

BİLGİSAYAR OYUNLARININ SALDIRGANLIK DÜZEYİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Ahmet ÖZMEN¹, Özgür AKTAŞ²

1 Dr. Öğr. Üyesi, Kafkas Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, ozahmet70@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0002-1091-5111.

2 Doç. Dr., Kafkas Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Tarih Eğitimi Anabilim Dalı, ozgurkafkas@gmail.com, ORCID ID: 0000 0003 4218 9545.

Geliş Tarihi: : 20.12.2018 Kabul Tarihi: 28.03.2019

Öz: Bu araştırmanın genel amacı bilgisayarda oyun oynayanın saldırganlık düzeyi üzerindeki etkisini çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Araştırmaya Kars ilinden 606 öğrenci dahil edilmiştir. Verilerin toplanmasında bilgi toplama fişi ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ) kullanılmıştır. Araştırmada ilişkiel araştırma modeline göre yürütülmüştür ve verilerin analizinde ise t testi, varyans analizi ve korelasyon tekniği kullanılmıştır. Analizler sonucunda, bilgisayar oyunu oynayan grup ile oynamayan grubun, saldırganlık toplam puanlarının anlamlı düzeyde farklılaştığı saptanmıştır. Fiziksel saldırganlık puanlarının erkeklerde, düşmanlık puanlarının kız öğrencilerde anlamlı düzeyde yüksek olduğu, oyunun türüne göre, grubun fiziksel saldırganlık puanları bakımından farklılaştığı, okul türüne göre ise düşmanlık puanlarının anlamlı düzeyde farklılaştığı, saldırganlık toplam puanlarının 9. ile 11., düşmanlık puanının 9. ile 10., sözel saldırganlık puanını ise 9. ile 11. sınıflar arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı, gelir düzeyi ve kardeş sayısı bakımından ise grupların farklılaşmadığı, oynama süresine göre de toplam puanlar ve alt boyutların puanları arasındaki ilişkinin olumlu yönde anlamlı olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Saldırganlık, Saldırganlık Düzeyi, Ortaöğretim.

INVESTIGATION OF THE EFFECT OF COMPUTER GAMES ON AGGRESSION LEVEL

Abstract:

The general purpose of this research is to examine the effect of computer games on the level of aggression. The study was carried out with 606 students in Kars. Information collection form and Buss-Perry Aggression Scale (BPSÖ) were used for data collection. In the research, t test, variance analysis and correlation technique were used in the analysis of relational research model and data. As a result of the analyzes, it was found that the total scores of the aggression scores of the group with who did not play computer game and the group playing the computer game were significantly different. It was found that physical aggression scores were significantly higher in males than in males; While the Verbal Aggression score was significantly different between the 9th and 11th grades, there were no significant differences in terms of income level and number of siblings.

Keywords: Computer Games, Aggression, Aggression Level, Secondary School.

Giriş

Saldırıcılık ve şiddet tüm Dünyada, özellikle kişilerarası ilişkilerde hızlı bir artış göstermektedir. Artık günlük yaşamın her alanında saldırganca ve şiddet içerikli davranışlarla karşılaşmak olağan bir hal almaya başlamıştır. Öğülmüş (2006, 16)'ün ifade-sine göre, şiddet her birimizin gündelik yaşamını kuşatacak kadar yaygındır: Ailede, kişilerarası ilişkilerde, sinemada, televizyon programlarında, daha çok çocukların ilgi gösterdikleri bilgisayar oyunlarında ve günlük yazılı basında şiddet sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Toplumun her kesiminde saldırgan davranış sergileme oranı gittikçe artmaktadır. Özellikle ergenlerin gösterdikleri saldırgan davranışlar, önemli toplumsal sorunlar arasında sayılmaktadır. Gençlerle çalışan tüm kesimler bu durumdan dolayı, kaygı duymakta ve olumsuz etkilenmektedirler (Önen, 2009, 75). Kuramsal olarak, şiddet içeren oyunların, saldırganlığı artırdığı ifade edilmektedir. Bu durumu ileri süren en kapsamlı teorik açıklamalardan biri Bandura'nın (1986) sosyal öğrenme kuramının ve katarsis teorisinin açıklamalarıdır. Buna göre saldırgan video oyunlarını oynamanın saldırganlık üzerinde uyarıcı bir rol oynayacağı ileri sürülmektedir. Yani çocukların ekranda gördüklerini taklit edebileceklerini varsayabiliriz (Griffiths,1999, 204). Anderson, Bushman'a (2001, 351) göre de şiddet içerikli görüntülere maruz kalma ile ilgili yapılan araştırmalar, şiddet içeren video oyunlarının saldırgan davranışları artırdığını

gösteriyor. Video oyunları ile ilgili yapılan bir meta analiz çalışmasından şiddet içerikli video oyunlarının çocuklarda ve genç yetişkinlerde saldırgan davranışları artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Laboratuvar ve saha araştırmalarında, erkek ve kadınlarla yapılan deneysel ve deneysel olmayan çalışmaların da bu sonucu desteklediği görülmüştür.

Şiddetin ortaya çıkmasına etki eden karmaşık ve oldukça fazla sayıda etmen bulunmaktadır. Her ne kadar saldırganlık her zaman insan davranışının temel bir özelliği olarak kabul edilse de kişilerarası şiddetin yaygınlığındaki artışın nedenleri tam olarak belirlenebilmiş değildir. Yoksulluk, ırk ayrımcılığı, madde bağımlılığı, yetersiz okul ve eğitim imkanları, işsizlik gibi sosyal koşullar, aile çatışması ve dağılması vb. etmenler şiddeti teşvik eden etmenler arasında sayılmaktadır (Rich vd., 1998, 669). Amerikan Pediatri Akademisi, televizyon, film, müzik ve video oyunları gibi medya araçlarındaki şiddete maruz kalmayı çocuk ve ergenlerin sağlığı bakımından önemli bir risk faktörü olarak kabul etmektedir. Bu konu üzerinde yapılmış olan kapsamlı araştırma sonuçları, medya şiddetinin saldırgan davranışları artırdığını, bireyleri şiddete karşı duyarsızlaştırdığını, onların kabuslar görmelerine yol açtığını ve insanlarda zarar görme korkusunu yerleştirdiğini ileri sürmektedir (Committee On Public Education, 2001, 1222; The Australian Psychological Society, 2000).

