

**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK
ANABİLİM DALI**



YÜKSEK LİSANS TEZİ

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE
BİLGİSAYAR
KULLANIMININ SALDIRGANLIK ÜZERİNE
İLİŞKİSİ
(İSPARTA ÖRNEĞİ)**

FADİME YILDIRIM

20102470

Lefkoşa

Şubat, 2012

**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK
ANABİLİM DALI**



YÜKSEK LİSANS TEZİ

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE
BİLGİSAYAR
KULLANIMININ SALDIRGANLIK ÜZERİNE
İLİŞKİSİ
(İSPARTA ÖRNEĞİ)**

FADİME YILDIRIM

20102470

Yrd. Doç. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL

Uzm. Ayhan ÇAKICI EŞ

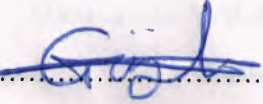
Lefkoşa

Şubat, 2012

JÜRI ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne

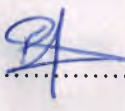
Fadime YILDIRIM'a ait "Lise Öğrencilerinde İnternet Ve Bilgisayar Kullanımının Saldırganlık Üzerine İlişkisi" adlı çalışma jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan 

Yrd. Doç. Dr. Ahmet GÜNEYLİ

Üye 

Yrd. Doç. Dr. Gökmen DAĞLI

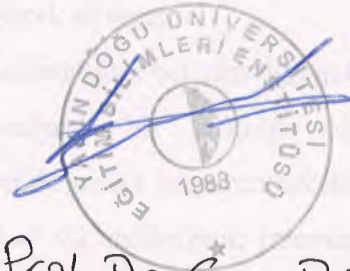
Üye 

Yrd. Doç. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL (Danışman)

ONAY

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

...../...../2012



Prof. Dr. Cem Birol
Enstitü Müdürü

ÖZET**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE BİLGİSAYAR
KULLANIMININ SALDIRGANLIK ÜZERİNE İLİŞKİSİ
(İSPARTA ÖRNEĞİ)****FADİME YILDIRIM****Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı****Danışman: Yrd. Doç. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL****Uzm. Ayhan ÇAKICI EŞ****ŞUBAT-2012**

Bu çalışma; lise öğrencilerinde internet ve bilgisayar kullanımının saldırganlık üzerine ilişkisini incelemek için yapılmıştır.

Araştırmanın evrenini 2011-2012 eğitim ve öğretim yılında Isparta ili merkezde bulunan ortaöğretim kurumlarının öğrencileri oluşturmaktadır. Isparta ilinde bulunan ortaöğretim okulları, bulundukları mahallelerin sosyo-ekonomik durumuna göre ve il milli eğitim müdürlüğünden alınan bilgiler doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Bu okullar arasında kolay ulaşılabilir örneklem seçme yoluna göre sosyo-ekonomik düzeyi farklı olan Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesi ve Halikent Lisesi belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemi Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesi ve Halikent Lisesi 9. sınıfa devam eden 126 erkek 159 kız toplam 285 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada veri toplamak amacıyla “Saldırganlık Ölçeği” ve “Anket” kullanılmıştır. Ölçek ve anket ile toplanan verilerin çözümlenmesinde standart sapma, aritmetik ortalama, T testi ve Varyans Analizi (Anova) teknikleri kullanılmıştır. Analizlerde anlamlılık düzeyi $p < 0,5$ olarak alınmıştır.

Bilgisayar ve interneti düzenli olarak kullandığını belirten öğrencilerin saldırganlık puanları ve cinsiyetleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu araştırmaya göre cinsiyete göre saldırganlık oranının erkeklerde daha fazla olduğu bulunmuştur. İnternet kullanan lise öğrencilerinin; interneti ne amaçla kullandıklarına dair sonuçlardan elde edilen bilgiye göre saldırganlık

düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Bilişim teknolojilerinin kullanım yerine göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. İnternete bağlanma sıklığı ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur. İlk tercih olarak savaş ve strateji oyunları tercih ettiğini söyleyen öğrencilerin saldırganlık puanları ortalamaları daha yüksek çıkmıştır. Oynanan oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklılığın olduğu görülmüştür. Çok fazla oranda saldırganlık içeren oyunlar oynayan öğrencilerin, saldırganlık düzeyi oldukça yüksek çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Öğrenci, saldırganlık, bilgisayar, oyun, internet.

ABSTRACT**HIGH SCHOOL STUDENTS ON THE RELATION OF THE USE OF
THE INTERNET AND COMPUTER AGGRESSION****(THE SAMPLE OF ISPARTA)****FADİME YILDIRIM****Master Thesis, Educational Sciences Department****Supervisor: Yrd. Doç. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL****Uzm. Ayhan ÇAKICI EŞ****FEBRUARY- 2012**

This study's aim is to search the relationship between the usage of Internet and computer on high schoolers and aggressiveness.

The basis of this study are the students of secondary school in the center of Isparta at the 2011-2012 Education period. According to this way of choosing between schools in an easily accessible sample of different socio-economic level, Mustafa Kaçikoç Anatolian High School and Halıkent High School were determined. There are Mustafa Kaçikoç Anatolian High School and Halıkent High School 9. Class, total of 285; 126 male 159 female student in this study.

"Aggression Measure" and "Questionnaire" are used for collecting data in this research. To analyse the data which were collected with measure and questionnaire, is used standart deviation, arithmetic mean, T test and variance analysis (Anova). The signifiance level is taken as $p < 0,5$ in this survey.

The students who use computer and Internet regularly, were observed a significiant difference between aggression scores and gender. According to that research; male students' aggressiveness rate are higher than females'. High school students using Internet ; the are using Internet for what purpose that results showe that there is an important differences between aggression level and the purpose. However there is no significiant relationship between the information techonology 's using place and the level of aggressiveness. The frequency of connecting to Internet

and the offensiveness level, there is no relationship. Nevertheless there is important difference the level of aggression and the type of computer games. The students who prefer war and strategy games as a first choice, are more aggressive than the others. Significant differences are observed between the rate of aggressiveness of the games and the level of aggressiveness of the player. The students who play games with too much aggression, have a very high level aggressiveness.

Key Words: student, aggression, computer, game, Internet.

ÖNSÖZ

Birey, toplumun en önemli çekirdeğidir. Sağlıklı bir toplum oluşturmak amacıyla bu toplumun bir parçası olan gençlerimizi yalnızlığa iten, güvensizlik uyandıran yalıtılmış bir beyin ve odaklanmış bir dünyadan kurtarmalı, sağlıklı bireyler yetişmesine yardımcı olmalıyız. Gençlerimize sağladığımız ortamların, onlar için verimli ortamlar olduğundan emin olmalı, zarar verebilecek durumlardan sakınmalıyız.

Günümüzde gençlere dair en çok dikkat etmemiz gereken alanlardan biri de teknolojidir. Teknoloji hızla gelişimi ile ilerlemeye katkıda bulunmakla birlikte yanlış değerlendirilmesi sonucu zararlı durumları da içinde barındırmaktadır. Geleceğimiz olan gençleri bilinçlendirmek ve doğru alanlara yönlendirmek bizim elimizdedir.

Bunun için öncelikle internet ve bilgisayar kullanımının gençler üzerindeki etkisi araştırılmalıdır. Bu çalışmada ergenlerin, internet ve bilgisayardan nasıl etkilendiği ve saldırganlık düzeylerine etkisi araştırılmaya çalışılmıştır.

Fadime YILDIRIM

Şubat,2012

Lefkoşa

TEŞEKKÜR

Bu çalışmada, günümüzde hızla gelişmekte olan ve hayatımızın en önemli uğraşı haline gelen internet ve bilgisayar kullanımının, ergenlerde saldırganlık düzeyine etkisi araştırılmıştır.

Araştırma boyunca bana farklı yöntemlerle ışık tutan birçok kişiye teşekkür etmek isterim. Başta, çocukluk hayalimin gerçekleşmesinde bana yardım eden ve tüm çalışmam boyunca eleştirileri ve yardımlarıyla yanımda olan Yrd. Doç. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL hocama, danışmanım Uzm. Ayhan ÇAKICI EŞ ve Yrd. Doç. Dr. Zehra ALTINAY GAZİ hocama, değerli jüri üyelerime, çalışmam boyunca büyük bir sabırla yanımda olan annem, babam, kardeşim ve arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iii
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vii
TABLolar LİSTESİ	xii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1.Bilişim Teknolojileri	1
1.2. Bilgisayar	2
1.3.İnternet	2
1.4.Saldırganlık	3
1.5.Bilgisayar, İnternet ve Saldırganlık İlişkisi.....	3
1.6.Araştırmanın Problem Durumu.....	5
1.7. Araştırmanın Alt Problemler	6
1.8.Araştırmanın Amacı	6
1.9.Araştırmanın Önemi	7
1.10.Araştırmanın Sınırlılıklar	8
1.11.Tanımlar	9

BÖLÜM II

İLGİLİ LİTERATÜR

2.1.Bilgisayar Kullanımı	10
2.2.Saldırganlık Kuramları.....	13
2.2.1.İçgüdü Kuramları	13
2.2.2.Kalıtım Kuramları	14
2.2.3.Engellenme-Saldırganlık Kuramı.....	15
2.2.4.Uyarılma Aktarımı Kuramı	18
2.2.5.Sosyal Öğrenme Kuramı	19
2.2.6.Ekolojik Kuram	21
2.2.7.Boşalma Kuramı.....	22

2.2.8.Genel Duygusal Saldırganlık Modeli.....	22
2.2.9.Araçsal Öğrenme Kuramı	23
2.3.Konuyla İlgili Yapılan Araştırmalar	23
2.3.1.Saldırganlık İle İlgili Yapılan Araştırmalar	24
2.3.2.Patolojik Bilgisayar ve İnternet Kullanımı İle İlgili Araştırmalar	24
2.3.3.Bilgisayar ve İnternette Oynanan Bilgisayar Oyunları ve Saldırganlık.....	26
2.3.4.İnternet ve Bilgisayar Kullanımının Ergenlere ve Çocuklara Etkileri Üzerine Yapılan Araştırmalar	31

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	33
3.2. Çalışma Grubu	33
3.3. Veri Toplama Araçları	41
3.3.1. Saldırganlık Ölçeği	41
3.3.1.1.Saldırganlık Ölçeğinin Puanlanması	41
3.3.1.2. Saldırganlık Ölçeğinin Güvenirliği	42
3.3.1.3. Saldırganlık Ölçeğinin Geçerliliği.....	42
3.3.2. Anket	43
3.4. Verilerin Toplanması	43
3.5. Verilerin Analizi.....	44

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. İnternet ve Bilgisayar Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri arasındaki Farka İlişkin Bulgular	49
4.2.Lise öğrencilerinin İnterneti Ne Amaçla Kullandıkları Açısından Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular	49
4.3. İnternet Kullanım Yeriine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular	51
4.4. İnternete bağlanma sıklığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki ile İlgili Bulgular	52

4.5. Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türü Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular	53
4.6. Oynanan Oyunlardaki Saldırganlık Oranı Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular	55

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

5.1. İnternet ve Bilgisayar Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri arasındaki Farka İlişkin Bulguların Tartışma ve Yorumu	62
5.2. Lise Öğrencilerinin İnterneti Ne Amaçla Kullandıkları Açısından Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu	63
5.3. İnternet Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu	63
5.4. İnternete Bağlanma Sıklığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki ile İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu	64
5.5. Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türü ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu	65
5.6. Oynanan Oyunlardaki Saldırganlık Oranı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu	65

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç	67
6.2. Öneriler	68
6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	68
6.2.2. Araştırmalara Yönelik Çalışmalar	69
KAYNAKÇA	70
EKLER	78
ÖZGEÇMİŞ	87

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Öğrenim Gördüğü Okul Değişkenine Göre Dağılımı	34
Tablo 2: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre Dağılımı	34
Tablo 3: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Yaş Değişkenine Göre Dağılımı.	35
Tablo 4: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Doğum Yeri Değişkenine Göre Dağılımı	35
Tablo 5: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Anne Ve Babası İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Dağılımı	36
Tablo 6: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Aile Gelir Durumu Değişkenine Göre Dağılımı	36
Tablo 7: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Kitle İletişim Araçlarından Hangisinden Daha Çok Faydalanma Durumuna Göre Dağılımı	37
Tablo 8: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternete Nereden Bağlantı Kurduklarına Göre Dağılımı	37
Tablo 9: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternet Kullanma Sıklığına Göre Dağılımı	38
Tablo 10: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternet Kullanma Amacına Göre Dağılımı	38
Tablo 11: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Bilgisayarda Oyun Oynama Durumlarına Göre Dağılımı	39
Tablo 12: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin En Çok Oynadıkları Oyun Türüne Göre Dağılımı	39
Tablo 13: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin “Genellikle Oynadığınız Oyunlarda Saldırganlık Oranı Nedir?” Sorusuna Verdikleri Yanıta Göre Dağılımı	40
Tablo 14: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin “Şiddet Unsuru İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Kendinizi Nasıl Hissediyorsunuz?” Sorusuna Verdikleri Yanıta Göre Dağılımı	40
Tablo 15: Saldırgan Olan İfadeler İçin Beşli Likert Ölçeğin Puan Sınırları	45
Tablo 16: Saldırganlık Ölçeğinde Saldırgan Olan İfadelerin Standart Sapma, Aritmetik Ortalama Ve Tutum Dereceleri	46

Tablo 17: Saldırgan Olmayan İfadeler İçin Beşli Likert Ölçeğin Puan Sınırları.....	47
Tablo 18: Saldırganlık Ölçeğinde Saldırgan Olamayan İfadelerin Standart Sapma, Aritmetik Ortalama Ve Tutum Dereceleri	48
Tablo 19: Cinsiyet Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili T Testi Sonuçları.....	49
Tablo 20: İnternet Kullanma Amacına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	50
Tablo 21: İnternet Kullanma Amacına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları	50
Tablo 22: İnternete Nereden Bağlanıldığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	51
Tablo 23: İnternete Nereden Bağlanıldığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	51
Tablo 24: İnternete Bağlanma Sıklığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları.....	52
Tablo 25: İnternete Bağlanma Sıklığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları	53
Tablo 26: Oyun Türüne Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	54
Tablo 27: Oyun Türüne Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	54
Tablo 28: Oynanan Oyunlarda Saldırganlık Oranına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	55
Tablo 29: Oynanan Oyunlarda Saldırganlık Oranına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	55
Tablo 30: Okul değişkenine göre Saldırganlık ölçeği puan ortalaması ile ilgili T testi Sonuçları	56
Tablo 31: Yaş Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları.....	57
Tablo 32: Yaş Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	57
Tablo 33: Doğum Yeri Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	58
Tablo 34: Doğum Yeri Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları	58

Tablo 35: Anne Ve Baba İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	59
Tablo 36: Anne Ve Baba İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	59
Tablo 37: Aile Aylık Gelir Durumu Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	60
Tablo 38: Aile Aylık Gelir Durumu Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları.....	60
Tablo 39: Şiddet İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Öğrencinin Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları	61
Tablo 40: Şiddet İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Öğrencinin Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları	61

BÖLÜM I GİRİŞ

1.1.Bilişim Teknolojileri

Bilişim teknolojileri; toplumun ihtiyaçları doğrultusunda hayatı kolaylaştırmak için; toplanan bilginin, işlenmesi, depolanmasını sağlayan bir iletişim aracıdır. Günümüzde yaygın olarak kullanılan bu iletişim yönteminin tarihi tekerleğin bulunmasına kadar dayanır.

Bilişim teknolojileri “değer yaratan ve değer katan” bir dizi teknoloji ve araçtan oluşmaktadır. Bu nedenle gereksinimleri iyi bir şekilde belirlemek, iyi bir örgütlenme ve stratejiyle doğru çözüm yolları geliştirmek gerekir (Durmaz, 2005, s.23)

Teknolojik gelişmeler tekerleğin bulunmasıyla başlamış ve insanoğlunun sınırsız öğrenme kapasitesiyle büyük bir hız kazanmıştır. Teknolojideki bu hızlı gelişme ve değişimler insanın yaşam tarzı ve davranışlarında da köklü değişikliklere neden olmuştur. Mesela iletişim biçimleri, alışveriş alışkanlıkları, değer yargıları; hatta ikili ilişkilerde evlilikler bile teknolojinin bu hızlı değişiminden etkilenmektedir. Bilgi çağında iletişimi ve değişimi etkileyen en büyük etken; bilişim teknolojileri ve internettir. Bilişim teknolojisi bilimde olduğu gibi teknik, ekonomik ve toplumsal alanda dahil olmak üzere yaşamın her alanında önemli bir yer kapsamaktadır.

Yirminci yüzyılın önemli buluşlarından biri olan bilgisayar, hayatı kolaylaştırdığı ve ilim, bilim ve sanat dallarında hızlı bir gelişme kaydettiği için insan yaşamında giderek önemli bir yer almaya başlamıştır. Bugün birçok ülkede bilgisayar, ticari alanda, mimaride, tıpta, edebiyatta, kısaca hayatın her alanında kullanılmaktadır. İnsan hayatına birçok faydası olan bu iletişim aracının, faydalarının yanı sıra zararlarını da beraberinde getirmiştir. Bunlardan en önemlileri şiddet ve saldırganlıktır. Bu zararlardan etkilenen yaş grubu genellikle ergenlerdir (14 – 19 yaş aralığındaki gençler). Gençlerin bu dönemdeki ilgi çokluğundan dolayı, etkileneceği kaynak ve uyarılar da doğru orantılı olarak artmaktadır (Kulaksızoğlu, 1999, s.162).

1.2. Bilgisayar

Bilgisayar ve internet kullanımı günümüzde uluslararası alanda inanılmaz bir hızla yaygınlaşmaktadır. Hayatımızın her alanında yer alan bu iki teknoloji harikası özellikle genç kuşaklarda en büyük tutku haline gelmiştir.

Daha düne kadar hantal yapıları ve uzmanlık gerektiren kullanımlarıyla toplumsal yaşamdan uzak olan bilgisayarlar, Türkiye'de 1980 yılların ortalarından itibaren inanılmaz bir gelişim göstermiş, 1990'lı yılların sonunda ise bir teknolojik devrim yaratmışlardır (Kırçove, 1999, s.10). Bu değişim günümüzde de hızını devam ettirmektedir. Bilgisayar kullanımı kişisel kullanımlara (film seyretmek, müzik dinlemek, fotoğraf, oyun oynamak ..vb) hizmet eder hale gelmiştir ayrıca iş amaçlı bilgilerin saklanması ve işlenmesinde büyük kolaylık ve fayda sağlar. Gerçek kullanım amaçları dışındaki amaçlar için de kullanılabilen bilgisayar ve internetin zaman zaman tehlikeli hale gelebildiği de görülmektedir. Bu araştırmanın ilerleyen bölümlerinde görülecektir.

