

ŞİDDET İÇERİKLİ DİJİTAL OYUN OYNAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNDE ŞİDDET VE RİSK ALMA DAVRANIŞI EĞİLİMİNİN İNCELENMESİ

Duygu ÖZBAKIRCI
Bağımsız Araştırmacı, Türkiye
<http://duyguozbakirci@gmail.com>
<https://orcid.org/0009-0002-4774-3971>

Sultan TARLACI
Üsküdar Üniversitesi, Türkiye
sultan.tarlaci@uskudar.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-7634-1467>

Atıf	Tarlacı, S. & Özbakırcı, D. (2023). Şiddet İçerikli Dijital Oyun Oynayan Lise Öğrencilerinde Şiddet ve Risk Alma Davranışı Eğiliminin İncelenmesi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, 7 (3), 262-285.
-------------	--

ÖZ

Şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde; şiddet, risk alma ve bağımlılık eğilimlerini araştıran bu çalışmada temel olarak, şiddet içerikli dijital oyun oynama ve şiddet eğilimi arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu ilişki çeşitli değişkenlere göre de değerlendirilmiştir. Veri toplama aracı olarak katılımcılara, Şiddet Eğilimi Ölçeği (ŞEÖ), Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve kişisel bilgi formu uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla oyun bağımlılığına ve şiddet eğilimine daha yatkın olduğu tespit edilmiştir ($p=0,01$). Disiplin cezası alan, dijital ve şiddet içerikli dijital oyun oynayan, dijital oyunu vazgeçilmez olarak gören, baba eğitim düzeyi lise ve altında olan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin diğer öğrencilere göre fazla olduğu saptanmıştır ($p=0,01$). Öğrencilerin şiddet eğilimi düzeyi ile anlamlı fark gözlenmeyen değişkenler; sınıf düzeyi, anne eğitim düzeyi, oyun oynama yılı ve anne ile babanın medeni halidir ($p>0,05$). Çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde şiddet içerikli oyun oynadığı, kız öğrencilerin ise erkek öğrencilere göre daha yüksek oranda oyun oynamadığı görülmüştür ($p=0,01$). Şiddet içerikli oyun oynama oranlarına bakıldığında lisans mezunu olan annelerin çocuklarının daha düşük oranda şiddet içerikli oyunlar oynadığı ($p=0,02$), yaş ve baba eğitim durumunun ise şiddet içerikli oyun oynama oranında anlamlı fark yaratmadığı tespit edilmiştir. Genel olarak oyun bağımlılığı düzeyi ile şiddet eğilimi arasında pozitif yönde düşük düzeyde güçlü ama anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır. Cinsiyet, dijital ve şiddet

içerikli dijital oyun oynama, şiddet içerikli dijital oyunu vazgeçilmez olarak görme değişkenleri ile bağımlılık eğilimi arasında ise anlamlı fark tespit edilmiştir ($p=0,01$). Günlük oyun oynama süresinin artması ile bağımlılık eğilimi arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu saptanmıştır ($p=0,01$). Son olarak son dönem not ortalaması ile bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutları arasında ters yönlü, anlamlı, düşük-orta düzeyde ilişki bulunmuştur ($p=0,01$).

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Dijital Oyun, Risk alma, Saldırganlık, Şiddet.

INVESTIGATION OF VIOLENCE AND RISK TAKING BEHAVIOR IN HIGH SCHOOL STUDENTS PLAYING VIOLENT DIGITAL GAMES

ABSTRACT

In this study, which investigated violence, risk taking and addiction tendency among high school students who play violent digital games, mainly the relationship between playing violent digital game and violence tendency was examined. This relationship also evaluated according to the following variables. Gender, age, class level, number of siblings, educational level of parents and marital status, socioeconomic status, daily playing time, school success, disciplinary punishment and the idea of seeing digital games as indispensable part of life are the variables. As a data collection tool, The Tendency to Violence Scale, Game Addiction Scale for Adolescents and personal information form were applied to the participants. According to the results of the study, it was found that male students were more prone to play addiction and violence tendency than female students ($p=0.01$). It was found that the students who had a disciplinary punishment, who played digital and violent digital game and think that it is indispensable, and whose father's education level was high school or below, had a higher tendency to violence than the other students ($p=0.01$). No significant differences observed between students' level of violence tendency; class level, mother education level, year of playing game and marital status of parents. In the study, it was observed that male students played violent games at a higher level than female students, whereas female students did not play games at a higher rate than male students ($p=0.01$). When the rates of violent game playing were examined, it was found that children of mother's who has a bachelor's degree played violent games at a lower rate ($p=0.02$). Also it was found that age and father education level did not make a significant difference in violent games playing. In general, it was found that there was a positive but low-level strong but significant relationship between game addiction level and tendency to violence. Significant differences were found between gender, digital and violent digital game playing, and seeing violent digital game as indispensable and addictive tendency ($p=0.01$). There was a positive correlation between the increase in daily playing time and addiction tendency

($p=0.01$). Finally, there was an inverse, significant, low-medium correlation between the last grade point average and all sub-dimensions of the dependency scale ($p=0.01$).

Keywords: *Addiction, Digital Game, Risk Taking, Aggression, Violence.*

GİRİŞ

Ergenlik dönemi, hayattaki en zor ve kritik dönemlerdendir. Bu dönemin olumlu geçmesi, bireyin sağlıklı bir şekilde hayatını sürdürebilmesi için önemlidir. Ergenlik, bilimsel çalışmalarda en çok ele alınan ve birçok yönüyle incelenen konulardandır. Yapılan çalışmalar, bu dönemin gelişim özelliklerini, kuramlarını, biyolojik faktörlerini, psikolojik özelliklerini, beyin yapısında meydana gelen değişimlerini ve biyokimyasal farklılaşmalarını, ergen davranışlarını; aile, arkadaş, okul ve sosyal yaşantının ergen üzerindeki etkisini incelemektedir.

Döner (2014: 21-22), ergenliği sosyal, psikolojik ve fiziksel değişimlerin birden yaşandığı bireyin bu şekilde erişkinliğe geçebildiği, olgunlaşmaya ve bağımsız yaşamaya başlamak için hazırlık aşamasında bulunduğu; gençlik, çocukluk ve erişkinlik arasında gidip geldiği; toplumsal, bedensel ve zihinsel olgunlaşma dönemi olarak tanımlamıştır. Kuşkusuz ki insan sosyal bir yapının içerisine doğar. Kulaksızoğlu'na (2004: 83) göre, sosyal gelişim hayat boyu devam etmektedir. İnsanın yaşı ile bağlantılı olarak çevresi ve statüsü değişecek, buna bağlı olarak ilişkileri farklılaşacaktır. Sosyal çevrede ilk etkileşime geçtiğimiz kişiler annelerimiz ve babalarımızdır. Çocuğun ve ergenin gösterdiği şiddet içerikli ya da saldırganca davranışın ebeveynleriyle olan ilişkisinden etkilendiğini gösteren araştırmalar vardır. İnanç ve ark. (2013: 172-179), ailesinden saldırgan davranış gören bireylerin bunu dışarıya aynı şekilde yansıtacağını belirtmiştir.

