

ÇOCUKLARIN OYNADIKLARI OYUNLARA GÖRE EMPATİ VE SALDIRGANLIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Gamze ÇANKAYA⁽¹⁾, Hatice ERGİN⁽²⁾

¹İ.B.Şehit Şerife Bacı Çok Programlı Anadolu Lisesi

²İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı

ÖZET

Bu çalışmada 4.sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunlar ile empati ve saldırganlık düzeyleri incelenmiştir. Araştırmaya İstanbul İli içindeki 12 ilköğretim okuluna devam eden 629 dördüncü sınıf öğrencisi katılmıştır. Araştırmada veriler Çocuklar İçin Empati Ölçeği (Bryant, 1982), Saldırganlık Ölçeği (Şahin, 2004), araştırmacılar tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu ve Oyun Formu kullanılarak toplanmıştır. Bu çalışma, çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik betimsel (tanımlayıcı/descriptive) araştırma modellerinden olan ilişkisel tarama modeli türünde bir çalışmadır (Karasar, 2006).

Araştırmanın sonucunda; empati ve saldırganlık arasında negatif yönde, öğrencilerin evde oynadıkları oyunlar ve açık havada oynadıkları oyunlar ile empati düzeyi arasında pozitif yönde ilişki bulunurken, bilgisayar oyunları ile empati arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Öğrencilerin açık havada oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde, buna karşın bilgisayarda oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde, bilgisayarda oynadıkları dövüş ve savaş oyunları, sosyal sitelerdeki oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde; zeka ve mantık oyunları ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin bilgisayarda oynadıkları zeka ve mantık oyunları ile empati düzeyi arasında pozitif yönde; dövüş ve savaş oyunları, sosyal sitelerdeki oyunlar ile empati düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin, evde oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasındaki ilişki anlamlı değildir. Ayrıca, bazı oyun türleri ile cinsiyet, anne-baba çalışma durumu, kardeş sayısı gibi değişkenler arasında anlamlı ilişkiler saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Empati, Saldırganlık, Oyun

GİRİŞ:

Oyun çocuk için sadece bir eğlenme yolu değil aynı zamanda eğlenirken bilişsel, sosyal, duygusal, psikomotor ve dil gelişimini destekleyen bir etkinliktir. Geçmişten günümüze teknolojik araçların da gelişimi ile birlikte oyun ve oyuncakların türü ve içeriği değişmeye başlamıştır. Sokakta oynanan oyunlar yerini evde oynanan oyunlara, evde oynanan oyunlarda yerini git gide bilgisayar oyunlarına bırakmaktadır. Bu değişim kuşkusuz çocukların gelişimlerini ve davranışlarını olumlu ve olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bir yandan sosyal ilişkiler açısından son derece olumlu etkisi olan empati becerisi oyun yolu ile gelişebilirken, ne yazık ki insan ilişkilerini olumsuz yönde etkileyen saldırganlık davranışı da oyun yolu ile öğrenilebilmektedir.

Oyun, iletişim kurma yollarının en doğal olanı, en sık kullanılanı ve en sağlıklı sonuç verenidir. Genel olarak oyun; “belli bir amaca yönelik olan ve olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini temel alan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci” şeklinde ifade edilmektedir (Dönmez-Baykoç, 1992; akt. Anılan, Girmen, Koçkar, Öztürk, 2004).

Son yıllarda üzerinde en çok durulan konulardan birisi de empati kavramıdır. Günümüzde insanlığın karşılaşmış olduğu problemlerin temelinde bulunan nedenlerden birisinin de empatik eğilimi kullanma konusunda yetersizlik olduğu söylenebilir. Empati

insanların birbirini anlamasında önemli bir beceri olarak karşımıza çıkmaktadır. Empatik ilişkiler kurmak, iletişimin sağlıklı yürütmesi açısından gerekli bir özelliktir (Cooper ve Sawaf, 2003).

Empatik beceriler bireyin kendisini ve davranışlarını kontrol etmesini sağladığı için de (Scully, 1988; akt. Kurtyılmaz, 2005), saldırganlıkla bağdaşmayan bir davranıştır. Bu nedenle, saldırganlık önleme çalışmalarının bazıları “zıt tepki hipotezi”ne (incompatible response hypothesis) dayandırılmıştır. Bu hipoteze göre, insanlar doğaları gereği iki zıt davranışı aynı anda gerçekleştirememektedirler (Baron, 1983; Baron ve Richardson, 1994; akt. Kurtyılmaz, 2005). Örneğin insanlar aynı anda hem üzülüp hem sevinemezler. Saldırganlık davranışları ve empati iki zıt kutbu oluşturdukları için aynı anda sergilenememektedirler. Bu nedenle, saldırganlığı önleme çalışmalarında empatik davranışların gösterilmesi desteklenerek saldırganlık davranışlarına başvurulma olasılığı düşürülebilmektedir (Aronson, Wilson ve Akert, 1999; Webster-Stratton ve Reid, 2003; akt. Kurtyılmaz, 2005).

Havighurst, Erikson, Freud ve Piaget gibi gelişim alanında isim yapmış kuramcılar pek çok davranışın kazanılmasında çocukluk döneminin önemine dikkat çekmektedirler. Bu dönemde sağlıklı ve uygun bir öğrenme ortamı yaratılması, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimi açısından olduğu kadar, sosyal ve psikolojik gelişimi açısından da son derece önemli olmaktadır (Yeşilyaprak, 2004).

Günümüzde çocukların duygu, davranış ve becerilerinin olumlu yönde desteklenmesi için uygun ortamların, oyunların belirlenmesi ve bu doğrultuda öneriler sunmak amacı ile çocukların oynadıkları oyunlar, empati ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Ayrıca öğrencilerin, empati, saldırganlık ve oynadıkları oyunların cinsiyet gibi bazı değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediği de ele alınmıştır.

GEREÇ VE YÖNTEM

Bu çalışma, çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik betimsel (tanımlayıcı/descriptive) araştırma modellerinden olan ilişkisel tarama modeli türünde bir araştırmadır (Karasar, 2006).