Bowman ve Rotter'a (1983. akt; Griffiths,1999, 204) göre şu anda şiddet içeren video oyunlarının uzun vadeli etkileri hakkında çok az şey bilinmektedir. Ancak bu oyunların daha büyük bir yan etkisinin olabileceği yönünde ciddi endişeler dile getirilmektedir. Bu ciddi endişe, bilgisayar ve video oyunlarında, bireyin aktif birer katılımcı olması durumundan kaynaklanmaktadır. Strenziok vd., nin (2011, 537) şiddet görüntüleri izlettirilen bireylerin beyin aktivitelerini incelediği bir çalışmada, tekrarlanan şiddet içeriğine maruz bırakılmanın bireylerde, dikkat azalması ve saldırgan duyguların aktifleşmesi ile ilgili beyin bölgelerinde hareketliliğin ortaya çıktığı saptanmıştır. Bu görüntülerin potansiyel saldırgan tutum ve davranışları ortaya çıkarma olasılığının olduğu ileri sürülmüştür.

Christakis ve Zimmerman (2007, 993) tarafından, 2 ve 5 yaş arası dönemde şiddet içerikli programları izlemiş olan çocukların, 7 ve 10 yaşında sergiledikleri antisosyal davranışlarını inceleyen boylamsal bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmanın sonuçlarına göre şiddet içeren programları 2-4 yaş arasında izlemiş olan erkek çocuklarda 7-9 yaş arası antisosyal davranış gösterme riskinin önemli ölçüde arttığı fakat kız çocuklarında böyle bir riskin tespit edilmediği ifade edilmiştir. Funk vd., nin (2009, 984) okul öncesi çocukların, sosyal katılım için çeşitli fırsatlara ihtiyaç duyduklarını, sosyal ve fiziksel yeteneklerini ve hayal gücünün özgürce kullanılması için zaman ve mekânı test ettiklerini fakat ekran medyasının, bu kilit gelişim faaliyetlerini desteklemek için ideal olmadığını ileri sürmektedirler. Rich vd.,ne (1998, 671) göre ergenlik çağındaki gençler idealize ettikleri yetişkinlerin davranış ve rollerini deneme eğilimindedirler. Bu idoller genellikle ünlülerdir. Saldırganlığın, gençler için rol modeli olan eğlence ve spor dünyasının ünlüleri tarafından gittikçe artan bir biçimde sergilendiği bir toplumda,

hayranlık uyandıran ünlülerin saldırganlık gösterilerinin, çatışmaların çözümü için kişilerarası şiddet kullanımını normalleştirmeye, kabul ettirmeye ve romantikleştirmeye hizmet edeceği ifade edilmiştir. Kahraman tarafından şiddetin kullanılmasının haklı gösterilmesi, özellikle Amerikan eğlence anlatılarında yaygın ve güçlü bir şekilde konu edilmektedir. Eğlence endüstrisi ve medyanın saldırganlığı artırdığı görüşüne karşı çıkan önemli bir kesim, Japonya'daki benzer düzeylerde medya şiddetinin, çok daha düşük düzeyde gerçek yaşam şiddetine dönüştüğünü ileri sürmektedirler. Ancak, araştırmalar Japon medyasının saldırgan davranış sergileyen figürleri kahraman olarak değil, tam tersine kötü karakterli figürler olarak göstermesi bakımından farklılaştığını ifade etmektedirler.

Diğer yandan şiddet içerikli video (bilgisayar) oyunlarının çocuklar ve gençler üzerinde meydana getirdiği olumsuz etkiler pek çok bilimsel çalışma tarafından şüpheye yer bırakmayacak şekilde doğrulanmakta ve bu oyunların gençleri şiddete yöneltmekte etkili olabileceği ortaya konulmaktadır. Bu nedenle toplumsal anlamda video oyunlarının çocukların duygusal gelişimi adına ortaya koyabileceği olumsuz etkilere ilişkin bir farkındalık oluşturulması büyük bir önem arz etmektedir. Konuya ilişkin ülkemizde ulusal çapta yapılmış bir araştırmanın olmayışı muhtemel problemlerin doğru şekilde tanımlanamamasına dolayısıyla da çözüme ilişkin etkin politikaların ve yaklaşımların belirlenememesine neden olmaktadır (Dolu vd, 2010, 70). Saldırganlık, önemi gittikçe artan bir soruna dönüşmüştür. Bu nedenle saldırganlığı konu alan çalışmalarında önemi giderek artmaktadır (Demirtaş, 2012, 125). Bu açıdan değerlendirildiğinde bu araştırmanın ebeveynler, eğitimciler ve politika yapımcılar için önemli olduğu söylenebilir. Bu araştırmanın genel amacı bilgisayarda oyun oynamanın ortaöğretim düzeyindeki gençlerin saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini çeşitli değişkenler açısından ortaya koymaktır. Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır.

Bu sorular;

1. Bilgisayar oyunu **oynayan** ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları ile bilgisayar oyunu **oynamayan** ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında fark var mı?
2. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında **cinsiyet** bakımından fark var mı?
3. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları oynanan **oyunun türüne** göre farklılaşmakta mıdır?
4. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları **okul türüne** göre farklılaşmakta mıdır?
5. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin **sınıf düzeyi bakımından** saldırganlık puanları arasında fark var mı?

6. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında **gelir düzeyi** bakımından fark var mı?

7. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları **kardeş sayısına** göre farklılaşmakta mıdır?

8. Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında oyun **oynama süresi** bakımından fark var mı?

YÖNTEM

Araştırmanın modeli

Araştırma tarama modeline göre düzenlenmiştir. Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 1986, 81). İki ya da daha çok sayıdaki değişken arasındaki birlikte değişimin varlığını veya derecesini belirlemeyi amaçladığından dolayı ilişkisel tarama modelinin uygulandığı ifade edilebilir.

Araştırma grubu

Araştırma kapsamına Kars ilinde ortaöğretim kurumlarına devam etmekte olan toplam 606 öğrenci dahil edilmiştir. Öğrenciler toplam 6 ortaöğretim kurumundan alınmış olup bu kurumlar ve katılan öğrenci sayıları şu şekildedir: Kız Meslek Lisesi (69), Endüstri Meslek Lisesi (140), Anadolu Lisesi (251), İmam Hatip Lisesi (51), Fen Lisesi (45), Güzel Sanatlar Lisesi (50). Çalışma kapsamına alınmış olan okullardan ölçme araçlarının uygulanacağı sınıflar yansız atama yoluyla belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Bilgi toplama formu: Katılımcılara araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olan bir bilgi toplama formu uygulanmıştır. Bilgi toplama formunda; katılımcının yaşı, okulu, sınıf düzeyi, cinsiyeti, aylık gelir durumu, kardeş sayısı, bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığı, oynuyorsa haftada kaç saat oynadığı, oynuyorsa hangi tür oyunlar oynadığı, oynadığı oyunun konusu ve oynadığı oyunların isimleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Buss-Perry saldırganlık ölçeği (BPSÖ): Bu çalışmada Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)'nin Türkçeye Uyarlama Çalışmaları, Demirtaş (2012) tarafından yapılmış olan formu kullanılmıştır. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ) araştırmalarda oldukça fazla kullanılmaktadır. Demirtaş'ın ifade ettiğine göre (2013, 124-129) Ölçek 5'li Likert tipinde ve 29 maddeden oluşmaktadır. Uyarlama çalışması amacıyla yapılan faktör analizi sonucunda, Türkçe formunun ölçeğin özgün yapısıyla örtüştüğünü ve fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık olmak üzere 4 faktör içerdiği ortaya konulmuştur. Ölçeğin güvenilirliğini belirlemek amacıyla iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış, test-tekrar test güvenilirliği ve test-yarımlama güvenilirliği belirlen-

miştir. Ayrıca ölçüt geçerliği de araştırılmıştır. Sonuçlar, BPSÖ'nün Türkçe formunun geçerli ve güvenilir bir yapısının olduğunu ortaya koymaktadır.