Günümüzde sosyal ortamlar bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle farklılaşmış, çocuklar ve gençler bu yeni ortamları sosyalleşmek için de kullanır hale gelmiştir. İlk etkileşime geçtiğimiz sosyal çevre ailemizdir. Aileden öğrenilen deneyimlere bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle hayatımıza giren yeni alanlarda elde edilen deneyimler de eklenmiştir. İnternetin günlük iletişimde kullanılması medya araçlarının da farklılaşmasına sebep olmuştur. Bu yeni medya araçlarında görsel iletiler çok sık kullanılmış ve şiddet içerikli görsellere fazlaca yer verilmeye başlanmıştır. Sık kullanılmaya başlanan bu görseller sosyal medya araçlarıyla kolayca yayılır hale gelmiş, böylece internet ve medya araçlarını kullanan bireyler şiddet içeren görsellere yapılan kontrolsüz paylaşımlarla maruz kalmaya başlamıştır (Erdal, 2012: 15-18, 48). Teknolojinin gelişmesi dijital oyunların da hayatımıza girmesine neden olmuştur. Taşınılabilir cihazlarla çevrimiçi oyunlara istenilen yer, mekân ve zamanda erişme imkânının olması oyunların konumunu farklılaştırmıştır (Kaya, 2013: 3). Karaaslan (2015: 806-818), internet ve bilgisayar teknolojilerinin etkisinin giderek hissedilmeye başlandığını bu gelişmelerin yaşam biçimini etkiler hale geldiğini, bu etkinin ise sadece sanal ortamda kalmayıp toplumsal alana da nüfuz ettiğini söylemektedir. İnternet ve bilgisayarın kullanım alanlarından dijital oyunların, eğitici

özelliklerinin yanı sıra içerdikleri şiddet öğelerini gerçek hayatta uygulamaya olanak sağladığını belirtmiştir. Dijital oyunların çocuk ve ergenlerin davranışlarına etkisini inceleyen araştırmalar bu etkinin olumlu ve olumsuz yönde olduğu konusunda ikiye ayrılmaktadır. Sarsar ve ark. (2015: 418-431), sosyal medyanın öğrenme süreçlerine katkı sağladığını söylemektedir. Dijital oyunların şiddet içeren, saldırganlık davranışını artırdığını gösteren araştırmalar da vardır (Anderson ve Bushman, 2001: 353-359; Demirtaş ve Çakılcı, 2014: 99-107).

ŞİDDET, SALDIRGANLIK, RİSK ALMA DAVRANIŞI TANIMLARI VE BU DAVRANIŞLARIN OLUŞMASINDA ETKİLİ OLAN MEKANİZMALAR

Şiddet

Saldırganlık, şiddet ve risk alma davranışı ergenler üzerine yapılan çalışmalarda en çok ele alınan kavramlardır. Araştırmacılar şiddet ve saldırganlık kavramlarını incelerken bu kavramların zaman içinde nasıl bir dönüşüme uğradığını da ele almışlardır. Konu ile ilgili yapılan çalışmalarda şiddet ve saldırganlığın genel olarak birbirleri yerine kullanıldığı görülmüştür. Işiker'e (2011: 2-11) göre, şiddet ve saldırganlık genel olarak birbirleri yerine kullanılmasına rağmen anlamları birbirinden farklıdır. Şiddet; içerisinde çeşitli duyguları barındıran, zarar veren bir saldırganlık biçimidir. Saldırganlık ise şiddeti içinde barındıran daha geniş bir kavramdır. Sallan Gül'e (2013: 17-26) göre, şiddet bedensel, ruhsal açıdan güç ve baskı uygulayarak insanı zarara uğratan toplu hareket olarak tanımlarken; taciz, tecavüz, sarkıntılık, mobbing, öldürme gibi eylemleri toplumun genelinde var olan şiddet davranışına örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca duygusal, psikolojik, ekonomik, cinsel saldırıların çoğu zaman fiziksel saldırı olarak ortaya çıkan saldırgan davranışla birlikte uygulandığını söylemektedir. Şiddet saldırgan tutumun bir parçası olarak da değerlendirilmektedir (Anderson ve Bushman, 2002: 53, 27-51; Öngören ve ark., 1994: 88).

Şiddetin tanımlarına bakıldığında, şiddet saldırganlığın bir türü olarak görülmektedir. Bu, şiddetin çeşitleri olmasına rağmen öfkenin dışı vurumunun en fazla fiziksel güç kullanma yolu ile gerçekleşmesinden kaynaklanabilir. Ünsal ve Artun'a (1996: 6-7, 29-30) göre, ana özellikleri aynı kalsa bile şiddet kavramı toplumların ve normların farklılaşması ile değişir. Şiddet günümüzde hem geçmişten geldiği şekliyle devam etmekte hem de teknolojinin ilerlemesiyle beraber farklı biçimlere bürünüp yeni şekli ile yaşanmaktadır (Özgür ve ark., 2011: 53-60). İletişim ortamlarının farklılaşmasıyla birlikte şiddet kavramı da boyut değiştirmiştir. Yeni şiddet kavramı dijitallik, etkileşimlilik, sanallık ve değişkenlik öğelerini barındırmaktadır. Yeni iletişim ortamları oyun kavramını etkiler: çünkü yeni iletişim ortamlarının en iyi örneği dijital oyunlardır (Yengin, 2012: 131-133, 188, 192). Bu etki yüzünden dönüşen şiddet kavramına en fazla dijital oyunlarda rastlamanın mümkün olduğu söylenebilir.

Saldırganlık

Saldırganlık ve şiddet kavramı birbirleri yerine kullanılsalar ve iç içe geçmiş olsalar bile birbirlerinden farklı kavramlardır. Dönmezer (1996: 6-7), saldırganlığı sosyal ortamda yer almak ve kişiliğin oluşumunu sağlamak için gerekli bir yetenek olarak görürken, saldırganlığın kullanılabilir hale gelmesini saldırı olarak tanımlamaktadır. Budak (2005: 648-712), saldırganlığı; düşmanlık, rekabet, öfke, korku gibi nedenlerle kendini korumayı, karşısındakine engel olmayı ya da karşısındakine zarar vermeyi hedefleyen her türlü sözel ve/veya fiziksel davranış olarak tanımlamaktadır. Brenner'a göre; saldırganlık, merkezi sinir sisteminin faaliyetlerinden etkilenir ve yok etme amacı barındırır (Erten ve Ardalı, 1996: 143-165).

Saldırganlığın nedenleriyle ilgili farklı görüşler bulunmaktadır. Saldırganlığın içten geldiğini savunanlar olduğu gibi bunun sonradan öğrenildiğini savunanlar da vardır. Lorenz, saldırganlığın dış etkenlere bağlı ve tepkisel olarak gerçekleşmediğini, aniden meydana geldiğini söylerken; saldırganlığın tekil bir güdü olduğunu söyleyen ilk kişi Freud'dur (Lorenz, 1996: 165-168). Ona göre insan, ölüm ve şiddet içgüdüleri ile dünyaya gelir ve insanın tüm davranışlarının sebebi budur (Erten ve Ardalı, 1996: 143-165). Yörükan'a (1995: 161-174) göre ise saldırganlığın toplumsal sebepleri; aile veya okulda fazla disiplin ya da aşırı serbestlik, aile içinde yaşanan problemler, nüfus artışı ve kalabalık ortamlar, etnik farklılıklar, yoksulluk, işsizlik, partiler arasındaki anlaşmazlıklar olarak görülmektedir. Şiddete maruz kalma veya tanık olma, parçalanmış aile yapılarına sahip olma, ilgi ve sevgiden mahrum olma, ailede suç işlemiş bireyin bulunması, medyadaki şiddet öğeleri, bununla birlikte bilgisayardaki şiddet içerikli oyunlar ve bağımlılık yapan maddeler saldırganlığın sebepleri olarak gösterilmektedir (Anderson ve Bushman, 2002: 27-51; Fromm, 1994: 20).