Araştırmanın Evreni ve Örneklem Seçimi

Araştırmanın evrenini 2010-2011 öğretim yılında İstanbul İli Avrupa yakasında öğrenim görmekte olan ilkokul 4.sınıfa devam eden çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme seçkisiz yöntemle belirlenen okullarda öğrenim görmekte olan 321 kız, 308 erkek olmak üzere toplam 629 çocuktan oluşmaktadır. Seçkisiz yöntem; belirlenen özelliklere sahip bir evrenden, istatistiksel hesaplarla evreni temsil edebilme büyüklüğüne sahip ve tamamen rastgele bir örneklem seçmeye dayanır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Her okulda Okul Müdürlüğü'nün yönlendirmesiyle tesadüfi girilen bir sınıftaki tüm çocuklarla uygulama yapılarak veriler toplanmıştır.

Örneklem grubu olarak 4. sınıf düzeyindeki çocukların seçilmesinde empati becerisinin gelişimi önemli bir etkidir. Bir başkasının bakış açısını anlayabilmeleri için çocukların somut işlemler dönemine geçmiş olmaları gerekmektedir. Bu nedenle bebekler

ve işlem öncesi dönemdeki çocuklar, empatik tepki verme becerisine sahip değildirlir. Yine de empatik tepki verme becerisine sahip olmamalarına rağmen diğer insanların duygularına tepki vermekte ve karşdakini rahatlatmaya çalışmaktadırlar (Kahraman ve Akgün, 2008). On- on iki yaşlarındaki çocuklar empati duygularını tanımadıkları kişilere de yayabilmektedirler (Shapiro, 2000). İlkokul dönemindeki birçok çocuk, başka bir çocuğun oyunda hata yaptığını ve elendiğini gördüğünde, elenen çocuğun hem incindiğini hem de utandığını ve mahcubiyet duygusunu hissettiğini görebilir ve empati kurabilir (Bee, 1995; akt. Ergin, 2003). Piaget'e göre de başkasının bakış açısından bakma becerisi somut işlemler döneminde (7-11 yaş) ortaya çıkmaktadır. Hoffman, çocuğun empati yapısını anlayabilmesi ve çocuğa empatik becerilerin öğretilmesinden önce somut işlemleri mutlaka başarması gerektiği görüşündedir (Ünal, 2003). Bu nedenle örneklem grubu olarak 4. sınıf düzeyindeki çocuklar (10 yaş) seçilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmaya katılan çocukların demografik bilgilerini elde etmek üzere "Kişisel Bilgi Formu", oyun oynama sıklığı ve yerinin belirlenmesi amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan "Oyun Formu", empati düzeylerine ilişkin verileri toplamak için Bryant (1982) tarafından geliştirilen ve Türkçeye uyarlanması Yılmaz-Yüksel (2003) tarafından gerçekleştirilen "Çocuklar İçin Empati Ölçeği" ve saldırganlık davranışına ilişkin verileri toplamak için de Şahin (2004) tarafından geliştirilen "Saldırganlık Ölçeği" (Davranış Değerlendirme Ölçeği) kullanılmıştır.

Oyun formunun hazırlanmasına 4.sınıfa devam eden çocuklar arasından rastgele seçilen 100 çocuğa, en çok oynadıkları 3 oyunun adının sorulması ile başlanmıştır. Ardından herbir çocuğun yazdığı oyunlardan hareketle bir liste oluşturulmuştur. Sonra oyunların içeriğinin araştırılması ile farklı adlardaki benzer oyunlar, literatürde yer alan bilgilere dayanılarak belirlenip eleme yapılmıştır. Daha sonra formun daha kapsamlı olması ve çocukların daha gerçekçi işaretleme yapması amacıyla belirlenen oyunların oynanma sıklığı ve nerelerde oynandığının da öğrenilmesine karar verilerek çizelge netleştirilmiş ve oyun formu son haline getirilmiştir. Değerlendirme aşamasında tek tek yazılan oyunlar "evde oynanan oyunlar", "açık hava oyunları" ve "bilgisayar oyunları" olarak üç grupta toplanmıştır. Çocukların sokakta, bahçede, parkta oynadıkları oyunlar açık hava oyunları olarak gruplandırılmıştır. Açık hava oyunları genel olarak değişik sayılarda oyuncuyla oynanan kurallı, çok fazla araç-gereç, oyuncak gerektirmeyen oyunlardır. Bu oyunların çoğunda çocuklar bir „ebe“ seçerler. Ebe genellikle baş olan ya da takıma karşı tek başına oynayan çocuktur. Açık hava oyunları hareketlilik, koşma, atlama, zıplama, fırlatma, sallanma, tırmanma, yakalama gibi çeşitli etkinliklere olanak verir. Çocukların açık havada oynadıkları hareketli oyunlar; kaydırdaktan kayma, ip atlama, kovalama vb. onların bedensel gelişimlerini de büyük ölçüde etkiler (Sevinç, 2004). Ayrıca Çok, Artar, Şener, ve Bağlı (2004)'nın "Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği" adlı çalışmasında saklambaç, ebelemece gibi yakalamalı oyunlar, ip oyunları, yakartop, istop gibi top oyunları, mendil kapmaca gibi halka oyunları, saklambaç, köşe kapmaca gibi koşmalı beden oyunları ile beştaş gibi taş oyunları okul bahçesinde ve sokakta oynanan oyunlar olarak yer almıştır. Seyrek ve Sun (2003) da saklambaç, köşe kapmaca gibi koşmaca oyunları ile mendil kapmaca gibi halka oyunlarının açık hava oyunları olduğuna değinmiştir. Bu bilgilerden hareketle; açık hava oyunları grubu, oyun formunda yer alan yakalamaca-ebelemece, saklambaç, kovalamaca, yakartop, yerden yüksek, körebe, ip atlama, seksek, köşe kapmaca, parkta oyun, mendil kapmaca, beş taş

ve istop oyunlarından oluşmaktadır. Kıran (2013)’ın ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına olan ilgisini araştırdığı çalışmasında bilgisayar oyun türleri; savaş ve şiddet, spor ve yarış, strateji ve macera, zeka ve mantık, başka oyunlar olarak gruplandırılmıştır. Bu çalışmada da benzer biçimde bilgisayar oyun türleri gruplandırılmış ve oyun formunda alt başlık ile belirtilmiştir. Evde oynanan oyunlar ise bulmaca, canlandırma, bellek, kalem ve kâğıt, sözcük, masa oyunlarını ve müzikli oyunlarını kapsar (Sevinç, 2004). Oyun formunda geriye kalan puzzle, evcilik, kutu oyunları, playstation ve misket oyunları da evde oynanan oyunlar grubunu oluşturmaktadır.