1.3. İnternet

İnternet kullanımı bilgisayar kullanımına göre daha yakın bir tarihe dayanmaktadır. İnternet; birçok bilgisayar sistemini birbirine bağlayan, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyümekte olan bir iletişim ağı olarak tanımlanabilir. İnternet insanların bilgiyi depolama, kolay ulaşma ve dağıtma işlevlerini yerine getirir. Günümüzde birçok işlem artık internet üzerinden yapılmaktadır. Para transferi yapmak, gündemi takip etmek, eşya satın almak, flört etmek, oyun oynamak gibi işlemleri örnek olarak verebiliriz. İnternetin yararları olduğu kadar bağımlılık, cinsel içerik, sohbet (chat), kumar gibi zararlarından da söz etmek mümkündür. Globalleşen dünyada Türkiye'nin de bu gelişmelerden geri kalması mümkün değildir.

Bilgisayar ve internet kullanımı geniş bir kullanıcı kitleyi kapsasa da çoğunluğu gençler oluşturmaktadır. Öğrenmeye daha yatkın, yeniliklerin kabulüne ve uygulanmasına daha açık olan gençler bu alan için büyük bir potansiyel oluşturmaktadırlar (Davis, 1999, s.257-260).

1.4.Saldırganlık

Saldırganlık; diğer kişiye sözel veya fiziksel açıdan incitmeye yönelik veya nesnelere ve/veya kişinin kendisine yönelmiş nefret, kızgınlık ve düşmanlık içeren hareket bütününe verilen addır. Araçsal saldırganlık ve düşmanca saldırganlık olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Araçsal saldırganlık, özel bir amaç için diğerlerine zarar verme amacı taşımaktadır. Bu durumda saldırganlık, istenen sonuca ulaşmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Düşmanca saldırganlık ise, öfke ve nefret duygularıyla birlikte karşıdaki kişiye zarar vermek veya yaralamak amacı içermektedir. Düşmanca saldırganlıkta, kalp atış hızının artması, kan basıncının yükselmesi, kaslara kan akışının artması gibi bazı fizyolojik değişiklikler gözlenmektedir (Brewer & Crano, 1994, s.26). Günlük yaşantımızda dışa vuramadığımız davranışların içerisinde saldırganlıkta vardır. Çünkü toplum dostluk ve arkadaşlıkları hoşgörü ile karşılarken, saldırganlığı onaylamamaktadır. Saldırganlık toplumu parçalamaya yönelik davranışlardan biridir.

1.5.Bilgisayar, İnternet ve Saldırganlık İlişkisi

İnsanın sosyal, bedensel ve psikolojik değişimlerini en fazla yaşadığı ergenlik dönemi; aynı zamanda sosyal ortamda yaşanan olumlu veya olumsuz bütün değişimlerden en fazla etkilenen ve gelecek kuşakları da en fazla etkileyen dönem olma özelliğine sahiptir. Günümüzde ergenlerde bahsedilen olumsuz davranışlardan birisi de şiddet ve saldırganlıktır. Saldırganlık başka bir kişiye zarar verme niyeti içeren her türlü davranış olarak tanımlanır (Felson, 1996, s.113). Psikologlar saldırganlığı sözlü saldırganlık, ilişkili veya dolaylı saldırganlık ve fiziksel saldırganlık olmak üzere farklı biçimlerde tanımlarlar (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz, Malamuth ve Wartella, 2003, s.137).

Sosyal psikoloji, saldırganlığı oldukça çok sayıda araştırmaya konu olarak almıştır. Özellikle saldırganlığın nedenleri, bunların nasıl engellenebileceği ve medya saldırganlık üzerinde fazlasıyla durulmuştur. Saldırganlık, sonucu zararlı olan ve son günlerde neredeyse herkesin maruz kaldığı bir olgudur. Televizyon ve gazetelerde gördüğümüz, hatta birçok konuşmamıza konu olan durum saldırganlıkla ilgilidir.

Batılı ülkelerde, özellikle de ABD’de televizyonun, şiddet ve saldırganlık içeren filmlerin ve video kliplerin etkileri konusunda (graphic violence), yıllardan

beri arařtırmalar yapılıyor. Bilgisayar oyunlarının ortaya ıkıęı ve kazandıęı yaygınlık, zellikle řiddet ve saldırganlık ieren oyunların giderek artması ve en tercih edilen oyunlar haline gelmesi karřısında yanıt bekleyen soruların aciliyeti, beklenebileceęi gibi, medya etkileri arařtırmasındaki davranıřsalcı paradigmanın yeniden canlanmasını saęladı. Bu arařtırmalardaki yaklařımlar, kk deęiřikliklerle hemen bilgisayar oyunları alanına uygulandı. Cooper ve Mackie (1986, s.726), bilgisayar kontroll video oyunlarından zellikle salonlarda oynayanların yksek oranda řiddet ve saldırganlık ierdięini belirtmektedir. Sosyal ęrenme Kuramı'ndan hareket eden bazı arařtırmacılara gre, zellikle ocuklar model alma ve taklit yoluyla, izledikleri saldırgan davranıřları ęrenmekte ve dolayısıyla televizyon ve video oyunları saldırgan davranıřların kazanılması ve yaygınlařmasına neden olmaktadır.

Cooper ve Mackie'in bu grřlerine karřın bazı arařtırmacılar, oyunlarla yetiřen bu genlerin bk kısmının, řiddet ve saldırganlık dřkn rambolar olmak bir yana, bugn iř dnyasında kendilerine ayrılan grevleri bařarıyla yrttklerini savunmaktadırlar (Toksz, 1999, s.5).

Bu tr oyunların varlıęı, sanal dnyada var olan gerek dnyadaki dřnce ve davranıřı ne lde etkiledięi sorusunun birok arařtırmada sorulmasına neden olmuřtur. Bu alanda drt farklı yaklařım sz konusudur: İlki, bilgisayar oyunlarının saldırganlıęı artırdıęını varsaymaktadır. İkincisi, bilgisayar oyunlarındaki řiddet sahnelerinin korku yarattıęını dolayısıyla řiddete ve saldırganlıęa yatkınlıęı azalttıęını ne srmektedir. ncs, saldırganlık sahnelerinin bireyi saldırganlıęa kanıksamaya ynelttięini sylemektedir. Drdncs, saldırgan davranıřların gzlenmesinin gerilimi dřrc, dolayısıyla saldırganlıęa yatkınlıęı azaltıcı etkisi olduęunu belirtmektedir. Bu yaklařımların hi biri bu gne kadar tam anlamıyla kanıtlanamamıřtır (Toksz, 1999, s. 5).

1.6.Araştırmanın Problem Durumu

Türkiye’de bilişim teknolojilerinin kullanımı hızla artmakta; özelliklede gençler arasında kullanım oranları yükselmektedir. 2007 Yılı Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması Sonuçlarına göre; hanelerin % 18.94’ü, 2009 verilerine göre %30’u, 2010 verilerine göre %41.6’sı, 2011 verilerine göre ise %42.9’u internet erişim imkanına sahiptir. Bilgisayar ve İnternet kullanım oranının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24’tür. Bu yaş grubunu 25-34 yaş grubu izlemektedir. Eğitim durumuna göre en yüksek bilgisayar ve internet kullanım oranı yüksekokul, fakülte ve üstü mezunlarındandır (<http://www.tuik.gov.tr/>). 1999'un ilk üç ayında oynanan en popüler 100 oyunun üçte biri şiddet içerikli. Bu bilgisayar ve video oyunlarının adları da oldukça kanlıdır. Quake (deprem), Half Life (yarım canlı) ve Counter Strike en popüler olanlarındandır.

İstatistikî sonuçların ortaya koyduğu gibi internet kullanım oranları ülke genelinde hızlı bir artış eğilimi içindedir. İnternetin ev içinde ve internet kafe gibi toplumsal alanlarda kullanımının artması gençler arasında da popülerlik kazanmasını sağlamış, hatta internet gençlerin sosyal yaşamlarının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Bilgisayar ve bilişim teknolojilerinden kullanım oranlarının bu denli hızlı artıyor olması, bu alanda yapılan çalışmalarında artmasına yol açmıştır. Özellikle internet ve bilgisayar oyunlarının gençler ve çocuklar üstündeki etkileri hakkında yerli ve yabancı araştırma sayısında son zamanda medyaya da yansıyan çok sayıda araştırma olmuştur. Ancak yukarda da anlatıldığı gibi bilişim ve bilgisayar denince sadece televizyon ya da internet değil; cep telefonu, internet (sörf ve chat yapma gibi) kavramlar da işin içine girmektedir. Ancak bu araştırmada bilişim teknolojilerinden bilgisayar oyunları ve internetin ergenlerde saldırganlık ilişkisi ele alınmıştır. Son yıllarda ülke çapında yaşanan bazı terör olaylarında, lise çağındaki gençlerin internet ve internet kafe yoluyla organize oldukları ve buralar aracılığıyla yapacakları eylemleri planlamaları da kamuoyu tarafından ilgi çekmiştir. Ortaöğretime devam eden öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanmalarının, onları sosyal ve bilişsel olarak nasıl etkilediği konusunda çalışmalara ihtiyacı olduğu düşünülmüştür. Son yıllarda yapılan çalışmalarda ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama ve internet kullanmalarının saldırganlık düzeylerine etkileri ile ilgili çalışmalar yapılmıştır. Yakın zamanda ortaöğretim öğrencilerinin bilişim teknolojilerini kullanım oranları ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiye ilişkin araştırmalara rastlanmamıştır.

Bu açıdan, bilişim teknolojilerinden; internet ve bilgisayar hayatlarının her alanında yoğun olarak kullanan lise öğrencilerinin, kullanım oranları ile saldırganlık puanları arasında anlamlı ilişki olup olmadığı bu araştırmanın problemi oluşturmaktadır. Alt problemlerini ise aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

1.7. Alt Problemler

1. Lise öğrencilerinin cinsiyetlerine göre internet ve bilgisayar kullanım oranları ve saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar ne amaçla kullandığı açısından saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. İnternet kullanım yerine göre lise öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. İnternete bağlanma sıklığına göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Lise öğrencilerinin oynadıkları bilgisayar oyunu türüne göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Oynanan oyunlardaki saldırganlık oranına göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

1.8. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; lise öğrencilerinin cinsiyeti, internet kullanma amacı, internete nereden bağlandığı, internete bağlanma sıklığı, oynadığı bilgisayar oyun türü, oynadıkları oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Daha önce şiddet içeren medya araçlarının saldırgan davranışlar etkisi üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Fakat bu araştırmalar genelde televizyon ve sinemanın etkilerini ele almıştır.

Son yıllarda bilgisayar teknolojisinin gelişmesi, internetin her alana ulaşılabilir olanağı sağlaması, bilgisayar kullanımı sayısının artması, insanı bilgisayarla daha çok etkileşim içine itmektedir. Özellikle iş ve iletişim dışında, eğlence alanındaki yenilikleriyle dikkat çekmektedir. Bu durum en çok çocuk veya gelişim çağındaki ergenleri etkilemekte ve ekran başına bağlamaktadır. Bugün milyonlarca doları bulan video oyun sektöründeki oyunların büyük bir bölümünün şiddet içerikli olduğunu söyleyen ebeveyn ve uzmanlar, bilgisayar oyunlarının

ergenleri saldırganlığa ve şiddete yönlendireceğini dile getirmiştir. Bu araştırmada da hayatımızın her alanında olan bilgisayar oyunları ve internetin, gençlerin saldırganlık ve şiddete yönelmesinde etkili olup olmadığı araştırılmaktadır.

1.9.Araştırmanın Önemi

Öğrenciler ve saldırganlık düzeyleri ile ilgili literatürde bir takım çalışmalar yer almakla birlikte internet ve bilgisayar kullanan öğrencilerin saldırganlık düzeylerine yönelik pek fazla çalışma yapılmamıştır. Aynı şekilde yakın zamanda artan teknoloji kullanımı ve ergenlerin internet kafeye gitme kültürü artması ile liselerde yaşanan cinayet, çete kurma, disiplin suçlarında artış, öğretmenlere sözlü ve fiziksel saldırı artışı ile ilişkisinin olup olmadığı fazla araştırmaya konu olmamıştır. Oysa geçmişte bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisinin olduğu kanıtlanmıştır. Bu araştırmanın, alanda bu yöndeki eksikliğe katkı sağlayacağı ve daha sonraki çalışmalar için veri niteliğinde özgün bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin birbirinden farklı olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultuda bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerini hangi etmenlerin, ne düzeyde ve nasıl etkilediklerinin incelemesi, öğrencilerin bilgisayar oyunlarından olumsuz etkilenmelerinin en aza indirilmesi için bize yardımcı olacaktır. Öğrencilerin bilgisayardan etkili bir şekilde yararlanılabilmesi ve bununla birlikte duygusal ve bilişsel açıdan doğabilecek gelişimsel ve psiko-sosyal sorunların önlenmesi açısından önemlidir.

İnternet kafeler, bilgisayar ve internet bağlantısı olmayan kişiler ve özellikle ergenler için önemli bir mekân konumundadır. Bu nedenle internetin yaygınlaşmasındaki önemli yerler internet kafelerdir. İnternet kafeler ; bilgisayar ve internet kullanımına paralel olarak, ülkemiz iktisadi ve sosyal yapısına yeni bir sektör olarak giren ve sayıları gün geçtikçe artan yerlerdir. Bu yerlerin açılması, denetlenmesi ve belirli yaş aralığındaki çocukların girişinin kontrol edilmesi gibi durumlar için Bakanlığımızca bazı kararlar alınmıştır. Her şeyden önce internet kafe açmak belgelerle olmalıdır ve gerekli kuralları içinde barındırmalıdır diye alınan kararın ülkemizde uygulandığı pek görülmemektedir. Bu kurallardan en önemlisi; ilçe öğrencilerinin saat 16.00'dan önce internet kafelere girmesinin yasak olduğu ama tam anlamıyla uygulanmadığı en büyük örnektir. Okul veya yapması gereken

sorumluluklarından kaçmak isteyen çocuk/ergen, günümüzün mükemmeli olan internet ve bilgisayar kendisine kaçamak yolu olarak görmektedir. Ailesinin sorumluluğu altındayken kendisine bu konuda çok zaman verilmediğini gören çocuk, nefesi internet kafelerde veya internetin olduğu alanlarda almaktadır. Üstünde bir baskı olmadan dilediği kadar zaman geçiren ve istediği her alana ulaşabilen çocuk için bu zaman dilimi oldukça eğlenceli geçmektedir. Günümüzde artık birçok evde yerini almaya başlayan, oyunların ana merkezi, internet olan alanlardır. Bu oyunlar arasında son zamanların en ünlü ismi “counter strike” oyunudur. Oyun; bir tür savaş oyunudur ve amaç güçlü silahlar satın alıp düşman öldürmektir. Bu ve buna benzer oyunların dikkatini çektiği çocuk veya ergenlerde, ciddi anlamda şiddet ve saldırganlık eğilimleri görülmektedir. Özellikle 19 Nisan 1999 yılında Kolombiya lisesinde iki gencin okullarında 15 kişiyi öldürmeleri ve 23 kişiyi yaralamaları olayı bu konu çerçevesinde defalarca tartışılmış ve diğer benzer olaylarla birlikte şiddet içeren oyunların gençleri bu tür cinayetler işlemeye ve benzer şiddet eylemlerinde bulunmaya yönlendirdiği iddiaları kamuoyunda geniş yankı uyandırmıştır (Common,2005).

Yapılan araştırmalar sonucu gençlerin giderek daha fazla internet ve bilgisayar kullanma nedeniyle sosyal alanda izole oldukları görülmektedir (Vessey, 1998). Aşırı bilgisayar ve internet kullanımının ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ergenlerde davranış bozukluklarına neden olduğuna dair bulgular elde edilmiştir (Calvert ve Tan,1994; Philips 1995; Parks ve Floyd 1996; Young 1996; Wang 2001). Bu doğrultuda sosyal izolasyona neden olan bu olgunun saldırganlık üzerine etkisine bakmak da araştırma için önem teşkil etmektedir.

1.10. Araştırmanın Sınırlılıklar

- 1- Bu araştırma Isparta İli merkezinde bulunan “Kaçı Koç Anadolu Lisesi” ve “Halıkent Lisesi”nde okuyan öğrencilerle sınırlıdır.
- 2- Araştırma ortaöğretim 9. Sınıf öğrencileri ile yapılmıştır.
- 3- Bu araştırmanın örneklemine anne ve babalı çocuklar alınmıştır. Tek ebeveynli veya parçalanmış aile çocukları alınmamıştır.
- 4- Araştırma, alt problemlerdeki sorularla sınırlıdır.
- 5- Bu araştırmada bulguların elde edilebilmesi için öğrencilere uygulanacak Anket ve Sears Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır.

1.11.Tanımlar

Öğrenci: Bu araştırmada ortaöğretim 9. sınıf öğrencileri ifade edilmektedir.

Bilişim: Bilişim bilgi ve teknolojinin birlikte kullanılarak üretilen sonuçlar olarak kısaca tarif edilebilir. Bilişimin birkaç yönü vardır. Bunlar bilgisayar yazılımı, bilgisayar donanımı, bilgisayar kullanıcısı ve bilgi toplumu olarak sınıflayabiliriz. Bilişimin yönleri birbirleri ile bir araya gelerek veya ayrı ayrı kullanılabilir (TDK,1998).

Bilgisayar: Belirli komutlara göre veri işleyen ve depolayan bir makinedir.(TDK, 1998).

Bilgisayar oyunu: Sanal ortamda oynanan savaş, strateji, macera, spor, yarış ve zeka türündeki oyunlar (TDK,1998).

İnternet: Tüm dünyayı kapsayan, 110 ülkeye dağılmış ve 2.000.000'dan fazla bilgisayar (host) birbirine bağlayan yaklaşık 5000 bilgisayar ağının toplamıdır (TDK,1998).

Saldırganlık: Diğer kişiyi sözel veya fiziksel açıdan incitmeye yönelik veya nesnelere ve/veya kişinin kendisine yönelmiş nefret, kırgınlık ve düşmanlık içeren hareketler bütününe verilen addır(TDK,1998).

BÖLÜM II

İLGİLİ LİTERATÜR

2.1.Bilgisayar Kullanımı

Bilgisayar kullanımı; çeşitli amaçlara ulaşmak için bilgisayar programlarının kullanılması demektir. Bilgisayar kullanımı 1990'lı yıllarla birlikte hızla yaygınlaşmıştır. Oysa 1980 – 1990 yılları arasında sadece büyük firmalar ve uzman kişiler tarafından kullanılmaktaydı. 2000'li yıllarda ise bilgisayar kullanımı küçük ve orta işletmelerle birlikte evlerde de yaygınlaşmıştır. Tüm iletişim araçlarının önüne geçen bilgisayar sayesinde yazılı, görüntülü ve sesli iletişim kurmak son derece kolaydır.