Risk Alma Davranışı

Riskli davranış ile ilgili yapılan tanımlara bakılacak olursak; Ögel ve ark. (2007: 18-23), riskli davranışı, çocuğun ya da gencin iyi olma halini engelleyen, sorumluluk olarak bir yetişkin olma halini sınırlandıran davranışlar olarak tanımlamaktadır. Ayrıca suç, şiddet, madde bağımlılığı gibi riskli davranışların sorun olarak yaşandığı yaş grubunun 15-17 olduğunu söylemektedir. Dökmen (2017: 180), risk almayı; kişinin birçok davranış içinden tehlikeli olanı seçip gerçekleştirmesi olarak tanımlanmaktadır. Bir davranışın riskli davranış olarak kabul edilmesinde kişinin yaşı ve algılaması önemlidir. Ergenlik döneminde olan gençlerin henüz tam anlamıyla gelişmemiş olan risk analiz etme yetileri nedeniyle riskli olarak kabul edilen davranışları seçip uygulayabileceklerini söylemek yanlış olmayacaktır. Yapılan araştırmalar ergenlerin riskli davranışlar göstermesinde birçok faktörün etkili olduğunu göstermektedir. Yıldız'a (2018) göre, ergenlerin riskli davranışlar göstermesinin sebebi; duygusal, sosyal ve fiziksel olabilmektedir. Bu dönemde benmerkezci yaklaşımda olan ergenler tüm gözlerin onun eylemleri ve duyguları

üzerinde olduğunu düşündüğü için sonuçlarını düşünmeden riskli davranışlar gösterebilir.

Dijital Oyun Tanımları

Dijital oyunların hayatımıza girip yaşam biçimini etkilemeye başlaması ile bu oyunlarla ilgili çeşitli tanımlar yapılmaya başlanmıştır. Binark ve ark. (2009: 95-98), 2000’li yıllarda toplumu giderek etkilemeye başlayan bilgisayar oyunlarının tanımlarında yer almasa bile amaçları arasında eğlence ve haz almanın da olduğunu söylemektedir. Bu sayede bilgisayar oyunları en çok kullanılan eğlence araçlarından biri haline gelmiştir. İnternetin gelişmesiyle birlikte teknoloji ile ilişkisi de değişmeye başlayan kullanıcıların özelliklerine göre oyunların tasarlanması, çeşitliliği artırmış ve konuları birbirinden farklı olan oyunlar üretilmiştir.

Kirriemuir (2002), video oyununun ve bilgisayar oyununun; Kaya (2013: 24) konsol oyunu ve dijital oyunun birbiri yerine kullanılabilirdiğini belirtirken, dijital oyunu; bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu tablet gibi donanımlar aracılığıyla oynanan oyun olarak tanımlamıştır. Bozkurt’a (2014: 1-20) göre, dijital oyun insanları bir ara yüzle etkileşime geçiren oyundur. Oynanma biçimi açısından çevrimiçi ve çevrimdışı olarak ayrılır. Video oyunu türleri ise, Yılmaz ve Çağiltay (2004), tarafından aksiyon, macera, dövüş, platform, bilmece, bulmaca/zekâ, simülasyon, rol oynama, spor, strateji, mantıksal, çevrimiçi, matematik, eğitsel olarak kategorize edilmiştir. Spor, strateji, dövüş gibi oyun türlerinin dışında en önemlilerinden biri ‘‘Role Play Game (RPG) Rol Yapma Oyunu’’ iken, dünyanın farklı yerlerinden binlerce insanı bir araya getirebilen ve karakter geliştirip savaşmalarını sağlayan ‘‘MassivelyMultiplayer Online Role Play Game (MMORPG) Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu’’ başka bir oyun türüdür. Oyunlar ile ilgili yapılan tanımlara baktığımızda birçok tanım ve birçok oyun çeşidiyle karşılaşmaktayız. Yeni iletişim teknolojilerinin insanın istek ve ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiğini düşünürsek oyunların da bu istekler doğrultusunda çeşitlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Dijital Oyunların Tarihçesi

Dijital oyunların tarihine baktığımızda dünyada 1947 yılında Thomas Goldsmith ve Estle Ray Man tarafından tasarlanan ilk video oyununun *Katot Işın Tüpü Eğlence Devresi* olduğunu görmekteyiz (URL-1, 2018; Yengin, 2012: 60). Dünyada, modern etkileşimli ilk elektronik oyunların 1958 ve 1962 yılında tasarlanan *TennisForTwo* ve *Spacewar* olduğu konusunda genel bir yargı vardır (Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu: Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet, 1998;Friedman, 1995: 73-89; Yengin, 2012: 109-110,121). Oyun oynama alışkanlığı İlk etkileşimli elektronik oyundan hemen sonra hızla yayılmaya başlamış ve 1972 yılında televizyona bağlanabilen ilk oyun *Pong* tasarlanmıştır (Ergün, 2015; Fox ve Verhovsek, 2002). Video oyunlarının en önemli isimlerinden olan RalphBauer, 1966 yılında televizyonda oynanan *Chase Game* oyunuyla 1968 yılında Amerikan Ulusal

Teknoloji Madalyasını almaya hak kazanmıştır. 1981 yılında *Pac-Man* ve *Donkey-Kong* oyunları piyasaya sürülmüştür (Yengin, 2012: 109-110).

Ülkemizde ise elektronik oyunlarla 1980’li yılların başında tanışılmış, renkli televizyon, atari ve video aynı dönemde sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Oyun sektörünün tarihine baktığımızda; Sedat Çöloğlu, Volkan Uçmak ve Tolga Kahraman’ın tasarladığı *Hançer* adlı oyun 1992 yılında, *İstanbul Efsaneleri (Lale Savaşçıları)* isimli oyun 1995 yılında çıkartılmıştır. Cartoon Animasyon Stüdyoları ise komedi macera türündeki *Dedektif Fırtına* isimli oyunu 1996 yılında, *Gerçeğin Ötesinde* isimli oyunu 1998 yılında uluslararası ve yerli olarak bilgisayarlar için piyasaya sürmüştür. Mevlüt Dinç ve ekibi 2002 yılında *Dual Blades* oyununu bir dövüş oyunu olarak uluslararası piyasaya sunmuştur. Günümüzde elektronik oyunlarla ilgili yaşanan en büyük gelişme çevrimiçi oynanan dijital oyunların tasarlanmasıdır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004). Zamanla gelişen karakter yapısı, efekt, görüntü ve ses sistemi ile daha gerçekçi bir hale gelen oyun sektöründe günümüzde hala liderliğini koruyan oyunlar tasarlanmış ve türlerine göre; aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, strateji olarak gruplandırılmıştır. Bu oyunlara; *Minecraft*, *World of Warcraft*, *Sims*, *Half-Life*, *Diablo*, *Crysis*, *Age of Empires*, *Civilization*, *Doom*, *Medal of Honour* ve *Far Cry* örnek gösterilebilir (Brand ve ark., 2003; Bozkurt, 2014: 1-20). *Metin2*, *Knight Online*, *Silkroad Online*, *CabalOgame*, *Karahan* gibi oyunlar da internet üzerinden oynanan dijital oyunlardır. Sosyal ağlarda yer alan *Farm Ville* ise kısa sürede bağımlılık yaratan dijital oyunlardan olmuştur. Bunların yanında barındırdığı şiddet öğeleriyle adından söz ettiren oyunlar; *Battle Raper*, *Call of Duty*, *Resident Evil*, *Hitman*, *Doom* ve *Counter Strike*’dir. Bu oyunlar görsel olarak şiddetin pekiştirilmesine neden olabilmektedir (Batı ve Ünal Terek, 2011: 12-14, 24-27). Özellikle 1990’lı yıllardan sonra savaş, kan, argo kelimeler ve uyuşturucu kullanımını barındıran şiddet içerikli oyunlar üretilmiştir (Özhan, 2011: 21-33).

Saldırganlık ve Riskli Davranışlar ile İlgili Mekanizmalar

Saldırganlık ve risk alma davranışlarını etkileyen beyin bölgelerine değinecek olursak, dürtüsellik; dışa dönüklük, sabırsız olma, dikkatsiz davranma, sonuçları hesaplayamama, heyecan arayışında olma ve risk alma davranışlarıyla belirir. Dikkatsizlik, karar verme, heyecan arama süreçlerinin literatür taramalarında dürtüsellığı etkilediği görülmüştür (Hollander ve Evers, 2001).