Uygulamada örnekleme dahil edilen okulların, ilköğretim 4.sınıflarından 1 sınıf rastlantısal olarak seçilmiş ve veri toplama araçları olan Kişisel Bilgi Formu, Oyun Formu, Çocuklar için Empati Ölçeği (Bryant, 1982) ve Saldırganlık Ölçeği (Şahin, 2004) araştırmacı tarafından araştırmanın amacı, veri toplama araçlarının nasıl yanıtlanacağı gibi konular hakkında bilgi verilerek tek oturumda uygulanmıştır.

Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi

Çalışmada elde edilen bulgular değerlendirilirken, istatistiksel analizler için niceliksel verilerin karşılaştırılmasında iki grup durumunda, gruplar arası karşılaştırmalarında Bağımsız örnekler (Independent samples) t testi kullanılmıştır. Üç ve daha fazla gruba ilişkin dağılımın karşılaştırılması sonucu gruplar arasında anlamlı bir fark bulunması durumunda farklılığın kaynağını tespit etmek için gruplar, ikili olarak Mann-Whitney U testi ile karşılaştırılmıştır. Ölçekler arası ilişkileri saptamak için Pearson Korelasyon analizi kullanılmıştır (Karasar, 2006). Sonuçlar % 95 güven aralığında, anlamlılık $p < 0,05$ düzeyinde çift yönlü olarak değerlendirilmiştir.

BULGULAR

Araştırmanın bu kısmında incelenen değişkenler ile ilgili olarak toplanan verilerin istatistiksel analizi yapılarak, bu analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1:Saldırganlık ve empati arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizi sonuçları

Boyutlar	Boyut	N	r	p
Saldırganlık	Empati	627	-0,350**	0,000

* $p < 0,05$

** $p < 0,01$

Tablo 1’de görüldüğü gibi, Saldırganlık ile Empati arasında istatistiksel açıdan negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r = -0.35$; $p = 0,000 < 0.05$).

Tablo 2: Çocukların oynadıkları oyun türleri ile empati ve saldırganlık arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizi sonuçları

Boyutlar	Boyut	N	r	p
Evde Oynanan Oyunlar	Empati	629	0,154**	0,000
Evde Oynanan Oyunlar	Saldırganlık	628	-0,077	0,052
Bilgisayar Oyunları	Empati	629	-0,037	0,356
Bilgisayar Oyunları	Saldırganlık	628	0,093*	0,020
Açık Hava Oyunları	Empati	629	0,276**	0,000
Açık Hava Oyunları	Saldırganlık	628	-0,219**	0,000

* $p<0,05$ ** $p<0,01$

Evde oynanan oyunlar ile empati arasında istatistiksel açıdan pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0.154$; $p=0,000<0.05$). Evde oynanan oyunlar ile saldırganlık arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki bulunmamaktadır. Bilgisayar oyunları ile empati arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki bulunmamaktadır. Bilgisayar oyunları ile saldırganlık arasında istatistiksel açıdan pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0.093$; $p=0,020<0.05$). Açık hava oyunları ile empati arasında istatistiksel açıdan pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0.276$; $p=0,000<0.05$). Açık hava oyunları ile saldırganlık arasında istatistiksel açıdan negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-0.219$; $p=0,000<0.05$).

Ayrıca bu çalışmada bilgisayar oyunlarının türlerine göre tek tek empati ve saldırganlık ilişkileri de analiz edilmiştir.

Tablo 3:Bilgisayar oyun türleri ile empati ve saldırganlık arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizi sonuçları

Boyutlar	Boyut	N	r	P
Spor ve yarış	Empati	582	-0,076	0,067
Plan ve strateji	Empati	569	0,030	0,478
Zeka ve mantık	Empati	580	0,148**	0,000
Dövüş ve savaş	Empati	582	-0,274**	0,000
Sosyal sitelerdeki oyun	Empati	590	-0,102*	0,013
Spor ve yarış	Saldırganlık	581	0,066	0,110
Plan ve strateji	Saldırganlık	568	0,012	0,781
Zeka ve mantık	Saldırganlık	579	-0,094**	0,024
Dövüş ve savaş	Saldırganlık	581	0,338**	0,000
Sosyal sitelerdeki oyun	Saldırganlık	589	0,217**	0,000

Spor ve yarış oyunları ile empati arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki

bulunmamıştır ($r=-0,076$; $p=0,067>0,05$). Plan ve strateji oyunları ile empati arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki bulunmamıştır ($r=0,030$; $p=0,478>0,05$). Zeka ve mantık oyunları ile empati arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %14,8 düzeyinde pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0,148$; $p=0,000<0,05$). Buna göre zeka ve mantık oyunlarını oynama sıklığı arttıkça empati puanı da artmaktadır. Dövüş ve savaş oyunları ile empati arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %27,4 düzeyinde negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-0,274$; $p=0,000<0,05$). Buna göre dövüş ve savaş oyunları oynama sıklığı arttıkça empati puanı azalmaktadır. Sosyal sitelerdeki oyunlar ile empati arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %10,2 düzeyinde negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-0,102$; $p=0,013<0,05$). Buna göre sosyal sitelerdeki oyunları oynama sıklığı arttıkça empati puanı azalmaktadır.

Spor ve yarış oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki bulunmamıştır ($r=0,066$; $p=0,110>0,05$). Plan ve strateji oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki bulunmamıştır ($r=0,012$; $p=0,781>0,05$). Zeka ve mantık oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %9,4 düzeyinde negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-0,094$; $p=0,024<0,05$). Buna göre zeka ve mantık oynama sıklığı arttıkça saldırganlık puanı azalmaktadır. Dövüş ve savaş oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %33,8 düzeyinde pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0,338$; $p=0,000<0,05$). Buna göre dövüş ve savaş oynama sıklığı arttıkça saldırganlık puanı da artmaktadır. Sosyal sitelerdeki oyunlar ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %21,7 düzeyinde pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=0,217$; $p=0,000<0,05$). Buna göre sosyal sitelerdeki oyunları oynama sıklığı arttıkça saldırganlık puanı da artmaktadır.