Günümüzde kullandığımız araç ve eşyalar direkt veya dolaylı yoldan bilgisayarla ilgilidir. Çünkü bilgisayar kullanımının yaygınlaşması günlük hayatımızı etkilemekte ve kullandığımız araçlarında ona göre gelişmesine neden olmuştur. Örneğin fotoğraf makinesi, kamera, müzik çalar gibi günlük hayatta kullandığımız araçlar dolaylı yoldan bilgisayar desteğiyle çalışmaktadır. Her türlü bilgi, doküman, görüntü kayıtlarını depolama, koruma ve yayma konusunda ki kolaylıklar bilgisayar kullanımının bize sağladığı faydalardan bazılarıdır.

Bilgisayarın ilk şekli olan ürün 1943 yılında, Amerikan hükümeti ve Pensilvanya Üniversitesi ortaklığıyla yapılan ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer- Elektronik Numara Doğrulayıcı ve Bilgisayar) adlı bilgisayardı. Bu ürün J.P. Eckert ve J. W. Mauchly tarafından Pensilvanya Üniversitesinin Elektrik Mühendisliği okulunda üretildi (Karaca, 2007, s.20).

İlk kullanım alanlarını askeri uygulamaların oluşturduğu ENIAC, 18000 adet elektronik tüp kullanılarak yapılmış olan ve 150 Kwatt güç harcayan, 30 ton ağırlığında ve 167 m2 bir alan kaplayan bir makineydi. ENIAC saniyede 5000 toplama işlemi yapabiliyordu. Ticari firmaların bilgisayar üretimi isine girmesiyle birlikte 1950'li yılların başlarında EDVAC ve UNIVAC serisi ticari bilgisayarlar üretilmeye başlandı (www.cayfer.bilkent.edu.tr).

Türkiye'de bilgisayar kullanımı, Karayolları Genel Müdürlüğünde, 1960 yılında hizmete giren ve yaklaşık 12 yıl kullanılan IBM-650 Data Processing Machine ile başlamıştır (Sekil II.1). Tarihi sistemde; her biri 10 karakter ve 1 işareten oluşan 2000 sözcüklük Tambur bellek bulunmakta, dakikada 78000 toplama-çıkartma, 5000 çarpma ve 138.000 mantıksal karar verebilmekte, delikli kart

ile bilgi girişi yapılmakta, özel kablolarla bağlanan kontrol paneller ile delikli kart iletişimi sağlanmakta, Assembler ve Fortran'ın özel programlama dillerini (Soap-Fortransit) kullanmaktaydı. Ayrıca okuma 200, Delme / Yazma 100 kart / Satır dakika hızındaydı (<http://www.kgm.gov.tr>, 2006). Ülkemizde daha önceleri "Kompüter" ya da "Elektronik Beyin" sözcükleri ile ifade edilen bilgisayarı bu şekilde ilk kez 1969 yılında Aydın Koksall adlandırmıştır (<http://tr.wikipedia.org>, 2006).

Microsoft Türkiye Genel Müdürü Çağlayan Arkan'a göre, "Bilişim sektörü 2005'de %20 civarında büyümüş, 2004 yılında da benzer bir büyüme gerçekleştirilmiştir." Çağlayan Arkan, 2005 sonu itibarıyla Türkiye'de ki bilgisayar kullanım oranlarını şu şekilde değerlendirmektedir: "Son yüzde 20 civarında büyümelerle bizim öngörümüz bilgisayar kullanıcı sayısının 5 milyonun üzerine oran olarak da yüzde 7 civarına erdiği, internet kullanımının 8 milyonu geçtiği, dolayısıyla yüzde 10'un üzerinde bir internet kullanıcısı olduğu. Bu ikisinin farklı olmasının nedeni, evinde bilgisayar olmayıp da kurumlarda bilgisayar kullanan kişilerin bir hayli fazla olmasıdır. Dolayısıyla internet kullanıcı sayısı bilgisayar kullanıcı sayısından her zaman daha fazla oluyor. Hane halkı açısından bakacak olursak Türkiye'de 16 milyon hane var. 5 milyon bilgisayarın yaklaşık 2 milyonunun evlerde durduğunu tahmin ediyoruz. Burada da yüzde 12-13 civarında bir kullanım oranına erişildiğini söylemek mümkün. Bugün büyük bir hızla artması hem görevimiz hem hayalimiz. 2006'da yüzde 20 büyüme öngörüyoruz. Tahminimiz 2005 yılı sonunda 2 milyon yeni bilgisayar satılmış olacağı, 2006'da da 2,5 ya da daha fazla gerçekleşeceği." (<http://ntvmsnbc.com>, 2006a).

Devlet İstatistik Enstitüsü'nün (DİE) "Hane halkı Bilişim Teknolojileri 2005 Kullanım Araştırması Sonuçları"na göre (<http://www.ntvmsnbc.com>, 2006b); Türkiye'deki evlerin %97,74'ünde televizyon, %72,62'sinde cep telefonu bulunurken, bilgisayarın evlere girme oranı %11,62'de kalmaktadır. 2005 yılı Nisan-Eylül dönemi itibarıyla 16-74 yaş grubundaki hane halkı bireylerin bilgisayar kullanım oranı, %17,65 olmuştur.

Cinsiyet ve yaş grupları dikkate alındığında bilgisayar kullanım oranının en yüksek olduğu yaş grubu kadın ve erkeklerde 16-24 yaş grubu olarak belirlenmiştir. Tüm yaş gruplarında bu oranlar erkeklerde yüksek çıkarken, bilgisayar kullananların oranı yaş ilerledikçe düşüş göstermiştir. Buna göre bilgisayar kullanan erkeklerin oranı 16-24 yaş grubunda %43,79, kadınların oranı ise %25,02 olarak belirlenmiştir.

Cinsiyet ve eğitim durumuna göre bilgisayar kullanım oranı %69,85 ile üniversite/yüksek lisans/doktora mezunu bireylerde en yüksek çıkmıştır. Lise mezunlarının %41,83'ü bilgisayar kullanmaktadır. Bir okul bitirmeyenlerde bilgisayar kullanımı %0,62, ilkokul mezunları arasında bu oran %2,93 olarak belirlenmiştir.

Referans dönemindeki işgücü durumu dikkate alındığında, bilgisayar kullanımı öğrencilerde en yüksek (%64,5) iken bunu ücretli ve maaşlı çalışanlar (%36,7) ile işsizler (%27,5) takip etmektedir.

Tüm hanelerin %11,62'sinde kişisel bilgisayar, %72,62'sinde cep/araç telefonu, %97,74'ünde televizyon olduğu ve hanelerin %5,86'sının kişisel bilgisayar ile %3,21'inin cep/araç telefonu ile internete erişim imkânına sahip olduğu tespit edilmiştir (<http://www.ntvmsnbc.com>, 2006b).

Çocuk ve ergenler açısından bakıldığında, bilgisayarın iyi değerlendirdiği takdirde eğitim ve gelişime olumlu katkısının olduğu bir gerçektir. Geçmiş dönemlerde gençlerin ilgi alanları gazete, kitap, sinema, tv gibi unsurlar olmasına karşın günümüzde gençlere sınırsızca kapılarını açan internet ilk sırada gelmektedir. Bununla birlikte ergenleri en fazla etkileyen unsurlardan biri de bilgisayar oyunlarıdır. Özellikle gençleri olumsuz yönde etkileyen bilgisayar oyunları bulunmaktadır. Bilgisayar ve bilgisayar oyunları çocuk ve ergenleri hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Dünya çapında bir çok fakültede bu konuda araştırmalar yapılmış ve sonuç olarak aşırıya kaçılmadığı takdirde bilgisayar oyunlarının özellikle zeka konusunda çok yararlı olduğu keşfedilmiştir (Healy, 1999, s.112).

Bilgisayar oyunları artık çocuk, ergen ve genç yetişkinlerin günlük yaşantılarının bir parçası haline gelmiştir. Yapılan son araştırmalar 2 ile 17 yaş arası çocuk ve gençlerin % 70'nin bilgisayar, % 68'nin ise oyun konsolu sahibi olduğunu göstermektedir. Çocuk ve ergenlerin % 87'sinin rutin olarak bilgisayar oyunu oynadığı, 2 ile 7 yaş arası çocukların haftada 3 ila 5 saat, 8. ve 9. sınıf öğrencilerinin ise haftada ortalama 9 saat bilgisayar oyunu oynadığı araştırmalar ile tespit edilmiştir (Gredemeyer, 2010, s. 211). Kimi zaman da görünüşte eğlenceden ibaret olan şiddet motivevalı oyunlar, bir süre sonra artık karşılıklı iki gencin oynadığı heyecanlı bir oyundan öte, rekabeti "birbirini yok etme" ve "diğerini ortadan kaldırma" olarak algılayan bir zihniyete dönüşmektedir (Healy,1999,s.87) ve dolayısıyla bu durum da şiddet ve saldırganlık yaşantısının oluşmasına neden olmaktadır.

2.2.Saldırganlık Kuramları

Saldırganlık kavramı bazen insan doğasında var olan bir öldürme içgüdüğü olarak, bazen de denetlenebilen ve önceden tahmin edilebilen, öğrenilmiş sosyal bir davranış olarak tanımlanmaktadır. Saldırganlık hem şiddet içeren hem de şiddet içermeyen yollardan (Jestler, mimikler, eleştiriler, ironi, fantazmlar, vb.) kendini gösterebilir (Ulusoy, 2008, s.10)

Saldırganlığın kökenini araştıran kuramlar ikiye ayrılmaktadır. İçgüdüğü ve kalıtımı öne çıkaran kuramlar, saldırganlığı içsel faktörlere, sosyal durumları öne çıkaran kuramlar ise saldırganlığı çevresel faktörlere bağlamaktadır (Bilgin, 2005, s.24)

2.2.1.İçgüdü Kuramları

Psikoanalitik kuramda; insanlar da hayvanlar gibi, kendilerini saldırgan davranışlarda bulunmaya iten saldırganlık içgüdüğü veya dürtülerine sahiptir. Bunların nedeni; açlık susuzluk, cinsel uyarılma gibi doğuştan gelen içgüdü veya dürtilerdir (Ulusoy, 2008, s.10)

Saldırganlığı içgüdü ile açıklayan kuramların en önemli iki ismi, Freud ve Lorenz'dir (Freedman, Sears, Carl, Smith, 1989, s.195). Freud iki güdüden bahsetmiştir; yapıcı cinsel enerji ve yıkıcı saldırganlık enerjisi. Bazen içe bazen de dışa dönük olarak ortaya çıkan bu tepilere "ölüm arzuları" adını vermiştir. İçe dönük durumlarda; kendisini cezalandırma, intihar gibi durumlar ortaya çıkarken, dışa dönük tepiler; kavgacı, düşmanlık duygusu güden saldırgan davranışlarda ortaya çıkmaktadır (Freedman, Sears, Carl, Smith, 1989, s. 195).

Freud internet, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarından öncesinde bu teorilerden bahsettiği için, Freud'un açıklamalarından çıkartabildiğimiz kadarıyla; internet, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının, saldırganlık duygusunu boşaltan yanı ele alırsa, bu faktörlerin saldırganlığa kötü katkısından bahsedilemez. Aksine saldırganlığı azalttığı sonucunu çıkartmak mümkündür (Çetinkaya, 1991, s.8).

Etoloji ise; saldırganlığı iki şekilde ele almıştır. Birincisi, insanlarda saldırganlığı ortaya çıkartan faktörler yalnızca içgüdüler değildir. İkincisi ise, insanlarda görülen saldırganlık, hayvanlardaki gibi tekdüze ve ritüel davranışlar değildir, yani çeşitlilik gösteren davranışlardır (Brewer ve Crano, 1994, s.106).

Başta Freud ve Lorenz'in kuramları olmak üzere, saldırganlığı açıklamak üzere önerilen tüm içgüdü kuramları yoğun eleştirilere hedef olmuştur. Bu eleştirilerden birine göre, "içgüdü" kavramı bireylerin kime karşı, ne zaman ve ne şekilde saldırgan davranışlarda bulunacağını yordama açısından hiçbir değer taşımamakta ve saldırganlık açısından gözlenen bireysel farklılıkları açıklamakta yetersiz kalmaktadır (Worchel ve Cooper, 1983; Perlman ve Cozby, 1983; Deaux ve Wrightsman, 1984). İçgüdü kuramlarına yöneltilen dikkate değer eleştirilerden bir diğeri de, saldırgan davranışları kaçınılmaz olarak kabul etmeleridir. Zillmann'a (1979) göre, saldırganlık ve şiddetin insan doğasının bir parçası olduğuna inanılması bu tür davranışlar için hazır bir gerekçe olabilmekte ve dikkatlerin kendimizde, kuramlarımızda ve toplumumuzda yapılabilecek değişikliklerden uzaklaşmasına yol açabilmektedir (akt, Çetinkaya, 1991, s.10-11).

2.2.2 Kalıtım Kuramları

Sosyo-biyologlara göre bazı davranışlar, yaşamamıza yardım ettiğinden kalıcı hale gelmektedir. Bu davranışlar, insanların üremelerini ve genlerini yeni nesillere taşımalarını sağlamaktadır. Saldırganlık, bu davranışlardan biridir. Hormon araştırmaları, erkek cinsiyet hormonlarının saldırganlıkla ilişkili olduğunu bulmuşlardır ancak daha sonraki araştırmalar cinsiyetler arasında saldırganlık açısından bir fark bulunmadığını, saldırganlığın dışı vurumu açısından farklar olduğunu ortaya koymuştur. 86 çalışmayı gözden geçiren Eagly ve Steffen, erkeklerin daha çok fiziksel saldırganlık gösterdiğini, acıya ve yaralanmaya sebep olduklarını bulmuşlardır. Maccoby ve Jacklin'e göre ise kadınlar daha çok sözel istismara ve psikolojik saldırıya yatkın bulunmuşlardır (Brewer& Crano, 1994).

Kalıtım Kuramları dikkate alındığında bilgisayar oyun türü ile saldırganlık arasındaki ilişkiden ziyade çocukların saldırganlığa kalıtsal yatkınlıkları dikkate alınmalıdır. Buradan yola çıkarak erkeklerin bilgisayar oyunlarında fiziksel saldırganlığının kızlardan daha fazla olacağı söylenebilir (Brewer& Crano, 1994).

Saldırganlığın, genetik yolla taşındığına dair birçok delil söz konusudur. Roshon ve arkadaşları, aynı genetik yapıyı paylaşan tek yumurta ikizlerinde, saldırganlık oranının, çift yumurta ikizlerine göre daha benzer olduğunu bulmuşlardır. Destekler nitelikteki bu delillere rağmen, sosyo-biyoloji toplumlar arasındaki saldırganlık oranı farklılıklarını açıklayamamaktadır. Ayrıca, saldırganlık

aynı toplum içinde kısa zaman dilimleri içinde de farklılık gösterebilmektedir. Saldırganlığın genetik taşınmayla belirlendiği düşünüldüğünde, bu gibi farklılıkların ortaya çıkmaması gerekmektedir (Brewer & Crano, 1994).

2.2.3.Engellenme-Saldırganlık Kuramı

Bazı kaynaklarda engellenme-saldırganlık denencesi olarak geçen engellenme saldırganlık kuramı, en fazla tartışılan ve araştırılan saldırganlık kuramıdır (Worchel ve Cooper, 1983; akt., Çetinkaya, 1991, s.17). Dollard ve arkadaşları tarafından ortaya atılan bu kuram dört sayılı öne sürmektedir:

- 1) Engellenme, saldırganlığa hazır bir durum yaratmaktadır.
- 2) Saldırganlık, engellenmenin kaçınılmaz bir sonucudur (yani, engellenme saldırganlık bazı organizmada oluşmuş durumdadır).
- 3) Eğer saldırganlığın hedefi çok güçlüyse, saldırganlık ertelenir veya daha az güçlü hedeflere yönelir.
- 4) Saldırganlık, engellenmeden dolayı oluşan gerilimi düşürür ve daha sonra saldırganlığın ortaya çıkma olasılığı da bu şekilde düşer (Brewer & Crano, 1994, s.16).

Engellenme-saldırganlık kuramı bir gerilim azaltma modelidir. Kurama göre, engellenme bireyde bir gerilim azaltma modelidir. Kurama göre, engellenme bireyde bir gerilim yaratmakta, bu gerilim azaltılmadığı takdirde, patlama şeklinde bir saldırgan davranış ortaya çıkmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, engellenme saldırganlık kuramı içgüdü kuramlarıyla bir paralellik göstermektedir. Nitekim bir çok yazara göre, engellenme- saldırganlık kuramı Freud'un "engellenmiş içgüdü" kavramından esinlenerek ortaya atılmıştır (Perlman & Cozby 1983; Mumden, 1988; Akt., Çetinkaya, 1991, s.18). Diğer yandan, saldırganlığın doğuştan gelen içgüdüsel bir davranış olmadığını savunması açısından, engellenme-saldırganlık kuramı öğrenme kuramlarıyla da bir paralellik göstermektedir.

Dollard ve arkadaşları (1939) kuramlarının temel kavramlarından birisi olan engellenmeyi "bir davranış dizisine (sequence) müdahale" olarak tanımlamışlardır. Daha açık bir şekilde ifade edilecek olursa, engellenme-saldırganlık kuramına göre engellenme "bir bireyin yapmak istediği bir şeyi yapamamasıdır" (Worchel & Cooper, 1983, s. 37). Kuramın diğer temel kavramı olan saldırganlık ise, "amacı gerçekleştirilemeyen kişiye zarar vermek olan bir davranış" olarak tanımlanmıştır. Bu tanım

hem fiziksel hem de sözel saldırganlığı kapsamaktadır(Dollard ve arkadaşları, 1939, s.7).

Dollard, belirli bir zamanda istenilen sonuca ulaşılmasını engelleyen kişi veya şeylerin engellemeyi oluşturduğunu belirtmektedir. Amaç önemliyse ya da amaca ulaşmaya az bir süre kalmışsa, engellenme daha çok saldırganlık doğurmaktadır (Brewer & Crano, 1994, s.17).

Ele alınan diğer bir kavram ise yer değiştirmiş saldırganlıktır (displaced aggression). Yer değiştirmiş saldırganlıkta, saldırganlık engellenme kaynağı olmayan kişi veya nesnelere yöneltilmektedir. Engellenmenin tolere edilemeyeceği durumların haricinde, saldırganlık ertelenmekte ve başka kişileri veya nesneleri hedef almaktadır. Bu kişiler veya nesneler, engellenme kaynağına mümkün olduğunca benzeyen hedeflerdir (Brewer & Crano, 1994, s.17).