Farklı özelliklere ve yaşlara sahip deneklerle yapılan bu araştırmaların sonuçları ergenlikten önce gri maddede artış olmasına rağmen ergenlikten sonra gri maddenin azalmaya başladığını, ergenlikle beraber yetişkinlik dönemine kadar beyaz madde miktarında artış olduğunu ve frontal lob bağlantılarının 20’li yaşlarda olgunlaşmaya başladığını birbirini destekler sonuçlarla göstermiştir. Ergen beyninde meydana gelen bu değişikliklerin ergenin duyu durumunu, düşünce ve davranışını şekillendirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Dürtüsel davranış inhibisyon denetimini kontrol edememekten kaynaklanır. Orbitofrontal korteks inhibisyon denetimine yardımcı olan beyin bölgesidir (Enticott ve ark., 2006: 285, 94). Orbitofrontal korteks kişinin

davranışlarını yönlendirmesinde rol alırken prefrontal korteksle beraber inhibisyon kontrolü ve yanıtlar arasında seçim yapma aşamalarında görevlidir. Frontal lob da bu süreçlerde etkin olduğu için dürtüsellikle yakından ilişkilidir (Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 2, 254-280). Uzbay (2017: 38-40), orbitofrontal korteksin davranışları yönlendirmede etkili olduğunu söylerken, frontal lobun dürtüsellik ve riskli davranışlarla ilişkili olduğunu frontal lobları hasar gören bireylerin tepkilerinden gözlemlendiğini belirtmiştir. Davidson ve ark. (2000: 28, 591-594), azalmış prefrontal korteks aktivitesinin ve artmış amigdala aktivitesinin dürtüsellik ve saldırgan davranışla alakalı olduğunu söylemiştir. Frontal lobların gelişimi ergenlik döneminde henüz tamamlanmadığından ergenin heyecan veren şeyleri deneme ve risk alma davranışına yatkınlığı bir erişkinden daha fazla olmaktadır. Ergenlerin öfke kontrolünü sağlayamaması ve dürtüsel davranması gelişimi tamamlanmamış frontal bölgeden kaynaklanmaktadır (Amen ve ark., 1996: 129-137).

Ergenlerin yetişkinlere göre daha kolay öfkelenip riskli davranışlarda bulunmalarının bir diğer sebebi ise yetişkinlere oranla az olgunlaşmış amigdala sahip olmalarıdır. Amigdalanın hormonlarla etkileşim içinde olan ve duygularımızı düzenleyen bir öfke merkezi olduğu söylenebilir. Küçük amigdala hacmi ile az bağlantıya sahip ön loblar duyguları düzenleyen ve oto kontrolü sağlayan bölgeler olduğundan bu alanlar arasındaki bağlantının tam kurulamaması risk değerlendirmesinin doğru yapılamamasına neden olup öfkeli davranışlara yol açabilmektedir. Bu bölgelerin tam olgunlaşmaması ergenin herhangi bir durum karşısında nasıl düşünüp davranacağına karar verememesini dolayısıyla alkol, uyuşturucu gibi zararlı maddelere eğilim göstermesini açıklamaktadır (Jensen ve Nutt, 2018: 49-60). Dürtüsellığe bağlı olarak olumsuz sonuçlara yol açabilecek, riskli davranışlara sebep olabilecek bir beyin bölgesi olarak görülen ve duyguları düzenleyen öfke merkezi olarak adlandırılan amigdalanın bu etkilerinin oluşabilmesi için ergenlik döneminde henüz bağlantıları olgunlaşmamış ve miyelinizasyonu tamamlanmamış frontal lobun çeşitli alanlarıyla etkileşime geçmesi gerektiği söylenebilir.

GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmanın Tipi ve Modeli

Araştırma anket tipindedir. Ayrıca araştırma, lise öğrencilerinin şiddet ve bağımlılık düzeyi eğilimlerinin; dijital ve şiddet içerikli dijital oyun oynama, cinsiyet, kardeş sayısı, ekonomik durum, anne ve babanın medeni hali, ders başarısı, disiplin cezası almış olma durumu, sınıf düzeyi gibi değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelediği için nedensel karşılaştırma modelini içermektedir. Araştırmada, şiddet içerikli dijital oyun oynayan öğrencilerde şiddet, risk alma ve bağımlılık eğilimi incelenmiştir.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu çalışma da şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde şiddet, risk alma ve bağımlılık eğilimini ölçmek amaçlanmıştır. Bu nedenle örneklem olarak 14-18 yaş arasında olan lise öğrencileri belirlenmiştir. Çalışmaya ait örneklem 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Mentor Eğitim Kurumları ve Bakırköy Uğur Anadolu Lisesi'nde öğrenim görmekte olan 101 lise dört, 154 lise üç, 40 lise iki ve 15 lise birinci sınıf öğrencisi olmak üzere 130 erkek, 180 kız öğrenciden meydana gelmektedir. Araştırmaya toplamda 310 öğrenci katılmıştır. Katılımcılar çalışmadan önce araştırmanın nedeni hakkında bilgilendirilmiş ve gönüllülük esasına dayalı olarak onayları alınmıştır.

Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Araştırma Mentor Eğitim Kurumları ve Bakırköy Uğur Anadolu Lisesi'nde öğrenim görmekte ve çalışmaya katılmakta gönüllü lise öğrencileriyle 2019-2020 eğitim öğretim yılının ilk döneminin Ekim ayında yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada, şiddet içerikli dijital oyun oynayan öğrencilerde şiddet, risk alma ve bağımlılık eğilimi incelenmiştir. Bu inceleme katılımcılara uygulanan Şiddet Eğilimi ölçeği (ŞEÖ), Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve kişisel bilgi formu ile yapılmıştır.

İstatistiksel Analiz

Öğrencilerin cinsiyet, dijital oyun oynama, disiplin cezası alma, oyundan vazgeçememe, gelir düzeyi ve şiddet içerikli oyun oynama durumlarına göre boyutlar arasındaki farklılığının incelenmesi için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, oyun oynama yılı, sınıf düzeyi, anne ile babanın medeni hali ile boyutlar arasındaki ilişkinin tespit edilmesi için ANOVA testi uygulanmıştır. Farklı olan grupların tespit edilmesi için Sidak testi yapılmıştır. Şiddet eğilimi ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki; yaş, kardeş sayısı ve günlük oyun oynama süresi ile en son dönem not ortalaması arasındaki ilişkinin incelenmesi için korelasyon analizi yapılmıştır. Şiddet içerikli dijital oyun oynama ile demografik özellikler ki kare testi ile analiz edilmiştir. Çalışmada 0,05' ten küçük p değerleri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir. Analizler SPSS 22.0 paket programı ile yapılmıştır.

BULGULAR

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeyleri üzerinde cinsiyetin etkili olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1.Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi Düzeylerinin İncelenmesi

Alt boyutlar	Cinsiyet Kız 180 Erkek 130	\bar{x}	s.s.
Belirginlik	Kız	1,61	0,71
	Erkek	2,62	1,01
Dayanıklılık	Kız	1,68	0,78
	Erkek	2,62	1,05
Durum değiştirme	Kız	1,92	0,94
	Erkek	2,73	1,01
Nüksetme	Kız	1,50	0,82
	Erkek	2,20	0,91
Geri çekilme	Kız	1,25	0,57
	Erkek	1,90	0,99
Çatışma	Kız	1,36	0,68
	Erkek	2,17	0,96
Sorunlar	Kız	1,52	0,75
	Erkek	2,03	0,82
Şiddet eğilimi	Kız	1,48	0,29
	Erkek	1,66	0,39

**Bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. *0,01 düzeyinde anlamlı ilişki.

Tablo 1 incelendiğinde 180’i kadın 130’u erkek olmak üzere 310 kişiden oluşan örnekleme cinsiyete göre; ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı fark görülmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p=0,01$). Yine aynı şekilde erkek öğrencilerin şiddet eğilimi düzeyleri kız öğrencilere oranla daha yüksek düzeyde bulunmuştur ($p=0,01$).

Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeylerinin lise eğitimi boyunca disiplin cezası alma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2. Lise Eğitimi Boyunca Disiplin Cezası Alma Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi Düzeylerinin İncelenmesi

Alt boyutlar	Lise eğitiminiz boyunca disiplin cezası aldınız mı?	N	\bar{x}	s.s.	p
Belirginlik	Evet	24	2,39	1,24	0,06
	Hayır	286	2,00	0,95	
Dayanıklılık	Evet	24	2,36	1,32	0,15
	Hayır	286	2,05	0,98	
Durum değiştirme	Evet	24	2,51	1,29	0,22
	Hayır	286	2,24	1,02	
Nüksetme	Evet	24	2,03	1,00	0,20
	Hayır	286	1,77	0,92	
Geri çekilme	Evet	24	1,86	1,23	0,06
	Hayır	286	1,49	0,79	
Çatışma	Evet	24	1,94	1,09	0,17
	Hayır	286	1,68	0,88	
Sorunlar	Evet	24	2,03	0,83	0,06
	Hayır	286	1,70	0,81	
Şiddet eğilimi	Evet	24	1,83	0,42	0,01*

**Bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. *Anlamlı düzeyde farklılık

Tablo 2 incelendiğinde lise eğitimi boyunca disiplin cezası alma durumuna göre şiddet eğilimi düzeylerinin istatistiksel olarak farklı olduğu saptanmıştır. Bu fark lise eğitimi boyunca disiplin cezası alan öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinin lise eğitimi boyunca disiplin cezası almayan öğrencilere göre daha yüksek olmasından kaynaklanmaktadır ($p=0,01$).

Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeylerinin şiddet içerikli oyun oynama durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına Tablo 3'te yer verilmiştir.

Tablo 3.Şiddet İçerikli Oyun Oynama Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi Düzeylerinin İncelenmesi

Alt boyutlar	Oyun içeriğine göre şiddet içerikli oyun oynama	N	\bar{x}	s.s.	p
Belirginlik	Evet	65	2,85	1,09	0,01*
	Hayır	126	2,22	0,90	
Dayanıklılık	Evet	65	2,68	1,06	0,04*
	Hayır	126	2,38	1,01	
Durum değiştirme	Evet	65	2,93	1,01	0,01*
	Hayır	126	2,55	1,00	
Nüksetme	Evet	65	2,24	0,94	0,01*
	Hayır	126	2,00	0,92	
Geri çekilme	Evet	65	2,02	1,12	0,01*
	Hayır	126	1,63	0,81	
Çatışma	Evet	65	2,38	1,04	0,01*
	Hayır	126	1,87	0,89	
Sorunlar	Evet	65	2,08	0,89	0,04*
	Hayır	126	1,91	0,85	
Şiddet eğilimi	Evet	65	1,82	0,40	0,01*

**Bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. *Anlamlı düzeyde farklılık

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların şiddet içerikli dijital oyun oynama durumlarına göre; ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarının istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklı olduğu görülmüştür. Farkın nedeninin şiddet içerikli dijital oyun oynayan öğrencilerin ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarının şiddet içerikli olmayan dijital oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek düzeyde olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir. Şiddet içerikli dijital oyun oynama eğiliminde olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yine aynı şekilde şiddet içerikli dijital oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimi düzeyleri şiddet içerikli dijital oyun oynamayan öğrencilere göre daha yüksek düzeyde bulunmuştur ($p=0,01$)

Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeylerinin yaş, kardeş sayısı, günlük oyun oynama saati ve en son dönem not ortalamasına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan korelasyon analizi sonuçlarına Tablo 4’te yer verilmiştir.

Tablo 4. Yaş, Kardeş Sayısı, Günlük Oyun Oynama Saati, En Son Dönem Not Ortalaması, Şiddet Eğilimi ve Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi

Alt boyutlar	Yaş		Kardeş sayısı		Günlük oyun oynama saati		En son dönem not ortalaması	
	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>R</i>	<i>p</i>	<i>R</i>	<i>p</i>
Belirginlik	-0,07	0,25	-0,04	0,52	0,58**	0,01	-0,18**	0,01
Dayanıklılık	0,04	0,46	-0,05	0,34	0,53**	0,01	-0,15**	0,01
Durum değiştirme	-0,11	0,06	0,01	0,83	0,43**	0,01	-0,18	0,01
Nüksetme	0,04	0,54	-0,03	0,63	0,29**	0,01	-0,26**	0,01
Geri çekilme	0,01	0,80	-0,04	0,43	0,39**	0,01	-0,27**	0,01
Çatışma	-0,04	0,45	0,02	0,76	0,50**	0,01	-0,22**	0,01
Sorunlar	0,11	0,06	-0,11	0,05	0,46**	0,01	-0,14**	0,01
Şiddet eğilimi	-0,02	0,66	-0,05	0,37	0,24**	0,01	-0,18**	0,01

***Korelasyon analizi yapılmıştır. **0,01 düzeyinde anlamlı ilişki *0,05 düzeyinde anlamlı ilişki

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin yaşları ve kardeş sayıları ile ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı bir ilişki olmadığı, katılımcıların oyun bağımlılığı seviyelerinin ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında benzer olduğu tespit edilmiştir.

Öğrencilerin günlük oyun oynama saatleri ile ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı, düşük-orta düzeyde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin günlük oyun oynama saatleri arttıkça ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutlarının ve oyun bağımlılığı düzeylerinin artacağı görülmektedir. Son dönemki not ortalaması ile ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları arasında ters yönlü, anlamlı, düşük-orta düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Öğrencilerin ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları ve oyun bağımlılığı düzeylerinin artış göstermesinin not ortalamalarını düşüreceği söylenebilir. Günlük oyun oynama saatleri ile şiddet eğilimi düzeyleri arasında pozitif yönlü anlamlı, düşük düzeyde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin günlük oyun oynama saatleri arttıkça şiddet eğilimlerinin artacağı görülmektedir. Ayrıca son dönemki not ortalaması ile şiddet eğilimi düzeyleri arasında ters yönlü, anlamlı, düşük düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinin artış göstermesinin not ortalamalarını düşüreceği söylenebilir.

Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeylerinin birbirleri ile olan ilişkisini incelemek için yapılan korelasyon analizi sonuçlarına Tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5. Şiddet Eğilimi Ve Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi

Alt boyutlar	<i>R</i>	Şiddet eğilimi
Belirginlik	<i>R</i>	0,38**
Dayanıklılık	<i>R</i>	0,35**
Durum değiştirme	<i>R</i>	0,35**
Nüksetme	<i>R</i>	0,34**
Geri çekilme	<i>R</i>	0,43**
Çatışma	<i>R</i>	0,41**
Sorunlar	<i>R</i>	0,29**

***Korelasyon analizi yapılmıştır. **0,01 düzeyinde anlamlı ilişki.

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin belirginlik düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu ($r=0,38$, $p=0,01$), dayanıklılık düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu ($r=0,35$, $p=0,01$), durum değiştirme düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu ($r=0,34$, $p=0,01$), nüksetme düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu ($r=0,34$, $p=0,01$), çatışma düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu ($r=0,41$, $p=0,01$), sorunlar düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($r=0,29$, $p=0,01$).

Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi düzeylerinin şiddet içerikli dijital oyun oynama düzeyine ve demografik özelliklere göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan ki-kare analizi sonuçlarına Tablo 6’da yer verilmiştir.

