



DİJİTAL OYUNLAR İLE ŞİDDET VE SALDIRGANLIK ARASINDAKİ İLİŞKİ

THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAMES AND VIOLENCE AND AGGRESSION

Ali Selim MANSIZ¹ - Şahide Güliz KOLBURAN²

Öz

Günümüzde mobil oyunlarına karşı var olan temel sorunlardan biri oynatılan şiddet içerikli oyunun saldırganlık davranışı üzerindeki etkisidir. Popüler etkinlik olarak nitelendirilen dijital oyunlar dünyamızda çok büyük bir endüstri haline gelmiştir. Şiddet içeren afişler, görseller, film sektörleri, internet siteleri bu popüler olan endüstrinin bileşenleridir. Şiddet konusunda yapılan araştırmalara ve araştırmacılara göre farklılıklar olduğu da bilinmektedir. Bu farklılıklara ve yapılan araştırmalara örnek olarak “Bandura saldırganlığı bireyi yaralama ya da malına zarar verme gibi sonuçları olan davranışlar olarak tanımlarken” “Lorenz’e göre saldırganlık kötü bir eylem değildir.” Aksine Lorenz saldırganlığın yaşam için gerekli bir gerçek olduğunu savunur. Tanımsal farklılıklar dışında yapılan araştırmalara göre de farklılıklar olduğu yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır. Dijital oyunlarının cinsiyet ve kullanımına ilişkin yapılan çalışmada ortalama olarak kızlar dijital oyun oynama konusunda erkeklere oranla daha az zaman harcadıkları bilgisine ulaşılmıştır. Bu çalışmanın amacı, şiddet içerikli dijital oyunlar ile saldırganlık ve şiddet arasındaki ilişkiyi incelemektir. Buna ek olarak gerek tanımsal olarak gerek yapılan çalışmaları değerlendirerek ve karşılaştırarak bu konuya netlik kazandırmaktır. Bu makale literatür taraması ve derleme şeklinde hazırlanmıştır. Çalışma hazırlanırken bilimsel değeri olan; kitap, tez, dergi ve makalelerden yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Şiddet, Oyun, Dijital oyun, Saldırganlık

Abstract

Today, one of the basic problems against mobile games is the effect of violent games that is played on aggressive behavior. Digital games, which are defined as a popular activity, have become a broad industry in today's world. Violent posters, images, film industries, websites are the components of this popular industry. It is known that there are different understandings among researches and researchers about violence. As an example of these differences and researches, while Bandura defines aggression as behaviors that have consequences such as injuring an individual or damaging their property; according to Lorenz aggression is not a bad act, on the contrary, Lorenz argues that aggression is a necessary fact for life. Apart from descriptive differences, studies have proven that there are differences according to conducted researches. In a study on gender and use of digital games, it was found that, on average, girls spend less time playing digital games than boys. The aim of this study is to examine the relationship among violent digital games and aggression and violence. In addition to this, it is also aimed to bring clarity to this issue by both descriptively and by evaluating and comparing the studies. This article has been prepared as literature review and compilation. While preparing this study, scientific books, thesis, journals and articles have been used.

Keywords: Violence, Game, Digital game, Aggression

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi., İstanbul Aydın Üniversitesi, Klinik Psikoloji Bölümü, Lisansüstü Enstitüsü, alimansiz@stu.aydin.edu.tr, Orcid:0000-0002-4322-1140

² Dr. Öğr. Üyesi., İstanbul Aydın Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, Fen-Edebiyat Fakültesi, sahidegulizkolburan@aydin.edu.tr, Orcid: 0000-0002-7403-6933

Giriş

Saldırganlık, canlıların temel içgüdülerinden, dürtülerinden biridir. Belirli ölçüler içinde saldırganlık, yaşamı sürdürmek için gerekli olan davranışların kaynağı ve itici bir güç olduğunu söyleyebiliriz (Köknel, 1996). Ancak hâkim olmak, yenmek, yönetmek amacıyla güçlü, şiddetli, etkili bir hareket, fiil, işlem; bir işi bozma, engelleme, boşa çıkarmaya karşı düşmanca, yaralayıcı, hırpalayıcı veya tahrip edici (yıkıcı-yok edici) amaç taşıyan bir davranış olduğu zaman başka kişilere yönelmiş zararlı ve yok edici bir davranış biçimi olarak da ortaya çıktığı görülmektedir. Saldırganlık davranışları, birbirinden ayrı ya da benzer durumlara yönelmiş olan farklı türdeki saldırganlık tepkilerini kapsar (Arkonaç, 1992). Bu tür saldırganlık davranışlarını oluşturan tepkilere şu örnekler verilebilir: Tekmeleme, yumruklama, vurma, küçültücü söz söyleme, evden kaçma, hayvanlara değişik şekillerde eziyet etme, eşyalara zarar verme. Bu örnekler çoğaltılabilir ve daha ayrıntılı olarak ifade edilebilir.

Dijital oyunlardaki şiddet temasının popülerliği çocukların dijital oyun tercihlerini doğrudan etkilemektedir. Funk (1993)'un ilköğretim 7. ve 8. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun tercihlerini belirlemeye yönelik yapmış olduğu çalışmada; örneklemin %32'si şiddet içeren fantezi oyunları, %29'u şiddet içerikli olan spor kategorisindeki oyunları, %17'sinin ise insanlar tarafından uygulanan şiddeti ele alan oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bilgisayar oyunlarının saldırganlık davranışlarının ortaya çıkmasında tek başına açıklayıcı bir faktör olmasa da bilimsel literatürde bilgisayar oyunları ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi derinlemesine irdeleyen çalışmalar yapılmıştır. Bu nedenle son yirmi beş yılda yapılan bilimsel çalışmaların çoğu şiddet içerikli dijital oyunları oynamanın gerçek yaşamda saldırgan davranışları tetikleyip tetiklemediğini ortaya koyabilme amacıyla yapılmıştır. Saldırganlık kavramı birçok kişi tarafından bilinmesine rağmen, saldırganlık tanımına hangi davranışların dahil olduğu açık değildir. Saldırganlık kavramı birçok kuramcı tarafından çeşitli şekillerde açıklanmaya çalışılmıştır. Bunun nedeni saldırganlık tanımının toplumdan topluma veya kültürden kültüre değişmesidir. Böylece saldırganlığı oluşturan faktörler birçok kuramcı tarafından birçok şekilde tartışılmakta ve açıklanmakta ve saldırganlık kavramı sürekli tartışma konusu haline gelmektedir. Saldırganlık eyleminin yaşamın her aşamasında yıkıcı bir etkisi olmaya devam etmesi, bu konuda yapılan çalışmaların devamını sağlamıştır (Erdoğan, 2010).

Saldırgan davranışlar, toplumsal kurallara uymaları ya da aykırı olmalarına bağlı olarak, özgeci saldırganlık ve düşmanlık saldırganlığı olarak iki kategoriye ayrılabilir (Freedman, 1999). Ayrıca bu iki kategoriye ayrılan düşmanca saldırgan davranışlar ile özgeci saldırgan davranış arasında da bir saldırganlık sınıfı daha vardır. Diğer toplumsal kurallar çerçevesi dışına taşmayan saldırgan eylemleri içine alır. Kabul edilmiş ahlaksal standartlara ters düşmezler. Kenara göndererek asi bir oyuncuyu disipline etmeye çalışan bir antrenör, genellikle sahip olduğu haklar çerçevesinde davranan biri olarak görülür. Kötü niyetle kendisine saldıran birisine, kendini savunmak için vuran ya da tecavüz etmek isteyen birisine engel olmak için saldıran bir kadın aynı durumdadır. Bunlardan hiçbiri kişilerden beklenmez, bu nedenle de hiçbiri özgeci ya da toplumsal değildir. Fakat, toplumsal kurallara izin verilen sınırlar içindedirler, dolayısıyla, kötü saldırganlık olarak sayılmazlar (Erten ve Adalı, 2001).

Bandura (1973) saldırganlığı; bireyi yaralama ya da malına zarar verme gibi sonuçları olan davranışlar olarak tanımlarken, Schere, London ve Wolf (1975) aynı türden bir başkasına zarar vermek için yapılmış davranış olarak tanımlamışlardır. Baron (1977) saldırganlığı, böyle bir davranıştan kaçınmaya güdülenmiş başka bir canlıyı yaralamak ya da ona zarar vermek amacıyla yapılmış davranış olarak değerlendirmiştir (akt. Hogg ve Vaughan 1998). Baron ve Byrne (1991) ise saldırganlığı, diğerlerine kasıtlı olarak zarar verme biçimi şeklinde tanımlamışlardır. Burada saldırgan davranışın özellikle eyleme dönüşmüş boyutu üzerinde durulmaktadır. Saldırganlık kavramı insanlık için önemlidir, çünkü saldırganlığın daha fazla bilgisi, daha etkili müdahale ve önleme yaklaşımlarını yönlendirmek için daha iyi bir teorik model oluşturulmasına yardımcı olabilir. İlk olarak, klinik sınıflandırma ve uyarana dayalı sınıflandırma dahil olmak üzere farklı saldırganlık biçimleri gözden geçirilir. Daha sonra saldırganlığın ortaya çıkış şekilleri ve ölçümü açıklanmaktadır. Son olarak, saldırganlığın nedenleri ve sonuçları ana hatlarıyla belirtilmiştir. Saldırganlığın ve bunun altında yatan nedensel faktörlerin daha iyi anlaşılmasının, gelecekte olumsuz saldırganlığın nasıl önleneceğini öğrenmek için gerekli olduğu ileri sürülmektedir (akt. Yalçın, 2004).