Tablo 4: Oyunların oynanma sıklığının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonuçları

Puan	Gruplar	N	x	Ss	Shx	T-Testi		
						T	Sd	p
Evde Oynanan Oyunlar	Kız	321	2,427	1,061	0,059	1,930	627	0,054
	Erkek	308	2,263	1,067				
Puan	Gruplar	N	X	Ss	Shx	T-Testi		
		t	Sd	P				
Bilgisayar Oyunları	Kız	321	2,844	1,421	0,079	-8,310	627	0,000
	Erkek	308	3,773	1,379				
Puan	Gruplar	N	X	Ss	Shx	T-Testi		
		t	Sd	P				
Açık Hava Oyunları	Kız	321	8,564	2,269	0,127	7,003	627	0,000
	Erkek	308	7,140	2,813				

Tablo 4'te görüldüğü üzere, araştırmaya katılan çocukların cinsiyetleri ile evde oynanan oyunlar değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($t=1,930$; $p=0,054>0,05$). Araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyunlarını oynama aritmetik ortalamaları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t=-8,310$; $p=0,000<0,05$). Söz konusu farklılık erkeklerin lehine gerçekleşmiştir. Yani; erkeklerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı kızlara göre anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Araştırmaya katılan çocukların açık hava oyunlarını oynama ile ilgili aritmetik ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t=7,003$; $p=0,000<0,05$). Söz konusu farklılık kızların lehine gerçekleşmiştir. Yani; kızların açık hava oyunlarını oynama sıklığı erkeklere göre anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur.

Tablo 5. Oyunların oynanma sıklığının anne çalışma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonuçları

Puan	Gruplar	N	x	Ss	Shx	T-Testi		
						T	Sd	P
Evde Oynanan Oyunlar	Evlet	277	2,625	0,911	0,055	5,980	626	0,000
	Havır	351	2,125	1,129	0,060			
Puan	Gruplar	N	x	Ss	Shx	T-Testi		
						t	Sd	P
Bilgisayar Oyunları	Evlet	277	3,614	1,302	0,078	4,851	626	0,000
	Hayır	351	3,048	1,557	0,083			
Puan	Gruplar	N	x	Ss	Shx	T-Testi		
						t	Sd	P
Açık Hava Oyunları	Evlet	277	7,881	2,735	0,164	0,150	626	0,881
	Hayır	351	7,849	2,582	0,138			

Tablo 5'e bakıldığında, araştırmaya katılan çocukların evde oynanan oyunlar ile ilgili aritmetik ortalamalarıyla anne çalışma durumu değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t=5,980$; $p=0,000<0,05$). Söz konusu farklılık annesi çalışanların lehine gerçekleşmiştir. Yani; annesi çalışanların evde oynanan oyunlar sıklığı çalışmayanlara göre anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyunları oynamaları ile ilgili aritmetik ortalamaları ile anne çalışma durumu değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t=4,851$; $p=0,000<0,05$). Söz konusu farklılık annesi çalışanların lehine gerçekleşmiştir. Yani; annesi çalışanların bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı çalışmayanlara göre anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Araştırmaya katılan çocukların

açık hava oyunları ile ilgili aritmetik ortalamalarının anne çalışma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız grup t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($t=0,150$; $p=0,881>0,05$).

Tablo 6. Oyunların oynama sıklığının baba çalışma durumu değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonuçları

Puan	Gruplar	N	X_{ort}	Top_{ort}	U	Z	p
Evde Oynanan Oyunlar	Evet	615	317,470	195 241,500	2 788,500	-2,353	0,019
	Hayır	14	206,680	2 893,500			
Bilgisayar Oyunları	Evet	615	318,910	196 127,000	1 903,000	-3,658	0,000
	Hayır	14	143,430	2 008,000			
Açık Hava Oyunları	Evet	615	315,920	194 289,000	3 741,000	-0,844	0,399
	Hayır	14	274,710	3 846,000			

Tablo 6’da belirtildiği üzere, çocukların evde oynanan oyunlar ortalamalarının baba çalışma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney-U testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur (Mann Whitney $U=2 788,500$; $p=0,019<0,05$). Babası çalışanların evde oynanan oyunlar sıklığı ($x=2,361$), çalışmayanların evde oynanan oyunlar sıklığından ($x=1,643$) yüksek bulunmuştur. Çocukların bilgisayar oyunları ortalamalarının baba çalışma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney-U testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur (Mann Whitney $U=1 903,000$; $p=0,000<0,05$). Babası çalışanların bilgisayar oyunları oynama sıklığı ($x=3,333$), çalışmayanların bilgisayar oyunları oynama sıklığından ($x=1,857$) yüksek bulunmuştur. Çocukların açık hava oyunları ortalamalarının baba çalışma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney-U testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır (Mann Whitney $U=3 741,000$; $p=0,399>0,05$).

TARTIŞMA

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular sırasıyla yorumlanarak tartışılacaktır.

