



**PESA INTERNATIONAL JOURNAL
OF
SOCIAL STUDIES**

**PESA ULUSLARARASI
SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ**

June 2017, Vol:3, Issue:2
e-ISSN: 2149-8385

Haziran 2017, Cilt:3, Sayı 2
p-ISSN: 2528-9950

journal homepage: www.sosyalarastirmalar.org



**Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddete Eğilimine Etkisi
The Effect Of Television And Digital Games On Secondary School Students' Tendency To
Violence**

Ömer F. TUTKUN

Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, otutkun@sakarya.edu.tr

Zeynep DEMİRTAŞ

Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, zeynept@sakarya.edu.tr

Tacettin AÇIKGÖZ

Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tacettin.acikgoz@ogr.sakarya.edu.tr

Sevil DEMİREL TEKŞAL

Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, sevil.demirel@ogr.sakarya.edu.tr

MAKALE BİLGİSİ

ÖZET

Makale Geçmişi:

Geliş 01 Nisan 2017
Kabul 23 Mayıs 2017

Anahtar Kelimeler:

Şiddet, Medya, Televizyon, Dijital
Oyunlar, Öğrenci..

© 2017 PESA Tüm hakları saklıdır

Bu çalışmanın amacı, televizyon ve dijital oyunların, ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerine olan etkisini belirlemektir. Çalışmada, araştırma yöntemi olarak, nitel araştırma yöntemlerinden yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, bir ortaokulda öğrenim gören 30 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama süreçlerinde, öğrencilerle karşılıklı olarak yapılan görüşmelerde, öğrencilerin televizyon ve dijital oyunlara ne kadar süre ayırdıkları, en çok hangi programları izledikleri ve hangi dijital oyunları oynadıkları, sevdikleri ve davranışlarını örnek aldıkları karakterleri, bu karakterlerin özellikleri ve sınıfta arkadaşlarıyla yaşayacakları bir problemde nasıl davranacaklarına yönelik sorular yöneltilmiştir. Araştırmada, betimsel analiz yöntemiyle çözümlenen veriler sonucu şu bulgular elde edilmiştir: 1- Öğrencilerin çoğu, hem televizyona hem de dijital oyunlara günde en az 2-3 saat arası zaman ayırmaktadır. 2- İzlenen televizyon programları arasında en çok sırası ile aksiyon, komedi ve dram türündeki diziler yer almaktadır. Öğrencilerin sevdikleri ve örnek aldıkları televizyon karakterleri ise, en çok aksiyon dizi karakterleridir. 3- Dijital oyunlarda oynamayı tercih ettikleri oyunlar en çok aksiyon-macera türündeki oyunlardır. En çok sevdikleri ve örnek aldıkları karakterler süper kahramanlardır. En çok yapmak istedikleri davranışların başında kötülere yakalamak/öldürmek davranışı gelmektedir. 4- Öğrencilerin örnek aldıkları karakterlerde beğendikleri özelliklerin başında iyi dövüşmesi ve güçlü olması; beğenmedikleri özelliklerin başında ise, dövüşü kaybetmesi/dayak yemesi gelmektedir. 5- Öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla yaşadıkları bir problem durumunda çözüm olarak en çok yapmak istedikleri davranış arkadaşını dövme isteğidir.

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History:

Received 01 April 2017
Accepted 23 May 2017

Keywords:

Violence, Media, Television, Digital
Games, Student.

The aim of this study is to detect the effect of television and digital games on secondary school students' tendency to violence. In this study structured interview technique, which is one of the qualitative research techniques, is used. The workgroup of this study is composed of 30 students who are from a secondary school. During the data gathering processes, in the interviews that were done face to face with the students, these questions are put to the students; how long they watch television and play digital games, which program they watch mostly and which digital games they play, which characters do they love and imitate, what are the characteristics of these characters and how do they

© 2017 PESA All rights reserved

behave if they have any problem in the class. These findings are obtained as a result of descriptive data analysis: 1- Most of the students spare time to television and digital games at least 2-3 hours per day. 2- Among programs watched on television; mostly action, comedy and drama series are located in respectively. Besides, students love and imitate action series characters mostly. 3- Students mostly prefer action-adventure digital games. They love and imitate mostly superhero characters. Catching/killing the criminals is the most desirable behavior of the students. 4- The features of outfighting and being powerful are the leading lovable features and losing the fight/ getting a beating are the leading unlovable features among the students' beloved characters. 5- Banging up comes into prominence among the behaviors that students want when they have a problem with their classmates.

GİRİŞ

Teknoloji çağı olarak adlandırılan bu dönemde, teknolojinin getirdiği faydaların yanı sıra, özellikle çocuk ve gençlere olan zararlı etkileri de bir gerçekliktir. Günümüzde medyanın henüz gelişme çağında olan çocuklar ve kimlik arayışı içindeki ergenler üzerindeki etkileri tartışılmaktadır. Ülkemizde medya yayınlarında yer alan şiddet olayları her geçen gün daha yaşamımızda yer almaya başlamış, televizyon programları şiddeti, izlenme oranlarını arttırmak için kullanır hale gelmiştir (Yolga-Tahiroğlu, Çelik, Bahalı, Avcı, 2010; Şirin, 2011; Zorlu, 2016). Medya yoluyla çocukların ve gençlerin şiddet dağarcığı genişlemekte ve yayınlarda detaylı bir şekilde işlenen şiddet görüntülerinden dolayı, gençler arasında şiddet olayları artmaktadır (Özdemir, 2016). Bu durumun bireysel, toplumsal ve kültürel açıdan olumsuz etkilere yol açmakta olduğu açıktır.