Saldırganlığa ilişkin yukarıda verilen tanımlar arasında bazı farklılıkları görmek mümkündür. Örneğin Scherer ve diğerleri (1975)'nin tanımlarının kapsamı diğer tanımların kapsamına göre daha sınırlı görünmektedir. Saldırgan davranışa, sadece aynı türden canlılar arasında rastlanmamaktadır. İnsanın hayvana, hayvanın insana saldırganlığı da söz konusudur. Baron'un tanımlarına bakıldığı zaman saldırganlığı ikinci tanımında daha basitleştirerek anlattığı görülmektedir. Birçok farklı çalışmada saldırganlık tanımlarında ortak olarak üzerinde durulan nokta zarar vermeye teşebbüştür (akt.: Yalçın, 2004). Bu tanımlarda saldırganlığın farklı biçimlerinden söz edilirken; (a) fiziksel saldırganlık (b) sözel saldırganlık c) pasif saldırganlık gibi sınıflandırmalar olduğu gözlenmektedir (Bilgin 1995).

Sosyal psikologlar için saldırganlık, fiziksel veya psikolojik acıya neden olmayı amaçlayan kasti zarar verici davranışları sergilemektir. Bu davranışlar fiziksel veya sözlü olabilir, amaçlarına ulaşabilir veya ulaşmayabilir (Aronson, Wilson ve Akert, 2010). Saldırganlığın en sade tanımı “başkalarına zarar veren yahut bu potansiyele sahip tüm eylem ve davranış” olduğunu, fakat eylemi gerçekleştiren kişinin niyeti de dikkate alındığında bu tanımın “başkalarına zarar vermeyi hedefleyen her türlü davranış” olarak tanımlanmaktadır (Freedman, Sears, Carlsmith, 1993). Saldırganlığın belirli bir nedenden bağımsız olarak açık veya kapalı, şiddetli veya hafif, özel veya genel, reaktif veya psikolojik veya fiziksel olabileceği belirtilmektedir. Herhangi bir biçimde, davranışın zarar vermesi amaçlanıyorsa, ağrıya neden olmasa bile saldırganlık olarak kabul edilmektedir (Kartal ve Bilgin, 2009).

Saldırganlık, tüm canlılar için ortak bir dürtüdür. Yeme, içme ve barınma içgüdülerinin temeli ile bütünleşen ve ilgilenen bir alt içgüdüdür (Balcıoğlu, 2000). Lorenz'e göre saldırganlık kötü bir eylem değildir, aksine Lorenz saldırganlığın yaşam için gerekli bir gerçek olduğunu savunur. Örneğin, hayvanlar yaşamak, üremek ve yavrularını korumak için rakiplerine karşı saldırgan olmalıdır. Bu yüzden bu tür bir saldırganlık canlının uyum sağlaması, türünün devamı ve hayatta kalması için gereklidir (Çetinkaya, 1991). Gerekli olan bütünüyle birbirinden farklı iki saldırganlık türü arasında bir ayırım yapabilmektir. Tüm hayvanlarda ve insanların ortak olan en temel saldırganlık türü, yaşamsal unsurlar tehdit altında olduğunda meydana gelen ve kalıtsal olarak doğuştan var olan bir saldırma (ya da kaçma) tepkisidir. Defansif olan bu tür saldırganlık, bireyin veya türün varlığını korumayı amaçlar. Ayrıca biyolojik olarak uyarlanabilir ve tehdit ortadan kaldırıldığında bu tür saldırganlık ortadan kalkar. Diğer saldırganlık türü, yani “kıyııcı” başka bir deyişle yıkıcı

saldırıcılık, insan türüne özgüdür ve çoğu memelide görülmez. Genetik olarak kodlanmamıştır ve biyolojik olarak değiştirilemez (Fromm, 1993). Saldırıcılık eylemine, dünya tarihi boyunca, tüm insanlarda ve tüm toplumlarda rastlanılmıştır. Bu nedenle; saldırıcılık içeren davranışın, nereden kaynaklandığını ve nasıl oluştuğunu açıklamak için çeşitli görüşler ve kuramlar ortaya konmuştur (Derwent, 2007).

Saldırıcılık Kuramına Kuramsal Yaklaşım

Psikoanalitik yaklaşım

Psikoanalitik yaklaşımın kurucusu olan S.Freud'a göre, insanoğlunun doğuştan getirdiği iki temel eğilim vardır: Yapıcı cinsel enerji (Eros = Libido) ve yıkıcı saldırıcılık enerjisi (Thanatos). Bu iki güçlü eğilim, insanın toplum içinde uyumlu bir şekilde yaşamasını zorlaştırır. Cinsellik ve saldırıcılık, çocuğun sosyal bir varlık olarak yetişmesini sağlayan kişilerce (anne, baba, öğretmen vb.) sürekli baskı altında tutulur ve gerektiğinde cezalandırılır. Freud'a göre, "Toplumun hoş karşılamadığı cinsiyet ve saldırıcılık duyguları bilinçaltına atılır.

Freud, saldırıcılık ile ilgili sürekli artan cinsel enerjinin cinsel aktivite ile boşaltılması açıklamasını yapmıştır. Biriken ve sürekli artan yıkıcı, zarar veren enerjinin de bir şekilde azaltılması gerektiğine değinmiştir. Nasıl ki, içerisinde su dolu bir kaptaki su kaba basınç uyguluyorsa, saldırıcılık güdü de insana bu tür bir rahatsızlık vermektedir. Katarsis hipotezine göre ilk aşama duygusallıktır. Bu durumda öfke azalır ve insan durulur. Böylece saldırıcılık tutum sergileme eğilimi azalır. Bu davranışsal katarsistir. Bazen de insanlar kendilerini başkalarının yerine koyarak rahatlama yolunu seçerler. Bu durumun sakıncalarını Cüceloğlu şu şekilde dile getirmektedir: "*birey hayal dünyasına kaçışı sık sık kullanmaya başladığı zaman, gerçekle ilgisini kesmeye, hayal dünyasıyla gerçek dünyayı birbirine karıştırmaya baslar. Böyle bir durumda hayal dünyasına kaçış bireyin günlük yaşamına uyumunu zorlaştırmaya baslar*" (Cüceloğlu, 2005: 12).

Etolog K. Lorenz'e (1998, Tuzgöl). göre saldırıcılık doğuştan gelmektedir. Ama Lorenz'in Freud'dan ayrıldığı nokta, saldırıcılığın türlere hizmet eden bir fonksiyonunun bulunduğunu ifade etmesidir. Lorenz'e göre, saldırıcılık, hayatta kalma ve türlerin korunması şansını artırır. Saldırıcılık sayesinde türün en sağlıklı ve en güçlü liderleri seçilir, gelecek jenerasyona çok daha fazla kaynak bırakılır, türün yaşadığı sosyal ünite hiyerarşi belirlenir, en iyiler basamağın en üstünde yer alır. Bununla birlikte, Lorenz'e göre saldırıcılık kabul edilebilir ya da kabul edilemez şekilde değerlendirilebilir. Dolayısıyla savaş, insanın, saldırıcılığını göstermesi için kabul edilemez bir eylemken, spor kabul edilebilir olarak görülmektedir (Tuzgöl, 1998).

Sosyal Öğrenme Kuramı

Albert Bandura tarafından geliştirilen Sosyal Öğrenme Kuramı'na göre Saldırıcılık; doğuştan gelen veya içgüdüsel olmayıp, edimsel koşullanma ve gözlemsel öğrenmeyle öğrenilen bir özelliktir (Acet,2005). Yani Bandura ve Sosyal Öğrenme Kuramı saldırıcılık davranışın hem dışsal uyarılardan hem de içsel bilişsel süreçlerden etkilendiğini ileri sürmektedir (Acet, 2005; Karataş ve Öztürk, 2009). Sosyal öğrenme kuramına göre çocuklar belli durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini; başka davranışların gözlemleyerek öğrenirler. Bandura' ya göre insan gelişimi, doğuştan gelen özelliklerin, kişinin davranışlarını ve çevrenin etkisinin karmaşık etkileşimler sonucu gerçekleşir. Saldırıcılık davranışlarının pekişmesinde en önemli etken çevredeki modellerin davranışlarının gözlenmesidir. Çocuklar, anne ve babalarının, sorunları çözerken başvurdukları saldırıcılık davranışları öğrenerek bunları benimserler. Örneğin; babasının sık sık annesine şiddet uyguladığını tanık olan bir çocuğun, ileride eşine ya da çocuğuna zarar veren bir yetişkin olma olasılığı yüksektir (Acet, 2005).

Engellenme-Saldırganlık Kuramı

Psikologlara göre engellenme (frustration) amaç veya hedefe ulaşmanın bloke edilmesi, durdurulmasıdır. Kurama göre bu engellenmeler arttıkça saldırgan dürtüler de artar ve artan bu saldırgan dürtü açık saldırgan davranışa neden olur (Tiryaki, 2000). Bu görüş daha sonra Miller ve arkadaşları tarafından eleştirilmiştir. Miller ve arkadaşlarına göre engellenme, her zaman saldırgan davranışa neden olmamaktadır (Tiryaki,2000). Eğer engelleyen güçlü bir kişiye, bu kişiye karşı saldırgan davranışta bulunulmayabilir, başka bir davranışta bulunabilir veya saldırganlık bastırabilir. Bu görüş Berkowitz tarafından engellenme-saldırganlık kuramının yeniden ele alınmasına neden olmuştur (Tiryaki, 2000).