Verilerin analizi

Çalışma kapsamında öğrencilere uygulanmış olan bilgi toplama formu ve saldırganlık ölçeğinden elde edilen veriler, t testi, varyans analizi ve korelasyon tekniğiyle çözümlenmiştir. Bilgisayar oyunu **oynayan ve oynamayan** ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık toplam ve alt ölçekleri puanları arasında fark olup olmadığına t testi analiz tekniğiyle bakılmıştır. Bu aşamadan sonra tüm analizler, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin puanları üzerinden yapılmıştır. Öğrencilerin saldırganlık puanları cinsiyete ve oyun türüne göre t testi analizi, okul türü, sınıf düzeyi, ailelerinin gelir düzeyi ve kardeş sayısına göre ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile analiz edilmiştir. Anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır. Ortaya çıkan farkların kaynağının test etmek için Tukey testi uygulanmıştır. Öğrencilerin puanları ile haftalık oynama süreleri arasındaki ilişki ise korelasyon tekniği ile analiz edilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan sorulara ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Bilgisayar oyunu **oynayan ve oynamayan** Öğrencilerin saldırganlık puanları arasında fark var mı? sorusunun cevabını bulmak için yapılmış olan analize ilişkin bilgiler tablo 1'de yer almaktadır

Tablo 1. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarına ilişkin t testi analizi sonuçları

Alt Ölçekler	Bilgisayar Oyunu Oynar mısınız?	N	X	S	sd	t	p
Fiziksel saldırganlık	Evet	290	23.46	8.18	604	5.33	.000
	Hayır	316	20.07	7.46			
Düşmanlık	Evet	290	22.10	6.97	604	0.87	.383
	Hayır	316	21.60	7.17			
Öfke	Evet	290	18.53	5.67	604	.899	.369
	Hayır	316	18.12	5.56			
Sözel saldırganlık	Evet	290	13.52	4.20	604	1.22	.221
	Hayır	316	13.11	3.97			
Toplam Puan	Evet	290	77.63	20.49	604	2.89	.004
	Hayır	316	72.91	19.62			

Bilgisayar oyunu oynayan grup ile oynamayan grubun saldırganlık toplam puanı bakımından gruplar arasında anlamlı bir farkın ($t=2,89, p<0,05$) olduğu ortaya çıkmıştır. Alt boyutlarından Fiziksel Saldırganlık puanları arasındaki farkın ($t=5,33, p<0,05$) anlamlı olduğu fakat Düşmanlık ($t=0,87, p>0,05$), Öfke ($t=0,899, p>0,05$) ve Sözel Saldırganlık ($t=1,22, p>0,05$) puanları arasındaki farkın ise anlamlı olmadığı saptanmıştır.

Tablo 2. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin cinsiyete göre saldırganlık ölçeği puanlarına ilişkin t – testi analizi sonucu

Alt Ölçekler	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Fiziksel saldırganlık	Kız	96	20.84	8.15	288	-3.93	.000
	Erkek	194	24.76	7.89			
Düşmanlık	Kız	96	23.44	7.17	288	2.32	.021
	Erkek	194	21.44	6.79			
Öfke	Kız	96	19.01	5.50	288	1.01	.313
	Erkek	194	18.29	5.76			
Sözel saldırganlık	Kız	96	13.34	3.90	288	-.51	.608
	Erkek	194	13.61	4.35			
Toplam Puan	Kız	96	76.64	20.22	288	-.57	.566
	Erkek	194	78.11	20.66			

Bilgisayar oyunu oynayan grubun cinsiyete göre saldırganlık ölçeği toplam puanı bakımından gruplar arasında anlamlı bir farkın ($t=0,57$, $p>0,05$) olmadığı ortaya çıkmıştır. Alt boyutlarından Fiziksel Saldırganlık puanları arasında, erkek öğrencilerin puanlarının yüksekliğinden dolayı anlamlı bir farkın ($t=3,93$, $p<0,05$) olduğu, Düşmanlık puanları arasında ise kız öğrencilerin puanlarının yüksek olmasından dolayı farkın ($t=2,32$, $p<0,05$) anlamlı olduğu, Öfke ($t=1,01$, $p>0,05$) ve Sözel Saldırganlık ($t=0,51$, $p>0,05$) puanları bakımından cinsiyete göre anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 3. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin oyun türüne göre saldırganlık ölçeği puanlarına ilişkin t - testi analizi sonucu

Alt Ölçekler	Oyun Türü	N	X	S	sd	t	p
Fiziksel saldırganlık	Savaş	173	24.44	8.32	287	2.59	.010
	Diğer	116	21.92	7.72			
Düşmanlık	Savaş	173	22.01	7.05	287	-.29	.766
	Diğer	116	22.26	6.91			
Öfke	Savaş	173	18.68	5.81	287	.68	.496
	Diğer	116	18.22	5.44			
Sözel saldırganlık	Savaş	173	13.82	4.52	287	1.52	.128
	Diğer	116	13.05	3.65			
Toplam Puan	Savaş	173	78.97	21.48	287	.08	.154
	Diğer	116	75.46	18.83			

Bilgisayar Oyunlarının Saldırganlık Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi

Tablo 3'te Bilgisayar oyunu oynayan grubun saldırganlık ölçeği toplam ve alt boyutları puanlarının analizinden elde edilen sonuca göre, Saldırganlık ölçeği toplam puanı ($t=0,08$, $p>0,05$) ve alt boyutlardan, Düşmanlık ($t=0,29$, $p>0,05$), Öfke ($t=0,68$, $p>0,05$), ve Sözel Saldırganlık ($t=0,51$, $p>0,05$) puanları arasındaki farkın anlamlı olmadığı görülmüştür. Alt boyutlarından Fiziksel Saldırganlık puanları arasındaki farkın ise ($t=2,59$, $p<0,05$) anlamlı olduğu ortaya çıkmıştır.