Araştırmada empati ve saldırganlık arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu sonuç empati ve saldırganlığın bireyde birlikte artıp azalmadığını yani; hem empati hem saldırganlık davranışının bir kişide aynı oranlarda görülemeyeceğini göstermektedir. Buna göre; herhangi bir değişken için empati ve saldırganlık birlikte incelendiğinde ters oranda sonuçlar elde edilebilir. Empati puanları yüksek olan birinin olumlu iletişim kurma, diğerinin açısından bakma, kendini onun yerine koyup onun duygularını anlamaya çalışma ve ifade etme becerilerinde güçlü olacağı düşünülürse saldırganlık davranışı gösterme ihtimali de o denli az olacaktır. Empati becerileri sayesinde herkesin kendisi gibi düşünüp, hissetmediğini fark eden, aynı zamanda onların duygularını da yaşayan bireyin saldırganca davranma olasılığı düşmektedir (Marshall, Hudson, Jones

ve Fernandez, 1995; Pithers, 1994; akt. Kurtyılmaz, 2005). Strayer ve William (2004) empatinin saldırganlık davranışlarıyla olan ilişkisini oyun gruplarında gözlemlemiştir. Araştırmada, 24 çocuğun oyun oynarken çekilmiş video kayıtlarındaki fiziksel, sözel saldırganlık davranışları ve özgeci davranışları belirlenmiş, bunun sonucunda empati arttıkça öfke ve saldırganlığın azaldığı, özgeci davranışın ise arttığı gözlenmiştir. Bu araştırmanın empati ve saldırganlık arasındaki negatif yönde ilişkili bulgularına ve oyun türleri bazındaki sonuçlarına göre de, empati ile pozitif yönde anlamlı ilişki saptanan açık hava oyunlarının saldırganlıkla negatif yönde anlamlı ilişkili olması Strayer ve William (2004)'ın bulguları ile paralellik göstermektedir (Akt. Kurtyılmaz, 2005).

Çocukların evde oynadıkları oyunlar ile empati arasında *pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur*. Çocuk oyunda üstlendiği anne-baba, kız-erkek çocuk gibi rollerle cinsel kimliğini kazanabilir. Aile içindeki rolleri üstlenerek ve yaşayarak görevleri, sorumlulukları, davranış şekillerini öğrenebilir. Ayrıca evde oynanan oyunların, konuşma dilinin kullanımı, sözlü olarak ifade edilenleri anlama, cevap verme, zihinsel değerlendirme, hayali durumları ifade etme, duygu ve düşünceleri anlatma gibi yönleri de bulunduğu söylenebilir. Araştırmada evde oynanan oyunlar ve empati arasında elde edilen pozitif yöndeki sonuçlar bu bağlamda yorumlanabilir. Cirhinlioğlu (2001)'na göre özellikle evcilik oyunları, hayal ve taklit oyunları ve çeşitli meslekleri dramatize etme gibi oyunlar, çocuğa sosyal gelişim yönünden önemli katkılar sağlamaktadır. Çocuk oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, paylaşmayı, işbirliği ve yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi öğrenir (akt. Anılan ve diğ., 2004). Çocukların evde oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkinin anlamlı olmaması aslında beklenen bir sonuç olarak düşünülebilir. Evde oynanan oyunlarda dili ve sosyal etkileşimi yoğun kullanan çocuk problemlerini de saldırgan davranışlar sergileyerek değil kendini sözel olarak ifade ederek çözmeye yoluna gidecektir. Ayrıca bu oyunlar yolu ile birçok sosyal beceriyi kazanan çocukların saldırgan davranışlara daha az başvurması da beklenen bir davranıştır. Andiç ve İşler (2010)'in de belirttiği gibi çocuklar oyun aracılığıyla sosyalleşmeyi, insanlarla ilişki kurmayı, sevgiyi, paylaşımı öğrenirler. Birbirlerinin adını dahi bilmeyen çocuklar bir araya geldiklerinde oynamaya başlarlar; oyun onların ortak dilidir. Arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir.

Çocukların açık havada oynadıkları oyunlar ile empati arasında *pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur*. Grup halinde oynanan açık alan oyunlarının sosyal gelişim ve uyum açısından çocuklara önemli katkıları vardır. Oyunlar içerisinde farklı sosyal roller denir, roller hakkında yeni bilgiler öğrenilir, kurallar konulur ve uymayanlara yaptırımlar uygulanır. Sosyal etkileşim, duyguların paylaşımı, olumlu veya olumsuz yaşantıların ifade edilebilmesi oyun ortamlarında sıkça görülür (Akgül, 2011). Mendil kapmaca, yerden yüksek, istop, yakartop gibi açık havada oynanan grup oyunlarında kural bilinci ve kurallara uyma, grup dinamiği ve dayanışma, diğer insanlarla iletişim kurma, gözlem ve işbirliği yapma, grubun ebevyne yardımcı olması, gruba ait olma, grup kararı alma ve yardımlaşma gibi sosyal gelişime katkıda bulunan öğelerin yer alması sebebiyle açık hava oyunlarının çocukların empati düzeyinde pozitif yönde etkili olduğu sonucunu desteklediği düşünülebilir.

Yavuzer (2005) çocuğun oyun gereksinimini en iyi karşılayan oyun gruplarından birinin “Açık hava oyunları” olduğunu ifade etmektedir. Açık havada oynanan saklambaç, yakar top vb. oyunlar bedenini sağlıklı gelişmesini destekler, bedene işlerlik kazandırır. Alınan oksijen beyin sağlıklı işlenmesini sağlar. Solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım işlevlerinin gerektiği biçimde yerine gelmesi ancak hareketle sağlanır. Bu nedenle de çocuklar sık sık açık havaya çıkarılmalıdır. Çocuk; bahçede, sokakta en iyi oyun ortamını bulur, işbirliğini geliştirir yaşlılarıyla iletişime girer. Çocuk, kendi hakkını korurken, paylaşmayı ve başkalarının özgürlüğünü zedelemeyi öğrenir.

Pedagoglar ve psikologlar çocuk oyunlarını, çocukların iletişim yeteneklerini geliştiren ve bu sayede onların sosyalleşmesini sağlayan en önemli araçlardan biri olarak kabul ederler. Oyun ortamı, doğal olarak çocukların ilk iletişim ortamıdır. Çocuk oyunları kendine özgü mesajları ve kodları bulunan yarı-sözlü sosyo-kültürel ürünlerdir. Oyun dünyasında, oyuncular gönderici-alıcı durumundadır ve sözlü ya da sözsüz formüller de mesajları meydana getirir. Çocuk oyunları, ses, söz ve harekete dayalı olarak, yüz yüze ve hiçbir iletişim aracı (yazı, teyp, radyo, televizyon vb.) kullanılmadan, sözlü gelenekte yaratılmakta ve oynanmaktadır. Çocuk oyunlarında iletişim karşılıklı, iki yönlüdür (Özdemir, 2006).