Televizyonda birinin dövüldüğünü izleyen çocuk, böyle bir saldırganlığın toplum içerisinde kabul edilebilir bir davranış olduğunu öğrenmiş olabilir. Bu tepkilerin her ikisi de çocuğun daha soma saldırgan davranma eğilimini artırabilir. Diğer taraftan şiddet içeren sahneleri seyretmek, eğer çocuğun kendisini kahramanla özdeşleştirerek, saldırgan duygularını onun aracılığı ile boşaltmasına izin vermiş ve bu şekilde bir boşaltma etkisi sağlamış ise, saldırganlığı azaltma etkisi de olabilir. Ancak bu konuda genel kanı, bireyin yalnızca kendisi saldırgan davranışta bulunursa, ya da öfkesinin kaynağını cezalandırılırken görürse saldırganlık duygularının azalacağı şeklindedir. O halde televizyonda, bu olmadığından, çocuktaki saldırganlık duygularının azalmaması ve dolayısıyla, saldırganlığın gerilememesi gerekmektedir (Freedman 2003). Saldırganlığı inceleyen teoriler şiddeti doğuştan gelen dürtüsel bir mekanizma veya edinilmiş bir davranış olarak tanımlar. Köknel'e (2000) göre saldırganlık tüm canlılarda bulunan ve yaşamlarını bir dereceye kadar devam ettirmeleri için gerekli olan temel dürtülerden biridir. Şiddet ve saldırganlık ile ilgili önemli bir nokta da intihardır. İntihar, bireyin kendine yönelmiş saldırganlıktır. Saldırgan bireyler intihar davranışı için bir risk grubu oluştururlar (Lore ve Schultz, 1996).

Şiddet Kavramı

Şiddet kavramı; sertlik, sert ve katı davranış, kaba kuvvet kullanımı olarak tanımlanır. Şiddet olayları; insanları sindirme ya da sindirme girişimleri olarak tanımlanmaktadır (Ünsal, 1996). Şiddet genel olarak, bir başkasını öldürerek, sakat bırakarak veya yaralayarak zarar vermeyi içerdiğinden güç kavramını aşar. Bu tür eylemler başkalarını tehdit eden ve insanlara fiziksel ve zihinsel zarar vermeye yönelik davranışlar şiddet olarak tanımlanmaktadır (Ünsal, 1996). Bu durumda, bir davranışa şiddet olarak adlandırmak için iki temel unsur gereklidir.

Bunların başında gelen ilki güce sahip olma ya da zor kullanma potansiyeli, ikincisi zorlama ya da zorbalıktır. İlki potansiyele, ikincisi eyleme karşılık gelmektedir (Gümüş, 2004). Şiddet sosyal bilimlerdeki en zor ve karmaşık kavramlardan biridir. 1960'ların sonlarından bu yana, sanayileşmiş ülkelerde şiddette bir artış olmuştur ve sonuç olarak şiddet meselesi, sayısız makale, dergi ve kitapta yansıtılan çok dikkate alınan bir konu haline gelmiştir (Gümüş,2004).Şiddet, yıkım ve düzen yaratılması arasındaki büyük belirsizliği içeren son derece karmaşık bir olgudur. Kamuoyu anketleri, şiddet kavramının fiziksel ve psikolojik yaralanmalardan, yollarda ve sporda belirli suç biçimlerinden ve hukuksuz davranışlardan sosyopolitik ayrımcılığa uzanan son derece geniş bir yelpaze olduğunu göstermektedir (Gümüş, 2004).

Şiddet de bir saldırganlık biçimidir. Ancak ana unsurları fiziksel güç kullanmaya dayalıdır. Akran şiddeti denildiğinde tehdit, hırsızlık, silah kullanma, çete saldırıları akla gelmektedir. Çevresine şiddet içeren davranışlar gösteren bir çocuk; sosyal olarak dışlanmış olabilir, şiddete tanık olmuş olabilir, kendisi de şiddete uğramış olabilir, okulla ilgili sorunlar yaşıyor olabilir. Şiddete maruz kalan öğrenciler ise, daha çok içe kapanık, çekingen ve kendilerine güvensizdirler. Şiddete maruz kalmak öğrencilerde; korku ve endişeye, okulu sevmemeye, okulda şiddetin ve zorbalığın olduğu yerlerden kaçınmaya, okuldan kaçmaya,

kaygı, kızgınlık ve çaresizlik duygularına, intihara kalkışmaya, devamsızlık artışına, başarı düşüşüne, benlik saygısının azalmasına yol açabilir (Koç-Yıldırım ve Otrar 2003). Saldırganlık hem şiddeti hem de zorbalığı içerir. Şiddet çok yönlü ve çok boyutludur. Saldırganlık, öfke, korku, hoşgörüsüzlük ve düşmanlık gibi birçok duygu içerir; bireylerin geçmişten günümüze kollektif veya bireysel olarak uyguladıkları bir davranış türüdür (Gözütok, 2008). Literatürde öfke ve saldırganlık gibi birçok açıdan kullanılan şiddet terimi hakkında farklı tanımlar vardır. Şiddeti daha iyi anlamak için, bu tanımlardan bazılarında değinmekte fayda vardır Psikoloji sözlüğünde şiddet dar anlamda şu şekilde ifade edilir; “şiddet bireylerin ve nesnelere düşmanlığını ve öfkesini son derece yıkıcı bir şekilde ortaya çıkması durumudur” (Budak, 2009).

Berger (1991)’e göre şiddet, derin bir mahrumiyet duygusuna karşı ortaya konan tepkisel bir davranıştır. Psikiyatrlar, engellenmenin sonucu olan doyumsuzluğun şiddet ve saldırganlık yarattığını kabul etmektedirler. Bazı bilim adamları şiddetin cinsellik dürtüsüyle ilişkili olabileceğini ileri sürmektedirler. Bu görüşe göre toplumda ve medyada görülen şiddet olaylarının çoğu bilinçaltındaki cinsel baskının dışa aktarımıyla meydana gelmektedir. Şiddetin bu derece yaygın olmasının, toplumsal bir yönünün olduğunun da bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır. Üst benlik ne kadar baskın, katı ve sert olursa saldırgan davranışlar da bir o kadar ortaya kolay çıkar ve şiddetli olur. Çocuklar ve gençler üst benliklerinin gelişmesinde etkili olan otorite figürleri ile birlikte oldukça, genelde saldırgan davranışlarını başka nesnelere veya başka kişilere yöneltirler. Anne-baba veya otorite kontrolü ortadan kalkınca kural, yasa tanımayan insan toplulukları ortaya çıkar. Şiddet kavramı genellikle aşırı duygu, sert ve kaba davranışı temsil ederken, özelde saldırgan davranışları, vücut gücünün kötüye kullanımını, bireye veya topluma zarar veren yıkıcı, yok eden, taşlı, sopalı silahlı eylemleri temsil eder (Köknel, 2000).

Hangi tanımın sunulduğuna bakılmaksızın, sonuç olarak, şiddet tanımlarının ortak özellikleri vardır. Bunlar (Stanton ve Greenwood, 1999);

- 1) Tüm tanımlar kabul edilemez, yargılanan ve zarar vermeyi amaçlayan tüm gözlemlenebilir davranışları dikkate almaktadır.
- 2) Bu tanımlar, şiddet mağdurlarının korku ve hoşgörü derecelerinde farklılıklara olanak vermektedir.
- 3) Yine, bu tanımlar mağdurun şiddete tepkisinin rolüne dikkat çekmektedir.

Şiddetin Normalleşmesi

Şiddetle ilgili çalışmaların sayısının artması farkındalığın artmasına neden olsa da, bu olaylar hayatımızın sıradan bir parçası haline gelmiştir. Tirohl’un (2002) belirttiği gibi; pek çok insan şiddetin kabul edilebilir olmadığına ancak ilişkilerin bir parçası olduğuna inanmaktadır., Haber değerine sahip olmak amacıyla, medya çoğunlukla en olağanüstü cinsel şiddet olayları bildirmekte ve şiddet düzeyi zamanla artmaktadır, (Stanko, 1990).

Aile içi şiddetin normalleşmesinin bir başka nedeni de istismar döngüsünden kaynaklanmaktadır. İstismarcı, bir kurbanı tepkisinde genellikle tutarsızdır. Hangi davranışın ortaya çıkacağını bilememek, mağdurları genellikle sürüp giden taciz koşullarında tutmaktadır (Sunderland, 2004). Şiddet, insanların bu konuda konuşmasını engelleyen damgalanma ile genellikle normalleştirilmektedir. Aile içi şiddet hakkında konuşmak, hayatta kalanlar için genellikle tehlikeli olabilir ve güvenliklerini tehlikeye atabilir. İstismarcı, tecavüze maruz kalanın hikayesini paylaşma kararına, istismar edici davranışları artırarak veya tehdit edici yollarla kontrol uygulayarak engel olmayı seçebilir. Bununla birlikte, aile içi şiddet hakkında konuşmak hayatta kalanların, iyileşme süreçlerinde onlara yardımcı olabilecek ortak deneyimleri veya savunucuları olan kişileri belirlemelerine yardımcı olmaktadır. kötüye

kullanım durumundan kurtulmak çok fazla enerji ve iyileşme yolunda devam etmek için daha fazla enerji gerektirmektedir (Stanko, 1990).