Tablo 6. Katılımcıların Şiddet İçerikli Dijital Oyun Oynama Düzeyleri Ve Demografik Özelliklerinin İncelenmesi

Demografik özellikler		Oyun içeriği						p
		Şiddet içerikli oyunlar		Şiddet içermeyen oyunlar		Oyun oynamayanlar		
		N	%	N	%	N	%	
Yaşınız?	14	3	4,5%	6	3,8%	1	1,2%	0,06
	15	12	17,9%	14	8,9%	6	7,0%	
	16	24	35,8%	45	28,7%	22	25,6%	
	17	19	28,4%	64	40,8%	46	53,5%	
	18	9	13,4%	28	17,8%	11	12,8%	
Cinsiyetiniz?	Kız	15	22,4%	88	56,1%	77	89,5%	0,01*
	Erkek	52	77,6%	69	43,9%	9	10,5%	
Sınıfınız?	1	4	6,0%	9	5,7%	2	2,3%	0,01*
	2	14	20,9%	20	12,7%	6	7,0%	
	3	26	38,8%	77	49,0%	51	59,3%	

	4	23	34,3%	51	32,5%	27	31,4%	
Annenizin eğitim durumu nedir?	Ortaokul ve Altında	5	7,5%	14	8,9%	8	9,3%	0,02*
	Lise	21	31,3%	38	24,2%	25	29,1%	
	Üniversite	30	44,8%	90	57,3%	38	44,2%	
	Lisans Üstü	11	16,4%	15	9,6%	15	17,4%	
Babanızın eğitim durumu nedir?	Ortaokul ve Altında	7	10,4%	16	10,2%	6	7,0%	0,08
	Lise	23	34,3%	28	17,8%	21	24,4%	
	Üniversite	32	47,8%	89	56,7%	38	44,2%	
	Lisans Üstü	5	7,5%	24	15,3%	21	24,4%	
Dijital oyun oynar mısınız?	Evet	65	97,0%	125	79,6%	1	1,2%	0,01*
	Hayır	2	3,0%	32	20,4%	85	98,8%	

**ki-kare analizi yapılmıştır. *Anlamlı farklılıklar

Tablo 6 incelendiğinde lisans mezunu olan annelerin çocuklarının daha düşük oranda şiddet içerikli oyunlar oynadığı görülmüştür ($p=0,02$). Katılımcıların babalarının eğitim düzeyleri ve yaşlarına göre şiddet içerikli oyun oynama ve dijital oyun oynama oranlarının farklı düzeylerde olmadığı tespit edilmiştir. Çalışmaya göre; 14-15-16-17 ve 18 yaşında olan öğrencilerin şiddet içerikli ve şiddet içerikli olmayan oyunları benzer düzeylerde oynadığı söylenebilir.

Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde şiddet içerikli oyunlar oynadığı, kız öğrencilerin ise daha yüksek oranla oyun oynamadığı tespit edilmiştir ($p=0,01$). Sınıflara göre şiddet içerikli oyunlar oynama oranının farklı olduğu görülmüştür. Lise 2. sınıf öğrencilerinin daha yüksek düzeyde şiddet içerikli oyunlar oynadığı, lise 3. sınıf öğrencilerinin ise daha düşük düzeyde şiddet içerikli oyunlar oynadığı saptanmıştır ($p=0,01$). Katılımcıların şiddet içerikli oyun oynama durumunun dijital oyun oynama durumu ile ilişkili olduğu görülmüştür. Şiddet içerikli dijital oyun oynayan katılımcıların dijital oyun oynama oranı şiddet içerikli dijital oyun oynamayan katılımcılara göre daha yüksek düzeyde bulunmuştur.

Çalışmada şiddet eğilimi düzeyi ile bağımlılık eğilimi düzeyi arasında anlamlı fark görülmeyen değişkenler aşağıda verilmiştir;

Yapılan t testi sonuçları incelendiğinde katılımcıların gelir düzeylerine göre; ergenler için bağımlılık ölçeğini tüm alt boyutları ve şiddet eğilimi düzeyleri benzer sonuçlar göstermiştir. Yine aynı şekilde lise eğitimi boyunca disiplin cezası alma durumuna göre ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı fark görülmemiştir.

Yapılan anova testi sonuçları incelendiğinde katılımcıların anne ve babalarının medeni durumlarına göre ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında oyun bağımlılığı seviyeleri ve şiddet eğilimi düzeylerinin istatistiksel olarak farklı olmadığı görülmüştür. Ayrıca katılımcıların sınıf düzeylerine göre; ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında oyun bağımlılığı seviyelerinin ve şiddet eğilimi seviyelerinin istatistiksel olarak anlamlı fark yaratmadığı görülmüştür. Oyun oynama yıllarına göre; durum değiştirme, nüksetme, geri çekilme, çatışma, sorunlar alt boyutlarının farklı düzeyde olmadığı tespit edilmiştir. 1-5 yıl, 6-10 yıl ve 11 yıl üzerinde oyun oynayan öğrencilerin durum değiştirme, nüksetme, geri çekilme, çatışma ve sorunlar düzeyinde oyun bağımlılığı seviyelerinin benzer olduğu görülmüştür. Aynı şekilde katılımcıların oyun oynama yıllarına göre şiddet eğilimi düzeylerinin istatistiksel olarak farklı olmadığı görülmüştür. Yine anova testi sonuçlarına göre; annesi ortaokul ve altında, lise, üniversite ve lisansüstü düzeyinde eğitime sahip olan öğrencilerin ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutlarında oyun bağımlılığı seviyelerinin benzer olduğu tespit edilmiştir. Aynı şekilde katılımcıların anne eğitim düzeylerine göre şiddet eğilimi düzeylerinin de farklı olmadığı görülmüş ve baba eğitim durumuna bakıldığında da babası ortaokul ve altında, lise, üniversite ve lisansüstü düzeyinde eğitime sahip olan öğrencilerin ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında oyun bağımlılığı seviyelerinin benzer olduğu tespit edilmiştir.

SONUÇ

Tablo 1’de görüldüğü gibi erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla şiddet eğilimi gösterme oranları anlamlı düzeyde farklı bulunmakla beraber, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla oyun bağımlılığı düzeyleri de anlamlı farklılık göstermiştir ($p=0,01$). İlgili literatür incelendiğinde, dijital oyunların şiddeti artırdığı ve erkeklerin şiddete kadınlardan daha yatkın olduğu ve daha yüksek öfke düzeyine sahip olduğu ve daha fazla risk alma eğiliminde oldukları görülmektedir (Byrnes ve ark., 1999: 367-383; Giles ve Heyman, 2005: 498-509; Uludağlı ve Sayıl, 2009: 14-24; Yengin, 2012: 152-181; İnatekin, 2017: 60-63). Bağımlılığa eğilimin de erkek katılımcılarda kadın katılımcılardan daha fazla olduğunu gösteren araştırmalar mevcuttur (Mentzoni ve ark., 2011: 591-596; Johansson ve Götestam, 2004: 223-229; Pesen ve Şanlı, 2018: 105-117).

Tablo 2’ye göre öğrencilerin disiplin cezası almış olma durumu ve bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı bir fark bulunmamış ve ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları benzer sonuçlar vermiştir. Ancak şiddet eğilimi ve disiplin cezası alma durumu arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Yani disiplin cezası alan

öğrenciler disiplin cezası almayan öğrencilere göre daha yüksek oranda şiddet eğilimi göstermektedir. Okullarda disiplin cezası alma şartları düşünüldüğünde, şiddete eğilimi fazla olan ve sorunlarını şiddetle çözmeye çalışan öğrencilerin kurallara aykırı davranarak okula ve/veya arkadaşlarına zarar veren davranışlarda bulunup disiplin cezası alabileceğini söyleyebiliriz.

Tablo 3'te görüldüğü gibi şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları şiddet içerikli dijital oyun oynamayan öğrencilere oranla daha yüksek bulunmuştur. Bu sonuç bize şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinin bu oyunları oynamayan öğrencilere kıyasla oyun bağımlılığı eğilimlerinin anlamlı düzeyde farklı olduğunu göstermektedir ($p=0,01$). Yine aynı şekilde şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde şiddet eğiliminin bu oyunları oynamayan öğrencilere oranla yüksek olduğu saptanmıştır ($p=0,01$). Literatüre bakıldığında araştırmanın sonuçlarını destekleyen bulguların elde edildiği çalışmalar mevcuttur (Demirtaş ve Çakılcı, 2014: 99-107; Kocaman ve ark., 2017). Bunun yanında oyun oynama alışkanlığı ve saldırganlık arasında zayıf bir ilişki olduğunu veya anlamlı bir ilişki bulunmadığını gösteren araştırmalar da mevcuttur (Ferguson, 2007: 309-316; Grusser ve ark., 2007: 602-610).