Şiddet; geçmişten günümüze tartışılan, fiziki ve psikolojik üzücü sonuçlarıyla her gün daha da büyüyen, tüm toplumların ortak sorunlarından biri haline gelmiştir. Şiddet: “karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, kaba güç, duygu veya davranışta aşırılık” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2017). Şiddet eğilimi ise, Dünya Sağlık Örgütüne (WHO, 2002) göre, kişinin kendine, bir başkasına, bir topluluğa ve bir gruba yönelik olarak fiziksel hasar, ölüm, gelişim bozuklukları ve yoksunlukla sonuçlanabilecek tehdit veya fiziksel zor kullanması şeklinde tanımlanmaktadır.

Şiddeti besleyen önemli faktörlerden biri de medyadır (Ayan, 2006). Medyanın şiddet üzerine etkisi teknolojik gelişmeler ile paralel olarak artmaktadır. Medyanın, toplumsal ve bireysel şiddetle ilişkisinin olduğu ve şiddet içerikli yayınların, çocuklarda şiddete eğilimini arttırdığı ortaya konulmuştur (Anderson ve Bushman, 2001). Görsel medya araçlarından biri olan televizyon, insan yaşamında yaygın olarak kullanılmakta ve vazgeçilmezler arasına girmiş bulunmaktadır. Televizyon, hareketli ve eğlenceli dünyasıyla çocukların dikkatini çekmiş ve onlar için vazgeçilmez olmuştur. Örneğin, Amerika’da 2-17 yaş aralığındaki çocuk ve gençler, haftada yaklaşık 20 saat televizyon izlemektedirler (AC Nielsen Company, 2000). Benzer biçimde, ülkemizde de, çocuk ve ergenlerin TV başında geçirdikleri süre günlük 2.2 ile 2.7 saat arasındadır (Belviranlı, Ceritoğlu, Bilgin, Bayraktar, Bulut, Vaizoğlu ve Güler 2008). Medya ile şiddete yönelik tutum arasında doğru orantı olduğu ortaya konulmuştur (Balkıs, Duru ve Buluş, 2005). Şiddet, öğrenilmiş bir davranıştır. Bu bağlamda, çocukların televizyonda gördükleri davranışları öğrenecekleri ve davranışa dökebilecekleri öngörülmektedir. Çocuklar medyadaki modelleri gözleyerek ve izleyerek çeşitli davranış şekillerini öğrenebilirler (Bandura, 1977). Televizyon, olayları vurgulayarak, abartarak, örnek göstererek, boyutlarını büyüterek, tekrar tekrar göstererek şiddeti özendirilmektedir (Yalın, 1998). Bu çerçevede, televizyon, şiddetin nedeni olmasa da, şiddet davranışlarına katkıda bulunan bir araçtır denilebilir.

Çocuklarda şiddetin meydana gelmesine sebep olarak gösterilebilecek bir diğer etkende dijital oyunlardır. Şiddet içerikli dijital oyunlar, içerisinde bulunan karakterlerin kendilerine veya diğer öğelere fiziksel ve psikolojik zarar verici gerçek veya gerçek olabilecek davranışlarda buldukları oyunlar olarak tanımlanabilir (Gentile ve Anderson, 2003; Anderson ve Bushman, 2001). Dijital oyunların büyük çoğunluğu şiddet içermekte ve çocuklar da genellikle bu tür oyunları tercih etmektedir (Grossman ve DeGaetano, 1999). Araştırmalar, dijital oyunları oynayan bireylerin, oyunlardaki şiddetin farkında bile olmadıklarını ortaya koymuştur (Akgündüz, Oral, Avanoslu, 2006). Dijital oyunlarla şiddete maruz kalmak çocuklarda saldırganlık, yabancılaşma, şiddet, içe kapanma, aşırı düzeyde psikolojik ve duygusal uyarılmışlık gibi etkiler meydana getirmektedir (Bushman ve Huesmann, 2006).

Bu çalışmada, televizyon ve dijital oyunların, ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerine olan etkilerinin ortaya konulması amaçlanmıştır.

1. Yöntem

Ortaokul öğrencilerinin şiddete yönelmelerinde televizyon ve dijital oyunların etkisinin belirlenmesi amacıyla yapılan araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma gurubunu, Kocaeli ilinde yer alan bir ortaokulda öğrenim gören 30 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubu, 26 erkek, 4 kız; 5. sınıftan 11 öğrenci, 6. sınıftan 11 öğrenci ve 7. sınıftan 8 öğrenciden oluşmuştur.

Hazırlanan görüşme formunda; öğrencilerin TV ve dijital oyunlara ne kadar süre ayırdıkları, hangi programları izledikleri ve hangi dijital oyunları oynadıkları, sevdikleri karakterleri, bu karakterlerin özellikleri ve sınıfta bir arkadaşıyla yaşadıkları problemde nasıl davranmalarına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla 5 soru yer almıştır. Veriler, yüz yüze yapılan görüşmeler yoluyla yazılarak kayıt edilmiş, görüşme bitiminde, katılımcı teyidi alınmıştır. Veriler betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Betimsel analiz yöntemi, görüşme sorularının hazırlanan temalara göre düzenlenerek çözümlenmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Analiz sürecinde, iki araştırmacı önce verileri birbirinden bağımsız olarak ayrı inceleyerek kodlamış; sonra yapılan kodlamalar bir araya getirilerek, ortak olan kodlamalar birleştirilmiş, ortak olmayan kodlamalar ise görüş birliğine varılarak ifade edilmiştir. Öğrenciler, kodlamalarda Ö1, Ö2, ... Ö30 şeklinde gösterilmiştir. Tablolar halinde sunulan bulgularda, öğrencilerin görüşlerinden birebir alıntılara da yer verilmiştir.