Dijital Oyun

Hem ticari hem de eğitsel dijital oyunlar, eğitim alanında popülerlik kazanmaya devam etmektedir. Dijital oyun tasarımının unsurları yapılandırmacılık ve yapılandırmacı öğrenme teorisi ile de uyumludur. Dijital oyunlar, kullanıcıların çok-modlu metinler ve grafiklerle etkileşime girdiği bir multimedya ortamıdır (Tüzün, Akıncı, Yıldırım ve Sırakaya, 2013).

Oyunların üretimindeki bu tematik anlayışın yansımaları kendisini farklı biçimlerde olsa da benzer sonuçların ortaya çıktığı trajik olaylarda göstermektedir. Nitekim Nisan 1999'da Colorado, Littleton'daki Colombine Lisesi öğrencileri Eric Haris ve Dylan Kleboard'un Doom adlı dijital oyunu oynadıktan sonra sınıf arkadaşları ve öğretmenleri de dahil olmak üzere 13 kişiyi öldürüp 23 kişiyi de yaralamaları (Anderson ve Dill 2000: 772); 2002 yılında Almanya'da 19 yaşındaki bir gencin okuldan mezun olduktan birkaç hafta sonra 17 kişiyi ve kendisini öldürmesi (Krahe ve Möller 2004); 2004 yılında on üç yaşındaki Çinli Zhang Xiaoyi adlı bir çocuğun World of Warcraft adlı bilgisayar oyununu 36 saat boyunca aralıksız olarak oynadıktan sonra kendisini yüksek bir binanın üzerinden aşağıya bırakarak intihar etmesi (Ahn ve Randall 2007); Türkiye'de de 2009 yılında, Erzurum'da yaşayan ilköğretim yedinci sınıf öğrencisi Metin 2 adlı kitlesel katılımlı online rol yapma oyununda yarattığı ve sanal ortamda geliştirdiği "char" adlı oyun karakterini internet üzerinden satışa çıkarmasının hemen ardından bilinmeyen kişiler tarafından öldürülmesi gibi toplumsal vahşet olayları, şiddet içerikli dijital oyunların toplumsal sağlığı tehdit edici nitelikte etkileri olduğunu göstermektedir (Güney, 2011).

Bilgi teknolojisinin hızlı yükselişi, dijital oyun kullanıcıların artışı önemli ölçüde hızlandırmıştır. Bilhassa gençlerin çoğu zamanlarını bilgisayarların karşısında geçirmektedir. Bu etkileşim gençlerde farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Bir yandan depresif belirtileri ve şiddet içeren davranışları desteklerken diğer taraftan ödev üretimini ve yeni bilgilere erişimi kolaylaştırır. Özellikle dijital oyunları oynayan çocukların akranlarıyla paylaşımları azalır, şiddet içeren oyunlar saldırganlığı arttırılarak çocukları şiddete duyarsız hale getirmektedir (Sütçü, Dilmen ve Akyazı, 2005). Bu dönüşüm süreci beraberinde yeni özellikler getirmektedir. Yirminci yüzyılın önemli teknolojik araçlarından biri olan bilgisayar, kullanım alanının genişlemesi ile insan yaşamında daha fazla yer almaya başlamıştır. Eğitim ve iletişim amaçlı kullanılan bilgisayar, son zamanların önemli bir eğlence aracı haline gelmiştir. Özellikle de son zamanlarda çocuklar ve yetişkinler arasında konsol, PC, çevrimiçi (online) gibi dijital oyunların kullanımı her geçen gün ivme kazanarak artmaktadır. Başka bir deyişle, teknolojiyi yakından takip eden yetişkinlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi duydukları ve gençler arasında popüler hale geldiği söylenebilir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyunlar, öğrencilerin fiziksel alan veya öğrenme materyallerine uygulamalı erişim ile sınırlı olmadığı sanal bir ortam sağlayabilir. Dijital oyunların yaratılması ve dijital oyunlara katılım, pasif tüketimden ziyade aktif bilgi üretimine izin verebilmektedir. Li (2012), öğrencilerin dijital oyun ve dijital ortamlarda aktif olarak katıldıklarında çocukların becerilerinin gelişimi ve müfredat anlayışının arttığını bildirmiştir. Sardone ve Devlin-Scherer (2010) ayrıca dijital oyunların, kullanıcıları becerilerine dahil eden "bilişsel olarak karmaşık durumlar sunduğunu" ileri sürmüşlerdir. "Eleştirel düşünme ve problem çözme, takım çalışması ve iletişim, yaratıcılık ve yenilikçilik ve teknoloji yeterliliği" becerileri dijital oyun yoluyla öğretilebilir (akt. Akçay ve Özcebe, 2012).

Dijital oyunlardaki karmaşık durumlar, kullanıcıların rol almaları ve eleştirel düşünme etkinliklerine katılmaları için fırsatlar sağlar. Ott ve Pozzi (2012) öğrencilerin problem çözme

ve “orijinal çözüm stratejilerini anlama” becerilerinin arttığını bildirmiştir. Bazı dijital oyunların kullanıcıların gerçek dünyadaki durumları anlamalarına olumlu etkisi olabilmektedir (akt, Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyun, öğrenci bilgi yaratmayı teşvik etmek için etkili ve motivasyonel bir yaklaşımdır. Erhel ve Jamet (2013), öğrencilerin dijital oyunla uğraşırken başarılı öğrenme stratejileri uyguladıklarını ve “başarısızlıktan daha az korktuklarını” bulmuşlardır (s. 164). Neville (2009) öğrenciler ikinci bir dil öğrenmek için dijital oyunlarla uğraşırken öğrenmenin “eğlenceli ve zorlayıcı, zaman ve teknoloji ile güncel ve öğrenci girdisine uyarlanabilir” olduğunu algıladıklarından söz etmiştir. (s. 419). Dijital oyunlar, konu bilgisini önemli ölçüde geliştirebilir ve öğrencilerin içerikten zevk ve ilgisini artırabilir. Hem erkek hem de kız öğrenciler, dijital oyunlara katıldıklarında öğrenmek için eşit derecede motive olurlar (Sütçü ve diğerleri, 2005).

Çocuk bahçelerinin kurucusu Frobel, oyunları çocuk hayatının çekirdeği olarak gösterir. Her canlı oyun oynar. Oyun her yaşta oynanır. Çocuklar her türlü rol oyunu oynayabilir. Çocuk her şeyin farkındadır. Çocuklarda yaratıcılık ölmektedir, bunun yerini hazır dünyaları yönlendirme doğmuştur (Alantar, 1996). Genellikle boşa harcanan bir zaman olarak görülen oyun, çocuğun kendini ifade edebileceği, potansiyelini kullanarak yeteneklerini geliştirebileceği ve duygusal ve motor becerilerini ortaya koyabileceği aktif ve doğal bir öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993). Bilgi teknolojisinin gelişimi, gençlerin çoğunun zamanlarını bilgisayar önünde geçirmesine neden olmuştur. Gençlerin bilgisayarlarla etkileşimi, gençlerde farklı şekillerde gerçekleşir. Bu etkileşim, bir yandan şiddet içeren davranışları ve depresif durumları destekleyebilirken yeni bilgilere erişimi ve okul ödevlerinin inşasını kolaylaştırabilir. Bilgisayar veya dijital oyunları oynayan çocukların akranlarıyla daha az paylaşımda buldukları şiddet içeren video/dijital oyunları çocuğu daha agresif hale getirmekte ve çocukları şiddete karşı duyarsız hale getirmektedir (Sütçü ve diğerleri, 2005).

Birçok dijital oyun büyük bir zaman yatırımı gerektirir. Dijital oyun yoluyla öğrenme görevini yerine getirmek için öğrencilerin görevde daha fazla zamana ihtiyaçları vardır. Yang (2010), öğrencilerin problem çözme kabiliyetindeki önemli gelişmeler için dijital oyunlarla yaklaşık altı ay katılımlarını gerektirdiğini ifade etmiştir. Öğretmenler sınıfta oyunları kullanmadan önce dijital beceriler geliştirmek için saatler harcarlar. Dijital oyunların müfredata dikkatlice dahil edilmesi ve talimatların sadece dijital oyun uygulaması için tasarlanması gerekebilir (Sütçü ve diğerleri, 2005). Dijital oyunlar öğrencileri aynı zamanda öğrenme sürecinden uzaklaştırabilir. Eğlence olarak sunulan talimatlar öğrenme talimatlarından daha az verimli bilgi işleme stratejileri oluşturur (Alantar, 1996). Neville (2009), öğrencilerin dijital oyunları keşfedecek bir öğrenme ortamı olarak görmediklerini, bunun yerine dijital oyunların oyun oynamak ve puan toplamak için bir yer olarak gördüklerini gözlemlemişlerdir. Motivasyon oynamak, dijital bir oyunda yeni bilgileri öğrenmek için öğrenci motivasyonunu olumsuz yönde etkilemektedir. Öğretmenin hazır olması, ilgisi ve dijital oyun algıları, müfredata entegrasyonunu olumsuz yönde etkileyebilir. Öğrencilerin dijital oyunları algılamaları ve bilgisayar kullanma konusundaki ilgileri de oyun kullanımını ve öğrenme etkinliğini etkileyebilir. Geleneksel öğretim yöntemleriyle karşılaştırıldığında, dijital oyunlar öğrencinin akademik başarısını artırmaz. Dijital oyun oynamanın matematikte öğrenci başarısını artırmak için oyun dışı olarak aynı derecede etkili olduğu sonucuna varmışlardır (Alantar, 1996).

Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı

Teknolojik gelişmeler ve dijital sistemlerin geniş bir yapısı ile her geçen gün yeni ortamlar yaratarak dijital oyunların tanımına giden yolu günden güne genişletmesini zorunlu kılmaktadır. Geleneksel oyunun niteliklerini bir araya getiren dijital oyun, yeni bir oyun konseptine yol açıyor. Dijital oyun yaklaşımıyla, geleneksel oyun tabanlı fizik anlayışının

yerini dijital olarak oluşturulan oyun ortamları almaktadır (Sütçü ve diğerleri, 2005). 1950'lerde, kitle iletişim araçlarında şiddetin temsili üzerinde yapılan çalışmalarda bireylerin yaşam biçimleri ve yaşam biçimleri belirleyici bir faktör haline gelmiştir (Oskay, 2016). En azından tarihsel olarak, birçok araştırmacı sanal şiddetin özellikle oyuncu saldırganlığı üzerindeki zararlı etkileri konusunda ortak bir görüşe varmışlardır. Bu, özellikle alanın dijital oyunlardaki 'zarar' pozisyonuna yakından bağlı olan teorik bir model olan saldırganlığın sosyal-bilişsel görüşünün savunucuları tarafından domine edildiği son on yılda ortaya çıkmaktadır (Oskay, 2016).

Grimes'in (2008), medya şiddeti alanının, tartışmalı toplumsal meselelere yönelik politika, ideoloji ve kişisel inançların bir bilimsel tartışmayı körüklediği örneklerden biri olduğuna ilişkin gözlemleri . günümüzde, bilişim veya bilgi toplumu dünyası olarak ifade edilmektedir. Bilgi tabanlı bilişim yaklaşımı her alanda dönüşümlere yol açmaktadır. Bu doğrultuda, yeni iletişim ortamları hayatımızın değişmez bir parçası haline gelmektedir. Büyük kitlelere ulaşan yeni iletişim ortamları, hayatta kalabilmek için farklı olaylar ve konular gerektirir. Bu konulardan en ilginç olanları şiddet içerikli konulardır. Şiddetli iletişim ortamlarını inceleyen Gentile, Anderson ve Bucklev (2007) dijital oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkilerini deneysel gözlem yöntemini kullanarak araştırmıştır.

Eskiden arabalar ve Lego ile oynayan çocuklar artık Playstation ve dijital oyunlarla, özellikle de şiddet içeren oyunlarla zaman geçirmektedirler. Bu oyunlarda, çocuk istediği gibi öldürür, hırsızlık yapar ve ilginç olan şey, oyunda başarılı olursa, yaptığından keyif alır. Uzmanlara göre, şiddet içeren dijital oyunlar ve Playstation gibi sanal oyunlar, çocuklarda vicdan oluşumunu engellemektedir (Uluçay, 2013). Dijital oyunları ilk olarak 1970'lerin sonlarında ortaya çıkmasına rağmen, şiddet içeren dijital oyunlar 1990'larda Mortal Kombat, Street Fighter ve Wolfenstein gibi sakatlama, yaralama veya öldürmeye odaklanan oyunlarla yaygınlaşmaya başlamıştır. (Dolu ve diğerleri, 2010).

Bugün birçok popüler mobil oyunda, ana hedef başka bir karaktere ciddi şekilde zarar vermek ve rakibi bitirmektir. Son zamanlarda, hem sosyal bilimciler tarafından yürütülen araştırmanın ana konusu hem de toplumun ana endişesi, sıklıkla şiddet içeren unsurlar içeren ve hala piyasada olan dijital oyunlarının önemli bir bölümünü oluşturan bu tür oyunlardır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015). Bu bağlamda, bir dijital oyununun aşağıdaki kriterlere göre şiddet içeren bir dijital oyun olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği belirlenebilmektedir (Dolu ve diğerleri, 2010):

- a) Oyundaki bir veya daha fazla karakter başkalarına fiziksel olarak zarar vermeye çalışmaktadır,
- b) Birine yapılan fiziksel zarar eğlenceli veya komik olarak yansıtılmaktadır,
- c) Şiddet içermeyen hareketler ve davranışlar, diğer şiddet alternatiflerine göre olmayışı veya daha az eğlencelidir,
- d) Şiddet içeren davranışlar ciddi yaptırımlara tabi değildir.

Pedagoglar, şiddet içeren mobil oyunları özümseyen çocuğun bunu gerçek hayatta sürdürdüğünü ifade etmektedir. Sanal dünyada sorunlarını tek bir dokunuşla çözen çocuğun gerçek hayatta sorunlarını çözemediğini belirterek, bu durumun çocuğu saldırganlaştırıp, şiddete yönlendirmekte olduğunu belirtmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008).

Dijital Oyunlar ve Şiddet

Mobil oyunlar çeşitli türlerde olsa da farklı türde şiddet içerikli oyunlar da vardır. Agresif özelliklere sahip kişilerin, oyunun sanal dünyasında gerçek dünyada kabul edilemeyen saldırganlık dürtülerini tatmin etmek için mobil oyunlarla ilgilendikleri iddia

edilmektedir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Bu, oyuncuların düşman olmayan, agresif fantezileri ilişkilendirme eğilimini ve oyun oynamayan gruba kıyasla fiziksel ve ilişkisel olarak agresif davranış olasılığını artırmaktadır (Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung ve Khoo, 2011).

Araştırmalar, şiddet içeren dijital oyunları oynamanın agresif davranışı artırdığını ve yardımcı davranışı azalttığını göstermiştir. Bireylerin uzun süreli şiddetten sonra şiddete karşı duyarsızlaştırılması, saldırganlığın önündeki normal engellerde bir azalmaya ve şiddete maruz kalanların acı ve kötüye kullanımına daha az yanıt vermektedir (Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006).

Telefonda Oynanan Oyunlara Bağımlılık ve Şiddetin İlişkilendirilmesi

İnsanlar kendileri için tüm yükümlülüklerinden kurtularak ayırdıkları zamanı boş zaman olarak adlandırılırlar. Boş zamanların insanların sağladığı üç işlevi vardır. Bunlar; dinlenme, eğlence, gelişim fonksiyonu. Başka bir deyişle, boş zamanındaki faaliyetleri bu işlevlerden birini sağlıyorsa, kişi zamanı verimli bir şekilde kullanmıştır. Boş zaman zamanı verimli kullanılmadığında, tembellik ve kötü alışkanlıklar gibi davranışlar meydana gelir. Bununla birlikte, teknolojinin gelişmesiyle, telefonlar ve bilgisayarlar gibi araçların tanıtımı, internet ağlarının evlere bağlanması ve her ortamda ulaşılabilir olması insanların yaşamlarında değişikliklere yol açmıştır. Bunlardan biri, insanların internet tabanlı oyunlarla tanışmaları ve ilgi göstermeleridir. İnsanlar akıllı telefonlarda ve bilgisayarlarda kontrolsüz bir şekilde oyun oynamakta ve bu durumda, davranışsal bağımlılık denilen internet bağımlılığını riski de artırmaktadır. İnternet tabanlı oyunlara bağımlı olan bireyler hayatlarını bu oyunlara göre yönlendirmekte, fizyolojik ihtiyaçlarını geciktirebilmekte, uzun süre yalnız kalınmakta ve kısacası dış dünya ile olan iletişimlerini kesmektedirler (Karakaya, 2019).

Dijital Oyunlarda Şiddet İçeriği ve Saldırganlık İlişkisi

Mobil oyunların doğru kullanılmaması, özellikle çocuklar, aileler ve tüm toplum üzerinde olumsuz sonuçlara yol açabilir. Şiddet içeren dijital oyunların son zamanlarda yaygınlaşması aileleri bu tür oyunların olumsuz etkileri hakkında düşünmeye teşvik etmektedir. Ayrıca, mobil oyunların pazarlanması da bu konuda büyük önem taşımaktadır. Bazı gruplar sürekli olarak satışlarını artırmak amacıyla çocukları dijital oyunlara bağlamanın yollarını bulmaya çalışırken, diğer grup aileleri ve eğitimcileri çocukları bu oyunlardan uzak tutmanın yollarını aramaktalar (Çakır, 2013).

Greenfield (1981) her geçen gün teknolojik zekaya daha çok değer verdiğimizizi, toplumsal ve duygusal zekayı ise küçümsediğimizi ifade etmektedir. Bilgisayar oyunları ile çocukları içsel simgeler olan dil, zihinsel imgelerle değil de dışsal simgeler olan ekrandaki resimlerle karşı karşıya bırakıyoruz. Ebeveynler bilgisayar oyunları konusunda şüpheli olsa da çocuklarının zihinsel beceriler kazanması ümidiyle şüphelerini bir kenara bırakabilmekteler (Healy, 1999).

Toronto York Üniversitesinden Linda Pegue şunu belirtiyor: “*Bu makine o kadar bilişsel ki duyguların yönünü unutuyoruz. Görüyorum ki çocuklar ve üniversite öğrencileri akıllarındaki her şeyi çözüyorlar, hayatı yaşamıyorlar, hayatı düşünüyorlar.*” (Healy, 1999). Bununla birlikte yazılım devi Bill Gates şunu eklemektedir: “*Kapsamlı teknolojik ilerlemelerin hem iyi hem de kötü yönleri hakkında kapsamlı bir tartışma yapmak önemlidir, böylece bu ilerlemeler sadece teknoloji uzmanları tarafından değil, bir bütün olarak toplum tarafından yapılmalıdır.*” (Gates, 1995: 11).