Tablo 4'te bulunan sonuçlara göre; ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutlarında ve oyun bağımlılığı düzeylerinde artış gözlenmesinin not ortalamasını düşüreceği söylenebilir ($p=0,01$). Ayrıca öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerindeki artışın da not ortalamalarını düşüreceği görülmektedir ($p=0,01$). Chiu ve ark. (2004: 571-581), tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre, akademik başarısı düşük öğrencilerin bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur. Bir başka araştırmaya göre de dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin okul başarılarının düştüğü görülmüştür (Baş, 2018: 492-498). Pesen ve Şanlı'nın (2018: 115-117), araştırmasına göre ise akademik başarı ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark görülmemiştir.

Tablo 5'e bakıldığında katılımcıların oyun bağımlılığına eğilim seviyesi arttıkça şiddet davranışına olan eğiliminin de arttığı görülmektedir. Literatür incelendiğinde bağımlılık, şiddet ve saldırganlık ilişkisi ile alakalı farklı sonuçlara rastlanmaktadır. Grusser ve ark. (2007: 290-292), tarafından yapılan araştırmaya göre, oyun oynama alışkanlığı ve saldırganlık arasında zayıf bir ilişki bulunmuştur. Chiu ve ark. (2004: 571-581), oyun bağımlılığı seviyesinin yükselmesinin düşmanca tavır sergileme eğilimini artıracakını söylemektedir. Şiddet içerikli video oyunu oynama düzeyi ve saldırganlık düzeyi arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna varılan ve şiddet içerikli video oyunlarının şiddet eğilimini artırdığını gösteren çalışmalar vardır (Barlet ve ark., 2008: 539-546; Demirtaş ve Çakılcı, 2014: 99-107; Uhlmann ve Swanson, 2004: 41-50).

Tablo 6'ya bakıldığında yapılan ki-kare testi sonuçları bize lisans mezunu annelerin çocuklarının daha az şiddet içerikli oyun oynadığını göstermiştir ($p=0,02$). Ayrıca şiddet içerikli dijital oyun oynama oranının katılımcıların sınıf düzeyine göre de değiştiği yapılan ki-kare testi ile tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre; lise 2. sınıf

öğrencilerinin daha yüksek düzeyde şiddet içerikli oyun oynadığı, lise 3. sınıf öğrencilerinin ise daha düşük düzeyde şiddet içerikli oyun oynadığı saptanmıştır ($p=0.01$). Bu sonuç değerlendirildiğinde annenin eğitim seviyesinin yüksek olması şiddet içerikli oyunlara karşı çocukta bir bilinç oluşturulması adına önemli görülebilir.

Sonuç olarak, lise öğrencilerinde şiddet, risk alma ve bağımlılık eğilimini inceleyen araştırmaya göre; erkek öğrenciler kız öğrencilere oranla bağımlılığa ve şiddet eğilimine yatkınlıkta daha yüksek sonuçlar vermiştir. Bu sonucun, bize erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla riskli davranışlara daha açık olduğunu gösterdiğini söyleyebiliriz. Yine araştırma sonuçlarına göre hem dijital oyun hem de şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin bağımlılık ve şiddet eğilimi seviyeleri, bu oyunları oynamayan öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Ayrıca araştırma bulguları bize, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha çok şiddet içerikli oyunlar oynadığını, kız öğrencilerin ise daha çok oyun oynamama eğiliminde olduğunu göstermiştir. Genel olarak bakıldığında oyun bağımlılığı düzeyleri ile şiddet eğilimi düzeyleri doğru orantılı görülmüştür. Bu sonuç bağımlılık eğilimindeki artışın şiddeti de artıracakını düşündürmektedir. Bu artışın engellenebilmesi için öğrencilerin arkadaşları ve aileleri ile daha kaliteli vakit geçirebilmelerini sağlayacak sosyal aktiviteler düzenlenmesi önerilmektedir.

Araştırmaya göre; babası ortaokul ve altında, lise, üniversite ve lisansüstü düzeyinde eğitime sahip olan öğrencilerin ergenler için bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutlarında oyun bağımlılığı seviyelerinin benzer olduğu tespit edilmiştir. Aydoğdu'nun (2018: 1-18), çalışmasında elde ettiği bulgular araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Katılımcıların baba eğitim düzeylerine göre ise şiddet eğilimi düzeylerinin istatistiksel olarak farklı olduğu tespit edilmiştir. Babası üniversite ve lisansüstü düzeyinde eğitime sahip olan öğrencilerin şiddet eğilimi seviyelerinin daha alt düzeyde eğitime sahip olan babaların çocuklarına göre daha düşük olduğu görülmüştür. Gençoğlu ve ark. (2014: 639-652), tarafından yapılan çalışmaya göre ise babanın eğitim durumu ile ergenin şiddet eğilimi düzeyi arasında anlamlı fark görülmemiştir. Bu noktada babanın eğitim seviyesi ile babanın şiddete eğilim düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi, araştırmanın farklı bir bakış açısı kazanmasını sağlayabilirdi. Çalışmada ebeveyn tutumları ve anne babanın şiddet eğilimi seviyeleri ile ilgili bir analiz bulunmaması araştırmanın kısıtlılıklarındandır.

Oyun oynama yıllarına bakıldığında ergenler için bağımlılık ölçeğinin sadece belirginlik ve dayanıklılık alt boyutlarında 1-5 yıl arasında oyun oynayan öğrenciler daha uzun yıllar oyun oynayan öğrencilere oranla yüksek düzeyde bağımlılık eğilimi göstermişlerdir. Aynı zamanda günlük oyun oynama süresinin artması ile bağımlılık eğilimi arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Öğrencilerin günlük oyun oynama süresinin azaltılması için onları dijital oyun oynamaya iten faktörlerin araştırılması ve araştırmalarda elde edilen bulgular çerçevesinde öğrencilerin ilgisini çekecek ve onlarda katılma isteği uyandıracak sosyal aktivitelerin planlanması önerilmektedir. Böylece öğrenciler, gün içinde dijital oyunlara daha az vakit ayıracak dolayısıyla bağımlılık eğilimi seviyeleri düşecektir.

Son olarak öğrencilerin son dönem not ortalamasına bakıldığında bağımlılık ölçeğinin tüm alt boyutları ile son dönem not ortalaması arasında ters yönlü, anlamlı, düşük-orta düzeyde ilişki bulunmuştur. Bu sonuçlara göre, öğrencilerin başarı düzeyleri yükseldikçe bağımlılık eğilimlerinin azalacağını söyleyebiliriz. Bağımlılık eğilimini azaltmak için yeni nesil öğrenme biçimlerine uygun eğitim programlarının geliştirilmesi önerilmektedir. Böylece öğrenciler için dersler ilgi çekici hale gelecek, buna bağlı olarak not ortalaması yükselecek ve öğrencilerin bağımlılık eğilimleri azalacaktır.