2. Bulgular

2.1. Öğrencilerin Günlük Olarak Televizyon İzleme ve Dijital Oyunlara Ayırdığı Süreler:

Tablo 1: Öğrencilerin Televizyon ve Dijital Oyunlara Ayırdığı Günlük Zaman Dilimleri

Tema	Kodlar	n	%
Sadece televizyona ayrılan süre	30 dk. - 1 saat arası (Ö4, Ö9, Ö12, Ö15, Ö18, Ö22, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28, Ö30)	11	36.6
	1,5 saat – 2 saat arası (Ö1, Ö3, Ö6, Ö10, Ö11, Ö20, Ö23)	7	23.3
	2,5 saat – 3 saat arası (Ö5, Ö7, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17, Ö21, Ö24)	8	26.6
	4 saat – 5 saat arası (Ö2, Ö8, Ö29)	3	10
Sadece Dijital oyunlarına ayrılan süre	30 dk – 1 saat arası (Ö1, Ö2, Ö7, Ö18, Ö20, Ö21, Ö22, Ö27, Ö28)	9	30
	1,5 saat – 2 saat arası (Ö3, Ö4, Ö5, Ö11, Ö13, Ö23)	6	20
	2,5 saat – 3 saat arası (Ö16, Ö17, Ö19)	3	10
	4 saat – 5 saat arası (Ö14, Ö15, Ö19, Ö30)	4	13.3
Hem TV hem Dijital oyunlara ayrılan toplam süre	2 saat – 3 saat arası (Ö1, Ö4, Ö18, Ö20, Ö22, Ö27, Ö28)	7	23.3
	4 saat - 5 saat arası (Ö3, Ö5, Ö7, Ö11, Ö13, Ö21, Ö23)	7	23.3
	6 saat – 7 saat arası (Ö2, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö30)	6	20

Tablo 1'e göre öğrencilerin günlük olarak televizyon izlemeyle geçirdikleri süreler sırasıyla %37 oranında 30 dk - 1 saat arası, %27 oranında 2,5-3 saat arası, %23 oranında 1,5-2 saat arası ve %10 oranında 4-5 saat arası şeklindedir. Dijital oyunları oynarken geçirdikleri süreler ise %30 oranında 30dk-1 saat arası, %20 oranında 1,5-2 saat arası, %13 oranında 4-5 saat arası ve %10 oranında 2,5-3 saat arası şeklindedir. Hem televizyon hem de dijital oyunlara ayrılan süreler ise %23 oranında 2-3 saat arası ve 4-5 saat arası, %20 oranında 6-7 saat arası olmaktadır. Öğrencilerin görüşlerinden bazıları şu şekildedir. "Video oyunlarını severim. En fazla bir buçuk saat oynuyorum. Her gün 2 buçuk saat de TV izliyorum. (Ö5)"

"Eve gidince tablet bilgisayar ile oynuyorum. Babam gelince TV izliyorum. 18.00 – 22.00 arası TV izliyorum. (Ö2)"

"En çok TV izleyerek zaman geçiriyorum. 15.30'dan 17.00'ye kadar TV izliyorum. (Ö6)"

“Okuldan geldiğimde genellikle 2 saate yakın telefonla oynarım. Akşam 20.00’den yatana kadar 23.00’e kadar TV izlerim. (Ö13)”

2.2. Öğrencilerin İzlemeyi Tercih Ettikleri TV Kanalı ve Programı ile Sevdikleri Karakterle İlgili Görüşleri:

Tablo 2: Öğrencilerin En Çok İzledikleri TV Kanalı, TV Programı ve Sevdikleri Karakterler

Tema	Kodlar	n	%
TV Kanalı	Spor kanalı (Ö2, Ö10)	2	6.6
	Çocuk kanalı (Ö20, Ö25, Ö26)	3	10
	Eğlence kanalı (Ö4, Ö5, Ö11, Ö14, Ö15, Ö16, Ö19)	7	23.3
	Genel Kanal (Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö18, Ö19, Ö20, Ö23, Ö24, Ö26, Ö27, Ö28, Ö30)	20	66.6
	Aksiyon Dizi (Ö1, Ö2, Ö5, Ö9, Ö12, Ö18, Ö19, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27)	11	60
TV Programı	Komedi Dizi (Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö11, Ö13, Ö14, Ö19, Ö20, Ö23)	11	60
	Dram Dizi (Ö3, Ö4, Ö8, Ö11, Ö13, Ö14, Ö17, Ö29, Ö30)	9	36.6
	Yarışma (Ö3, Ö4, Ö5, Ö11, Ö14, Ö15, Ö16)	7	23.3
	Spor (Ö2, Ö10)	2	6.6
	Aksiyon dizi karakteri (Ö1, Ö5, Ö6, Ö9, Ö12, Ö18, Ö23, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28)	11	36.6
Sevilen TV Karakteri	Komedi dizi karakteri (Ö4, Ö6, Ö7, Ö8, Ö13, Ö19, Ö20)	7	23.3
	Dram dizi karakteri (Ö3, Ö8, Ö14, Ö17, Ö29, Ö30)	6	20
	Yarışma karakteri (Ö11, Ö15, Ö16)	3	10
	Sporcu (Ö2, Ö10)	2	6.6