Çocukların okul öncesi döneminde dijital ekranların özellikle el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlayabilir ve el becerisini geliştirebilir. Dikkatini vermekte zorlanan ve aşırı aktif çocukları olan ilginç bir bilgisayar programının dikkatini yoğunlaştırabilir. Bu nedenle,

mobil kullanım çocuğun günlük yaşamı ve eğitiminde öğrendiği birçok bilgiyi pekiştirmesine yardımcı olabilir. Mobil oyunlarında var olan ve anında karar vermeyi gerektiren problemlerin varlığı çocukta problem çözme becerisini geliştirebilir (Oktay, 1999). Medya şiddetinin çocuklar üzerindeki etkisini inceleyen akademik araştırmalara rağmen, birçok yerde şiddet ve cinsel oyunların çocuklara satılmamasını sağlamak için herhangi bir önlem alınmamıştır (Crunch, 2006).

Mobil oyunlar kullanıcıyı eğlendirmeli ve eğitmelidir. Günümüzün genç nesli çoğunlukla eğlenceli oyunlara yöneliktir ve bireysel olarak veya çok erken yaşta grup olarak oynanan oyunlara tanıtılmaktadır. Dijital oyunlarda dikkat edilmesi gereken önemli başlıklar aşağıdaki gibidir (İnal ve Kiraz, 2008);

- a) Oyun içeriklerinin ne oldukları,
- b) Kişilerin eğlendiklerinde neleri yaptığı,
- c) Oyunların kişileri bir taraftan eğlendirip diğer taraftan örtülü bir şekilde kişilere iletmeye çalıştığı asıl mesajların ne olduğudur.

Şiddet içeren bir mobil oyun oynamanın beş önemli etkisi vardır. Bunlar; fiziksel reaksiyonları, agresif algıları, duyguları, davranışları arttırır ve sosyal davranışları azaltır (Gentile ve Anderson, 2006). Tarhan'a (2007) göre bir oyunda başarılı olmak veya bir yarıştı kazanmak çocukta üstünlük duygusunu oluşturur. Çocuk genellikle bunu sever ve çocuk mutlu hisseder. Ancak çocuk bunu sürekli yaptığında, sadece mutlu olmayı öğrenir ve mutlu olmanın başka yollarını bulamaz. Erken yaşta strateji oyunları oynayan çocukların şiddet gösterme olasılığı daha yüksektir. Özellikle, bu tür oyunların, çocukların akıl yürütme gücünün sorgulandığı bu aşamada verilen ödülün, iç dünyasında karışıklık yaratarak çocuğun iç dünyasını bulanıklaştıracağı ve kazanma hırsının onu kıracağına altı çizilmiştir. Sosyal hayatın dışında, çocukta bağımlılık oluşumuna neden olan bir faktör olabilmektedir (Gürcan ve diğerleri, 2008).

Televizyon izlemek ve bilgisayar kullanmak gibi uzun süre hareketsiz kalmak durumunda olan Amerika'daki çocukların %25'inde aşırı kiloya veya obeziteye neden olduğu düşünülmektedir. Henüz obezite ve bilgisayar kullanımı arasında paralel bir ilişkinin olduğunu kanıtlayan çalışmaların var olmamasına rağmen eldeki bulgular çocuklardaki obezitenin günde 5 saat ve üzerinde televizyon izlemekle ilişkisi olduğunu göstermektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000). Bağımlılık düzeyinde dijital oyunları oynamak; insanların oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesine, oyun oynama sorumluluklarını bozmasına ve diğer aktivitelere oynamayı tercih etmesine neden olur. Bu durum çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz etkileyebilmektedir (Horzum, 2011).

Öğrenme ve Dijital Oyunlar

Oyun endüstrisi her yıl kendi rekorlarını ve ölçümlerini kırmaktadır. Satışlardaki büyümeden oyuncularının demografisinin genişlemesine kadar, dijital oyunlar epik oranlarda bir fenomen haline gelmiştir. Şimdi, birçok eğitim araştırmacısı, uygulayıcı ve uzman, dijital oyunların potansiyel olarak güçlü öğrenme araçları olarak kullanılmasını savunmaktadır (O'Brien, 2010). Dijital oyunlar, oyuncuların kendi deneyimlerinin kontrolünü ellerine veren son derece etkileşimli medya biçimleridir. Oyunlarda bulunan konu ve hikâye oldukça çeşitlidir ve neredeyse her tür akademik içeriğin keşfedilmesine veya becerinin öğrenilmesine izin vermektedir. Sürekli geri bildirim sağlarlar ve oyuncuların hem başarıları hem de başarısızlıkları sayesinde birçok duyguyu öğrenmelerini sağlarlar (Papastergiou, 2009).

Dijital nesillerin başarısına yatırım yapan ebeveynler, eğitimciler ve diğer paydaşlar (Facer vd., 2004):

- 1) Dijital oyunların her yerde bulunan, yaygın doğasını ve dijital nesiller üzerindeki kavrayışlarını incelemek;
- 2) Dijital oyunlar, dijital oyun tabanlı öğrenme, oyunlaştırma ve diğer ilgili terimlerle ilişkili temel sözcük dağarcığını tanımlamak;
- 3) Dijital oyun ve öğrenmeyle ilgili güncel araştırmaları analiz etmek;
- 4) Dijital oyunların oynandığı çeşitli platformları ve bunların bireysel, küçük grup veya büyük ölçekli dijital oyun tabanlı öğrenme uygulaması için potansiyellerini karşılaştırmak ve karşılaştırmak;
- 5) Öğretim için kaliteli dijital oyun seçme kriterlerini incelemek;
- 6) Dijital oyunların evde öğrenciler tarafından kullanılabilirliği veya okulda sınıf eğitimine dahil edilebileceği çeşitli yolları analiz edilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunları oynamak rekabetçi, iş birliğine dayalı veya bireysel olabilir. Oyunlarda yer alan içerik ve bağlamlar, çoğunluk kullanıcı gruplarının ilgi alanlarını, fantezilerini ve isteklerini yansıtmaktadır. Örneğin, birçok oyun, çeşitli az ya da çok insansı rakiplerin şiddetle alt edilebileceği çeşitli aksiyon macera yönlerini içermektedir. Diğerleri, sporda mükemmelleşmek, bir şeyleri geri almak veya toplamak için tehlikeli görevleri tamamlamak veya bir savaşçının veya kahramanın kişiliğini almak ve kazanmak için bir strateji uygulamakla ilgilidir (Nilsson ve Jakobsson, 2011).

Dijital oyunlar, gerçeği temsil etmek veya fanteziyi somutlaştırmak için teknolojiyi kullanmaktadır. Eylemin uygulanabileceği veya prova edilebileceği, sonuçta çok az sonuçla bir ortam sağlarlar. Oyunlar kazanmak veya bir hedefe ulaşmak için oynanmaktadır. Eğlenceli olan oyunun oynanmasıdır ve sonuçta oyuncuların çoğunluğunu yalnızca zorluklarla karşılaşıldığında ve zorluklar aşıldığında tatmin etmektedir (Facer vd., 2004). Bu yönlerden bazıları eğitim yazılımına yararlı bir şekilde dahil edilebilir: Örneğin görselleştirme, anahtar bir bilişsel stratejidir ve problem çözme becerileri, bağımsız ve becerikli gençlerin gelişimi için kritiktir (Nilsson ve Jakobsson, 2011).

Oyuncuları oyunlar konusunda cezbeden şey, içeriklerinden çok yapıları olma eğilimindedir. Yapı, dinamik görseller, etkileşim ve oyunu yöneten bir hedef ve kuralların varlığını içermektedir. Motivasyonun anahtarı, meydan okumayı sürdürürken kazanmaktır. Oyun oynamanın özünde hareketlendirici olduğu düşünülebilir; para gibi dış ödülleri almamak için kendi uğruna uğraşmaktadır. Oyunlar tarafından sunulan 'kontrolün' önemli bir yönü, bilgisayarın bazı eylemleri başlatırken, kullanıcının diğerlerini başlatmasıdır. Oyunları çekici kılan bu uyarlanabilir etkileşimin içinde bulunmaktır (Schwabe ve Goth, 2005).

Telefondan Oynanan Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi ile İlgili Çalışmalar

Tutkun, Demirtaş, Açıköz ve Tekşal (2017) çalışmalarında televizyon ve dijital oyunların öğrencilerin şiddete eğiliminde etkisi olup olmadığını ölçmeye çalışmışlardır. Bu amaçla Ortaokuldaki 30 öğrenciye yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Bu röportajda, oyunlara ve favori oyun kahramanlarına ne kadar zaman ayırdıklarını sorulmuştur. Bu sorulara yanıt olarak, öğrencilerin çoğu günde 2-3 saat oyunlarda geçirdiklerini ve en çok macera ve aksiyon oyunlarını oynadıklarını söylemiştir. En çok istenen davranış, oyundaki kahramanlar gibi kötülerini yakalamak ve öldürmektir. Çocuklar, karakterlerin güçlerine ve iyi dövüşlere dayandığını belirtmişlerdir. Okuldaki arkadaşlarıyla bir problem yaşadıklarında, savaşımayı kahramanlara bir çözüm olarak görmektedirler.