KAYNAKLAR

- Amen, D. G., Stubblefield, M., Carmichea,l B., Thisted, R. (1996). Brain SPECT findings and aggressiveness. *Annals of Clinical Psychiatry*, 8, 129-137.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.
- Barlett, C. P. ve Harris, R. J. ve Bruey, C. (2008). Şiddetli bir video oyunda kan miktarının saldırganlık, düşmanlık ve uyarılma üzerindeki etkisi. *Deneyisel Sosyal Psikoloji Dergisi*, 44(3), 539-546.
- Baş, M. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ve davranışsal bulgular arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Atlas İnternational Referred Journal on Social Sciences*, 4(9), 492-498.
- Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu (1998). Aile içinde ve toplumsal alanda şiddet. Bilim Serisi: 113. Ankara: Başbakanlık Basımevi.
- Batı, U. ve Ünal Terek, G. (Ed.). (2011). *Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa, bizimkinde oyna*. İstanbul: Derin kitabevi.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Fidaner, B. I. (2009). Dijital oyun tasarımı. B. Barmanbek (Ed.), *Dijital oyun rehberi* içinde (s. 95-113). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Brand, J. E., Knight, S. J. ve Majewski, J. (2003). The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles and narratives. M. Copier ve

J. Raessens (Ed.), *First level up digital games research conference*. Utrecht: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association. <https://pdfs.semanticscholar.org/9972/17058d7da740d349dbfca17bc834df808d5e.pdf>. adresinden edinilmiştir.

Budak, S. (2005). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Byrnes, J. P., Miller, D. C. ve Schafer, D. W. (1999). Gender Differences in Risk Taking: A meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 125(3), 367-383.

Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behaviour*, 7(5), 571-581.

Davidson, R. A., Putnam, K. M. ve Larson, C. L. (2000). Dysfunction in the neural circuitry of emotion regulation: A possible prelude to violence. *Science*, 28, 591-594.

Demirtaş Madran, H. A. ve Çakılcı Ferigül, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15 (2), 99-107.

Dökmen, Y. Z. (2017). *Toplumsal cinsiyet: Sosyal psikolojik açıklamalar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Döner, A. (2014). *Ergenlik dönemi yol haritası* (4. baskı). İstanbul: Işık Yayınları.

Dönmezer, S. (1996). Çağdaş toplumda şiddet ve mafia suçları. *Cogito*, 6-7, 215-220.

Enticott, P. G., Ogloff, J. R. ve Bradshaw, J. L. (2006). Associations between laboratory measures of executive inhibitory control and self-reported impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 41(2), 285-94.

Erdal, C. (2012). *Medyanın efendisi şiddet*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Ergün, İ. (2015, 8 Aralık). *Efsaneler: PONG*. <https://www.merlininkazani.com/efsaneler-pong-makale-85270> adresinden edinilmiştir.

Erten, Y. ve Ardalı, C. (1996). Saldırganlık, şiddet ve terörün psiko-sosyal yapıları. *Cogito*, 6-7, 143-165.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the Bad and the Ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.

Fox, D. ve Verhovsek, R. (2002). *Micro Java Game Development*. [DX Reader version]. Addison Wesley.

Friedman, T. (1995). Making sense of software: computer games and interactive textuality. S. G. Jones (Ed.), *CyberSociety: Computer-mediated communication and community* içinde (s. 73-89). London: Sage.

Fromm, E. (1994). *Sevginin ve şiddetin kaynağı* (6. baskı) (Y. Salman ve N. İçten, Çev.). İstanbul: Payel.

- Gençoğlu, C., Kumcağız, H. ve Ersanlı, H. (2014). Ergenlerin şiddet eğilimine etki eden ailevi faktörler. *Turkish studies: International Periodical for the languages, literature and history of Turkish or Turkic*, 9(2), 639-652.
- Giles, J.W. ve Heyman, G. D. (2005). Preschoolers use of trait-relevant information to evaluate the appropriateness of an aggressive response. *Aggressive behavior*, 31, 498-509.
- Grusser, S.M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychol Behaviour*, 10(2), 290-292.
- Hollander, E., Evers, M. (2001). New Developments in impulsivity. *The Lancet*, 358(9286), 949-50. DOI: 10.1016/S0140-6736(01)06114-1
- Işiker, F. (2011). *Televizyon yayınlarında şiddet* (Uzmanlık tezi). T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Ankara.
- İnaltekin, H. (2017). Lise öğrencilerinde şiddet eğilimi ve medya etkileşimi (İstanbul Kasımpaşa Çok Programlı Anadolu Lisesi örneği) (Yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- İnanç Yazgan, B., Bilgin, M. ve Atıcı Kılıç, M. (2013). *Gelişim psikolojisi* (9. baskı). Ankara: Pagem Akademi.
- Jensen, F. E. ve Nutt, A. E. (2018). Ergen beyni (3. baskı) (C.E. Topaktaş, Çev.). İstanbul: Hep Kitap.
- Johansson, A. ve Götestam, K. G. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45(3), 223-229.
- Karaaslan Aydoğdu, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. [Elektronik Dergi]. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması* (Yüksek lisans tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. [Elektronik Dergi]. *D-Lib Magazine*, 8(2). DOI: 10.1045/february2002-kirriemuir
- Kocaman, O., Aktepe, E. ve Sönmez, Y. (2017). Isparta il merkezi lise öğrencilerinde olası internet bağımlılığı ile saldırganlık ve empati düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(6), 602-610.
- Kulaksızoğlu, A. (2004). *Ergenlik psikolojisi* (6. baskı). İstanbul: Remzi Yayınevi.
- Lorenz, K. (1996). Saldırganlığın spontanlığı. *Cogito*, 6-7, 165-168.

Mentzoni, R.A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvere, K.J., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.

Ögel, K., Ermağan, E., Eke, C. Y. ve Taner, S. (2007). Madde deneyen ve denemeyen ergenlerde sosyal aktivitelere katılım: İstanbul örnekleme. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 18-23.

Öngören, M. T., Yanık, F., İşcan, C. ve Demirergi, N. (1994). *Bu ne şiddet*. Ankara: Kitle Yayınları.

Özgür, G., Yörükoğlu, G. ve Arabacı Baysan, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(2), 53-60.

Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum*, 7(25), 21-33.

Pesen, A. ve Şanlı, T. (2018). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *AJIT-e Online Academic Journal of Information Technology*, 9(34), 105-117.

Sallan Gül, S. (2013). *Türkiyede kadın sığınma evleri erkek şiddetinden uzak yaşama açılan kapılar mı?* (2. baskı). Ankara: Bağlam Yayınları.

Sarsar, F., Başbay, M. ve Başbay, A. (2015). Öğrenme-öğretme sürecinde sosyal medya kullanımı. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 418-431.

Uhlmann, E. ve Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.

Uludağlı Peke, N. ve Sayıl, M. (2009). Orta ve ileri ergenlik döneminde risk alma davranışı: Ebeveyn ve akranların rolü. *Türk Psikoloji Yazıları*, 12(23), 14-24.

Uzbay, T. (2017). *Görünmeyen beyin.*, İstanbul: Destek Yayınları.

Ünsal, A. (1996). Genişletilmiş bir şiddet tipolojisi. *Cogito*, 6-7, 29-30.

Yazıcı, K. ve Yazıcı Ertekin, A. (2010). Dürtüsellüğün nöroanatomik ve nörokimyasal temelleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2, 254-280.

Yengin, D. (2012). Dijital oyunlarda şiddet. İstanbul: Beta Yayıncılık.

Yıldız, A. (2018). Çocuk ve ergenlerde nöroanatomik gelişimin çocuk ceza sorumluluğuna etkisi. *Adli Tıp Bülteni*, 2(3), 190-200.

Yılmaz, E. ve Çağiltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> adresinden edinilmiştir.

Yörükan, A. (1995). Saldırganlık ve yıkıcılık. *Cogito:Barış ve Savaş Özel Sayısı*, 3, 161-174.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 <https://www.uralakbulut.com.tr/wp-content/uploads/2018/12/V%C4%B0DEO-VE-B%C4%B0LG%C4%B0SAYAR-OYUNLARI-1950-LERDE-ORTAYA-%C3%87IKTI-30-KASIM-2018.pdf>
(Eriřim Tarihi: 12.05.2023)

Atıf İin: Tarlacı, S. & Özbakırcı, D. (2023). Őiddet İerikli Dijital Oyun Oynayan Lise Öđrencilerinde Őiddet ve Risk Alma Davranıřı Eđiliminin İncelenmesi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, 7 (3), 262-285.