Tablo 2’ye göre öğrencilerin en çok izlemeyi tercih ettikleri TV kanalı %67 oranında genel kanallar olmuştur. Eğlence kanalı %23 oranında ikinci sırada yer almaktadır. En çok izlenen TV programları ise %60 oranında aksiyon ve komedi türünde yer alan diziler olmuştur. Dram türündeki diziler %20 oranında ikinci sırada yer almaktadır. Sevilen TV karakterleri ise en çok %37 oranında aksiyon dizi karakterleridir. İkinci sırada %23 oranında komedi dizi karakterleri gelmektedir. Öğrencilerin görüşlerinden bazıları şu şekildedir.

“Devamlı izlediğim bir dizi yok ama komedi ve dram dizilerini izlerim. Komedi dizi karakterini seviyorum. (Ö13)”

“En çok izlediğim kanallar genel kanal ve eğlence kanalı. En sevdiğim programlar yarışma programı, dram türünde iki dizi ve komedi dizisi. En çok sevdiğim karakter dram dizi karakteri. (Ö14)”

“En çok izlediğim kanal ve programlar Genel kanal: Komedi türü bir dizi, dram türünde 3 dizi, eğlence kanalı: yarışma. En sevdiğim karakter komedi dizi karakteri. (Ö4).”

“En sevdiğim kanal eğlence kanalı, en çok izlediğim program yarışma, en sevdiğim karakter yarışma karakteri. (Ö15)”

2.3. Öğrencilerin Oynamayı Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar, Bu Oyun Karakterleri İçerisinde Yerinde Olmak İstedikleri Karakterler ve Yapmak İstedikleri Davranışlarla İlgili Görüşleri:

Tablo 3: Öğrencilerin Oynadıkları Dijital Oyunlar ve Yerinde Olmak İstedikleri Karakterler

Tema	Kodlar	n	%*
Dijital oyun türü	Aksiyon-macera oyunları (Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö15, Ö17, Ö18, Ö21, Ö23, Ö28)	10	50
	Futbol oyunu (Ö5, Ö11, Ö15, Ö16, Ö18, Ö30)	6	30
	Dövüş oyunları (Ö2, Ö6, Ö19, Ö27)	4	20
	Savaş oyunu (Ö16)	1	5
	Süper kahraman (Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö15, Ö17, Ö28)	7	35

Olmak istenilen Oyun karakteri	Futbolcu (Ö5, Ö11, Ö15, Ö16, Ö18, Ö30)	6	30
	Aksiyon-macera oyun karakteri (Ö15, Ö17, Ö18, Ö21, Ö23)	5	25
	Dövüşçü-karateci (Ö2, Ö6, Ö19, Ö27)	4	20
	Savaşçı (Ö17, Ö19)	2	10
Yapılmak istenilenler	Kötüleri yakalamak / öldürmek (Ö3, Ö7, Ö15, Ö16, Ö19, Ö23)	6	30
	Kendisine karşı çıkanları dövmek (Ö2, Ö4, Ö6, Ö19)	4	20
	Gol atmak (Ö5, Ö15, Ö16)	3	15
	Uçmak (Ö4, Ö15)	2	10
	Kendi şehrini kurmak (Ö17, Ö18)	2	10
	Macera yaşamak (Ö17, Ö18)	2	10
	Arabayla gezmek (Ö2, Ö4)	2	10

*10 öğrenci bu soruya cevap vermediği için yüzde oranları 20 kişi üzerinden hesaplanmıştır. (Ö1, Ö9, Ö10, Ö12, Ö13, Ö14, Ö20, Ö22, Ö24, Ö29 öğrencileri görüş bildirmemiştir)

Tablo 3'e göre öğrenciler en çok %50 oranında aksiyon macera oyunlarını tercih etmektedirler. Diğer oyunlar sırasıyla %30 oranında futbol oyunu, %20 oranında dövüş oyunları ve %5 oranında savaş oyunu tercih edilmektedir. Dijital oyun karakterleri içerisinde öğrencilerin en çok yerinde olmak istediği karakter %35 oranında süper kahramanlardır. Diğer karakterler sırasıyla %30 oranında futbolcu, %25 oranında aksiyon-macera oyun karakteri, %20 oranında dövüşçü-karateci ve %10 oranında savaşçı şeklindedir. Öğrencilerin yerinde olmak istedikleri karakterlerin özellikleri ile yapmak istediklerinin başında %30 oranında kötüleri yakalamak/öldürmek eylemi gelmektedir. İkinci sırada, %20 oranında kendisine karşı çıkanları dövmek yer almaktadır. Diğer eylemler %15 oranında gol atmak, %10 oranında uçmak, kendi şehrini kurmak, macera yaşamak ve arabayla gezmek şeklindedir. Öğrencilerin görüşlerinden bazıları şu şekildedir.