Engellenme-saldırganlık kuramı bir engellemeyi ne tür bir saldırganlığın izleyebileceği konusuna da değinmektedir. Dollard ve arkadaşlarına göre, engellenen bir kişi en fazla engellenmenin kaynağına fiziksel ya da sözel saldırıda bulunmayı tercih eder. Bunun mümkün olmadığı durumlarda, engellenmenin kaynağı hakkında saldırı yapıp, şakalar yapma gibi yollara başvurulur. Bu kurama göre engellenen bir bireyin ufak tefek saldırgan davranışlar sergilemesine izin verilmelidir. Bu tür saldırgan davranışlar hem bireyin gerilimini ortadan kaldıracak hem de yakın bir gelecekte vahim sonuçlar doğurabilecek, saldırgan bir davranışta bulunma klasiğini azaltacaktır. Engellenmeyi izleyen saldırgan bir davranışın gerilimi ortadan kaldırması ve bireyi yakın bir gelecekte saldırgan bir davranışta bulunma olasılığını azaltması olayına engellenme-saldırganlık kuramında “boşalma (catharsis)” adı verilmektedir. “Boşalma”, engellenme-saldırganlık kuramını saldırgan davranışların kontrol altında tutulabilmesi için, önerdiği yoldur (Çetinkaya, 1991, s.20).

Engellenme-saldırganlık kuramı çeşitli eleştirilere hedef olmuştur. Bu eleştirilerden bir kısmı “engellenme” ve “saldırganlık” kavramlarının tanımlanması ile ilgilidir. Kuramın engellenme tanımı ile ilgili eleştiriler, engellenmenin bir işlem mi, yoksa öznel bir duygu mu? Olduğu tartışmasından kaynaklanmaktadır. Dollard ve arkadaşları engellenmeyi bireyin dışında gerçekleşen bir işlem olarak tanımlamışlardır. Bazı araştırmacılara göre (Örneğin Amsel, 1958, s.102) engellenme bireyin dışında gerçekleşen bir işlem değil, hedefine ulaşamadığı zaman bireyin yaşadığı önel bir duygudur. Kuramın saldırganlık tanımı ise araştırmacılar açısından bazı güçlükler yarattığı gerekçesiyle eleştirilmektedir.

Hatırlanacağı gibi Dollard ve arkadaşları saldırganlığın amacını, yöneltildiği kişiye zarar vermek olan bir davranış olarak tanımlamışlardır (akt. Çetinkaya, 1991, s.21).

Buss'a göre saldırgan ve saldırgan olmayan davranışların ayırt edilmesinde amacın ölçüt olarak alınması sağduyuya uygundur. Ancak, amaç gözlenebilir bir değişken değildir; bu nedenle de araştırma yaparken ölçüt olarak kullanılması sakıncalıdır (Buss, 1961, s.296).

Diğer yandan engellenme-saldırganlık kuramının "boşalma" kavramını test etmek amacıyla düzenlenen araştırmalardan elde edilen bulgular arasında tutarsızlıklar gözlenmektedir. Bazı araştırmacılar "boşalma" etkisini gözledikleri yolunda bulgular rapor ederken (Feshbach, 1955), bazıları böyle bir etki gözlemediklerini belirlemektedirler (Ryan, 1971). "Boşalma" etkisini test etmek üzere düzenlenen araştırmaları gözden geçiren Geen ve Quanty'e göre, saldırganlığın hedefinin güç ya da statüsünün yüksek olduğu, saldırgan davranışların uygun olmadığı ve bireyin saldırgan davranışları nedeniyle suçluluk duyduğu durumlarda boşalma etkisi görülmemektedir. Engellenme-saldırganlık kuramının en yoğun ve şiddetli hedef olan yönü, her engellenmenin daima saldırganlıkla sonuçlanacağı yolundaki temel varsayımdır. Buss (1961), insanların birçok durumda sadece kişisel kazanç sağlamak amacıyla saldırgan davranışlarda bulunduklarını, bunun da her saldırganlığın mutlaka bir engellenmeden kaynaklandığı varsayımının yanlış olduğunu belirtmiştir (Buss, 1961, s.296; Worchel 1974, s.300; Berkowitz, 1967, s. 202).

Berkowitz (1967) engellenmenin, kızgınlık, rahatsızlık, üzüntü, nefret gibi olumsuz duyguları ortaya çıkaran birçok faktörden biri olduğunu belirtmiş ve saldırganlığın yalnızca olumsuz duygular uyandıran engellenme durumlarında oluştuğunu söylemiştir. Ayrıca Berkowitz (1967), olumsuz duyguların yalnızca saldırganlığa değil, bazı durumlarda geri çekilme ya da kaçma davranışlarına yol açtığını savunmaktadır. Hangi davranışın gösterileceği ise olumsuz duyguyu uyandıran durumun yorumlanmasına ve benzer durumlara ait geçmişte yaşanan anılara bağlıdır (Berkowitz, 1967, s.202).

Engellenme-saldırganlık kuramı ile bu kuramdan türetilen ipucu kuramının, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkilerine ilişkin yordamaların farklı olacağı söylenebilir. Engellenme-saldırganlık kuramının "boşalma" denencesine göre, saldırganlık bir davranışta bulunma, gelecekte

saldırgan bir davranışın sergilenme olasılığını azaltmaktadır. Bu açıdan bakıldığında saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynayan bir bireyin dolaylı da olsa bir saldırganlık yaşadığını, bununla “boşalma” etkisi yaparak saldırgan davranışta bulunma olasılığını azalttığını savunmak mümkündür. Diğer yandan ipucu kuramı engellenme ortamında bulunan saldırganlık ipuçlarının saldırgan davranışların sergilenme olasılığını artıracaklarını savunmaktadır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarında saldırganlığı hatırlatacak çok sayıda ipucu bulunduğundan, ipucu kuramına göre, bu tür bilgisayar oyunları saldırgan davranışların artmasına yol açacaktır.

2.2.4.Uyarılma Aktarımı Kuramı

Schacter, belirsiz fiziksel uyarıları yorumlamak için, çevredeki ipuçlarını araştırdığımızı ve bu ipuçlarına göre fiziksel durumu adlandırdığımızı savunmuştur. Zillman, Schacter'in kuramını genişleterek, belirli bir durumda (uyuşturucu, eylem veya bir olaydan ötürü) ortaya çıkan uyarılmanın daha sonraki durumlara aktarılabilirliğini belirtmiştir (Brewer & Crano, 1994, s.18). Zillman, daha önceki bir olaydan kalan farkında olmadığımız uyarımın, bir ortamdaki duygusal tepkilerin düzeyini artırabileceğini savunmaktadır. Saldırganlık, daha önceki olaylardan kalan olumsuz uyarıların daha sonraki ortamlara aktarılmasının sonucu ortaya çıkan duygusal bir tepkidir (Brewer & Crano, 1994, s.18).

Zillman ve arkadaşları 1981'de yaptıkları bir araştırmada, sadomazoşizm ve sadistik içeren pornografinin de daha sonraki ortamlarda saldırganlığa yol açtığını bulmuşlardır. Bu tip pornografinin olumsuz duygular uyandırdığı ve olumsuz duyguların daha sonraya aktarılarak saldırganlığı ortaya çıkardığı düşünülmektedir (Brewer & Crano, 1994, s.18).

2.2.5.Sosyal Öğrenme Kuramı

Engellenme-Saldırganlık Kuramı ve Uyarılma Aktarımı Kuramı, olumsuz duyguları veya öfkeyi, saldırganlığın ön şartı olarak ele almaktadırlar. Öfke durumunda ise daha önce belirtildiği gibi düşmanca saldırganlıkta bulunmakta ancak araçsal saldırganlıkta bulunmamaktadır. Bu yüzden Engellenme-Saldırganlık Kuramı ve Uyarılma Aktarımı Kuramı, araçsal saldırganlığı açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Araçsal saldırganlığı açıklamak için olumsuz duygu ve anti-sosyal

davranış arasında bağ kurmayan bir yaklaşım gereklidir. Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı böyle bir yaklaşımdır (Brewer&Crano, 1994, s.19).

Sosyal Öğrenme Kuramının temel prensibi, tüm sosyal davranışların öğrenilmiş olduğu savıdır. Sosyal öğrenme kuramcılarına göre saldırgan davranışı anlamak için öncelikle, saldırgan davranışın öğrenildiği ortamları, saldırgan davranışı ortaya çıkaran çevresel faktörleri ve saldırgan davranışın sürmesini veya tekrarlanmasını kolaylaştıran durumları anlamamız gerekmektedir (Brewer & Crano, 1994 s.19).

Sosyal öğrenme kuramcılarının pekiştirilen saldırgan davranışların tekrarlanma olasılığının arttığı yolundaki görüşleri çok sayıda araştırma tarafından desteklenmiştir. Örneğin Geen ve Stonner (1971) ve Geen ve Pigg (1970) tarafından yapılan iki farklı araştırmada saldırgan davranışları pekiştirilen deneklerin, pekiştirilmeyen deneklere göre daha şiddetli saldırgan davranışlarda bulundukları gözlemlenmiştir (Geen ve Stonner, 1971, s.149- 153; Geen ve Pigg, 1970, s.165).

Sosyal öğrenme kuramlarına göre, çocukların saldırgan davranışları öğrenmelerini sağlayan ikinci mekanizma "taklit"tir. Özellikle tüm insanlarda, genellikle de çocuklarda sevdikleri ve hayranlık duydukları kişilerin davranışlarını taklit etme eğilimi vardır.

Çocuklar çevrelerindeki insanların davranışlarını gözleyerek, davranış dağarcıklarında bulunmayan birçok yeni davranış öğrenirler. Sosyal öğrenme kuramlarında, davranışları gözlenerek taklit edilen kişilere "model" adı verilir. Çocukların çevrelerinde birçok saldırgan model bulunur. Çocuklar bu modelleri gözleyerek aslında davranış dağarcıklarında bulunmayan birçok saldırgan davranışı öğrenirler. Örneğin babasının saldırgan davranışını gözleyen bir çocuk, babasını model alarak benzer durumlarda aynı davranışı sergileyebilir. Sosyal öğrenme kuramının saldırgan davranışların taklit yoluyla öğrenilebileceği görüşü de çok sayıda araştırma tarafından desteklenmiştir. Örneğin Bandura, Ross ve Ross (1961) tarafından yapılan bir araştırmada, iki grup denekten birine şişirme bir bebekle saldırgan bir biçimde oynayan bir model, diğerine ise aynı oyuncakla sessizce oynayan saldırgan olmayan bir model izlettirilmiştir. Sonuçlar saldırgan modeli izleyen grubun, diğer gruba kıyasla çok daha fazla fiziksel ve sözel saldırgan davranışlar sergilediğini göstermiştir. Çocukların davranış dağarcıklarında bulunmayan bazı yeni davranışları taklit yoluyla öğrenebileceklerine işaret eden bu sonuçlar, başka araştırmalar tarafından da desteklenmiştir (Hicks,1968, s. 369).

Diğer yandan, taklit yoluyla öğrenme konusunda yapılan araştırmalarda, çocukların bir modeli taklit edip etmeyecekleri ya da ne ölçüde taklit edecekleri bazı etkenlere bağlı olarak değişmektedir. Bu etkenlerden bir kısmı modelin özellikleri ile ilgilidir. Örneğin, çocuklar sevdikleri, cana yakın buldukları, hayranlık duydukları ve kendileriyle aynı cinsten olan modelleri daha fazla taklit etme eğilimi göstermektedirler. Benzer şekilde gerçek kişiler, film ya da çizgi film kahramanlarına kıyasla daha fazla taklit edilmektedir (Bandura, Ross & Ross, 1963, s. 575- 578).

Çocukların gözledikleri bir davranışı taklit edip etmeyeceklerini belirleyen bir diğer önemli etmen, modelin davranışlarının doğurduğu sonuçtur. Saldırgan davranışta bulunan bir model, bu davranışı sonunda ödüllendirildiği takdirde çocukların bu davranışı, taklit etme olasılığı artmakta, cezalandırıldığı takdirde ise azalmaktadır. Modelin cezalandırılması durumunda çocukların saldırgan davranış sergilemediklerini gösteren bu sonuç, Bandura'yı çocukların saldırgan davranışları öğrenip öğrenmediklerini araştırmaya itmiştir. Bir başka anlatımla Bandura, bu çocukların öğrenmedikleri için mi, yoksa kendilerini alıkoydukları için mi saldırgan davranış gösterdiklerini araştırmıştır. Bu amaçla, çocuklara daha önce gözledikleri davranışları tekrar ettikleri takdirde kendilerine bir ödül verileceği söylenmiş ve üç yaşındaki çocukların da modelin saldırgan davranışlarını aynı ölçüde edebildikleri görülmüştür. Bu sonuçlar modelin cezalandırılması durumunda da çocukların saldırgan davranışları öğrendiklerini, ancak cezalandırılma kaygısı ile bu davranışları taklit etmediklerini göstermektedir (Çetinkaya, 1991, s.16).

Freud ve Lorenz'in kuramları ile kıyaslandığında, sosyal öğrenme kuramının saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine ilişkin yordaması oldukça açıktır. Özellikle saldırgan davranışların taklit yoluyla öğrenildiği savı dikkate alındığında, bu kuramın saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışları arttıracakı yolunda bir yordama yapacağını söylemek mümkündür.

2.2.6. Ekolojik Kuram

Bronfen Brenner, insan gelişiminin bireysel ve çevresel özelliklerin etkileşimi sonucunda ortaya çıktığını belirtmektedir. Günümüzde de ergenlerdeki saldırgan davranışların bireysel ve sosyal faktörlerin bileşimi sonucunda oluştuğu görüşü yaygındır. Bu faktörler bireysel faktörler, ailevi faktörler, okul ve akran faktörleri,

toplumsal faktörler ve duruma özgü faktörler biçiminde sıralanmaktadır. Bu faktörler, saldırganlıkla ilişkili risk faktörleri olarak ele alınmaktadır (Garcia,1999; akt., Bayraktar, 2001, s. 26).

Doğum öncesi travma ve doğum komplikasyonları gibi tıbbi faktörler, kalıtsal faktörler, hiperaktivite ve dikkat eksikliği gibi bozukluklar, olumsuz mizaç yapısı, zeka gelişimi, psikopatoloji, alkol ve madde kullanımı gibi özellikler bireysel faktörler arasında yer almaktadır (Verlinden ve ark., 2000, s.20).

Denetim eksikliği, aile üyeleri arasındaki sürtüşme, saldırganlık ve şiddet olayları, çocuk ihmal ve istismarı, ebeveyn suçluluğu, şiddet içeren ceza tekniklerinin kullanımı, katı disiplin gibi faktörler de ailevi faktörler ana başlığı altında toplanmaktadır (National School Safety Center, 1999, s. 3- 4).

Sapkın bir akran grubuna sahip olmak, akademik başarısızlık, sosyal izolasyon, sosyal reddedilme, denetimin olmadığı yada katı disiplin uygulayan aşırı disiplinli okullar gibi faktörler de ergen saldırganlığı ile ilişkilidirler (National School Safety Center, 2000, s. 3-4).

Yoksulluk, etnik ayırım, düzensiz komşuluk ilişkileri, medyada yer alan şiddet ve toplumsal faktörler olarak sıralanmaktadır. Özel olarak incelenecek olursa sinema, televizyon, müzik ve bilgisayar oyunlarında yer alan şiddet içeriği bir "şiddet kültürü" yaratmakta ve ergenin daha fazla saldırgan davranmasına yol açmaktadır. Duygusal, davranışsal sorunları olan, dürtülerini kontrol etmekte zorlanan veya öğrenme zorluğu olan çocuklar medyadaki şiddetten daha fazla etkilenebilmektedir (National School Safety Center, 2000, s. 3-4).

Ergenle ve medyayla ilgili literatürü inceleyen Strasburger (1995), medyada şiddet ödüllendirilmesinin, mazur ve yerinde bir davranış olarak gösterilmesinin, saldırganlık olasılığını artırdığını belirtmektedir. Strasburger (1995), burada saldırganlık olasılığını artıran diğer bir faktörün de bireysel risk faktörleri olduğunu, sağlıklı ve mutlu bir yaşamı olan ergenin genellikle medyadaki şiddetten etkileneceğini söylemektedir (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1999).

Durumsal faktörler, saldırganlığın sebepleri olarak ele alınmamakta ancak bunun neden bazı durumlarda daha fazla saldırganlık gösterdiğini açıklamaktadır. Şiddet amaçlı kullanılabilecek araçların varlığı, alkol kullanımı, güdü, saldırgan kişiyle hedef kişinin ilişkisi, çevrede var olan kişilerin sayısı gibi faktörler, duruma

şiddet faktörleri olarak ele alınmaktadır (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1999).

2.2.7.Boşalma Kuramı

Freud'un saldırganlığın boşalımıyla ilgili görüşlerinden etkilenecek şekilde bu kurama göre medyadaki (TV, bilgisayar oyunu, gazete, internet vs.) şiddet görmek veya izlemek, kişinin saldırgan davranışlarını azaltabilmektedir. Saldırgan davranışı izlemek, kişinin kendi saldırganlık duygularında bir boşalım sağlamaktadır. Kişi saldırgan bir davranışa şahit olduğundan, buna benzer davranışları sergileme olasılığı azalmaktadır.

Boşalma Kuramı, medyadaki şiddetin saldırgan davranışlara yol açmadığını savunmaktadır. Literatürdeki birçok araştırma ise bu sayıltıyı destekler nitelikte değildir. Medyadaki şiddet, saldırgan davranışın tek sebebi olmamasına rağmen, önemli bir faktördür ve yadsınamayacak kadar çok veri, medyadaki şiddetin saldırgan davranışa yol açtığını göstermektedir (Dorman, 1997, s. 133).

2.2.8.Genel Duygusal Saldırganlık Modeli

Bu model, insan saldırganlığının öğrenimi, gelişimi ve ortaya çıkışıyla ilgili olan kuram ve verileri birleştirici bir nitelik taşımaktadır. Genel Duygusal Saldırganlık Modeli'ne göre, kişisel ve durumsal faktörler, bireyin bilişsel ve duygusal durumunu etkileyebilmektedir. Örneğin, saldırgan kişilik özelliği bakımından yüksek puanlar alan kişiler, az puan alan kişilere oranla saldırgan düşüncelere daha çok girmekte ve olayları daha çok düşmanca algılamaktadırlar. Diğer yandan, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamak gibi faktörler de saldırganlık düşüncelerini artırmaktadır. Yalnızca bir silah resmini görmek bile, saldırganlık düşüncelerinin uyanmasına yetebilmektedir. Bu yüzden, Genel Duygusal Saldırganlık Modeli, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kısa vadede saldırgan düşünceleri ve düşmanca duyguları artırdığını savunmaktadır (Anderson, 1987, s.161).