Çocukların oynadıkları bilgisayar oyunları ile empati düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Buna karşın çocukların bilgisayarda oynadıkları oyunlar ile saldırganlık puanları arasında pozitif yönde anlamlı ilişki saptanmıştır. Duygusal paylaşım ve karşılıklı iletişime imkan sağlamayan elektronik oyunlar, çocukların fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimleri için gerekli olan ortak oyun oynama ve oyun kurma becerilerini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu bağlamda elektronik oyunların bireysel hareket etmeyi özendirici yapısı karşısında, geleneksel diyebileceğimiz çocuk oyunlarının ortak hareket etmeyi, sosyal beceriyi geliştiren niteliğinin çatışmakta olduğu söylenebilir. Çocukların başkalarıyla etkileşim halinde olmadığı, paylaşımında bulunmadığı, rahatça kendini ifade edemediği, beden dilini kullanmadığı, galibiyetin sevincini, mağlubiyetin üzüntüsünü paylaşmadığı sanal dünyadaki bu oyunların çocukları beceri geliştirmekten yoksun, fiziksel ve sosyal olarak yalnız ve sosyalleşmekten uzak bir hale getirdiği düşünülebilir. Buna göre bilgisayar oyunlarını fazlaca oynayan çocukların gerçeklik ve kendilik algılarının etkilenebileceği, bu doğrultuda saldırganca davranma riskinin de artabileceği düşünülebilir. Genellikle günlük yaşamında kendini güçsüz hisseden çocuklar, bilgisayar oyunları yardımı ile orduları yönetme, araba kullanma, çarpma ve çalma gibi gerçek olmayan, sanal bir dünyada dilediğini yapma serbestliğine sahip olmaktadır. Bu durum da gerçek yaşamda çocukların uyum becerilerini olumsuz etkileyebilir ve saldırganca tutum sergileyebilirler. Bu araştırmada empati ile bilgisayar oyunları arasında anlamlı ilişki olmaması da bu sonucu desteklemektedir.

Bu sonuçlara paralel olarak, literatürde bilgisayar oyunlarının çocuklarda ve ergenlerde saldırgan davranışları tetiklediğini rapor eden araştırmalar bulunmaktadır (Kronenberger ve diğ., 2005). Bilgi (2005), araştırmasında saldırganlığı öğrencilerin oyun oynama sürelerine göre incelediğinde, bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlığın da arttığını, buna karşın depresyon ve yalnızlık düzeyinde herhangi bir farklılaşma olmadığını bulmuştur. Öğrenciler oynadıkları bilgisayar oyun türüne göre incelendiğinde ise, savaş- strateji ve macera oyunu oynayanların antisosyal saldırganlık

düzeylerinin bilgisayar oyunu oynamayanların antisosyal saldırganlık düzeylerinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

McLeod ve Lin (2010) ‘‘Oyunda çocuğun gücü’’ adlı araştırmasında The Sims gibi bazı bilgisayar oyunlarının, bir karakteri tüm fiziksel ve ruhsal özellikleriyle oluşturmak, yaşadığı yeri tasarlamak, sosyal ilişkilerini ve yapacağı işleri belirlemek gibi durumları içermesinin çocuğun gücünün sınırlarını gerçekçi olarak tespit edememe ve bu bağlamda algısının da olumsuz etkilenmesinin söz konusu olabildiği sonuçlarına ulaşmıştır.

Benzer şekilde Abalı (2007)’da çocukların bilgisayar oyunlarını oynarken aşırıya kaçmalarının; psikolojik açıdan her şeyi bir oyun olarak görmelerinin, sürekli hayal kurmalarının; oyunda işlenen temalarla oyun sonrasında da zihinsel olarak meşgul olmalarının, aileleri ile olan ilişkilerinde ve onlarla geçirilen zamanda azalma gerçeklikten uzaklaşma, asosyal bir yaşam tarzının yerleşmesi, hayal ile gerçeği karıştırma peşin hüküm veren yargılamaların tesiri altına girme gibi olumsuz etkileri olabileceğine dikkati çekmektedir.

Anderson ve Bushman (2001) araştırmalarında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlık davranışını arttırdığı, yapıcı sosyal davranışları ise azalttığı sonucuna ulaşmışlardır. Aynı zamanda bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedirler (akt. Andiç ve İşler, 2010).

Araştırmada çocukların açık havada oynadıkları oyunlar ile saldırganlık arasında ise negatif yönde anlamlı ilişki saptanmıştır. Açık hava oyunları çocuğun biriken enerjisini doğru bir kanaldan boşaltmasına ve hareket etmesine imkan vermekle birlikte genellikle grup halinde oynandığından çocuğun kendi sınırlarını fark etmesi, başkalarının hakkına saygı duyması, sıra beklemesi gereken oyunlardır. Böylece saldırganlık davranışının desteklenmemesi ve hatta gruba ve oyuna kabul edilmeyi engellemesi durumu oluşabilmektedir. Açık hava oyunları ile saldırganlık arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunması literatür incelendiğinde, tutarlı bir sonuç olarak görülebilir. Akgül (2011)’ün de belirttiği gibi, çocuk oyunları, saldırganlık eğilimlerinin ve enerji birikiminin zararsız bir şekilde kullanım ve yönlendirilmesinde önemli bir işleve sahiptir. Alan oyunları denilen kategoride çocuklar atlayıp-zıplayarak veya oyun araçları vasıtasıyla bir takım beceriler de geliştirirler. Zihin-kas koordinasyonu, algılama ve tepki verme hızı, kendini yaşlılarıyla mukayese edebilme ve değerlendirme, oyun yoluyla mümkün olabilmektedir. Çocukluk dönemi yoğun enerji hissedilen bir dönemdir. Enerjinin boşaltılmadığı durumlarda huzursuzluk, saldırganlık davranışı gözlemlenebilir, öfke hissedilebilir. Hareket ihtiyacının karşılandığı oyunları sıklıkla oynayan çocukların saldırganlık düzeyinin düşük çıkması anlamlı bulunan bir sonuçtur. Ayrıca oyunlar bencil, saldırgan, ürkek, pasif çocukların bir arada uyumlu ve üretken davranışlar içine girebilmesi için işbirliği, hoşgörü, sırasını bekleme, takdir etme, paylaşma, yardımlaşma, yönetme ve yönetilme, eşgüdüm içinde çalışma gibi toplumsal özellikler kazanmasını destekler. Karşılaşılan sorunların üstesinden gelebilmek için birlikte karar verme, hareket etme, ürüne yönelik verimli davranışlar sergileme bilinci yine sosyal oyun ortamında kazanılır (Sevinç, 2004). Sevinç (2004)’ün değindiği gibi; saldırgan çocuklarda uyumsuz

davranışlar oyunu bozmaya ve kendi üstünlüklerini kabul ettirmeye yarar. Bunlar oyunu “oyun” olarak kabul etmezler, kendilerini göstermek için araç olarak kullanırlar. Örneğin top oyununda topun sürekli kendilerinde olmasını isterler.