"Süper kahraman olmak isterdim. Olsaydım uçmak isterdim ve bana karışanı dövmek isterdim. Araba sürmekte isterdim.(Ö4)"

"Dövüş oyununda karateci olup dövüşmek isterdim. Karateci olmamın nedeni çok iyi savaşıyor ve çok iyi dövüşüyor. Bir gün bende onun gibi iyi bir dövüş ve savaşçı olacağıma inanıyorum. (Ö19)"

"Aksiyon-macera oyunundaki adam olmak isterdim. Olsaydım araba sürerdim. Kötüleri öldürürdüm.(Ö15)"

"Süper kahraman olmak isterdim. Onun yerinde olsam polislere yardım edip kötü insanları yakalardım.(Ö7)"

"Futbolcu olmak isterdim. Olsaydım şov yapar ve gol atarak taraftarı coştururdum.(Ö5)"

2.4. Öğrencilerin İzledikleri TV Programlarında ve Oynadıkları Dijital Oyunlardaki Sevdikleri Karakterlerde Beğendikleri Özellikler ile Beğenmedikleri Özelliklerle İlgili Görüşleri:

Tablo 4: Öğrencilerin Sevdikleri Karakterlerin Özellikleri

Tema	Kodlar	n	%	
Beğenilen özellikler	İyi dövüşmesi (Ö1, Ö5, Ö6, Ö9, Ö12, Ö16, Ö18, Ö19, Ö21, Ö22, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27, Ö30)	15	50	
	Güçlü olması (Ö3, Ö5, Ö8, Ö11, Ö12, Ö15, Ö17, Ö24, Ö28, Ö29)	10	33.3	
	Komik olması (Ö8, Ö19, Ö20, Ö23)	4	13.3	
	İyi kalpli olması (Ö7, Ö9, Ö17, Ö20)	4	13.3	
	Dürüst olması (Ö7, Ö12, Ö16)	3	10	
	Sportif hareketler yapması (Ö2, Ö3, Ö10)	3	10	
	Yetenekli olması (Ö4, Ö5, Ö14)	3	10	
	Sempatik olması (Ö13)	1	3.3	
	Beğenilmeyen özellikler	Dayak yemesi (Ö2, Ö6, Ö18, Ö25, Ö29)	5	16.6
		Yalan söylemesi (Ö4, Ö16, Ö17)	3	10
Sinirli olması (Ö14, Ö16, Ö22)		3	10	
Şaşkın olması (Ö3, Ö7, Ö8)		3	10	
Çirkin olması (Ö19, Ö28)		2	6.6	

Tablo 4'e göre, öğrencilerin sevdiği karakterlerde beğendikleri özelliklerin başında %50 oranında "iyi dövüşmesi" gelmektedir. İkinci sırada %33 oranında "güçlü olması" yer almaktadır. Diğer beğenilen özellikler sırasıyla %13 oranında "komik olması" ve "iyi kalpli olması", %10 oranında "dürüst olması", "sportif hareketler yapması" ve "yetenekli olması" ile %3 oranında "sempatik olması" şeklindedir. Öğrencilerin beğenmedikleri özellikler içerisinde en çok %17 oranında sevdiği karakterin "dayak yemesi" gelmektedir. İkinci sırada %10 oranında "yalan söylemesi", "sinirli olması" ve "şaşkın olması" yer almaktadır. Diğer beğenilmeyen özellikler %7 oranında "çirkin olması" ve %3 oranında "ağlaması" şeklindedir. Öğrencilerin görüşlerinden bazıları şu şekildedir.

"En sevdiğim karakterin beğendiğim özellikleri: sahneye takla atarak girmesi, beğenmediğim özellikleri: dayak yemesi.(Ö2)"

"Beğendiğim özellikleri: Çok güçlü olması ve yetenekli olması. Beğenmediğim özellikleri: istemeyerek yanlış yaptığı zaman ağlamasını sevmiyorum.(Ö5)"

"Beğendiğim özellikleri güzel oynamasını ve hata yapmamasını çok seviyorum. Beğenmediğim özellikleri dizide abisine ve üvey babasına bağırması.(Ö14)"

"Sevdiğim karakterde beğendiğim özellikler iyi dövüş hareketleri yapması. Beğenmediğim özelliği ise dayak yiyerek dövüşleri kaybetmesi.(Ö6)"

"Dizi içindeki sempatik hallerini seviyorum sadece.(Ö13)"

2.5. Öğrencilerin Sınıfta Arkadaşlarıyla Yaşayacakları Herhangi Bir Problemde Onlara Karşı Yapmak İstedikleri Davranışlarla İlgili Görüşleri:

Tablo 5: Öğrencilerin Sınıf Arkadaşıyla Yaşadığı Problemde Yapmak İstedikleri Davranışlar

Tema	Kodlar	n	%
Yapılan davranışlar	Döverim (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö12, Ö14, Ö15, Ö16, Ö18, Ö19, Ö24, Ö25)	15	50
	Bir daha yapmaması için uyarırım (Ö9, Ö11, Ö13, Ö20, Ö22, Ö28)	6	20
	Sakinleştirmeye çalışırım (Ö10, Ö17, Ö26, Ö27, Ö29)	5	16.6
	Yanından uzaklaşıyorum (Ö21, Ö23)	2	6.6
	Bağırırım (Ö8)	1	3.3
	Bende onu sınırlendiririm (Ö30)	1	3.3

Tablo 5'e göre, öğrencilerin sınıfta arkadaşlarıyla yaşadıkları bir problemde yapmak istedikleri davranışların başında %50 oranında "döverim" gelmektedir. Diğer davranışlar sırasıyla %20 oranında "bir daha yapmaması için uyarırım", %17 oranında "sakinleştirmeye çalışırım", %7 oranında "yanından uzaklaşıyorum", %3 oranında "bağırırım" ve "bende onu sınırlendiririm" şeklindedir. Öğrencilerin görüşlerinden bazıları şu şekildedir.