Selimen ve Ceylan (2018) çalışmalarında şiddet içerikli dijital oyunların çocukların davranışları üzerindeki etkilerini ölçmeyi amaçlamışlardır. Bu amaçla Buss ve Perry

tarafından oluşturulan ‘Saldırganlık Ölçeği’ni kullanmıştır. Araştırmanın örneklemini, Yalova ilindeki 11 ilköğretim okulunda 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin 13-14 yaş grubundaki 100 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma sonucunda, şiddet içeren dijital oyunların çocukların saldırgan davranış sergileme eğiliminde etkili olduğu belirlenmiştir. Çalışmada fiziksel ve sözel saldırganlık eğiliminin desteklendiği sonucuna varılmıştır. Çocukların bilgisayarda oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %30 1-3 saat, %28 3-5 saat, %21 5-7 saat, %9’u ise 7 saat ve üzeri oyun oynamaktadır. 7 saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyi diğerlerine göre daha yüksek çıkmıştır.

Çetinkaya (1991), araştırmasında dijital oyunları oynamanın ve izlemenin çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkisini incelemeye çalışmıştır. Üç farklı sosyo-ekonomik bölgeden altı devlet okulu seçilmiş ve çalışmaya 9-11 yaşlarında 60 kız ve 60 erkek olmak üzere toplam 120 kişi katılmıştır. Denekler, biri oyuncu, diğeri seyirci için olmak üzere üç farklı kategoride çiftler halinde ayrılmıştır. On dakika süren deneysel çalışmada, oyun ve izleme bölümündeki deneklerden, sahte elektrik çarpması cihazı kullanarak ayrı oyunlarda başarısız olan bir denek için elektrik şoku uygulaması istendi. Verilen şokun sayısal değeri denegin saldırganlık puanı olarak değerlendirilmiştir. Çalışma sonucunda şiddet içeren dijital oyunları oynayan deneklerin, aynı oyunu izleyenlerden ve diğeri iki oyunu oynayan ve izleyenlerden daha agresif davrandıkları görülmüştür. Cinsiyet açısından saldırganlık davranışlarında anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

Bayraktar (2001), araştırmasında internetin ergenlerin gelişim sürecindeki etkisini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre, internette oynanan oyun türlerinin çoğunlukla şiddetli olduğu ve bu oyunların hem anti-sosyal saldırganlığı hem de kendi kendine saldırganlığı artırdığı bulunmuştur. Bu çalışmaya göre, internette oyun oynayan ergenlerin %55,7’si oyun öldürmeli, %54,5’i macera oyunu, %48’i yarış oyunu, %42,3’ü bomba kullanan oyun, %41,5’i kavga içeren oyun, %36,9’u tercih edilen spor oyunları ve %31 bulmaca tercih etmiştir.

Bilgi (2005), çalışmasında 6. 7. ve 8. sınıfta öğrenim gören toplamda 310 kız ve erkek öğrencilerden oluşan deneklere dijital oyunları oynama durumları ile saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu araştırmanın sonuçlarına göre, dijital oyunların süresi arttı, anti-sosyal saldırganlık arttı, savaş ve macera oyunlarını tercih eden öğrenciler, bilgisayar kullanmayanlardan daha yüksek saldırganlık seviyelerine sahiptir.

Ulusoy (2007), araştırmasında 9. 10. ve 11. sınıfta öğrenim gören toplamda 526 öğrencinin bilişim teknolojileri kullanma durumu ile saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki ilişkinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Sonuçlar, bilgisayar ve internet konularının ortalama saldırganlığının, bilgisayar ve internet kullanmayanlardan daha yüksek olduğunu göstermiştir. Buna ek olarak, bilgisayar ve internet kullanım sürelerindeki artış nedeniyle saldırganlık düzeyinde önemli bir fark olduğu, ancak bilgi teknolojisinin kullanımına göre saldırganlık düzeyinde anlamlı bir fark olmadığı sonucuna varılmıştır.

Kars (2010), araştırmasında 9-11 yaşlarında 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören toplamda 184 denegin şiddet içerikli dijital oyunları oynama durumuna göre saldırganlık düzeyleri incelenmiştir. Araştırmada Sears saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçları erkeklerin kızlardan daha fazla dijital oyunları oynadığını ve kızlardan daha şiddetli dijital oyunlarını tercih ettiklerini göstermiştir. Şiddet içeren dijital oyunları oynamayan denekler saldırganlıktan bu tür oyunları oynayanlardan daha yüksek düzeyde rahatsızlık gösterdi ve şiddet içeren dijital oyunları oynayan deneklerin anti-sosyal saldırganlık ölçeğinden alınan puanlar daha yüksektir.

Sonuç

Bilim insanları yüzyıllardır insanlarda saldırganlık hakkında çalışmalar yapmaktadır. Bu çalışmaların bazıları saldırganlığın doğuştan gelen içgüdüsel bir özellik olduğunu savunurken, diğerleri saldırgan davranışın öğrenildiğini iddia etmektedir (Baron ve Richardson, 1994; Berkowitz, 1993; Geen, 1998). Günümüz dünyasında tüm kitle iletişim araçlarının insanları eğitmek, bilgilendirmek ve eğlendirmek gibi görevleri bulunmaktadır. Her birey farklı biçimlerde ve oranlarda bu yayınlardan etkilenmekte ve bunlara maruz kalmaktadır. Kuşkusuz, çocukların sağlıklı bir kişilik ve dünya görüşü oluşturması açısından kitle iletişim araçlarının rolü oldukça büyüktür. Televizyonlardan kendileri için çok yararlı olacak programlar seyredileceği gibi, bunlardan olumsuz biçimde de etkilenebilmektedir. Bu noktada ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte seyrettikleri veya çocuklarının seyretmelerine izin verdikleri programlara ve filmlere dikkat etmeleri gerekmektedir. Ebeveynler, çocuklarının yaşına ve gelişim dönemine uygun yayınlar seyretmesini sağladıklarında, çocukların saldırgan dürtülerinin kitle iletişim araçlarından etkilenme düzeyleri azaltılabilmektedirler.

Çocuklar oyun oynarken vücutları genellikle hareketsizdir, kalpleri ve beyinleri aşırı uyarılır ve bu da önemli fiziksel zarara neden olmaktadır. Dijital oyununun neden olduğu aşırı uyarılmalar şöyledir; hızlı tempolu ve şiddet barındıran içerik, parlak ışıklar, ödüller, çoklu görev ve etkileşimdir. Uzun süreli yüksek adrenalin stres durumları, kanser ve otoimmün bozukluklar da dahil olmak üzere bir dizi fiziksel hastalığa karışan kronik adrenal yorgunluğa neden olabilmektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

Geçmişten bugüne neredeyse tüm gençlerin dijital oyunları oynama ve bu popülerlik rekreasyon etkinliğinin olası olumsuz etkileri hakkında endişeleri olmuştur. Bazı araştırmacılar, oyun oynamanın sosyal ve bilişsel faydaları olduğu sonucuna varırken, diğerleri medyanın kitlesel çekim olaylarına katkıda bulunduğunu ve saldırgan davranış üzerinde tutarlı ve güçlü etkiler yarattığı iddia edilmektedir. Şiddet içeren dijital oyunların, oyuncu saldırganlığı üzerindeki etkisine ilişkin ampirik kanıtlar vardır. Saldırganlık kavramı birçok farklı bağlamda kullanılmaktadır. Daha da önemlisi, insan davranışının yanı sıra hayvan davranışına da uygulanmıştır. Kişilik ve tutumlarını tanımlamanın yanı sıra hem çocuklarda hem de yetişkinlerde davranışı asimile etmek için kullanılır. Tıp alanında kullanılan saldırganlık, genellikle epilepsi gibi bir zihinsel bozuklukla bağlantılı olabilmektedir. Aynı zamanda örnekleri çeşitlendirmek gerekirse askeri bağlamlarda bir ulusun (bireyden ziyade) diğerine karşı eylemlerini karakterize etmek için ve sporda güçlü rekabetçi davranışları belirtmek için de kullanılmaktadır. Bazen saldırganlık, iş dünyasındaki diğerlerinin güçlü ama meşru eylemlerini belirtmek için günlük bir bağlamda kullanılır (Erten ve Ardalı, 2001).

Anderson ve Bushman (2001) ve Anderson (2004) şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın; saldırgan davranışları, saldırganlıkla ilişkili bilgi yapılarını, düşmanca duyguları ve psikolojik uyarılma düzeyini arttırdığını ve prososyal (yardımlaşma) davranışlarda azalmaya neden olduğu ortaya koyulmuştur. Bunun temel nedeni ise oyuncuların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarında şiddeti sanal ortamda deneyimlemeleri, bu eylemlerinden dolayı doğrudan oyun içerisinde ödüllendirilmeleri, kontrol ettikleri oyun karakteriyle özdeşleşmeleri ve saldırganlıkla ilgili davranışsal senaryoları oyun içerisinde aktif bir şekilde eyleme dönüştürmelerine bağlanmaktadır (Cope-Farrar ve diğerleri 2004: 3-5; Carnage, Craig ve Bruce 2007: 179). Sonuç olarak şiddet içerikli oyunların zararlı olduğu bilgisine ulaşılarak, saldırganlık davranışına neden olduğu açıkça görülmektedir.