Uzun süre şiddet içerikli oyunları oynamak, saldırganlıkla ilişkili yapıların gelişmesine, tekrar öğrenilmesine ve pekiştirilmesine yol açmaktadır. Kişi, şiddet içerikli oyunları her oynadığında, düşmanlar için tetikte olmayı, diğerlerine karşı saldırgan davranışta bulunmayı, diğerlerinden saldırgan davranış beklemeyi, şiddet kullanımına karşı olumlu tutumlar geliştirmeyi ve şiddet içerikli çözümlerin etkili ve

şiddetli olduğunu düşünmeyi öğrenmektedir. Ayrıca, şiddet içerikli grafikler, bir süre sonra şiddet görüntülerine karşı duyarsızlaşmayı beraberinde getirmektedir. Saldırganlıkla ilişkili bilişsel yapıların oluşması ve şiddete karşı duyarsızlaşma bir süre sonra kişilik değişimlerine sebep olmaktadır. Uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan kişi, görünüşte, olayları algılama biçiminde, tutumlarında, inançlarında ve davranışlarında, önceden olduğundan daha fazla saldırgan olmaktadır (Anderson&Dill, 2000, s. 772-790).

2.2.9. Araçsal Öğrenme Kuramı

Araçsal öğrenme kuramına göre, herhangi bir davranış pekiştirilir ya da ödüllendirilirse, o davranışın gelecekte yinelenme olasılığı artar. Saldırgan davranışı ödüllendirilen kişi daha başka durum ve ortamlarda da saldırgan davranacaktır. Sosyal onay, para, çocuklar için şeker, ilgi ya da saldırılan kişinin acı çekmesi saldırganlığı pekiştirici ödüller arasında sayılabilir. Ödüllendirme, dışarıdan gelen bir onay ve beğeni olabileceği gibi, kişinin kendi içinde duyduğu bir doyum ya da gerilimden kurtulma duygusu da olabilmektedir. Saldırganlık, birçok gereksinimi doyurması açısından da ödül kaynağı sayılmaktadır. Örneğin, kişinin toplumdaki saygınlığı, gücü, erkekliliği özellikle bazı batı toplumlarında saldırganlık aracılığıyla doyum sağlanan gereksinimler arasında yer alabilir (Atkinson, R., Hilgard, E. 1995).

2.3. Konuyla İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde yerli ve yabancı literatürde bulunan bazı araştırmaların sonuçlarına yer verilmiştir. Araştırmalar, konu, amaç veya sonuç yönünden tezin çalışma konusu ile ilgili olma özelliklerine göre seçilmiştir.

2.3.1. Saldırganlık İle İlgili Araştırmalar

Chermack, Berman ve Taylor (1997), erkeklerde duyguların tahrik edilmesinin, saldırganlık üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Bu araştırmada 54 erkek denekten, hayali bir rakibe elektrik akımı vermeleri istenmiş ve saldırganlık düzeyleri verdikleri elektriğin şiddeti ile tanımlanmıştır. Denekler düşük tahrik edilme ve artan tahrik edilme durumlarında incelenmişlerdir. Sonuçta saldırgan tepkiler ve olumsuz duyguların, tahrikin yoğunluğuna bağlı olarak arttığı görülmüştür. Ayrıca duyguların saldırganlık ve provokasyon ilişkisinde önemli bir değişken olduğu görülmüştür.

James ve LeCompte (1991), babanın anneye karşı ve ana-babanın çocuklara karşı olan saldırganlık davranışlarının çocuğun cinsiyetiyle olan ilişkisini incelemiştir. Bu amaçla yaşları 5 ile 16 arasında değişen çocukları olan ve son bir yıl içinde en az bir kez kocasının fiziksel şiddetine maruz kalmış 73 anneye, Jones (1979) tarafından geliştirilen çatışma Taktikleri Ölçeği (Conflict Tactics Scale) uygulanmıştır. Yapılan çalışma sonucu, babanın anneye uyguladığı fiziksel şiddetin hemen ardından hem annenin, hem de babanın kız çocuktan ziyade erkek çocuğa karşı saldırgan davranışlar gösterdikleri saptanmıştır. Araştırmacılar bu sonucu nedenlerinden biri olarak erkek çocukların kız çocuklara göre anne-baba şiddetlerine çok daha fazla müdahale etmelerini göstermişlerdir.

Ernest (1989) tarafından yapılan eşler arası saldırganlık ve evlilik sorunlarının çocuklarda meydana getirebilecek problemlere olan etkisini incelediği çalışmada; 5-12 yaş arası çocuklara sahip 87 çifte saldırganlık ölçeği uygulanmış ve evlilik çatışmasıyla çocuktaki davranış bozuklukları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur.

3.3.2 Patolojik Bilgisayar Ve İnternet Kullanımı İle İlgili Araştırmalar

Shapira ve arkadaşları (2000), patolojik internet kullanımı olan bireylerin sosyal becerilerinin belirlenmesi amacıyla betimsel bir çalışma yapmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; %85'inin daha önce ruhsal tedavi gördüğünü, ailelerinde %95 oranında psikiyatrik bir bozukluk olduğunu bildirmiştir. Armstrong, Phillips ve Hefling (2000), İnternete İlişkin Sorun ölçeği adlı bir ölçüm aracının yapı geçerliği çalışması yaptıkları bir araştırmada, düşük özgüvenle ağır internet kullanıcılığı arasında anlamlı bir ilişki gözlemlenmektedir. Araştırmanın internetin kullanım amacı ile ilgili bölümüne göre, araştırmaya katılan kullanıcılardan 938' i arama yapmak için İnternet'e giriyor. 847 kişi haber almak, 832 kişi eğlence, 718 kişi ise chat yapmak için, İnternet'i kullandığını belirtmiş (Ulusoy, 2008, s.20).

Nie ve Erbring (1996), bireylerin ne kadar süreyle interneti kullandıklarını belirlemek amacıyla bir araştırma yapmışlardır. 2689 ev halkı ve 4113 kişi ile görüşme metodu kullanılarak yaptıkları çalışmaları sonucunda; haftada 5 saat ya da daha fazla İnternet'e bağlananların bağımlı oldukları sonucuna ulaşmışlardır.

Wang (2001) ise, medyada sıklıkla çıkan, internetin gençlerin sağlıksız bir şekilde gelişmesine yol açtığı yönlü yorumları görgül ortamda sınama işine koyuyor. İnternet kullanımının gençlerin yansızal-toplumsal gelişiminden bağımsız

...sıralarını buluyor. Demek ki; internetin gençlerin sağlıksız bir biçimde gelişmesine yol açtığı yönü yorumlar, doğru değildir. Wang, ağır internet kullanıcılığına, zamanla en çok Bilgi Teknolojisi, Gazetecilik ve yansibilim bölümü öğrencilerinde rastlıyor. İnternet kullanımı için nedenlere gelindiğinde, Wang'ın çalışmasında, okuldan kaynak bulma, uzaktaki arkadaşlarla iletişim, öğrenme gibi nedenler baş sıraları geliyor. Hafif kullanıcıların, interneti daha çok eğlence için kullandıkları; ağır kullanıcılarınsa, daha çok aynı ilgilere sahip insanlarla konuşmak için kullandıkları ortaya çıkıyor. Wang'a göre, bu teknoloji odaklı eğitim çağında, internet kullanımı, internet bağımlılığını da beraberinde getiriyor. Young (1996), 496 kişiyi ele aldığı araştırmasında, İnternet bağımlısı olarak belirlenen örneklemin 239'u kadın, 157'si erkektir. Bağımlı olmayan örneklemelerde ise kadınların sayısı 36, erkeklerin sayısı 44'tür. Araştırmacı örneklemini, İnternet sitelerinde "İnternet bağımlılığı" kavramını anımsayan, gazetelerde ve dergilerde yer alan araştırmayla ilgili reklâma cevap veren kişilerden oluşturmuştur. Literatürde İnternet bağımlılarının genellikle erkek olduğu belirtilmekte, bu araştırmada ortaya çıkan farklı durum araştırmacı tarafından, kadınların erkeklere oranla daha çok diyaloga hazır olmaları ve daha çok yardım istemeleri şeklinde yorumlanmaktadır (Bilgin, 2005, 27).

Anderson (2000), yaptığı araştırmada internet bağımlısı olarak tespit edilen 106 kişinin sosyal ilişki durumunu incelemiştir. Araştırmacı, bu kişilerin tümünde internet'te geçirilen zamanla ilişkili olarak sosyal ilişkilerde zayıflamaların olduğunu, gerçek insanlarla daha az zaman geçirildiğini belirtmektedir. Yapılan araştırmada, 1302 kolej öğrencisi (649 erkek, 647 kadın) ele alınmış ve 224 kişinin internet kullanmadığı saptanmıştır. Örnekleme Young'ın 8 soruluk tanı anketi uygulanarak, bağımlı kullanıcılar belirlenmiştir. Araştırmacı, örneklemin %9,8'nin (106 kişi) İnternet bağımlısı kategorisine girdiğini belirtmektedir.

2.3.3. Bilgisayar Ve İnternette Oynanabilen Bilgisayar Oyunları Ve Saldırganlık

Bilgisayar oyunları hakkındaki araştırmaların çoğunda, oyun oynama sebepleri şöyle sıralanır: Merak ve uyarılma isteği (Grauman, 1971), can sıkıntısı, stresten kurtulma, öfke ve kızgınlıktan kurtulma, başarısızlık duygusundan kurtulma (Takata, 1999).

Kubey ve Larson (1990) 9-15 yaş grubundaki 483 deneği kapsayan araştırmada video oyunu oynayanların %63 'ünü orta düzeyde sosyo-ekonomik sınıflara sahip erkek çocukların oluşturduğunu belirlemişlerdir. Bazı araştırmacılar

ve (Brown ve diğerleri, 1986; Dominick, 1984) video oyunu oynama ile sosyal sınıf arasındaki ilişkiler arasında anlamlı bir ilişki saptamamışlardır (Alantar, 1996).

Anderson ve Ford, (1986) lisans öğrencilerinin şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki "düşmanlık" duygularını ölçmüşlerdir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediğini, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmişlerdir.

Funk (1993) tarafından yapılan bir araştırmada yedinci ve sekizinci sınıfa giren 357 öğrencinin bilgisayar oyunu oynama durumları ele alınmıştır. Bu öğrencilere, en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarını, verilen beş kategoriden biriyle sınıflandırmaları istenmiştir. En çok tercih edilen oyunlar, örneklemin %32'sinin oynadığı fantezi ve şiddet içerikli oyunlar ve örneklemin %29'nun oynadığı yine şiddet içerikli olan spor oyunlarıdır. Öğrencilerin %20'si genel eğlence tarzında oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtirken, %1 'si insan tarafından uygulanan şiddeti ele alan oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Örneklemelerin yalnızca %2'si eğitimsel içerikli oyunlar oynamayı tercih etmiştir. Televizyon Şiddeti Üzerine Ulusal Koalisyon (National Coalition on Television Violence) adlı bir kuruluş tarafından 1989 yılında yapılan bir değerlendirmede, ele alınan 176 bilgisayar oyununun %85,7'sinin yüksek derecede şiddet içerdiği belirtilmiştir. Bu oyunlardan yalnızca %20'si eğitici düzeydedir. Aynı kuruluş tarafından 1990 yılında yapılan bir araştırmada ise şiddet içerikli oyunların oranı %82'ye çıkmıştır (NCTV, 1990).

Calvert ve Tan (1994), yaptıkları araştırmada, ergenlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarını ve/veya izlemelerini, düşmanca duygular, saldırgan düşünceler ve fiziksel etkiler açısından incelemişlerdir. Bu amaçla ergenlere bilgisayar oyunu oynadıktan sonara hissettikleri ile ilgili anket uygulanmıştır. Sonuçlar, ergenlerin şiddet içerikli oyunlar oynadıkları zaman, şiddet içerikli olmayan oyunlar oynamalarıyla karşılaştırıldığında, daha fazla baş dönmesi ve mide bulantısı geçirdikleri ve daha saldırgan düşünceler ifade ettiklerini göstermektedir.

Mathews ve ark. (2005), şiddet içeren oyunların ergenlerin beynine etkileri amacıyla tıbbi bir araştırma yaptı. Rasgele seçilen 44 ergenden 30 dakika boyunca şiddet içeren veya içermeyen bilgisayar oyunu oynamaları istendi ve beyinlerini fMRI cihazıyla incelendi. Ölçümler sonucunda, şiddet içeren video oyunu oynayanların, beynin duygusal yükselişiyle ilgili amigdala bölgesindeki faaliyetin, oynamayan çocuklara oranla daha yüksek olduğu görüldü (Ulusoy, 2008, s.21).

Anderson ve Bushman (2001), bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlık arasında ki ilişkiyi araştırmıştır. Birbirinden bağımsız ve şiddet içeren 54 video oyunu ve 4262 çocuk üzerinde meta analiz yapılmıştır. Bulgular bilgisayar oyunlarının gençlerde saldırganlığı arttırdığı ve sosyal ilişkileri azalttığı yönündedir.

Bruce D. Bartholow ve Craig A. Anderson (2001), Missouri Üniversitesi'nde şiddet üzerine yaptığı araştırmada, sıradan manzara görüntüleri ile şiddet içeren görüntüler eşliğinde 39 gönüllünün EEG'si çekilip, arkasından da oyun oynamaya yönelik alışkanlıkları ile ilgili bir anket uygulamıştır. Şiddet içerikli oyunları sürekli oynadığını belirten gençlerin bir imge gördüğümüz zaman beynimizin verdiği tepki olan P300 dalgalarının, rahatsızlık verici imajlar için diğer deneklere göre oldukça düşük olduğu fark edilmiştir. Araştırmacı bu durumun; şiddet içerikli oyunları oynayanlar, cezalandırmaya alışık hale gelmelerinden dolayı, bu görüntüleri sıradan bir görüntü olarak görme eğiliminde olmaları olduğu şeklinde yorumlamıştır.

Mitchell (2000), internet üstünden bilgisayar oyunları oynayan bireylerin beyinlerindeki kimyasal değişimlerin belirlenmesi amacıyla tıbbi bir araştırma yapmıştır. İnternet'teki oyunların, dopamin salgısını artırdığını ve bunun İnternet bağımlılığının nörokimyasal bir açıklaması olabileceğini belirtmiştir (Ulusoy, 2008, s.27).

Anderson ve Dili (2000) tarafından yapılan korelasyonel bir araştırmada, 227 kişi (78 erkek, 149 kadın) ele alınmıştır. Oynanan üç boyutlu bilgisayar oyunlarının, saldırgan davranışla ve suçlulukla ilişkili olduğu bulunmuştur. Bu ilişkinin, özellikle kişilik özelliği açısından saldırgan olan erkeklerde daha güçlü olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanla, akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki bulunmuştur. Aynı araştırmacılar tarafından yapılan bir laboratuvar araştırmasına 200 denek (104 kadın, 106 erkek) katılmıştır. Bu araştırmada deneklere önce şiddet içerikli bir oyun, sonra da şiddet içerikli olmayan bir oyun oynattırılmıştır. Bu oyunların özelliği, oyunun iki yâda daha fazla kişiyle oynanabilmesidir (Çok Kullanıcılı Oyunlar-MDD). Araştırmada, şiddet içerikli oyunların, saldırgan düşünceler ve davranışta artışla ilişki olduğu bulunmuştur.

Scott (1997) on yaşındaki çocukları ele aldığı çalışmasında, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan veya seyreden kızların, saldırgan davranışlarının arttığını gözlemlemiştir. Bu ilişki, erkek çocuklar için geçerli değildir. Yine Scott (1997) tarafından yapılan başka bir araştırmada, daha küçük yaştaki çocukların da, şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, daha fazla saldırgan davranışlar

gelişimini gözlemlemiştir. Spence (1988) ise duygusal ve davranışsal sorunları olan ergenleri ele aldığı çalışmada, bilgisayar oyunu oynamanın varlığını yansıtarak, şiddeti azalttığını belirtmiştir.

Fisher (1994), DSM-IV'nin patolojik kumar kriterlerini kullanarak, patolojik bilgisayar oyunu oynama oranını tespit etmek için yeni bir anket geliştirmiştir. 493 erkek öğrenciyi inceleyen araştırmacı, ankette dört veya daha fazla maddeyi karşılayan "ağır kullanıcı" tanımını kullanmıştır. Ele alınan örneklem %6'sı patolojik kumar tanımına uymakta olduğu görülmüştür (Ulusoy, 2008, s. 22).

Kaplan (1990), bilgisayar oyunlarını patolojik bir şekilde oynayan M.E. adlı 12 yaşındaki bir erkek çocuğunu incelemiştir. Çocuğun bilgisayar başında günde 4-5 saat geçirdiğini belirtmiştir. Oyun oynamak için atari salonlarına giden çocuk, burada günde yaklaşık 30-40 dolar arası bir miktar harcamakta, parası bitince annelerinde ise çalmaktadır. Okuldan kaçan ve eski arkadaşlarıyla iletişimi kopan M.E., bilgisayar oyunu oynayan diğer erkek çocuklarla arkadaşlık kurmaktadır. Yedi okulda, 10-14 yaş grubunda 175 kız ve 171 erkekte bir hafta boyunca okul dışı faaliyetlerini gösteren günlük tutmaları istenildi. Bir hafta sonra aynı çocuklara bir anket uygulanmış. Daha sonraki hafta yine derste bir zekâ testi uygulanmış. Ölçüm araçları: Boş zaman faaliyetleri (süreleri itibarıyla skalaya göre), saldırgan davranış, pro-sosyal davranış, sosyal izolasyon, yalnızlık, akademik başarı, sosyal statü, okul performansı ve zeka olarak alınmış. Çocuklardan annelerinin bu kategorilere göre değerlendirmesi istenmiş. Video oyunları boş zaman faaliyetleri içinde 8. sıradaydı. İlk sırada TV izlemek, 2.sırada dışarıda oynamak gelmektedir. Erkeklerin %35'i ve kızların %19'u günde 30 dakikadan fazla video oyunu oynuyordu. Video oyunlarına harcanan zamanla, çocukların saldırgan davranışları arasında belirgin bir ilişki çıkmamıştır. Ancak çok oyun oynayanlar arkadaşları tarafından daha az pro-sosyal değerlendirildiği ortaya çıkmıştır. Yine oyun harcanan zamanla izolasyon, yalnızlık ve popülerite arasında belirgin bir ilişki çıkmamıştır. Çok oyun oynayanların IQ'ları daha yüksek çıkmıştır (Bilgin, 2005, s.28).

Çocukların %70'ini video oyunu oynadığı ortaya çıkmıştır (erkeklerde %75, kızlarda %63). Çocukların %3'ü günde 2 saatten fazla oyun oynarken, %6'sı 1-2 saat, %43 30 dakika-1 saat arası ve %48'i 30 dakikadan az oynadığı saptanmıştır. Daha çok video oyunu oynayan çocukların gazete ve dergi okumak için de çok

zaman harcadığı, yani diğer faaliyetlerden zaman çalmadığı, çocuğun genelde daha aktif olduğu ortaya çıkmıştır (Van Schie/Wiegman, 1997; akt., Toksöz, 1999).