"... komalık yapana kadar döverim. Eğer komadan çıktıktan sonra bana bir şey derse ona Osmanlı tokadı atarım. Annesi babası gelse benim elimden alamaz sonra çocuk ölüp gider.(Ö18)"

"... onun anlayacağı dilden konuşurum, kavga ederim.(Ö19)"

"... ağız burun dalarım. Belki ağızdan küfür çıkabilir.(Ö15)"

"... arkadaşımınla birlikte onu döverdük.(Ö6)"

"Onunla kavga ederim okulda dövemesem de okul çıkışı 5 kişi dalıp döverdük.(Ö4)"

"Önce arkadaşımı uyarırım. Hala aynı şekilde devam ediyorsa gidip arkadaşımı öğretmene söylerim.(Ö9)"

"Kavga çıkarmak pek hoşuma gitmez. O yüzden oradan ayrılıp sınırlarımın geçmesini beklerim.(Ö20)"

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Televizyon ve dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin şiddete eğilimine etkisini belirlemek amacıyla yapılan çalışmada, öğrencilerin TV izleyerek geçirdikleri süre, en çok 30 dakika-1 saat arası ile 2,5-3 saat arasındadır. Dijital oyunlara ayırdıkları süre, en çok 30dakika-1 saat arası ile 1,5-2 saat arasındadır. Hem TV hem de dijital oyunlar için ayrılan toplam süre ise, 2-3 saat arası ve 4-5 saat arasındadır. Bu çerçevede,

öğrencilerin günde en az 2-3 saatlerini TV ve dijital oyunlarla geçirdikleri söylenebilir. Yapılan araştırmalara göre, 12-17 yaş arası ergenlerin dijital oyunlara günde 1,5-2 saat ayırdıkları; toplamda kitle iletişim araçları ile günde 4-5 saat arası zaman geçirdikleri belirlenmiştir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Yağbasan ve Kurtbaş (2015) tarafından ergenler üzerinde yapılan araştırmada, kitle iletişim araçları içerisinde öğrencilerin en çok TV seyrederek vakit geçirdikleri, hafta içi günde 1-2 saat TV seyrettiği ve hafta sonları ise bu rakamın 5-6 saate çıktığı belirlenmiştir. D'Amato'ya (2005) göre, ilkökul dönemindeki çocuklar daha fazla TV seyretmekte, bir sonraki ergenlik dönemindeki gençler ise daha çok internette vakit geçirmektedir (akt. Tatal-Cheviron, 2011). Aydoğdu-Karaaslan (2015) tarafından ortaöğretim öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada, öğrencilerin her gün 2-5 saatlerini bilgisayar ve internette geçirdikleri, bu süre içerisinde en çok oyun oynadıkları belirlenmiştir.

Araştırma sonuçlarından bir diğerine göre, öğrenciler TV kanalları içerisinde en çok genel kanalları izlemektedir. İzlenen TV programları arasında birinci sırada, aksiyon ve komedi türündeki diziler, ikinci sırada ise, dram türündeki diziler yer almaktadır. Öğrencilerin sevdikleri ve örnek aldıkları TV karakterleri ise en çok aksiyon dizi karakterleridir. Alan yazındaki çalışmalarda bu sonuçları desteklemektedir. Adak (2004), çalışmasında, şiddete en çok yer veren TV programlarının başında yerli diziler/filmlerin geldiğini ortaya konmuştur.

Işıker (2011), çalışmasında, TV programları içerisinde en yüksek izlenme oranına sahip programların diziler olduğunu; dizilerde sık sık yer verilen şiddet sahnelerinde, şiddet doğru bir davranışmış gibi gösterilmekte ve bir çözüm aracı olarak izleyenlere sunulmakta olduğunu ortaya koymuştur. Tatal-Cheviron (2011), yetişkinlere yönelik hazırlanan TV dizilerinin ve diğer programların, şiddeti sürekli gündemde tuttuğu, televizyonun, hemen hemen bütünüyle sadece şiddeti kullanarak, izleyiciyi eğlendirir hale geldiği görüşündedir. Yağbasan ve Kurtbaş (2015), ergenler üzerinde yaptıkları araştırmada, şiddete karşı şiddet uygulama davranışlarını desteklediklerini ortaya koymuşlardır.