Tablo 4. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin okul türüne göre saldırganlık ölçeği puanlarına ilişkin tek faktörlü varyans analizi sonucu

Alt Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	P	Anlamlı Fark
Fiziksel saldırganlık	Gruplararası	438.933	5	87.787	1.319	.256	
	Gruplarıçi	18903.288	284	66.561			
	Toplam	19342.221	289				
Düşmanlık	Gruplararası	544.809	5	108.962	2.288	.046	Anadolu Lisesi- Meslek Lisesi
	Gruplarıçi	13526.878	284	47.630			
	Toplam	14071.686	289				
Öfke	Gruplararası	135.667	5	27.133	.839	.523	
	Gruplarıçi	9182.554	284	32.333			
	Toplam	9318.221	289				
Sözel saldırganlık	Gruplararası	130.175	5	26.035	1.482	.196	
	Gruplarıçi	4988.156	284	17.564			
	Toplam	5118.331	289				
Toplam Puan	Gruplararası	2041.443	5	408.289	.972	.435	
	Gruplarıçi	119346.078	284	420.233			
	Toplam	121387.521	289				

Bilgisayar oyunu oynayan grubun Saldırganlık ölçeği toplam puanları ($F=0,972$, $p>0,05$), Fiziksel Saldırganlık ($F=1,319$, $p>0,05$), Öfke ($F=0,839$, $p>0,05$), Sözel Saldırganlık ($F=1,482$, $p>0,05$) puanları arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır. Düşmanlık ($F=2,288$, $p<0,05$) alt boyutunda ise Anadolu Liseleri ve Meslek Liseleri arasındaki farkın anlamlı olduğu ve bu farkın Anadolu Liselerinin puanlarının yüksek olmasından kaynaklandığı görülmüştür.

Tablo 5. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin sınıf düzeyine göre saldırganlık ölçeği puanlarına ilişkin tek faktörlü varyans analizi sonucu

Alt Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	P	Anlamlı Fark
Fiziksel saldırganlık	Gruplararası	156.461	2	78.230	1.170	.312	
	Gruplarıçi	19185.760	287	66.849			
	Toplam	19342.221	289				
Düşmanlık	Gruplararası	577.664	2	288.832	6.143	.002	9.-10.
	Gruplarıçi	13494.022	287	47.017			9.-11.
	Toplam	14071.686	289				sınıflar
Öfke	Gruplararası	127.707	2	63.854	1.994	.138	
	Gruplarıçi	9190.513	287	32.023			
	Toplam	9318.221	289				
Sözel saldırganlık	Gruplararası	208.242	2	104.121	6.086	.003	9.- 11.
	Gruplarıçi	4910.089	287	17.108			sınıflar
	Toplam	5118.331	289				
Toplam Puan	Gruplararası	3579.957	2	1789.979	4.361	.014	9.- 11.
	Gruplarıçi	117807.563	287	410.479			sınıflar
	Toplam	121387.521	289				

Saldırganlık ölçeği toplam puanı bakımından 9. sınıflar ile 11. sınıfların puanları arasındaki farkın ($F=4,361$, $p<0,05$) anlamlı olduğu ve bu farkın 11. sınıfların puanlarının yüksek olmasından kaynaklandığı saptanmıştır. Düşmanlık ($F=6,143$, $p<0,05$) alt boyutunda 9. sınıf ile 10. sınıf arasında, 10. sınıfların puanlarının yüksek olmasından kaynaklanan anlamlı fark olduğu ortaya çıkmıştır. Sözel Saldırganlık puanları arasında 9. sınıflar ile 11. sınıflar arasında 11. sınıfların puanlarının yüksek olmasından dolayı anlamlı bir farkın ($F=6,086$, $p<0,05$) olduğu saptanmıştır. Fiziksel Saldırganlık ($F=1,170$, $p>0,05$) ve Öfke ($F=1,994$, $p>0,05$) puanları grupların puanları arasında anlamlı bir fark çıkarmamıştır

Tablo 6. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin ailenin gelir düzeyine göre saldırganlık ve puanlarına ilişkin tek faktörlü varyans analizi sonucu

Alt Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Fiziksel saldırganlık	Gruplarası	145.233	4	36.308	.531	.713
	Gruplarıçi	15317.745	224	68.383		
	Toplam	15462.978	228			
Düşmanlık	Gruplarası	130.188	4	32.547	.653	.625
	Gruplarıçi	11161.882	224	49.830		
	Toplam	11292.070	228			
Öfke	Gruplarası	86.344	4	21.586	.671	.613
	Gruplarıçi	7209.936	224	32.187		
	Toplam	7296.279	228			
Sözel saldırganlık	Gruplarası	53.324	4	13.331	.728	.574
	Gruplarıçi	4102.379	224	18.314		
	Toplam	4155.703	228			
Toplam Puan	Gruplarası	1382.984	4	345.746	.808	.521
	Gruplarıçi	95872.369	224	428.002		
	Toplam	97255.354	228			

Saldırganlık ölçeği toplam ($F=0,808$, $p>0,05$), Fiziksel Saldırganlık ($F=0,531$, $p>0,05$), Düşmanlık ($F=0,653$, $p>0,05$), Öfke ($F=0,671$, $p>0,05$) ve Sözel Saldırganlık ($F=0,728$, $p>0,05$) puanları bakımından gruplar arasındaki farkın anlamlı olmadığını göstermiştir.

Tablo 7. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin kardeş sayısına göre saldırganlık puanlarına ilişkin tek faktörlü varyans analizi sonucu

Alt Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Fiziksel saldırganlık	Gruplararası	138.521	5	27.704	.412	.841
	Gruplariçi	18844.891	280	67.303		
	Toplam	18983.413	285			
Düşmanlık	Gruplararası	138.170	5	27.634	.562	.729
	Gruplariçi	13768.043	280	49.172		
	Toplam	13906.213	285			
Öfke	Gruplararası	60.870	5	12.174	.372	.867
	Gruplariçi	9156.347	280	32.701		
	Toplam	9217.217	285			
Sözel saldırganlık	Gruplararası	133.835	5	26.767	1.542	.177
	Gruplariçi	4861.34	280	17.363		
	Toplam	4995.469	285			
Toplam Puan	Gruplararası	1070.017	5	214.003	.507	.771
	Gruplariçi	118122.434	280	421.866		
	Toplam	119192.451	285			

Saldırganlık ölçeği toplam ($F=0,507$, $p> 0,05$), Fiziksel Saldırganlık ($F=0,412$, $p>0,05$), Düşmanlık ($F=0,562$, $p>0,05$), Öfke ($F=0,372$, $p>0,05$) ve Sözel Saldırganlık ($F=1,542$, $p>0,05$) puanları arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır.