Phillips'in (1995), 11-16 yaş arasındaki 816 öğrenci (429 erkek, 387 kız) üzerinde yaptığı araştırmada, evde video oyunu oynayan öğrencilerde, video oyunu oynamak için ödevlerini ihmal etmelerine rağmen oyun oynama süresinin ve alışkanlıklarının genellikle çok yüksek olduğu görülmüştür. Bu çalışma da atari konsollarındaki oyun alışkanlıkları üzerine yapılan diğer çalışmaları da destekleyerek (Kaplan, 1983; Griffiths, 1991) oyun alışkanlıklarında cinsiyet farkının etkili olduğu bulunmuştur (Phillips, 1995). Potansiyel olarak video oyunlarının büyük bir eğlenceye temel olarak erkek pazarı için hazırlanmıştır (Cooper ve Mackie, 1986).

Bu durum, kızların kendi yaşıtı olan erkeklerden daha fazla akademik olma eğiliminde olmalarından ve bu yüzden de video oyunları ile oynayarak ödevlerini ihmal etmeyi istememelerinden kaynaklanmaktadır. Böylelikle kızların video oyununda daha az zaman öldürdükleri bulunmuştur. Bu düşünce algı derinliğindeki ve işte çözümleyiciliğindeki cinsel farklılıklardan ötürü oyunlarda daha düşük skor yapmaları ile de desteklenebilir (Maccoby ve Jacklin, 1974; akt., Phillips, 1995).

Scott (1997) on yaşındaki çocukları ele aldığı çalışmasında, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan veya seyreden kızların, saldırgan davranışlarının arttığını gözlemlemiştir. Bu ilişki, erkek çocuklar için geçerli değildir. Yine Scott (1997) tarafından yapılan başka bir araştırmada bilgisayar oyunlarından sonra öğrencilerin davranışları gözlenmiştir. Daha küçük yaşta çocukların da, şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, daha fazla saldırgan davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir Scott (1997).

Irwin ve Gross (1995) tarafından yapılan bir araştırmada, ilkökul ikinci sınıf erkek çocukların "saldırganlık içeren" ve "saldırganlık içermeyen" bilgisayar oyunları oynamalarını, gözlemlenen etkiler açısından karşılaştırmışlardır. Saldırganlık içeren bilgisayar oyunu oynayan erkek çocukların, saldırganlık içermeyen bilgisayar oyunu oynayan erkek çocuklarla karşılaştırıldıklarında, hem sınıflara hem de oyun arkadaşlarına daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlık sergiledikleri belirlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynama sürecinden hemen sonra gerçekleşen serbest oyun esnasında gözlemlenen bu davranışların, erkek çocukların karakterlerinden bağımsız bir şekilde oluştuğu belirtilmektedir.

Bayraktar (1997) şiddet içerikli olan ve olmayan bilgisayar oyunlarının etkilerini araştırdığı çalışmasında, üçüncü ve dördüncü sınıf çocuklara, bilgisayar

oyunu oynadıktan sonra, iki yönlü düşünülebilecek bir hikâye hakkında sorular sormuştur. Şiddet içerikli oyun oynayan çocuklar, niyeti belirsiz olan hikâye kahramanının zarar verici eylemleri hakkında daha olumsuz yargılarda bulunmuşlardır. Araştırmacı bu sonucu, şiddet içerikli oyun oynayan çocukların, diğer insanların niyetlerine daha fazla düşmanlık yüklemeye yatkın oldukları şeklinde yorumlamıştır. Bu araştırma sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlarla ilişkili olabileceğini düşündürmektedir. Ancak etkileşimsel (interactive) oyunların etkilerinin araştırılması için yeni çalışmalara ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir. (akt., Bayraktar, 2001).

Scott, (1997) Strathclyde Üniversitesi'nden 117 öğrenci (42 erkek, 75 kız) üzerinde yaptığı araştırmada saldırganlığı konu almıştır. Popüler bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırıp artırmadığı yönündeki, medya tarafından körüklenen tartışmadaki karşıtlıkların, ampirik araştırmalardaki tutarsızlıklarla daha da arttığı saptamasından yola çıkmıştır. İskoçya'daki üniversite öğrencileri ile yapılan bu deney, bu tutarsızlıkların bazılarını araştırmak için tasarlanmıştır.

Saldırganlık bağımsız değişken olarak manipüle edilmiştir, bağımlı değişkenler olarak Buss-Durkee Düşmanlık Dökümü Envanteri ve Eysenck Kişilik Soru Kâğıdı kullanılmıştır. Araştırmanın amacı, homojen bir grup olan üniversite öğrencileri arasında, farklı kişilik biçimlerine sahip bireyler üzerinde, saldırgan bilgisayar oyunlarının ne ölçüde ve hangi tür saldırganlık şeklinde etkisi olduğunu bulmaktır. Ayrıca cinsiyet bazında farklılaşmalara bakılmıştır. Oyunlar da şiddet içermeyen, orta düzeyde şiddet içeren ve çok şiddet içeren biçimde üç kategoride seçilmiştir. Araştırmanın hipotezi, şiddet içermeyen, orta şiddette ve çok şiddet içeren oyunlar oynamanın ardından saldırgan etkide bir artış olacağı şeklinde. Ancak değişik düzeylerde şiddet içeren üç oyun arasında saldırgan etki değişimi açısından tek bir çizgisel örüntü olmadığı saptanmıştır. Sonuçların tartışması gösteriyor ki, saldırgan bilgisayar oyunlarının bireyleri daha saldırgan hissetmeye, olmaya yönelttiği konusunda yeterli destek ve kanıt olmadığı görülmüştür. Video oyunlarının saldırganlık duygusu üzerindeki etkilerini ölçerken, bireysel farklılıkların önemine dikkat çekmek gerektiğine işaret edilmiştir.

2.3.4. İnternet Ve Bilgisayar Kullanımının Ergenlere Ve Çocuklara Etkileri Üzerine Yapılan Yerli Araştırmalar

Bilgi (2005) bilgisayar oyunu ve saldırganlık konulu araştırmasında; 134 kız 176'sı erkek 310 öğrenci üzerinde bir araştırma yapmıştır. Saldırganlık envanteri, depresyon ölçeği ve yalnızlık ölçeğinin kullanıldığı araştırmanın sonuçlarına göre; bilgisayar oynama süresi arttıkça anti sosyal saldırganlığın arttığı buna karşı depresyon ve yalnızlık düzeyinde farklılaşma olmadığı, evde bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin kafelerde oynayanlara göre saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Savaş ve macera oyunu oynayanların anti-sosyal saldırganlık puanlarının, bilgisayar oyunu oynamayanların anti sosyal saldırganlık puanlarından daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Araştırma Görevlisi Esgin, Sivas ili sınırları içindeki 175 İnternet kafeden basit tesadüfî örneklem tekniğiyle 25'ini seçmiş ve buradaki 200 kişiye anket uygulamıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre internet kafelere gidenlerin %89,5'i erkek, %10,5'i kızdır. Bu kişilerden %66'sının yıllık ailevi geliri 300 TL %33,5'inin yıllık ailevi geliri 300 TL'den fazladır. İnternet kafelere gidenlerin yaş dağılımına bakıldığında en büyük dilimi 16-20 yaş arası grup oluşturmaktadır (%45,5). Bu dilimi %39 ile 21-25 yaş arası grup, %4,5 ile 16 yaş altı grup oluşturmaktadır. Ancak araştırmacı 16 yaş altı grubunun gözlemlenenden daha fazla olduğunu belirtmektedir. Araştırmanın yapıldığı dönemde İçişleri Bakanlığı'nın internet kafelere yönelik 18 yaş sınırlamasını ve sıkı denetimini buna sebep olarak göstermektedir. Gerçekten de ticari yapılar olan internet kafelerin, denetimlerin yapılmadığı ortamlarda 16 yaş altı çocuklara hizmet vermekten kaçınmayacağı aşîkârdır. Araştırmaya katılanların %48'i İnternet kafeye her gün geldiklerini belirtmişlerdir. %43,5'lik grup birkaç günde bir, %16'lık bir grup ise ayda bir veya çok ender İnternet kafeye gelmektedir. Sık gidenlerden %62'si kafede günde 1-3 saat geçirirken, %22'si günde 4-5 saat, %16'sı günde 5 saatten fazla İnternet kafede kalmaktadır. Oynanan bilgisayar oyunlarının %54,5'i şiddet içerikli oyunlarken, %22'sini zeka oyunları, % 19'unu da sporla ilgili oyunlar oluşturmaktadır (Esgin, 2000).

Demir (2006) internetin aile yaşamına etkisi konulu araştırmasında anket metodunu kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda; aile bireylerinin çocuklarının 20.00'dan sonra ve gün içinde ortalama 1-2 saat internete bağlandıklarını

belirlemiştir. Evde interneti çoğunlukla çocuklar ile gençlerin kullandığı tespit edilmiştir.

Bakay (2001) öğrencilerin interneti ne amaçlar için kullandığı belirlemek amacıyla bir anket çalışması yapmıştır. Sonuçlara göre öğrencilerin %58'si oyun oynama ve Chat yapma amacıyla kullandığı görülmüştür. Araştırma ve ödev yapma amacıyla da %13,9 oranında kullandıkları belirlenmiştir.

Baran ve Kuloğlu (2001) internet kafelerdeki internet kullanıcı ve sanal sosyal ilişkileri açıklamak amacıyla Ankara'nın orta ve üst orta sosyo-ekonomik internet kafelerinde yaptığı araştırmalarda, gençlerin kafeleri eğlence, zaman geçirme ve arkadaşları ile bir araya gelme amacıyla kullandıklarını belirlemiştir. Gençlerin kafeleri sosyal ortamlar olarak gördüğü belirlenmiştir. Güler ve Yetim (2000) İzmir ve Mersin 'deki 240 internet kullanıcısı üzerinde yaptıkları çalışmada, katılımcıların internet ortamında yaşını (%32) ve cinsiyetini, beğenmedikleri fiziksel özelliklerini (%53) değiştirdikleri bulunmuştur.

Büyük çoğunluğu erkek öğrenci kullanıcıların, internet kafeyi birinci sırada chat, ikinci sırada bilgisayarda sörf, üçüncü sırada flört etme amacıyla kullandığı bulunmuştur.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama teknikleri, bilgi toplama süreci, verilerin analizinde kullanılan istatistikî yöntemlere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma genel tarama modelinde olup, lise öğrencilerinin cinsiyeti, internete bağlanma amacı, internete nereden bağlandığı, internete bağlanma sıklığı, oynadığı bilgisayar oyun türü, oynadıkları oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Betimleme yapılmış, nicel bir çalışmadır.

Genel tarama modeli, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak çalışma grubu üzerinde yapılacak taramadır. Bu tarama, izleme ya da kesit alma yaklaşımıyla yapılır. İzleme yaklaşımında zamansal bir gelişim ya da değişimi belirlemek istenen değişken; aynı eleman ya da birimler üzerinde belli bir başlangıç noktasından alınarak sürekli ya da belirli aralıklarla gözlenir. Derinliğine ve genişliğine kapsamlı gözlemler yapılmak istendiğinde özellikle kullanılabilecek bir yaklaşımdır (Karasar, 1984, s.83).

Araştırmanın bağımlı değişkeni saldırganlık ölçeği puanları ortalaması, bağımsız değişkeni; okul, cinsiyet, yaş, doğum yeri, sosyo-ekonomik durumu, kitle iletişim aracından yararlanma durumu, internete nereden bağlandığı, internete bağlanma sıklığı, internet kullanma amacı, bilgisayar oyunu türü, oynanan oyunlarda saldırganlık oranı, öğrencinin oyundan etkilenmesi gibi çalışma grupları arasında genel tarama yapılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2011–2012 eğitim ve öğretim yılında Isparta ili merkezinde bulunan, Milli Eğitime bağlı “Halıkent Lisesi” ve “Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesi” ortaöğretim 9. sınıf öğrencileri oluşturmuştur.

Isparta ili merkezde bulunan ortaöğretim okulları arasından, Halıkent Lisesi ve Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesini seçilmesi, okulların içinde bulunduğu sosyo-ekonomik durumları ve lise tipi değerlendirmeye alınarak yapılmıştır. Bu çalışma

grubunun seçilmesindeki diğer bir neden ise, araştırmanın kolay yapılabilmesi için yardımcı olabilecek tanıdık rehber öğretmenlerin çalıştığı okullar olmasıdır.

Araştırmanın çalışma grubunu, 2 ortaöğretim okulunun 9. sınıfa devam eden 126 erkek, 159 kız öğrenci oluşturmaktadır.

Çalışma grubuna alınan öğrencilerin okullara göre dağılımı Tablo-1’de gösterilmektedir.

Tablo 1: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Öğrenim Gördüğü Okul Değişkenine Göre Dağılımı

Okul	Sayı	Yüzde
Halikent Lisesi	148	51,9
Mustafa Kaçikoç Anadolu Lisesi	137	48,1
Toplam	285	100,0

Tablo-1’de görüldüğü gibi çalışma grubuna alınan öğrencilerin 148’i (%51,9) Halikent Lisesi, 137’si (%48,1) Mustafa Kaçikoç Anadolu Lisesi öğrencilerinden oluşmaktadır.

Çalışma grubuna alınan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dağılımı Tablo-2’de yer almaktadır.

Tablo 2: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre Dağılımı

Cinsiyet	Sayı	Yüzde
Erkek	126	44,2
Kadın	159	55,8
Toplam	285	100,0

Tablo-2 ‘de görüldüğü gibi çalışma grubuna alınan öğrencilerin 126’sı (%44,2) erkek, 159’u (%55,8) kız olmak üzere toplam 285 öğrenciden oluşmaktadır.

Tablo 3: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Yaş Değişkenine Göre Dağılımı

Yaş	Sayı	Yüzde
14	37	13,0
15	117	41,1
16	124	43,5
17	7	2,4
Toplam	285	100,0

Tablo-3'te görüldüğü gibi çalışma grubuna alınan öğrencilerin 37'si (%13,0) 14, 117'si (%41,1) 15, 124'ü (%43,5) 16, 7'si (%2,4) 17 yaşındadır.

Tablo 4: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Doğum Yeri Değişkenine Göre Dağılımı

Doğum Yeri	Sayı	Yüzde
İl	218	76,5
İlçe	50	17,5
Kasaba	7	2,5
Köy	10	3,5
Toplam	285	100,0

Tablo-4'te görüldüğü gibi çalışma grubuna alınan öğrencilerin doğum yeri; 218'i (%76,5) il, 50'si (%17,5) ilçe, 7'si (%2,5) kasaba, 10'u (%3,5) köy olarak elde edilmiştir.

Tablo 5: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Anne Ve Babası İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Dağılımı

Anne- Baba Birlikte Yaşama Durumu	Sayı	Yüzde
Annemle yaşıyorum	12	4,2
Babamla yaşıyorum	5	1,8
Birlikte yaşıyoruz	231	81,1
Anne ve babamdan ayrı yaşıyorum	37	13,0
Toplam	285	100,0

Tablo-5'te görüldüğü gibi çalışma grubunu oluşturan öğrencilere, anne ve babasıyla birlikte yaşayıp yaşamadıkları sorulmuştur. 231'inin (%81,1) anne ve babasıyla birlikte yaşadığı görülmektedir.

Çalışma grubuna alına öğrencilerin aile gelir durumuna ilişkin dağılımları Tablo-6'da yer almaktadır.

Tablo 6: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Aile Gelir Durumu Değişkenine Göre Dağılımı

Aile Gelir Durumu	Sayı	Yüzde
1000 TL'den az	75	26,3
1001 - 1500 TL arası	89	31,2
1501 - 2000 TL arası	62	21,8
2001 - 2500 TL arası	26	9,1
2500 TL'den fazla	33	11,6
Toplam	285	100,0

Tablo-6'da görüldüğü gibi çalışma grubuna alınan öğrencilerin, günümüz şartlarında değerlendirildiğinde 164'ü (%57,5) düşük gelirli, 62'si (%21,8) orta gelirli, 59'u (%20,7) yüksek gelirlidir. Bu sonuca baktığımızda, çalışma grubu, büyük çoğunluğu düşük gelire sahip öğrencilerden oluşmaktadır.

Tablo 7: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Kitle İletişim Araçlarından Hangisinden Daha Çok Faydalanma Durumuna Göre Dağılımı

Kitle İletişim Araçları	Sayı	Yüzde
Gazete	13	4,6
Kitap-Dergi	27	9,5
TV-Radyo	91	31,9
Bilgisayar	154	54,0
Toplam	285	100,0

Tablo-7’de çalışma grubuna alınan öğrencilerin kitle iletişim araçlarından faydalanma durumu sorulduğunda; 154’ünün (%54,0) bilgisayardan faydalandığı görülmüştür. Günümüz iletişim/ bilişim teknolojilerinden bu sonuçlarda da en çok bilgisayarın kullanıldığını ortaya çıkmıştır.

Tablo 8: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternete Nereden Bağlantı Kurduklarına Göre Dağılımı

Nereden Bağlandığı	Sayı	Yüzde
Ev	185	64,9
İnternet cafe	43	15,1
Arkadaş	19	6,7
İş	5	1,8
Okul	6	2,1
Telefon	27	9,5
Toplam	285	100,0

Tablo-8’de çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin internete nereden bağlandığı sorulduğunda 185’inin (%64,9) evden, 43’ünün (%15,1) internet kafelerden bağlandığı ortaya çıkmıştır. Yani günümüz bilişim teknolojilerinden en yaygın olan internetin, evlerde yerini aldığı görülmektedir.

Tablo 9: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternet Kullanma Sıklığına Göre Dağılımı

İnternet Kullanma Sıklığı	Sayı	Yüzde
Günde bir kez	51	17,9
Günde birkaç kez	85	29,8
2 günde bir	38	13,3
Haftada bir	60	21,1
2 - 3 haftada bir	28	9,8
Ayda bir	23	8,1
Toplam	285	100,0

Tablo-9'da elde edilen sonuçlara göre, çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin 85'i (%29,8) bir gün içerisinde birkaç kez internete bağlandığı cevabını vermiştir.

Tablo 10: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin İnternet Kullanma Amacına Göre Dağılımı

İnternet Kullanma Amacı	Sayı	Yüzde
Araştırma – tez	102	35,8
Eğlence (oyun, facebook, msn)	158	55,4
Gündemi takip etmek	25	8,8
Toplam	285	100,0

Tablo-10'da çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin interneti kullanma amacı sorulmuştur. 102 (%35,8) öğrenci araştırma için kullanırken, araştırmamızın amacına uygun olan eğlence (oyun, facebook, msn) için interneti kullanan öğrenci, çalışma grubunun 158'ini (%55,4) oluşturmaktadır. Gündemi takip etmek için kullanan ise 25 (%8,8) öğrenci bulunmaktadır.