Bu araştırmanın diğer bir sonucuna göre; öğrencilerin dijital oyunlarda oynamayı tercih ettikleri oyunlar en çok aksiyon-macera türündeki oyunlardır. Diğer oyunlar ise, sırasıyla futbol, dövüş ve savaş oyunlarıdır. En çok örnek aldıkları karakterler süper kahramanlardır. Diğer karakterler ise, sırasıyla futbolcu, aksiyon-macera türündeki oyun karakterleri, dövüşçü-karateci ve savaşçı karakterleridir. Bu karakterleri örnek alarak yapmak istedikleri davranışların başında kötülerini yakalamak/öldürmek davranışı gelmekte; ikinci sırada ise, kendisine karşı çıkanları dövmek davranışı yer almaktadır. Aydoğdu-Karaaslan (2015) tarafından yapılan araştırma bulguları bu sonuçları destekler niteliktedir. Bu araştırmada, öğrencilerin oynamayı en çok tercih ettiği dijital oyunların strateji, aksiyon ve korku içeren oyunlar olduğu; bu oyunları oynayan öğrencilerin yarıya yakın kısmının şiddetten etkilendikleri; öğrencilerin şiddet davranışları gösteren karakterleri onaylayarak, bu davranışlardan hoşlandıkları belirlenmiştir. Kuzu (2008)'ya göre, şiddet ağırlıklı oyunları oynamayı tercih eden çocuklar, oyunlarda gördükleri şiddeti gerçek hayatta da benimsemekte ve karşılaştıkları sorunları çözmek için şiddete yönelerek saldırgan tavırlar göstermektedirler.

Gürcan, Özhan ve Uslu (2008), medyanın olumsuz etkilerinden çocukların, yetişkinlere göre daha fazla etkilendikleri ve çocuklarda görülen psikososyal sorunların, bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin yanlış kullanımı sonucunda ortaya çıktığını; medyanın, özellikle kimlik arayışı içerisinde olan 12-18 yaş dönemi ergenlerde, kişilik ve ahlaki gelişim sorunlarına yol açtığını belirtmektedirler.

Araştırmanın sonuçlarından biri de, öğrencilerin örnek aldıkları karakterlerde beğendikleri özelliklerin başında iyi dövüşmesi ve güçlü olması; beğenmedikleri özelliklerin başında da dövüşü kaybetmesi/dayak yemesi gelmektedir. Zorlu (2016)'da, medyada yer alan dizi, film, çizgi film, dijital oyunlardaki karakterlerin model gibi gösterilmesi sonucunda, çocukların ve gençlerin bu karakterlerle kendilerini özdeşleştirdikleri görüşündedir.

Tümkan (2007) göre, çocuklar, televizyonda izledikleri karakterleri örnek alarak, onlar gibi davranmaya çalışmakta ve örnek aldıkları karakterlerin kötü davranışlarını da benimsemektedirler. Özdemir (2016)'de, medyanın toplumsal rol-model oluşturma etkisi bulunduğunu; medyadaki karakterlerin/kahramanların adaleti sağlama adına şiddete başvurmaları, onları haklı konumuna getirmekte ve kahramanların yaptıkları şiddete dayalı davranışlar, gençler tarafından olumlu olarak algılanmaktadır görüşündedir.

Bir diğer araştırma sonucuna göre, öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla yaşadıkları bir problem durumunda çözüm olarak en çok yapmak istedikleri davranış arkadaşını dövme isteğidir.

Avcı ve Güçray (2013) tarafından yapılan araştırmada, medyadaki şiddete maruz kalan ergenlerin şiddete yönelik tutumlarının güçlendiği ve şiddet davranışını gösterme eğilimlerinin arttığı sonucuna

ulaşmıştır. Yine, Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Heusmann, Johnson, Linz, Malamuth ve Wartella (2003)'nin çalışmalarında, şiddet içerikli dijital oyunları oynayan çocuk ve gençlerde saldırgan davranışların arttığı gözlemlenmiştir. Kızmaz (2006)'da, medyadaki şiddet görüntülerine çok fazla maruz kalan çocuklarda agresif tutumlar oluşacağı ve çocukların seyrettikleri şiddet davranışlarını örnek alarak, arkadaşlarına karşı agresif davranışlar göstereceklerini belirtmektedir. Işiker (2011)'e göre de, şiddeti izleme ve saldırgan davranışlar gösterme arasında doğru orantılı bir ilişki bulunmaktadır. Zorlu (2016) çalışmasında, medyanın, özellikle televizyon ve dijital oyunlar yoluyla, şiddeti seyirlik bir şölen haline getirdiğini belirtmiştir. Bu sunum şekliyle, şiddet görüntülerinin sık sık gösterilmesi, şiddetin yaygınlaşmasına yol açmakta, toplumda da şiddete karşı duyarsızlaşmayı artırdığını ortaya koymuştur. Ayrıca, medyadaki şiddet içerikli yayınları seyreden çocuklar ve gençler, saldırganlığı ve şiddeti normal bir davranışmış gibi algılamakta ve günlük hayatlarında karşılaştıkları sorunları şiddet yoluyla çözülebileceğini zannetmekte ve şiddeti bir problem çözme yöntemi olarak kullandıklarını ortaya koymuştur.