Tablo 8. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin haftalık oynama süreleri ile saldırıcılık puanlarına ilişkin korelasyon analizi sonucu

Haftalık Oynama Süresi	Pearson	Fiziksel saldırıcılık	Düşmanlık	Öfke	Sözel saldırıcılık	Toplam Puan
	Korelasyon (r)	.304	.118	.191	.243	.265
	Sig.	.000	.045	.001	.000	.000
	N	288	288	288	288	288

Saldırıcılık ölçeği toplam ($r=0,265$, $p<0,05$), Fiziksel Saldırıcılık ($r=0,304$, $p<0,05$), Düşmanlık ($r=0,118$, $p<0,05$), Öfke ($r=0,191$, $p<0,05$) ve Sözel Saldırıcılık ($r=0,243$, $p<0,05$) puanları arasındaki ilişkinin olumlu yönde anlamlı olduğu görülmüştür.

TARTIŞMA VE YORUM

Bu bölümde çalışmanın amacı ve alt amaçları doğrultusunda cevapları aranan sorulara ilişkin bulguların tartışmasına yer verilmiştir.

“*Bilgisayar oyunu oynayan* öğrenciler ile *oynamayan* öğrencilerin *saldırıcılık* puanları karşılaştırılmış ve grupların toplam puanları ve fiziksel saldırıcılık puanları ortalamaları arasında farkın anlamlı olduğu ortaya çıkmıştır. Puanlar arasındaki anlamlı farkın, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin puanlarını yüksek olmasından kaynaklandığı görülmektedir. Bu fark bilgisayar oyunları diğer medya organlarında sergilenen yarışma, kazanma isteği, hız ve rekabetin etkisi şeklinde yorumlanabilir.

Adachi ve Willoughby'nin (2011, 61); ve Burak'ın (2013, 173) ifade ettiğine göre şiddet ve saldırıcılık içermeyen fakat çok rekabetçi, zorlayıcı ve yüksek tempolu bir bilgisayar oyununun, şiddet içerikli bir oyundan daha saldırıcılık davranışlara yol açabileceği ifade edilmiştir.

Bu araştırmada, grupların Düşmanlık, Öfke ve Sözel Saldırıcılık puanlarının ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır. İçeriğine bakılmaksızın, bilgisayar oyunu oynamanın şiddet davranışı üzerinde etkili olduğunun ortaya konulmuş olması, bireylerin oyunlardan etkilendiklerinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir fakat bunun yanında bilgisayar oyunları dışında kalan medya organlarında yer alan şiddet içeriklerinden etkilenmiş olma ihtimalini de çağrıştırmaktadır. Nitekim Avustralya Psikoloji Topluluğu'nda (2000) yayınlanmış bir rapora göre genel olarak televizyonda şiddete maruz kalmanın, çocuklarda hem kısa hem de uzun vadede saldırıcılık davranışı gösterme olasılığının artmasına neden olan bir dizi faktörden biri olduğu konusunda mutabakata varılmıştır.

Araştırma kapsamında oluşturulan amaçlarda yer alan soruların cevaplarını bulmak amacıyla bu aşamadan sonra yapılmış olan analizler *bilgisayar oyunu oynadığını*

ifade etmiş olan grubun puanları üzerinden yapılmıştır. “Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında cinsiyet bakımından fark olup olmadığını ortaya koymak amacıyla grupların puanlarının ortalamaları arasındaki fark, t testi analizi tekniği ile incelenmiştir. Bu analizden elde edilen sonuçta saldırganlık ölçeği toplam puanı bakımından cinsiyetler arasında anlamlı bir farkın olmadığı ortaya çıkmıştır. Bu bulguyla tutarlı olarak, DuRant vd.’nin(1996, 1106) “gençlerde şiddet kullanmaya niyetli olma” üzerinde yapmış oldukları çalışmalarında da “şiddet kullanmaya eğilim” bakımından kadınlar ve erkekler arasında herhangi bir farkın olmadığı ortaya konmuştur. Fakat Efilti’ye (2008, 219) göre ise saldırganlık düzeyleri bakımından, erkek öğrencilerin puanlarının kız öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu ifade edilmiştir. Bu bulgulardan hareketle literatüre göre saldırganlık ve cinsiyet arasındaki bulguların tartışmalı olduğu ifade edilebilir. Bu çalışmada saldırganlık toplam puanları bakımından cinsiyetler arasında fark çıkmamış olmasına karşın Colwell ve Kato’nun (2003, 155) çalışmasında saldırganlık toplam puanı bakımından erkeklerin kızlardan anlamlı derecede yüksek puanlarının olduğu ortaya konmuştur.

Bu çalışmada bilgisayar oyunu oynayan erkek öğrencilerde fiziksel saldırganlık düzeyinin kızlara oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Demirtaş ve Ferligül (2014, 105); Uzbaş ve Topçu (2010, 101); Şelimen ve Ceylan (2018, 673) tarafından yapılmış olan çalışmada bu sonucu destekler niteliktedir. Arslan vd.’ne (2010, 383) göre, saldırganlık ve kendine güvensiz yaklaşım açısından erkeklerin kızlara göre daha yüksek puan ortalamalarına sahip olduğu, probleme olumsuz yaklaşım, yapıcı problem çözme ve ısrarcı-sebatkâr yaklaşım açısından ise kızların erkeklerden daha yüksek puan ortalamasına sahip olduğu bildirilmektedir. Bu bulgulara dayanarak elde edilmiş olan sonuçlar değerlendirildiğinde kızların erkeklere göre fiziksel saldırganlık bakımından daha düşük puan almalarının literatürdeki diğer araştırma bulgularıyla tutarlı olduğu söylenebilir.

Bu çalışma kapsamında, bilgisayar oyunu oynayan grubun cinsiyete göre düşmanlık puanları karşılaştırıldığında, bilgisayar oyunu oynayan kız öğrencilerde düşmanlık düzeyinin erkeklere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Benzer bir sonuç, Arriaga vd.’nin (2006, 146) yapmış oldukları deneysel bir çalışmada, şiddet içerikli oyun oynayan katılımcıların önemli düzeyde daha yüksek “düşmanlık duygusu” gösterdikleri ifade edilmiştir. Düşmanlık duygusunun örtülü bir saldırganlık türü olduğundan hareketle, Bluemke vd., (2010, 10) çalışmalarında, şiddet içeren oyunları oynayan tüm katılımcılar için oyunların “saldırgan benlik” kavramını önemli ölçüde artırdığını, saldırganlık içermeyen oyunları oynayan erkekler için “saldırgan benlik algısının” düşük olduğunu, şiddet içeren oyunları oynayan kadınların ise “saldırgan benlik algısının” daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır. Buna göre, elde edilen sonucun bu çalışmanın sonucuyla tutarlı olduğu ifade edilebilir. Fakat Burak (2013, 173) yapmış olduğu çalışmada Cinsiyete göre sözel saldırganlık ve düşmanlık bakımından farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Literatürde yer alan çalışma sonuçlarının

bu çalışmadan elde edilen bulgularla tutarlı olduğu ifade edilebilir. Diğer yandan bu çalışmada öfke ve sözel saldırganlık boyutlarının puanları bakımından grupların cinsiyete göre farklılaşmadığı görülmüştür.

“Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanları oynanan oyunun türüne göre farklılaşmakta mıdır?” sorusunun cevabını ortaya koymak amacıyla grupların puanlarının ortalamaları arasındaki fark t testi analizi tekniği ile analiz edilmiştir. Elde edilen sonuca göre, saldırganlık ölçeği toplam puanı bakımından gruplar arasında anlamlı bir farkın olmadığı ortaya çıkmıştır. Fiziksel saldırganlık puanlarının savaş oyunu oynayan grubun puanlarının yüksek olmasından dolayı anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık puanları arasındaki farkın ise anlamlı olmadığı saptanmıştır.

Literatür incelendiğinde yapılmış olan çalışmalarda, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan çocukların toplam saldırganlık puanları ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık puanlarında artış olduğu ifade edilmiştir (Burak 2013, 156-173; Hasan vd., 2013, 226; Burak ve Ahmetoğlu, 2015, 371). Bu çalışmalardan elde edilen bulgulara göre, elde edilmiş olan bu anlamlı farkın oyun oynama ile açıklanabileceği öne sürülebilir. Buna ek olarak Çankaya ve Ergin (2015. s.283) tarafından yapılmış olan araştırmada, öğrencilerin bilgisayarda oynadıkları dövüş ve savaş içerikli oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde bir ilişkinin olduğunu ortaya konulmuştur.

“Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanlarının okul türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya koymak amacıyla grupların puanları üzerinde tek faktörlü varyans analizi tekniği ile analiz edilmiş ve saldırganlık ölçeği toplam puanı ile fiziksel saldırganlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyutları bakımından grupların farklılaşmadığı ortaya çıkmıştır. Grupların saldırganlık ölçeği alt boyutlarından düşmanlık puanlarının ise anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Bu sonuç incelendiğinde farkın anadolu lisesi ile meslek lisesi arasında ortaya çıktığı ve anadolu lisesi öğrencilerinin düşmanlık puanlarının anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir. Efilti’ye (2008, 223) göre, saldırganlık düzeyi puan ortalamaları bakımından, ticaret lisesi ve genel lisede öğrencilerinin, diğer okullardaki öğrencilerin puanlarından daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Saldırganlık düzeyi en düşük olan öğrencilerin ise fen lisesi ve imam hatip lisesinde okuyan öğrenciler olduğu anlaşılmaktadır. Fen lisesinde okuyan öğrencilerin üst düzeyde bir akademik başarı ve performans sergilemeleri gerekmektedir. Akademik beceriler, problemler ve engellemeler karşısında daha akılcı çözümler üretmeyi kolaylaştırabilir, bunun da bireylerdeki saldırgan davranışlarını azaltabileceği öne sürülmektedir. Diğer yandan bir meslek elemanı kimliği ile hareket etme duygusu meslek liseleri öğrencilerinde daha yüksektir. Bu nedenle saldırganlık düzeylerinin de düşük olması beklenen bir durumdur.

Diğer bir çalışmanın sonucunda, dini hizmetlere daha çok katılan öğrencilerin, var sayımsal durumlarda şiddet kullanma oranlarının daha düşük çıktığı ifade edilmiştir (DuRant, vd., 1996, 1106). Baş ve Kabasakal'ın (2010, 103) yapmış oldukları çalışma, saldırgan davranışlar ve akademik başarı arasındaki ilişkilere dair önemli sonuçlar vermiştir. Akademik başarısı düşük olan öğrencilerin saldırgan davranışları daha sık sergiledikleri, akademik başarısı yüksek öğrencilerin ise saldırgan davranışları daha düşük oranda sergiledikleri ortaya konmuştur.

Bu çalışmada anadolu lisesi öğrencilerinin düşmanlık alt ölçeği puanlarının anlamlı düzeyde yüksek olmasının literatürde yer alan bulgularla örtüşmediği görülmektedir. Oysa Anadolu lisesinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin başarı sıralamasına göre yerleştikleri göz önüne alındığında bu öğrencilerin saldırganlık ve alt boyutları puanlarının diğer gruplara oranla daha düşük çıkması beklenir. Fakat elde edilen bulguya göre düşmanlık alt boyutu bakımından tersi bir durum ortaya çıkmıştır. Bu bulgu, Anadolu lisesindeki öğrencilerin daha fazla başarı odaklı çalıştıklarının ve başarı bakımından bir yarışma psikolojisi içerisinde olmalarının, saldırganlığın içte tutularak, düşmanlık duygularına dönüşmüş bir biçimde ortaya çıktığı şeklinde yorumlanabilir.

“Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin sınıf düzeyine göre saldırganlık ölçeği toplam puanı bakımından 11. sınıfların puanlarının 9. sınıf öğrencilerinin puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu, düşmanlık alt boyutunda ise 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin puanlarının 9. sınıf öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sözel saldırganlık alt boyutu puanları bakımından ise 9. sınıflar ile 11. sınıflar arasında anlamlı düzeyde bir farkın olduğu ve bu farkın 11. sınıfın puanlarının anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklandığı saptanmıştır. Buradan sınıf düzeyi yükseldikçe puanlarında anlamlı bir biçimde yükseldiği sonucuna ulaşılmıştır. Öfke ve fiziksel saldırganlık bakımından gruplar arasında herhangi bir anlamlı farka rastlanmamıştır.

Çatışmaların çözümünde şiddet kullanmaya eğilim oranının yaşça büyük olan öğrencilerde daha yaygın olduğu, öğrenci gruplarının yaşla birlikte fiziksel kavga etme oranları açısından anlamlı farklılaşmaların olduğu ortaya konmuştur (DuRant vd., 1996, 1106; Baş ve Kabasakal'ın 2010, 104).

Literatürde yer alan bazı araştırmalar ise bu sonucun tersi bir durumu ortaya koymaktadır. Burak'ın (2013, 156-173) çalışmasında, öğrencilerin sınıf düzeylerine göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. Demirtaş & Ferligül'ün (2014, 105), Demirtaş & Çakılcı'nın (2014, 105) çalışmalarında da şiddet içerikli çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık toplam puanları ve tüm saldırganlık alt ölçeklerinden elde ettikleri puanlarla yaş arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Bu bulguyu, genel olarak yaşla birlikte öz deneşimin arttığı gerçeğinden hareketle açıklamak mümkündür. Aynı zamanda bu bulgu, çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından, daha küçük yaş gruplarındaki bireylerin daha çok risk altında olduğu gerçeğini de vurgular niteliktedir.