Tablo 11: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin Bilgisayarda Oyun Oynama Durumlarına Göre Dağılımı

Bilgisayarda Oyun Oynama Durumu		Sayı	Yüzde
	Evet	159	55,8
	Hayır	126	44,2
	Toplam	285	100,0

Tablo-11’de çalışma grubunu oluşturan öğrencilere bilgisayar oyunu oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. 159’u (%55,8) oynuyor, 126’sı (%44,2) oynamıyorum cevabını vermiştir.

Tablo 12: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin En Çok Oynadıkları Oyun Türüne Göre Dağılımı

Oyun Türü		Sayı	Yüzde
	Spor – yarış	39	13,7
	Macera	27	9,5
	Savaş – strateji	60	21,1
	Zeka – mantık	18	6,3
	Başka	16	5,6
	Cevapsız	125	43,9
	Toplam	285	100,0

Tablo-12’de çalışma grubunu oluşturan öğrencilerden bilgisayar oyunu oynayanların ne tür oyun oynadıkları sorulmuştur. Elde edilen sonuçlara bakıldığında, bilgisayar oyunu oynuyorum cevabını veren öğrencilerin 60’ı (%21,1) savaş-strateji oyunu oynamaktadır.

Tablo 13: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin “Genellikle Oynadığınız Oyunlarda Saldırganlık Oranı Nedir?” Sorusuna Verdikleri Yanıta Göre Dağılımı

Oyundaki Saldırganlık Oranı		Sayı	Yüzde
	Az	73	25,6
	Orta	37	13,0
	Çok	21	7,4
	Çok fazla	30	10,5
	Cevapsız	124	43,5
	Toplam	285	100,0

Tablo-13’te çalışma grubunu oluşturan öğrencilere oynadıkları oyun türündeki saldırganlık oranı sorulmuştur. Elde edilen yanıtlara göre değerlendirildiğinde az, orta, çok ve çok fazla cevabını veren öğrenciler değerlendirildiğinde 261’inin (%56,5) oynadığı oyunun saldırganlık içerdiği görülmektedir.

Tablo 14: Çalışma Grubunu Oluşturan Öğrencilerin “Şiddet Unsuru İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Kendinizi Nasıl Hissediyorsunuz?” Sorusuna Verdikleri Yanıta Göre Dağılımı

		Sayı	Yüzde
	Yorgun	11	3,9
	Enerjik	36	12,6
	Karamsar	6	2,1
	Stresli	10	3,5
	Normal	97	34,0
	Cevapsız	125	43,9
	Toplam	285	100,0

Tablo-14’te Çalışma Grubunu oluşturan öğrencilere şiddet unsuru içeren bir oyun oynadıktan sonra kendisini nasıl hissettiği sorulmuştur. Alına cevaplara bakıldığında 97 (%34,0) öğrencinin, yani değerlendirmeye göre büyük çoğunluğun,

şiddet unsuru içeren bir oyun oynadıktan sonra kendini normal hissettiği görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada internet ve bilgisayar kullanan ortaöğretim kurumu öğrencilerinin, cinsiyet, internete kullanma amacı, internete nereden bağlandığı, internete bağlanma sıklığı, oynadığı bilgisayar oyun türü ve oynadıkları oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık puanları karşılaştırılmıştır. Çalışmada saldırganlık düzeyini belirlemek için “ Saldırganlık Ölçeği (SÖ)” kullanılmıştır. Ortaöğretimde öğrenim gören ergenlerin demografik özellikleri ve internet ve bilgisayar kullanımlarına ilişkin durumları belirlemek için ise “Anket” kullanılmıştır.

3.3.1 Saldırganlık Ölçeği

Saldırganlık Ölçeği araştırmacı tarafından Kocatürk (1982)’ ün geliştirdiği Saldırganlık Envanteri’nden yararlanılarak oluşturulmuştur. Saldırganlık Ölçeği gençlerde açık, gizli, fiziksel, sözel ve dolaylı saldırganlıkla ilgili davranışları ölçmeye yöneliktir.

Saldırganlık ölçeği 45 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte 30 saldırgan içerikli, 15 saldırgan olmayan içerikli madde vardır. Ölçekteki saldırgan olmayan ifadeler şunlardır: 2, 4, 8, 10, 13, 16, 24, 28, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 44, diğer maddeler saldırgan içerikli maddelerdir. Ayrıca 9 madde geçerlik puanı elde etmek üzere biri durumun o kişi için geçerli olduğunu diğeri olmadığını ifade edecek şekilde iki defa sorulmuştur. Ölçekteki geçerlik maddelerinin numaraları şöyledir: (4;20), (18;24), (10;26), (22;33), (8;36), (14;37), (19;39), (23;40), (34;44) (Tuzgöl,1998)

3.3.1.1. Saldırganlık Ölçeğinin Puanlanması

Ölçek 5’li derecelendirilmiş cevaplama sistemine sahiptir. Ölçekte bireylerin kendi duygu ve davranışlarını içeren maddeler yer almaktadır. Birey okuduğu ifadenin kendine ne derece uygun olduğunu belirtmek için (5) Her Zaman, (4) Sıklıkla, (3) Ara sıra, (2) Nadiren, (1) Hiçbir Zaman şeklindeki seçeneklerden birini işaretlemektedir. Bireyin işaretlediği seçeneklere parantez içinde belirtilen puan değerleri verilmektedir. Ölçekteki saldırgan olmayan 15 maddenin puanlamaları tersine çevrilerek yapılmaktadır. Tersine çevrilen sayılar ve diğerlerinin toplamı kişinin saldırganlık puanını oluşturmaktadır. Aritmetik ortalamanın üstündeki

puanlar yüksek saldırganlık düzeyini, altındaki puanlar düşük saldırganlık düzeyini temsil etmektedir (Tuzgöl, 1998).

3.3.1.2. Saldırganlık Ölçeğinin Güvenirliği

Saldırganlık Ölçeği, araştırmacı tarafından 55 öğrenciden oluşan bir gruba 2 hafta ara ile uygulanmış ve Pearson Momentler Çarpım Korelasyonu $r: 0.75$ olarak elde edilmiştir. Başlangıçta 50 madde olan Saldırganlık Ölçeği'nde maddeler arası korelasyonlara bakılmış, en az 3 madde ile 0.25 oranında ilişkili olan maddeler seçilmiş ve bu şartlara uymayan 5 madde ölçekten çıkarılmıştır. Böylece envanterin madde sayısı 45'e düşmüştür. Ölçeğin bu hali ile Cronbach α güvenirliliği hesaplanmış ve 71 bulunmuştur. Pearson Momentler Çarpım Korelasyonu katsayısı tekrar hesaplanmış ve $r: 0.85$ bulunmuştur. Bu değerler ölçeğin kullanılabilir olduğunu göstermektedir (Tuzgöl, 1998).

3.3.1.3 Saldırganlık Ölçeğinin Geçerliği

Araştırmacı tarafından Saldırganlık Ölçeği için yapılan geçerlik çalışmasında, araştırmacının çalıştığı lisede derslere giren 20 öğretmenle görüşülmüştür. Saldırgan davranışlar gözlemledikleri öğrencilerin isimleri belirlenmiştir. Ancak öğretmenler, saldırgan öğrenci ile derslerin akışını bozan ilgisiz ya da aşırı hareketli öğrencileri karıştırmamaları konusunda uyarılmış, "saldırganlık"tan ne kastedildiği açıklanmıştır. Böylece en az üç öğretmenin "saldırgan" olarak tanımladığı 45 öğrenci belirlenmiş ve bu öğrencilere ölçek uygulanmıştır. Daha önce uygulama yapılan 45 kişilik saldırgan olarak tanımlanmamış bir grup ile saldırgan davranışları olduğu kabul edilen grubun puan ortalamaları arasında t testi uygulanmış ve t değeri 3.25 olarak saptanmıştır. Böylece ölçeğin saldırgan davranışları ölçtüğü yönünde karar verilmiştir (Tuzgöl, 1998).

3.4. Anket

Çalışma grubuna alınan ergenlerin sınıf düzeylerini, cinsiyetlerini, demografik özelliklerini, bilişim teknolojilerini (bilgisayar, internet) kullanım durumlarını, kullanma sürelerini, tercih ettikleri aletleri belirlemek amacı ile araştırmacı tarafından “Anket” düzenlenmiştir. Bilgi formunda araştırmaya alınan ergenlerin okul sınıf cinsiyet gibi istatistiki değeri olan bilgilerinin yanı sıra, araştırmada karşılaştırmalarda kullanılacak bilgisayar ve interneti kullanım yerleri, kullanım süreleri ve bilgisayar oyunu oynuyorlarsa oynadıkları oyunun türü hakkında bilgiler sorulmuştur.

Anket soruları, Süleyman Demirel Üniversitesi sosyoloji bölümü öğretim üyesi; Yrd. Doç. Dr Ümit AKÇA tarafından oluşturulmuştur. Anket soruları “İnternet Bağımlılığı Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma” adlı tezde kullanılmıştır. Bu çalışmada kullanılmak üzere bizzat kendisinden izin alınmıştır. 27 sorudan oluşan anketten, çalışmaya uygun olmayan 11 soru çıkartılmış ve 16 soru kullanılmıştır.

Literatür taramayla elde edilen sonuçlara göre, yapılan birçok araştırmanın da gösterdiği gibi, ebeveynini kaybeden veya parçalanmış aile çocuklarının saldırganlık puanının yüksek olması nedeniyle bu durumdaki ergenleri belirlemek amacıyla anne-baba bilgileri sorulmuş, 300 adet anket ve saldırganlık ölçeği uygulanmış fakat aile bakımından bu durumda olan 15 ergen araştırmadan çıkartılmıştır.

3.5. Verilerin Toplanması

Verileri toplamak amacı ile ilk olarak daha önceden belirlenmiş çalışma grubundaki öğrencilerin okullarında araştırmayı yürütmek için Milli Eğitimden gerekli izinler alınmıştır. Bu okullarda bulunan psikolojik danışmanlar ile gerekli bağlantılar kurularak, belirlenen gün ve saatlerde bizzat araştırmacı ve okulun psikolojik danışmanı ile birlikte belirlenen sınıflarda 40 dakikalık ders süresinde anket ve saldırganlık ölçeği uygulanmıştır. Uygulama yapılan sınıflar araştırmacı tarafından random belirlenmiştir. Uygulamadan önce öğrencilere, araştırmanın amacı detaylı olarak açıklanmıştır.

Uygulama sırasında öğrencilere, kimlik bilgilerinin sorulmayacağı ve içtenlikle anket formlarını doldurmaları söylenmiştir. Uygulama 2011-2012 öğretim yılının ocak ve şubat ayları içerisinde gerçekleştirilmiştir.

3.6. Verilerin Analizi

Okullarda uygulanan anket formları ve ölçekler istatistiksel analizlerinin yapılabilmesi için SPSS 17,0 (Sosyal Bilimler İçin Paket Program) girilmiştir.

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde yüzde ve frekans dağılımı, aritmetik ortalama, t-testi, varyans analizi (Anova), Lsd Post-hoc çoklu karşılaştırma, analizi kullanılmıştır. Normal dağılım gösteren değişkenlerde iki grup arasındaki anlamlılık ilişkisi t-testi, ikiden fazla gruplarda ise varyans analizi (Anova) kullanılmıştır. Varyans analizi sonucunda tutum düzeylerinin farklılaştığına ilişkin bir sonuca varıldığında, hangi grupların tutum düzeylerinde farklılaşmalar bulunduğunu tespit etmek için Lsd Post-hoc testi uygulanmıştır. Söz konusu testlerde anlamlılık 0,05 olarak alınmıştır.

Grup	Ortalama	Standart Sapma
Okullar	2,15	0,45
Okullar	2,15	0,45
Okullar	2,15	0,45
Okullar	2,15	0,45
Okullar	2,15	0,45

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın alt problemlerine uygun bir biçimde; ergenlerin cinsiyetlerinin saldırganlık puanlarına etkisinin olup olmadığı, internet kullanma amacı, nereden bağlandığı ve bağlanma sıklığı ile saldırganlık puanlarıyla arasında belirgin bir farkın bulunup bulunmadığı, oynadıkları oyun türü ve oynanan oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir. Bulgular tablolaştırılarak sunulmuş ve gerekli açıklamalar yapılmıştır.

Öncelikle saldırgan olan ve olmayan ifadeler için beşli likert ölçeği puan sınırları belirlenmiştir.

Tablo 15: Saldırgan Olan İfadeler İçin Beşli Likert Ölçeğin Puan Sınırları

Derece	Puan	Puan Sınırı
Her zaman	5	4.20-5.00
Sıklıkla	4	3.40-4.19
Ara sıra	3	2.60-3.39
Nadiren	2	1.80-2.59
Hiçbir zaman	1	1.00-1.79

Tablo-15'te saldırganlık ölçeğinde saldırgan olan ifadelere verilen cevapların derecelerine göre puan sınırı belirlenmiştir. Aritmetik ortalaması ve standart sapması hesaplanarak alınan likertlerde, tutum sıklığına uygun derecelendirme yapılmıştır. Her zaman 4.20-5.00, sıklıkla 3.40-4.19, ara sıra 2.60-3.39, nadiren 1.80-2.59, hiçbir zaman 1.00-1.79 puan aralığında yer almaktadır.

Saldırganlık ölçeğinde saldırgan olan ifadelerin standart sapması, aritmetik ortalaması ve tutum dereceleri tablo-16'da verilmiştir.

Tablo 16: Saldırganlık Ölçeğinde Saldırgan Olan İfadelerin Standart Sapma, Aritmetik Ortalama Ve Tutum Dereceleri

	N	SS	X	Tutum Sıklığı
Sıkılık göreceğimden emin olmadan sevgimi açığa vurmam.	285	1,400	3,67	Sıklıkla
Kendime kazandığım başarı derecesine göre değer veririm.	285	1,412	3,45	Sıklıkla
Üstünlüğümü kabul eden insanlarla beraber olmaktan hoşlanırım.	285	1,366	3,39	Ara sıra
Elimi geçeni fırlatıp atacak kadar sinirlendiğim olur.	285	1,419	3,32	Ara sıra
İnsanın her durumda kendi çıkarını koruması doğaldır.	285	1,396	3,15	Ara sıra
İnsanlar bencil ve acımasızdır.	285	1,177	3,10	Ara sıra
İnsanları kıran insanların mahvolduğunu görmek isterim.	285	1,500	3,02	Ara sıra
İnsanları görüşümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.	285	1,259	3,00	Ara sıra
İnsanların özünde kavgacı ve yıkıcı olma eğiliminin olduğuna inanırım.	285	1,305	2,97	Ara sıra
Yapılan her tür eleştiri kendime duyduğum saygıyı gösterir.	285	1,445	2,95	Ara sıra
İnsan görüşlerime zıt olan görüşleri alt etmekten hoşlanırım.	285	1,438	2,94	Ara sıra
İnsan biri zarar verdiğinde "öcümü almalıyım" şeklinde düşünürüm.	285	1,379	2,93	Ara sıra
İnsanlıkta kavga eden insanları gördüğümde ilgiyle seyrederim.	285	1,588	2,87	Ara sıra
İnsanları eğitmek için hatalarını cezalandırmak gerekir.	285	1,389	2,86	Ara sıra
İnsanları kıran insanları bağışlamam.	285	1,284	2,86	Ara sıra
İnsanları kolay kolay kabul edemem.	285	1,239	2,75	Ara sıra
İnsan görüşlerime zıt görüşleri dinlemekten hoşlanmam.	285	1,393	2,72	Ara sıra
İnsanlar hata bulanların gördüğüm hatalarını hemen yüzlerine vururum.	285	1,384	2,72	Ara sıra
İnsan hakaret eden insanı yumruklayıp yere sermek isterim.	285	1,410	2,65	Ara sıra
İnsanlardakiler üstünlüğümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.	285	1,265	2,60	Ara sıra
İnsanların arada bir yaptıkları haksızlıklar için suçluluk duygularına gerek yoktur.	285	1,371	2,58	Nadiren
İnsanlara yanıtlayamayacaklarını bildiğim sorular sorarım.	285	1,317	2,47	Nadiren
İnsan tartışmada kazanamadığım zaman hakkımın yendiği düşünürüm.	285	1,259	2,44	Nadiren
İnsan dünyada yaşamının tek yolu sert ve acımasız olmaktır.	285	1,397	2,44	Nadiren
İnsanların anlamını bilmedikleri kelimeleri kullanmaktan hoşlanırım.	285	1,322	2,44	Nadiren
İnsanlar sadece davranmayan kimseler alaya alınmaya mahkumdur.	285	1,352	2,38	Nadiren
İnsan tartışmalarında küfür kullanırım.	285	1,236	2,11	Nadiren
İnsan görüşüm insanların kusurlarını bulur, çevremdekilere gösteririm.	285	1,262	1,95	Nadiren

Tablo-16'da, saldırganlık ölçeğinde bulunan saldırgan olan ifadelerin, aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları alındığında; sıkılık göreceğimden emin olmadan sevgimi açığa vurmam, kendime kazandığım başarı derecesine göre değer veririm ifadeleri; "sıklıkla", tutum aralığına girmektedir. Üstünlüğümü kabul eden insanlarla beraber olmaktan hoşlanırım, elimi fırlatıp atacak kadar sinirlendiğim olur, insanın her durumda kendi çıkarını

koruması doğaldır, insanlar bencil ve acımasızdır, beni kıran insanların mahvolduğunu görmek isterim, başkaları görüşümü kabul etmedikleri zaman bozulurum, insanların özünde kavgacı ve yıkıcı olma eğiliminin olduğuna inanırım, bana yapılan her tür eleştiri kendime duyduğum saygıyı zedeler, benim görüşlerime zıt olan görüşleri alt etmekten hoşlanırım, bana biri zarar verdiğinde "öcümü almalıyım" şeklinde düşünürüm, sokakta kavga eden insanları gördüğümde ilgiyle seyrederim, insanları eğitmek için hatalarını cezalandırmak gerekir, beni kıran insanları bağışlamam, hatalarımı kolay kolay kabul edemem, kendi görüşlerime zıt görüşleri dinlemekten hoşlanmam, bende hata bulanların gördüğüm hatalarını hemen yüzlerine vururum, bana hakaret eden insanı yumruklayıp yere sermek isterim, karşımdakiler üstünlüğümü kabul etmedikleri zaman bozulurum ifadeleri;" ara sıra" tutum aralığına girmektedir.