Araştırma sonuçlarına göre ve gelecek araştırmalara dönük öneriler şöyledir: 1- Okul çağı çocuklarının medya şiddetinden korunmalarına dönük, başta TV programı ve dijital oyun hazırlayanlar olmak üzere, medyanın tüm ilgili kesimleri, okul yöneticileri, öğretmen ve aileler eğitilmeli; eğitim programlarında bu konu ile ilgili hedef/davranışlar ve içeriğe yer verilmelidir. 2- Medya dışında, şiddeti yaygınlaştırıcı ve destekleyici diğer toplumsal faktörler -aile, çevre, okul kültürü-, birbiri ile ilişkili biçimde ele alınarak çalışmalar yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- AC (Nielsen Company), (2000), 2000 Nielsen report on television, Nielsen Media Research, New York 2000.
- Adak, Nurşen, (2004), "Bir Sosyalizasyon Aracı Olarak Televizyon ve Şiddet", *BİLİG*, 30, s.27-38.
- Akgündüz, Hasan, Behçet Oralve Yunus Avonoslu, (2006), "Bilgisayar Oyunları ve İnternet Sitelerinde Sanal Şiddet Öğelerinin Değerlendirilmesi", *Milli Eğitim Dergisi*, 35 (171), s.67-83.
- 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, s.353-359.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Heusmann, L. R., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N. ve Wartella, E. (2003), "The Influence of Media Violence on Youth", *Psychological Science in the Public Interest*, 4, s.81-110.
- Avcı, Raşit ve Songül Sonay Güçray, (2013), "Ebeveynler Arası Çatışma, Akran ve Medya Etkileri ile Ergenlerdeki Şiddet Davranışı Arasındaki İlişkiler: Şiddete Yönelik Tutumların Aracı Rolü", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(4), s.1995-2015.
- Ayan, Sezer, (2006), "Şiddet ve Fanatizm", *Ç. Ü. İktisadi İdari Bilimler Dergisi*, 7(2), s.191-209.
- Aydoğdu-Karaaslan, İlknur, (2015), "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), s.806-818.
- Balkıs, Murat, Erdinç Duru, ve Mustafa Buluş, (2005), "Şiddete Yönelik Tutumların Özyeterlilik, Medya, Şiddete Yönelik İnanç, Arkadaş Grubu ve Okula Bağlılık Duygusu İle İlişkisi", *Ege Eğitim Dergisi*, 6(2), s.81-97.
- Bandura, A. (1977), *Social Learning Theory*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Belviranlı, Selman, Kubilay Ceritoğlu, Çağla Bilgin, Feyza Bayraktar, Hesna Bulut, Songül A. Vaizoğlu ve Çağatay Güler, (2008). "Annelerin Televizyon İzleme Konusundaki Davranışları ve Akıllı İşaretler", *TSK Koruyucu Hekimlik Bülteni*, 7(3), s.191-198.
- Bushman, B.J. ve Huesmann, L. R. (2006), "Short Term and Long Term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults", *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160, s.348-352.
- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A (2003), "Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard", *Media Violence and Children: A Complete Guide For Parents and Professionals*, Editör: Gentile D.A., Westport, Conn. [u.a.] Praeger.
- Gürcan, Ayşen, Serdar Özhan ve Rahmet Uslu, (2008), *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkiler*, T.C. Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.

- Grossman, D. ve DeGaetano, G. (1999), *Stop Teaching Our Kids to kKll: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*, Crown Publishers, New York.
- Işiker, Faruk, (2011), *Televizyon Yayınlarında Şiddet*, Yayınlanmamış Uzmanlık tezi, T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Ankara.
- Kızmaz, Zahir, (2006), “Okullardaki Şiddet Davranışının Kaynakları Üzerine Kuramsal Bir Yaklaşım”, *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), s.47-70.
- Kuzu, Abdullah, (2008), *İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması*, T.C. Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Özdemir, Nebi, (2016), *Medya ve Kitle İletişimde Şiddet Oturumu. Gençlik, Şiddet ve Sosyokültürel Etkiler Çalışması*, T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Yayınları 5, Başak Matbaacılık, Ankara.
- Şirin, Mustafa Ruhi, (2011), *Şiddet, Televizyon ve Çocuk Dostu Medya*, 1. Türkiye Çocuk Hakları Kongresi, Çocuk Hakları ve Medya El Kitabı, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.
- Total-Cheviron, Nilgün, (2011), *Medyanın Şiddete Dayalı İşleyişi ve Çocukların Maruz Kaldığı Olumsuzluklar*, 1. Türkiye Çocuk Hakları Kongresi, Çocuk Hakları ve Medya El Kitabı, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.
- Tümkan, Fahri, (2007), “Televizyondaki Şiddetin Çocuk Üzerindeki Etkisi”, *KKTC Milli Eğitim Dergisi*, 1, s.67-88.
- TDK (Türk Dil Kurumu), (2017), <http://www.tdk.org.tr/> 25.02.2017.
- WHO (World Health Organization), (2002), “World Report on Violence and Health”, Editörler: Krug E. G., Dahlberg, L. L., Mercy, J. A., Zwi, A. B. , Lozano, R., WHO, Geneva, Switzerland.
- Yağbasan, Mustafa ve İhsan Kurtbaş, (2015), “Şiddet ve Tüketim Kısılacında Çocukluk: Televizyon Üzerine Ampirik Bir Çalışma”, *Ardahan Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2, s.15-31.
- Yalın, Ayşe, (1998), *Televizyondaki Şiddet ve Müstehcenliğin Çocuk ve Aile Üzerindeki Etkisi*, Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı Yayınları, Ankara.
- Yıldırım, Ali ve Hasan Şimşek, (2013), *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 9. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yolga-Tahiroğlu, Ayşegül, Gonca Gül Çelik, Kayhan Bahalı ve Ayşe Avcı, (2010), “Medyanın Çocuk ve Gençler Üzerine Olumsuz Etkileri; Şiddet Eğilimi ve İnternet Bağımlılığı”, *New/Yeni Symposium Journal*, 48(1), s.19-30.
- Zorlu, Yaşar, (2016), “Medyadaki Şiddet ve Etkileri”, *Humanities Sciences (NWSAHS)*, 11(1), s.13-32.