Bu tartışmalar dikkate alındığında öğrencilerin saldırganlık puanları değerlendirilirken, yaşça daha büyük olan ve belli bir gelişim döneminde olan ayrıca mezuniyet ve sınav stresi taşıyan öğrencilerin puanlarının yorumlanmasında bu faktörlerin de etkilerinin göz önüne alınmasının gerektiğini ortaya koymuştur.

Öğrencilerinin saldırganlık puanları arasında *gelir düzeyi bakımından fark var mı?*” sorusunun cevabını ortaya koymak amacıyla grupların puanları üzerinde tek faktörlü varyans analizi tekniği uygulanmış ve bu analizden elde edilen sonuca göre saldırganlık ölçeği toplam puanı alt boyutları bakımından farkın anlamlı olmadığı görülmüştür.

Bu bulguya ilişkin olarak daha net sonuçlara ihtiyaç duyulduğu anlaşılmaktadır. Bu araştırmanın bulguları ile literatürde yer alan bazı araştırma bulgularının örtüşmediği görülmektedir. DuRant vd.’nin (1996, 1106) ifade ettiğine göre Amerika’da yaşayan, Afrikalı-Amerikalı öğrenciler ile beyaz öğrencilerin, Varsayımsal Durumlar-da Şiddet Kullanımı Ölçeği puanları bakımından önemli derecede farklılık gösterdikleri ifade edilmiştir. Afrikalı Amerikalıların ölçekten beyaz öğrencilere kıyasla daha yüksek puan aldıkları ortaya çıkmıştır. Bu durum üzerinde, Afrikalı Amerikalıların buldukları sosyo-ekonomik düzey göz önüne alındığında, daha sağlıklı bir yorum yapılabilecektir. Gelir düzeyi ailelerin sosyo-ekonomik düzeyini belirleyen en önemli faktörlerdendir. Bu çalışmada öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeylerini tespit etmeye yönelik olarak standart bir ölçek uygulanmamıştır. Sadece öğrencilerin kendi ifadelerinden hareketle bu sınıflama yapılmıştır. Öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyleri ile bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlık düzeyleri arasında bir ilişkinin olduğu düşünülerek bu değişken incelenmek istenmiştir. Fakat bu değişken açısından herhangi bir farkın elde edilmemiş olması, grupların bu açıdan birbirlerine benzerlik gösterdikleri şeklinde yorumlanabilir. Cömert ve Kayıran’ın (2010, 168-169) ifade ettiğine göre oynanan oyunların, üstün ve zayıf yanlarının aile içerisinde tartışılması, eksik yönlerinin eleştirmesi, çocuklara katkılarının olup olmadığını değerlendirilmesi önemlidir. Çocukların zamanları belirlenmeli ve çocukların bu sürelerle uyması sağlamalıdır. internette vakit geçirme ve internet kafe ziyaretlerini azaltma konusunda çocuklara katı kısıtlamalar ve cezalar vermek yerine onlarla karşılıklı konuşma ve ikna yolu seçilmesi gerektiği ifade edilmiştir.

Bütün bunları aile içerisinde düzenleyebilmek için ailenin gelir düzeyi ve ebeveynleri eğitim düzeyi önem kazanmaktadır. Bu becerilerin belirli bir eğitim seviyesiyle yakından ilgili olduğu ifade edilebilir.

Öğrencilerinin saldırganlık puanlarının *kardeş sayısına* göre incelenmesi sonucunda saldırganlık toplam puanı, fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyut puanları bakımından gruplar arasında farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır. Bu değişkenin incelenmesindeki ana düşünce çok çocuklu ailelerde kardeşlerin birbirleriyle daha çok vakit geçireceği ve bilgisayar oyunlarına daha az yönelecekleri düşüncesidir. Fakat elde edilen sonuçların bunu doğrulamadığı görül-

mektedir. Kardeş sayısı aile içerisinde etkileşimi artıran bir etmendir. Bu bakımdan aile içerisinde etkileşimin olmaması bireylerde bilgisayar ve diğer medya organlarına yönelmede önleyici bir faktör olabileceği düşünülmüştü.

Bağımlılık, sosyal izolasyon ve kontrol güçlüğüne saldırıgınlık düzeyini yor-mamaktadır (Demirtaş ve Çakılcı, 2014, 105; Burak, 2013, 156-173). Diğer bir ifadeyle sosyal etkileşim azlığına saldırıgınlık üzerinde etkili olduğu ifade edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında kardeş sayısının fazla oluşu kardeşler arasındaki iletişimin yo-ğunluğunu artıracığından dolayı sosyal izolasyonun daha az gerçekleşmesi olasılığıyla bilgisayar ve internet oyunlarına yönelimin düşeceği varsayılmıştır.

Bilgisayar oyunu oynayan ortaöğretim öğrencilerinin saldırıgınlık puanları arasında oyun oynama suresi bakımından fark var mı? sorusunun cevabını ortaya koymak amacıyla grupların puanları üzerinde Pearson momentler çarpımı korelasyon analizi tekniği uygulanmış ve bu analizden elde edilen sonuca göre saldırıgınlık ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından fiziksel saldırıgınlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırıgınlık ile oy-nama süreleri arasında olumlu yönde anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır.

Literatürde Katılımcıların video oyununa ayırdıkları süre ile saldırıgınlık puanları arasında yüksek düzeyde doğrusal anlamlı bir ilişki bulunduğuna ilişkin bulgulara rastlanmaktadır (Demirtaş ve Çakılcı, 2014, 105; Colwell ve Payne, 2000, 295; Colwell & Kato, 2003, 155; Burak 2013, 156-173). Gentile ise (2009, 594) patolojik oyuncuların, patolojik olmayan oyunculara oranla bilgisayar oyunlarına iki kat daha fazla zaman harcadıklarını, okulda daha kötü notlar aldıklarını ve dikkat problemleri gösterdik-lerini ifade etmiştir. Şelimen ve Ceylan (2018, 673) yaptıkları çalışmalarında, çocuk-ların bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı ile saldırıgınlık davranışı arasındaki ilişki incelenmiş ve bilgisayar oyunu oynamayan çocuklardan, oyuna en fazla vakit ayıran çocuklara doğru şiddet eğiliminde artış olduğu ifade edilmiştir.

ÖNERİLER

Bu araştırmadan elde edilen sonuçlara dayanarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiş-tir.