Araştırmada çocukların bilgisayarda oynadıkları zeka ve mantık oyunları ile empati arasında pozitif yönde; dövüş ve savaş oyunları, sosyal sitelerdeki oyunlar ile empati arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Zeka ve mantık oyunlarının çocuğu düşünmeye sevk etmesi açısından diğer oyun türlerine göre daha geliştirici olduğu söylenebilir. Özellikle empati becerilerini de içeren sosyal ilişkiler açısından, çocukların dövüş ve savaş oyunları oynaması ya da bilgisayar başında fazlaca zaman geçirmesi yerine özellikle kardeş ya da akran ilişkileri yönünden desteklenmesinin daha önemli olduğu düşünülmektedir. Oyunlar sanal ortamlardaki etkileşimleri giderek artırmasına karşılık gerçek hayatta insanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Yüz yüze, sıcak, samimi ilişkilerin yerini artık sosyal kimlikten bağımsız ortamın yarattığı ilişki biçimleri almaktadır. Özellikle çevrim içi oyunlarda insanlar birbirlerini bilgisayar ortamında yarattıkları avatarları (oyuncu karakterleri) yoluyla tanımakta, birbirlerinin yaşını, cinsiyetini, mesleğini vb. özelliklerini bilmemektedirler. Oyunlarda elde edilen başarılar bireylere güç sağlamakta bu da onların saygınlıklarını belirlemektedir (Kıran, 2013). Bilgisayar oyunları ve internet çocuk ve gencin arkadaşının yerini alarak sosyal izolasyona neden olmaktadır (Kelleci, 2008; akt. Kıran, 2013). Buna göre, sosyal sitelerdeki oyunlar ile empati arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmasının literatürdeki bilgilerle tutarlı olduğu söylenebilir. Akgül (2011)’ün de belirttiği gibi, şehir içinde arkadaş edinmenin azalmasıyla beraber kendi kendine oyun oynayan, genellikle yalnız olan, tv ya da bilgisayarla kendini eğlendiren çocukların sayısı artmaktadır. Hem kendi kendine oyun kuran, hem ebeveyni ile oyun kuran ve oynayan, hem akranları hem de kendinden yaşça büyük ve küçük olanlarla oyun oynayabilen bir çocuk çok daha sağlıklı büyüyecektir.

Çocukların bilgisayarda oynadıkları dövüş ve savaş oyunları, sosyal sitelerdeki oyunlar ile saldırganlık arasında pozitif yönde; zeka ve mantık oyunları ile saldırganlık arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Günümüzde insanlar birbirine karşı gittikçe yabancılaşmakta ve birbirlerine karşı güven duyguları azalmaktadır. Bu durum anne ve babaların, çocuklarının evin dışında oyun oynama isteklerine sınırlama getirmesine neden olmuştur (Başal, 2007). Bu sınırlanmanın çocukların fazla enerjilerini boşaltamaması ve oyun yoluyla sosyal ilişkilerini geliştirememesine neden olduğu düşünülebilir. Dolayısıyla da evde kalıp bilgisayar oyunlarına yönelen çocukta saldırganlık davranışı görülme olasılığının artması beklenen bir sonuçtur. Bu araştırmanın bulgularıyla paralel şekilde; Bilgi (2005) de araştırmasında savaş-strateji ve macera oyunu oynayanların antisosyal saldırganlık düzeylerinin, bilgisayar oyunu oynamayanların antisosyal saldırganlık düzeylerinden daha yüksek olduğu ve bilgisayar oyunu oynamayanlarla spor ve yarış oyunları oynayanlar arasında saldırganlık düzeyi açısından anlamlı bir fark olmadığı sonuçlarına ulaşmıştır. Anderson ve Bushman, yaptıkları bir araştırmada bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde, saldırganlık ve tedirginliği artırdığını, sosyal ilişkilerini azalttığını, saldırganlığa neden olduğunu ortaya koymuşlardır. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedirler (Eroğlu, 2009; akt. Kıran, 2013).

Araştırmada, cinsiyet değişkenine göre oyunlar değerlendirildiğinde; bilgisayar oyunlarını erkek çocukların; açık hava oyunlarını ise kız çocuklarının daha fazla oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu saldırganlık ve bilgisayar oyunları puanlarının pozitif yönde ilişkili bulunması ile paralel düşünülebilir. Erkek çocukların saldırganlık puanları daha yüksek bulunmuş olup, aynı zamanda bilgisayar oyunlarını oynama puanları da yine erkek çocuklarda daha yüksektir. Buna göre, araştırma bulgularının birbiriyle tutarlı olduğu söylenebilir. Açık hava oyunlarının genel olarak kurallı oyunlar olduğu düşünüldüğünde; kız çocukların açık hava oyunlarını daha fazla oynaması, çoğunlukla grup oyunlarını tercih etmeleri, iletişim becerilerini kullanarak daha kolay arkadaşlık kurabilmeleri, kurallara uymaya daha yatkın olmalarını sağlamış olabilir. Bazı bilgisayar oyunlarının arabalı, yarışlı, şiddet içeren oyunlar olması erkek çocukların daha fazla ilgisini çekiyor olabilir. Arkadaşları arasında da bu oyunların konuşulup, paylaşılmasının erkek çocuklar arasında yaygınlaşmasına neden olduğu düşünülebilir. Sevinç (2004)'in de belirttiği gibi, kurallı oyunların temelinde sosyal deneyimler ve empati önemli bir unsurdur zira kurallara uyum sağlamak bir başkasının görüş açısını görebilme, kabullenebilme becerilerine bağlıdır. Örneğin, saklambaç oyununda çocukların oyunun gereği olan saklanma, arama ve sobeleme gibi hareketlerin birbirini ne şekilde takip ettiğini, rekabet ortamında geçerli olan kuralları ve bu kurallar çerçevesinde kaybedenin oyundan çıkması gereği vb. koşullarını anlamış olmaları gerekir.