Kaynakça

- Acet, M. (2005). *Sporda Saldırganlık ve Şiddet*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Ahn, J. ve Randall, G. (2007). *Computer Game Addiction*. New York
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55 (1), 82-87.
- Aktaş, V. (2001). *Çocuklarda Saldırganlık ile Olumsuz Niyet yüklemeye Eğilimleri Arasındaki İlişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Alantar, M. (1996). *Video Oyunu ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri ve Serbest Zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırması*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.
- Aldrich, A. (2006). Video Games and Kids: How Video Games Affect Kids and Tips to Help Parents Set Limits. *Action Alliance for Children*, 6-7.
- Anderson, C. A. ve Bushman Brad J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviour, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behaviour: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12 (5), 353-359.
- Anderson, C. A. ve Dill, Karen E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4, 772- 790.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M. ve Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and United States. *Pediatrics*, 122(5), 1067-1072.
- Anderson, C., Gentile, D. and Bucklev, K. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. İngiltere: Oxford Üniversitesi Yayınları.
- Aronson, E., Wilson, T.D. ve Akert. R.B. (2010). *Saldırganlık Nedir?* (Çev.: O. Gündüz), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Ayan, S. (2006). Şiddet ve Fanatizm. *C. Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(2), 191-209.
- Balcıoğlu, İ. (2000). *Biyolojik, Sosyolojik Psikolojik Açından Şiddet*. İstanbul: Yüce Yayım.
- Baron, R. A. ve Byrne, D. (1991). *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bartholow, B. D. ve Anderson C. A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283- 290.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., ve Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532-539.
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bensley, L. ve Van Eenwyk, J. (2001). Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature. *Journal of Adolescent Health*, 29 (4), 244-257.

- Berger, A. A. (1991). *Bir Terör Aygıtı Olarak Televizyon: Kuramsal Bir Deneme Yaklaşım Denemesi, Enformasyon Devrimi Efsanesi*, (Çev. ve Der. Yusuf Kaplan), İstanbul: Rey Yayınları.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Öğrencilerin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgin, N. (1995). *Sosyal Psikolojiye Giriş*. İzmir: İzmir Kitaplığı Yayınları.
- Brewer, M. B. ve Crano, W. D. (1994). *Social Psychology*. Minneapolis/ St. Paul: West Publishing Company.
- Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Budak, S. (2009). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- 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 (1), 125-139.
- Ceylan, H. ve Şelimen, M. (2018). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 1307- 9581.
- Cooper, J. ve Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 726–744.
- Cope-Farrar, K., Krcmar, M. ve Nowak, K. (2004). *The General Affective Aggression Model: Explaining the Effects of Point of View and Blood in Violent Video Games*, Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, New Orleans Sheraton, New Orleans, LA.
- Cüceloğlu, D. (2005). *İnsan ve Davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 138-150.
- Çetinkaya, H. (1991). *Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Dervent, F. (2007). *Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeyleri ve Sportif Aktivitelere Katılımla İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dolu, O., Büker, H. ve Uludağ, Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme, *Adli Bilimler Dergisi*, 9 (4), 54-75.
- Erdoğan, Y. (2010). Öğrencilerin Saldırganlık Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmeleri, *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 11-13 Kasım, Türkiye.
- Erten, Y. ve Ardalı, C. (2001). *Saldırganlık, Şiddet ve Terörün Psiko-Sosyal Yapıları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Facer, K, Joiner R., Stanton, D., Reid, J. Hull, R & Kirk, D. (2004). “Savannah: Mobile gaming and learning”. *Journal of Computer Assisted Learning* (20), pp. 339-409.

- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E. ve Nixon, K. (1992). Videogames, Aggression, and Self-esteem: A Survey. *Social Behavior and Personality*, 20, 39-46.
- Freedman, J. (1999). *Sosyal Psikoloji*. İstanbul: Ara Yayıncılık.
- Freedman, J. L., Sears, D., O. ve Carlsmith, J., M. (1993). *Sosyal Psikoloji*. (Çev.: İ. Dönmez, Ali), Ankara: İmge Yayınevi.
- Fromm, E. (1993). *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri 1*. (Çev: Şükrü Alpagut), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Gates, B. (1995). *The Road Ahead*. New York: Penguin Books.
- Geen, R. G. (1998). Aggression and antisocial behavior. In D. T. Gilbert, S.T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (4th ed., Vol. 2, s. 317-356). New York: McGraw-Hill.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329.
- Gentile, D.A. ve Anderson, C.A. (2006). "Video Games". In N.J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development* (Vol 3, pp. 1303-1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gözütok, F. D. (2008). *Eğitim ve Şiddet*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- fiths, M. ve Mehroof, M. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 10-85
- Gümüş, A. (2004). Şiddet Türleri: Bir Refleksiyon, Bir Sembol, Bir Gösterge Olarak Şiddet. *Toplumsal Bir Sorun Olarak 'Şiddet' Sempozyumu*, Eğitim Sen Yayınları.
- Gürçan, A. Özhan, Y. S. ve Uslu, Y. R. (2008), *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Healy, M. J. (1999), *Bağlantı Doğru Mu? Bilgisayar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?* İstanbul: Boyner Holding Yayınevi.
- Hogg, M. A. ve Vaughan, G. M. (1998). *Social Psychology*. Harlow: Prentice Hall.
- , M., B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 159-175
- Irmak, Y. A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2): 128-137.
- Irwin, A. R. ve Gross, A. M. (1995). Cognitive Tempo, Violent Video Games, and Aggressive Behavior in Young Boys. *Journal of Family Violence*, 10 (3), 337-350.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008), Bilgisayar Oyunları ideoloji içerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (3), 523-544.
- Karakaya, G. (2019). *Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Karataş, H., Öztürk, C. (2009). Sosyal Bilişsel Teori ile Zorbalığa Yaklaşım. *DEHYHO ED*, 2 (2), 61-74.

- Kars, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Karşlı, N. (2016). Psikososyal açıdan şiddet ve çözüm yolları. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 6(3), 63-89.
- Kartal, H. ve Bilgin, A. (2009). Anne-Babaların Kız ve Erkek Çocuklarına Uyguladıkları Psikolojik Saldırganlık Davranışları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(2), 230-241.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing The World Through Mortal Kombat-Colored Glasses: Violent Video Games and Hostile Attribution Bias. *Childhood*, 5 (2), 177-184.
- Köknel, Ö. (1996). *Bireysel ve Toplumsal Şiddet*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Krahe, B. ve Möller, İ. (2004). Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style and Agression-related Norms in German Adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, pp.53-69.
- Lore, R., K. Schultz, L., A. (1996). İnsan Saldırganlığının Kontrolü: Karşılaştırılmalı Bir Yaklaşım. (Çev: Hatice Karaçanta), *Türk Psikoloji Bülteni*, 2(5), s. 24-28.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26(1), 1-20
- Michaud, Y. (1991). *Şiddet*. Cem Muhtaroglu (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nilsson, M.E. & Jakobsson, A. (2011). “Simulated sustainable societies: Students’ reflections on creating future cities in computer games”. *Journal of Science Education Technology*, pp. 33-50
- O’Brien, D. (2010). *Gaming and simulations: Concepts, methodologies, tools and Applications*. Illinois: Information Resources Management Association.
- Oktay, A. (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Oskay, Ü. (2000). *19. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Der Yayınları.
- Özerkan, K. N. (2004). *Spor Psikolojisine Giriş, Temel Kavramlar*. İstanbul: Nobel Yayınları.
- Pala, Ö. F. (2003). *Saldırganlık Eğilimi-Dindarlık İlişkisi Üzerine Bir Çalışma*. Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Papastergiou, M. (2009). “Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation”. *Computers & Education*, 52(1), pp.1- 12
- Schwabe, G., Goth, C. (2005). “Mobile learning with a mobile game: design and motivational effects”. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(3), pp. 204-216.
- Stanko, E. (1990). *Everyday Violence: How Men and Women Experience Sexual Physical Danger*. London, UK: Pandora.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P. and Gross, E. (2000) The Impact of Home Computer Use on Children’s Activities and Development. *The Future of Children and Computer Technology*, 10, 123-144.
- Sunderland, J. (2004). *Gendered Discourses*. New York, US: Palgrave Macmillan.

- Sütçü, C., Dilmen, E. ve Akyazı, E. (2005). İnternette Çocuklarla İlgili Türkçe Web Sitelerinin İçerik Açısından Karşılaştırmalı Analizi. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 2. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi.
- Tirohl, B. (2002). Gender Setting: New agendas for media monitoring and advocacy. *Journal of Gender Studies*, 11(2), 196.
- Tiryaki, Ş. (2000). *Spor Psikolojisi, Kavramlar, Kuramlar ve Uygulama*. Mersin: Eylül Kitap ve Yayınevi.
- Tutkun, Ö., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T. ve Tekşal, S. (2017). Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet Eğilimine Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 83-91.
- Tuzgöl, M. (1998). *Ana-Baba Tutumları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uluçay, Ç. (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Eğitimde Yansımalar*, 34, 19-21.
- Ulusoy, O. (2007). *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ünsal, A. (1996). Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi. *Cogito*, 6-7, 185-195.
- Williams, D. ve Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, Vol. 72, No. 2, pp. 217-233
- Yalçın, İ. (2004). *Ailelerinden Algıladıkları Destek Düzeyleri Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeyleri*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Haziran.
- Yavuz, R. Tarhan, N. Kocabaşoğlu, N. Savrun, M. (2000), *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet*. (Edt.: İbrahim Balcıoğlu), İstanbul: Yüce Yayım.
- Yükselgün, Y. (2008). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Çatışma Beyanı

“Araştırmamızın yazarları olarak herhangi bir çıkar/çatışma beyanımız olmadığını ifade ederiz”