1. Bilgisayar oyunlarında şiddet içerikli olanların satışına ve dağıtımına yasal ze-minde denetimin getirilmesi,
2. Çocukların fiziksel saldırıgınlığa yol açan oyun içeriklerinden uzak tutulması yönünde çalışmaların yapılması ve kendilerini fiziksel olarak daha sağlıklı yollarla ifade etmelerine imkan sunan ortamların hazırlanması,
3. Özellikle kız öğrencilerin duygularını ifade edebilmelerine imkan verilmesi,
4. Meslek lisesi dışındaki okul türlerinde öğrenciler üzerindeki stres faktörlerinin azaltılması ve stresle olumlu baş etme yollarının öğretilmesi,
5. Okullarda zorbalıkla ilgili farkındalık artırıcı eğitimlerin verilmesi,

6. Saldırıcılık içeren oyunlar konusunda ve diğer sanal ortam oyunları hakkında çocukların ve ebeveynlerin denetim sağlamaları konusunda bilinçlendirilmeleri,

7. Çocukların okul dışı vakitlerini verimli ve şiddetten uzak bir biçimde değerlendirebilecekleri alternatiflerin sunulması,

8. Çocukların ve gençlerin kendilerini uygun yollarla ifade edebilme becerilerini geliştirici eğitim içeriklerinin sunulması,

9. Daha farklı değişkenler kullanılarak çalışmanın tekrar edilmesi, önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adachi, Paul J.C., Willoughby T. (2011). "The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence?", **Aggression and Violent Behavior**, 16, (2011), p.55-62.
- Anderson, C. A., Murphy C. R. (2003). "Violent video games and aggressive behavior in young women", **Aggressive Behavior**, Volume 29, pages 423-429.
- Anderson,C.A., 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**, 2001. Vol 12, Issue 5, 351-359
- Arriaga P., Esteves F., Carneiro P., Monteiro M. B. (2006). "Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal", **Aggressive Behavior**, Volume 32, pages 146-158.
- Arslan C., Hamarta E., Arslan E., Saygın Y. (2010). "Ergenlerde saldırıcılık ve kişilerarası problem çözmenin incelenmesi", **İlköğretim Online**, 9(1), 379-388.
- Baş U. A., Kabasakal T. Z.(2010). "İlköğretim okullarında saldırıcılık ve şiddet davranışlarının yaygınlığı", **İlköğretim Online**, 9(1), 93-105, 2010. [Online]: <http://ilkogretim-online.org.tr>.
- Bluemke M., Friedrich M., Zumbach J. (2010). "The **influence** of violent and nonviolent computer games on **implicit** measures of aggressiveness", **Aggressive Behavior**, Volume 36, pages 1-13 (2010).
- Burak,Y., Ahmetoğlu, E. (2015). "Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırıcılık düzeylerine etkisinin incelenmesi", **Turkish Studies, International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic**, Volume 10/11 Summer 2015, p. 363-382 DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430> ISSN: 1308-2140, Ankara-Turkey
- Burak, Y. (2013). **Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırıcılık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi**, T.C. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Ens-

titüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2013; 156-173

- Christakis, Dimitri A., Zimmerman Frederick J. (2007). "Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age", **Pediatrics**, Volume 120, Number 5, November 2007
- Colwell J., Kato M. (2003). "Short Note investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents", **Asian Journal of Social Psychology**- 6: 149-158
- Colwell J., Payne, J. (2000). "Negative correlates of computer game play in adolescents", **British Journal of Psychology** (2000), 91, 295±310.
- Committee On Public Education (2001). "Media violence", American Academy Of Pediatrics, **Pediatrics**, Vol. 108 No. 5. p.1222-1226.
- Çankaya G. Ergin H. (2015). "**Çocukların** oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık **düzeylerinin incelenmesi**". **Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi** C.1(2).11-13 Mayıs.
- Çelikkaleli Ö., Gökçakan N. , Çapri B. (2005). "Lise öğrencilerinin bazı psikolojik ihtiyaçlarının cinsiyet, okul türü, anne ve baba eğitim düzeyine göre incelenmesi", **Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, XVIII (2), 2005, 245-268
- Demirtaş M. H. A., Ferligül Ç. E. (2014). "Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık", **Anatolian Journal of Psychiatry**, 2014; 15:99-107
- Demirtaş, M. A. (2013). "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması", **Türk Psikiyatri Dergisi**, 2013;24(2): 124-129
- Dolu O., Büker H., Uludağ Ş. (2010). "**Şiddet** içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme", **Adli Bilimler Dergisi / Turkish Journal Of Forensic Sciences**, 9 (4): 54 - 75,
- DuRant, R. H., Treiber F., Goodman E., Woods E. R. (1996). "Intentions to use violence among young adolescents", American Academy of Pediatrics. **Pediatrics**, 1996;98;1104.
- Efiltili, E. (2008). "Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin saldırganlık ve denetim odağı'nın karşılaştırmalı olarak incelenmesi", **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, sayı 19 -213-230.
- Funk, J. B., Brouwer, J, Curtiss K., McBroom E. (2009). "Parents of preschoolers: expert media recommendations and ratings knowledge, media-effects beliefs, and monitoring practices", **Pediatrics**, Volume 123, Number 3.
- Gentile D. (2009). "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. a national study", **Psychological Science**, Vol. 20, No. 5.

- Griffiths, M. (1999). "Violent video games and aggression: a review of the literature", **Aggression and Violent Behavior**, Vol. 4, No. 2, pp. 203–212, 1999.
- Grüsser S.M., Thalemann R., Griffiths M.D. (2007). "excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?", **Cyber Psychology & Behavior**, Vol. 10 (2) Apr. 2007.
- Hasan Y., Bègue L., Scharnow M, Bushman B. J. (2013). "The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior", **Journal of Experimental Social Psychology**, 49 (2013) 224–227.
- Karasar, M. (1986). **Bilimsel Araştırma Yöntemi. Kavramlar, ilkeler, yöntemler**. Bilim Yayınları. Ankara.
- Öğülmüş, S. (2006). "Okullarda şiddet ve alınabilecek önlemler." **Eğitime Bakış Eğitim Öğretim ve Bilim Araştırma Dergisi**, 2(7),16-24.
- Önen, E. (2009). "Saldırganlık Ölçeği'nin Psikometrik Niteliklerinin Türk Ergenleri İçin İncelenmesi", **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi**, 2009, 4 (32), 75-84
- Rich M., Woods Elizabeth R., Goodman E., Emans, J., DuRant Robert H. (1998). "Aggressors or victims: Gender and race in music video violence", **Pediatrics**, Vol. 101 No. 4 April 1998
- Strenziok, M., Krueger F., Deshpande, G., Lenroot K. R., Meer E., Grafman, J., (2011). "Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: a multi-method study", **SCAN** (2011) 6, 537-547. Downloaded from <http://scan.oxfordjournals.org/>
- Şelimen M. ve Ceylan H. (2018). "Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri" **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / Cilt: 11 Sayı: 60**, 668-674.
- The Australian Psychological Society (2000). "The effects of violent media on children". www.psychology.org.au. adresinden 06.02.2018 tarihinde alınmıştır.
- Uzbaş, A. ve Z. Topçu Kabasakal (2010). "İkögretim okullarında saldırganlık ve şiddet davranışlarının yaygınlığı", **İlköğretim Online**, 9(1), 93-105.