Araştırmada çocukların oynadıkları evde oynanan oyunlar ve bilgisayar oyunları ile anne çalışma durumu arasında pozitif yönde anlamlı ilişki saptanmıştır. Buna göre; annesi çalışan çocuklar, annesi çalışmayanlara göre daha fazla evde oyun ve bilgisayar oyunu oynamaktadır. Benzer şekilde babası çalışan çocuklar da babası çalışmayan çocuklara göre daha fazla evde oyun ve bilgisayar oyunu oynamaktadır. Çocukların evde yalnız olması ya da anne-baba gibi ona sözünü dinletecek, sorumlu davranacak bir yetişkinin olmaması bir nevi çocuğun başıboş kalmasına, vaktini dilediğince geçirmesine neden olabilmektedir. Bu durumda çocuk ona keyif veren bir etkinliği yapacak; yani oyun oynayacaktır. Anne-baba çalıştığı için bakıcı ile büyüyen çocuklar zaman zaman yeterince ilgi ve disiplin içinde olamayabilir. Yine büyükanne-büyükbaba tarafından bakılan çocuklar da genelde daha tavizkar büyütülebilmektedir. Bu doğrultuda anne-babanın evde olması; çocuklara günlük bir düzen oluşturulabilmesi, bunun takibinin yapılması ve çocukların vakitlerini iyi değerlendirebilmeleri açısından önemlidir. Bu yoruma farklı bir bakış açısı ile de yaklaşılabilir. Bazı anne-babalar çalıştığı halde eve geldiklerinde çocukları ile kaliteli zaman geçirmek adına evde daha fazla oyun oynuyor olabilirler. Bunun yanında çalışan anne-babaların çocukları için oyun oynayabilecekleri daha fazla materyal, oyuncak vs almaları da bu sonuçta etkili olmuş olabilir.

SONUÇ

Bu araştırma öğrencilerde istenmeyen davranışların azaltılması, olumlu davranışların geliştirilmesi için erken bir müdahale biçimi olarak uygun oyun türlerinin belirlenmesi, bunların çocuklara sunulması ve onların gelişimini olumsuz etkileyecek oyunlardan uzak tutulmaları gerektiğini ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgular empati ve saldırganlık arasında negatif yönde bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu sonuç saldırgan davranış ile başa çıkmada veya önleyici çalışmalar adına öğrencilerde empati becerisinin geliştirilmesinin önemine dikkati çekmektedir. Hem evde hem de açık havada oynanan oyunlar ile empati arasında pozitif ilişki olması buna karşın bazı

bilgisayar oyunları ile empati arasındaki ilişkinin anlamlı olmaması, öğrencilerin açık havada oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunması ancak öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunları ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunması öğrencilerin oynadıkları oyun türlerinin onların gelişimleri üzerindeki önemini ortaya koymaktadır.

KAYNAKLAR

- Abalı, O. (2007). *Günümüz Çocuklarına Psikososyal Tesirler*. Ankara: Adeda Yay.
- Akgül, E. (2011). *Bırakın kendi kendine oynasın*. Erişim tarihi: 12 Ağustos 2013, <http://www.psikoloji.com.tr>
- Andiç B, İşler S. (2010). Ölüm, Cinsellik ve Güç Tuzağında Çocuk. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara:09-10 Aralık 2010. S401-409.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A., Koçkar, M.T. (2004). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri, *OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı*, İstanbul: Kelebek.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı.
- Cooper, R. K., Sawaf, A. (2003). *Liderlikte Duygusal Zeka* (Z. B. Ayman ve B. Sancar, Çev.). İstanbul: Sistem.
- Çok, F., Artar, M., Şener, T., Bağlı, M. T. (2004). Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği. *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*, 12.
- Ergin, H. (2003). İletişim Becerileri Eğitim Programı’nın Okul Öncesi Dönem Çocuklarının iletişim Beceri Düzeylerine Etkisi. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kahraman, H. ve Akgün, S. (2008). Empati Becerileri Eğitiminin Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Empati Becerilerine ve Sorun Davranışlarına Etkisi, *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15 (1), 15-23.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yay.
- Kıran, Ö. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine bir araştırma. *VII. Ulusal Sosyoloji Kongresinde Sunulan Bildiri*, Muğla.
- Kronenberger, W. G., Mathews, V. P., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Giaque, A. L., Larsen, J. J., Rembusch, M. E., Lowe, M. J., Li, T. (2005). Media violence exposure and executive functioning in aggressive and control adolescents. *Journal of Clinical Psychology*, 61 (6), 725-737.
- Kurtyılmaz, Y. (2005). Öğretmen adaylarının saldırganlık düzeyleri ile akademik başarıları, iletişim ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiler. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Mc Leod, J., Lin, L. (2010). A child’s power in game-play. *Computers & Education*, 54, 517-527.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları* (1. Basım). Cilt: 2. Ankara: Akçağ.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa.
- Seyrek, H., Sun, M. (2003). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun-3*. İzmir: Mey Yay.

- Şahin, H. (2004). Saldırganlık ölçeği geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi, 5 (7).
- Ünal, F. (2003). *Empatik İletişim Eğitiminin Okulöncesi Çocuğu Olan Annelerin Empatik Beceri Düzeylerine Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuk Psikolojisi* (27. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yeşilyaprak, B. (2004). *Eğitimde Rehberlik Hizmetleri* (9. Basım). Ankara: Nobel Yay.
- Yıldırım A., Şimşek H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (7. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz-Yüksel, A. (2003). *Empati Eğitim Programlarının İlköğretim Öğrencilerinin Empatik Becerilerine Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.