İnsanların arada bir yaptıkları haksızlıklar için suçluluk duymalarına gerek yoktur, insanlara yanıtlayamayacaklarını bildiğim sorular sorarım, bir yarışmada kazanamadığım zaman hakkımın yendiği duygusuna kapılırım, bu dünyada yaşamanın tek yolu sert ve acımasız olmaktır, başkalarının anlamını bilmedikleri kelimeleri kullanmaktan hoşlanırım, akıllıca davranmayan kimseler alaya alınmaya mahkumdur, konuşmalarında küfür kullanırım, kızdığım insanların kusurlarını bulur, çevremdekilere anlatırım ifadeleri ise; "nadiren" tutum aralığına girmektedir.

Tablo 17: Saldırgan Olmayan İfadeler İçin Beşli Likert Ölçeğin Puan Sınırları

Derece	Puan	Puan Sınırı
Hiçbir zaman	5	4.20-5.00
Nadiren	4	3.40-4.19
Ara sıra	3	2.60-3.39
Sıklıkla	2	1.80-2.59
Her zaman	1	1.00-1.79

Tablo-17'de saldırganlık ölçeğinde, saldırgan olmayan ifadelere verilen cevapların puan sınırlılıkları verilmiştir. Buna göre; hiçbir zaman 4.20-5.00, nadiren 3.40-4.19, ara sıra 2.60-3.39, sıklıkla 1.80-2.59, her zaman ise 1.00-1.79 puan aralığında yer almaktadır.

Saldırganlık ölçeğinde saldırgan olmayan ifadeler standart sapması, aritmetik ortalama ve tutum dereceleri tablo-18'de verilmiştir.

Tablo 18: Saldırganlık Ölçeğinde Saldırgan Olamayan İfadelerin Standart Sapma, Aritmetik Ortalama Ve Tutum Dereceleri

	N	SS	X	Tutum Sıklığı
Elime geçeni atıp kırmak isteyecek kadar öfkelendiğim olur.	285	1,489	3,33	Ara sıra
İnsanlar özellikle iyiliksever ve yumuşaktırlar.	285	1,065	3,23	Ara sıra
Bir yarışmayı kazanamadığım zaman rakibimin zayıf yanlarını düşünerek avunurum.	285	1,391	3,07	Ara sıra
Karşımdakiler herhangi bir konuda üstünlüğümü kabul etmezlerse buna aldırış etmem	285	1,392	3,07	Ara sıra
Eleştiriyi kendimi geliştirmek için bir fırsat sayıp hoş karşılarım.	285	1,284	2,84	Ara sıra
Başkalarının görüşümü kabul etmemeleri beni rahatsız etmez.	285	1,386	2,73	Ara sıra
Konuşmalarında küfre yer vermem.	285	1,558	2,66	Ara sıra
Davranışlarımda kendi çıkarlarımı ön plana aldığım zamanlar suçluluk duyarım.	285	1,253	2,66	Ara sıra
Konuşurken karşımdakinin anlamını bilmediğini düşündüğüm kelimeleri kullanmam	285	1,329	2,42	Sıklıkla
Kavga ve çatışmadan kaçınırım.	285	1,288	2,42	Sıklıkla
Benimle özelliklerim açısından aynı düzeyde olan insanlarla beraber olmak isterim	285	1,283	2,28	Sıklıkla
Başkalarına zarar vermemeye özen gösteririm.	285	1,315	2,26	Sıklıkla
İnsanları eğitmek için iyi davranışları ödüllendirilmeli.	285	1,281	2,14	Sıklıkla

Tablo-18’de saldırganlık ölçeğinde bulunan saldırgan olmayan ifadelerin, örneklem sayısına göre aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları alındığında; elime geçeni atıp kırmak isteyecek kadar öfkelendiğim olur, insanlar özellikle iyiliksever ve yumuşaktırlar, bir yarışmayı kazanamadığım zaman rakibimin zayıf yanlarını düşünerek avunurum, karşımdakiler herhangi bir konuda üstünlüğümü kabul etmezlerse buna aldırış etmem, eleştiriyi kendimi geliştirmek için bir fırsat sayıp hoş karşılarım, başkalarının görüşümü kabul etmemeleri beni rahatsız etmez, konuşmalarında küfre yer vermem, davranışlarımda kendi çıkarlarımı ön plana aldığım zamanlar suçluluk duyarım İfadeleri; “ara sıra” tutum aralığına girmektedir.

Konuşurken karşımdakinin anlamını bilmediğini düşündüğüm kelimeleri kullanmam, kavga ve çatışmadan kaçınırım, benimle özelliklerim açısından aynı düzeyde olan insanlarla beraber olmak isterim, başkalarına zarar vermemeye özen gösteririm, insanları eğitmek için iyi davranışları ödüllendirilmeli ifadeleri ise; “sıklıkla” tutum aralığına girmektedir.

4.1. İnternet ve Bilgisayar Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Farka İlişkin Bulgular

Araştırmanın alt problemlerinden internet ve bilgisayar kullanan ergenlerin cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeylerinde farklılaşma olup olmadığına ilişkin T testi ile verilerin analizi yapılmıştır. Veri analizine internet ve bilgisayar oyunlarını düzenli olarak kullandığını belirten 159 kız ve 126 erkek öğrenci alınmıştır. Verilerin analiz sonuçları Tablo-19’da sunulmuştur.

Tablo 19: Cinsiyet Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	X	S	Standart Hata	t	Sd	P
Saldırganlık ölçeği	Erkek	126	2,87	,500	,045	3,107	283	,002
	Kız	159	2,70	,452	,036			

Tablo-19 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak oldukça anlamlı farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. $t(283) = 3,107$, $p < 0.01$

Araştırmaya katılan erkek öğrencilerin saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,87$), kız öğrencilerin ise ($X=2,70$) ‘tır. Sonuçlar değerlendirildiğinde erkek öğrencilerin saldırganlık ölçeği ortalamasının kız öğrencilere oranla daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.2.Lise Öğrencilerinin İnterneti Ne Amaçla Kullandıkları Açısından Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular

Ergenlerin internet kullanımı ile saldırganlık puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı anlamak amacıyla; anket ve saldırganlık ölçeği uygulanmıştır ve bulgular varyans analizi (anova) ile test edilmiştir. Bulunan sonuçlar Tablo-20’de gösterilmiştir. Ayrıca internet kullanma amacına göre saldırganlık ölçeği puan ortalaması dağılımları da Tablo-21’de gösterilmiştir.

Tablo 20: İnternet Kullanma Amacına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	5,493	2	2,747	12,864	,000	1-2, 2-3
	Gruplar içi	60,207	282	,214			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-20 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının internet kullanım amacına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. ($F_{(2;747)} = 12,864, p < 0.01$)

Tablo 21: İnternet Kullanma Amacına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	İnternet Kullanım Amacı	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1.Araştırma - tez	102	2,63	,4752	,0471	1,5	3,9
	2.Eğlence(oyun, facebook, msn)	158	2,90	,4582	,0365	1,6	4,2
	3.Gündemi takip etmek	25	2,61	,4299	,0860	1,7	3,4
	Toplam	285	2,77	,4810	,0285	1,5	4,2

Tablo-21 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğunu göstermektedir. Buna göre araştırmaya katılan öğrencilerden interneti eğlence (oyun, facebook, msn) amacıyla kullananların saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,90$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. İnterneti araştırma-tez amacıyla kullanan öğrencilerin ($X=2,63$), gündemi takip etmek amacıyla kullanan öğrencilerin ($X=2,61$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Gruplar arası anlamlı fark ise 1-2, 2-3 grupları arasında olduğu görülmektedir.

4.3. İnternet Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmanın üçüncü alt problemine yanıt verebilmek amacı ile interneti kullandığı yeri belirten öğrencilerin saldırganlık ölçeğinden elde edilen saldırganlık düzeyleri varyans analizi (anova) tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo-22 gösterilmiştir. Ayrıca internete nereden bağlandığına göre saldırganlık ölçeği puan ortalaması dağılımları Tablo-23'te verilmiştir. Hiçbir şekilde bilişim teknolojisi kullanmayan öğrenciler analize dahil edilmemiştir.

Tablo 22: İnternete Nereden Bağlanıldığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	1,573	5	,315	1,368	,236	-
	Gruplar içi	64,128	279	,230			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-22 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının internete nereden bağlanıldığına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği anlaşılmaktadır. ($F_{(5;279)} = 1,368, p > 0.05$)

Tablo 23: İnternete Nereden Bağlanıldığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	İnternete Bağlanma Yeri	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1. Ev	185	2,80	,472	,0348	1,6	4,2
	2. İnternet kafe	43	2,76	,534	,0815	1,8	3,7
	3. Arkadaş	19	2,57	,387	,0888	1,5	3,5
	4. İş	5	2,75	,711	,3181	1,6	3,4
	5. Okul	6	2,98	,541	,2210	2,5	4,0
	6. Telefon	27	2,67	,429	,0827	2,1	3,9
	Toplam	285	2,78	,481	,0285	1,5	4,2

Tablo-23 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden internete okuldan bağlananların saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,98$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. İnternete evden bağlanan öğrencilerin ($X=2,80$), internetten bağlanan öğrencilerin ($X=2,76$), iş yerinden bağlanan öğrencilerin ($X=2,75$) son olarak telefonda bağlanan öğrencilerin ($X=2,67$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

İnternete Bağlanma Sıklığı Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki İle İlgili Bulgular

Araştırmanın alt amaçlarından olan internete bağlanma sıklığı ve saldırganlık düzeyi arasındaki ilişki ile ilgili veriler varyans analiz (anova) tekniği uygulanarak değerlendirilmiştir. Bulgular Tablo-24 gösterilmektedir. Ayrıca internete bağlanma sıklığına göre saldırganlık ölçeği puan ortalaması dağılımları Tablo-25'te verilmiştir.

Tablo 24: İnternete Bağlanma Sıklığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık Ölçeği	Gruplar arası	1,770	5	,354	1,545	,176	-
	Gruplar içi	63,931	279	,229			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-24 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının internete bağlanma sıklığına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği görülmektedir. ($F_{(5;279)}=1,545, p>0.05$)

Tablo 25: İnternete Bağlanma Sıklığına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	İnternete Bağlanma Sıklığı	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1. Günde bir kez	51	2,89	,469	,0657	1,7	4,2
	2. Günde birkaç kez	85	2,78	,513	,0557	1,6	4,1
	3. İki günde bir	38	2,84	,381	,0618	1,8	3,6
	4. Haftada bir	60	2,75	,502	,0649	1,5	4,0
	5. İki üç haftada bir	28	2,62	,442	,0836	1,6	3,4
	6. Ayda bir	23	2,67	,486	,1013	1,8	3,5
	Toplam	285	2,78	,481	,0285	1,5	4,2

Tablo-25 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden internete günde bir kez bağlananların saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,89$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. İki günde bir bağlanan öğrencilerin ($X=2,84$), günde bir kaç kez bağlanan öğrencilerin ($X=2,78$), haftada bir bağlanan öğrencilerin ($X=2,75$), ayda bir bağlanan öğrencilerin ($X=2,67$) ve son olarak iki üç haftada bir bağlanan öğrencilerin ($X=2,62$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

4.5. Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türü Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular

Ergenlerin en çok tercih ettikleri bilgisayar oyunu türüne göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı alt problemini tespit etmek amacıyla toplanan veriler varyans analizi (anova) tekniği ile analiz edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo-26'da gösterilmiştir. Oynadıkları oyun türüne göre saldırganlık ölçeği puan ortalaması dağılımı ise Tablo-27'de gösterilmiştir.

Tablo 26: Oyun Türüne Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	3,478	5	,696	3,119	,009	3-6
	Gruplar içi	62,222	279	,223			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-26 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının oyun türüne göre istatistiksel olarak oldukça anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır.

$$(F_{(5;279)} = 3,119, p < 0.01)$$

Tablo 27: Oyun Türüne Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Oyun Türü	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1.Spor - yarış	39	2,75	,4454	,0713	1,8	3,7
	2. Macera	27	2,84	,5032	,0968	2,0	3,9
	3 .Savaş - strateji	60	2,95	,4902	,0633	1,7	4,0
	4. Zeka - mantık	18	2,75	,3170	,0747	2,2	3,4
	5. Başka	16	2,91	,5496	,1374	2,1	3,9
	6.Cevapsız	125	2,68	,4725	,0423	1,5	4,2
	Toplam	285	2,78	,4810	,0285	1,5	4,2

Tablo-27 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğunu göstermektedir. Buna göre araştırmaya katılan öğrencilerden savaş – strateji oyunlarını tercih eden öğrencilerin saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,95$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Macera oyunlarını tercih eden öğrencilerin ($X=2,84$), zeka-mantık, spor-yarış oyunlarını tercih eden öğrencilerin ($X=2,75$), başka oyunları tercih eden öğrencilerin ($X=2,91$), cevap vermeyen öğrencilerin ($X=2,68$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Gruplar arası anlamlı fark ise 5-6 grupları arasında olduğu görülmektedir.

4.6. Oynanan Oyunlardaki Saldırganlık Oranı Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular

Ergenlerin oynadıkları oyunlardaki saldırganlık oranına göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı alt problemini tespit etmek amacıyla toplanan veriler varyans analizi (anova) tekniği ile analiz edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo-28'de gösterilmiştir. Oynanan oyunlardaki saldırganlık oranına göre saldırganlık ölçeği puan ortalaması dağılımları Tablo-29'da gösterilmiştir.

Tablo 28: Oynanan Oyunlarda Saldırganlık Oranına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	5,520	4	1,380	6,420	,000	1-4, 2-4, 4-5
	Gruplar içi	60,181	280	,215			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-28 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının oynanan oyunlarda saldırganlık oranına göre istatistiksel olarak oldukça anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. ($F_{(4;280)} = 6,420, p < 0.01$)

Tablo 29: Oynanan Oyunlarda Saldırganlık Oranına Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Oyunlarda Saldırganlık Oranı	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1. Az	73	2,74	,448	,0525	1,8	3,9
	2. Orta	37	2,80	,392	,0645	2,0	3,9
	3 .Çok	21	2,90	,611	,1335	1,7	4,0
	4. Çok fazla	30	3,13	,424	,0775	1,7	4,0
	5. Cevapsız	124	2,68	,472	,0424	1,5	4,2
	Toplam	285	2,78	,481	,0285	1,5	4,2

Tablo-29 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğunu göstermektedir. Buna göre araştırmaya katılan

erden çok fazla oranda saldırganlık içeren oyunlar oynayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=3,13$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Çok saldırganlık içeren oyunları oynayan öğrencilerin ($X=2,90$), orta düzeyde saldırganlık oyunu oynayan öğrencilerin ($X=2,80$), az oranda saldırganlık içeren oyunları oynayan öğrencilerin ($X=2,74$), cevap vermeyen öğrencilerin ($X=2,68$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Gruplar arası anlamlı fark ise 1-4, 2-4, 4-5 arasında olduğu görülmektedir.

Alt problemlerde belirtilen hipotezlerin yanı sıra, öğrencilerin demografik özellikleri, internet ve bilgisayar kullanımlarına dair yöneltilen sorulardan alınan verilerle ilgili olarak elde edilen diğer bulgular da tablolar ve sonuçlarıyla şu şekilde sunulmaktadır.

Tablo-30: Okul Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Sonuçları

	Okul	N	X	S	Standart Hata	T	Sd	P
Saldırganlık Ölçeği	Halıkent Lisesi	148	2,78	,458	,038	-,034	283	,973
	M.Kaçıkoç Anadolu Lisesi	137	2,77	,506	,043			

Tablo-30 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının okul değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği anlaşılmaktadır.

$p = 0,973, p > 0.05$

Araştırmaya katılan Halıkent Lisesi öğrencilerinin saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=2,78$), M. Kaçıkoç Anadolu Lisesi öğrencilerinin ise ($X=2,77$) 'dır. Bu sonuçlar değerlendirildiğinde iki okul öğrencilerinin ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmektedir.

Tablo 31: Yaş Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	,449	4	,112	,481	,749	-
	Gruplar içi	65,252	280	,233			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-31 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalaması yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği anlaşılmaktadır. ($F_{(4;280)}=0,481, p>0.05$)

Tablo 32: Yaş Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Yaş	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1. 14 yaş	37	2,85	,584	,096	1,6	4,2
	2. 15 yaş	117	2,77	,432	,040	1,8	4,1
	3. 16 yaş	124	2,76	,490	,044	1,5	4,0
	4. 17 yaş	6	2,93	,607	,248	2,1	3,6
	5. 18 ve üzeri	1	2,51	.	.	2,5	2,5
	Toplam	285	2,78	,481	,028	1,5	4,2

Sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden 17 yaşında olanların saldırganlık ölçeği ortalamasının ($X=2,93$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. 14 yaşında olan öğrencilerin ($X=2,85$), 15 yaşında olan öğrencilerin ($X=2,77$), 16 yaşında olan öğrencilerin ($X=2,76$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 33: Doğum Yeri Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	,052	3	,017	,074	,974	-
	Gruplar içi	65,649	281	,234			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-33 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalaması doğum yeri değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği anlaşılmaktadır. ($F_{(3;281)} = 0,074, p > 0.05$)

Tablo 34: Doğum Yeri Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Doğum yeri	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1. İl	218	2,78	,481	,033	1,5	4,2
	2. İlçe	50	2,76	,450	,064	1,6	3,7
	3. Kasaba	7	2,84	,510	,193	2,1	3,6
	4. Köy	10	2,81	,670	,212	1,8	4,0
	Toplam	285	2,78	,481	,028	1,5	4,2

Tablo-34 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden doğum yeri kasaba olanların saldırganlık ölçeği ortalamasının ($X=2,84$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Doğum yeri köy olan öğrencilerin ($X=2,81$), il olan öğrencilerin ($X=2,78$), ilçe olan öğrencilerin ($X=2,76$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 35: Anne Ve Baba İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık ölçeği	Gruplar arası	,355	3	,118	,509	,676	-
	Gruplar içi	65,345	281	,233			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-35 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalaması anne ve baba ile birlikte yaşama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği anlaşılmaktadır. ($F_{(3;281)} = 0,509, p > 0.05$)

Tablo 36: Anne Ve Baba İle Birlikte Yaşama Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Anne Ve Baba İle Birlikte Yaşama Durumu	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık Ölçeği	1. Annemle yaşıyorum	12	2,77	,530	,153	2,0	3,5
	2. Babamla yaşıyorum	5	2,78	,510	,228	2,3	3,4
	3. Birlikte yaşıyoruz	231	2,79	,478	,031	1,5	4,2
	4. Anne ve babamdan ayrı yaşıyorum	37	2,69	,490	,081	1,6	3,7
	Toplam	285	2,78	,481	,028	1,5	4,2

Tablo-36 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden anne ve babası ile birlikte yaşayanların saldırganlık ölçeği ortalamasının ($X=2,79$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Babası ile yaşayan öğrencilerin ($X=2,78$), annesi ile yaşayan öğrencilerin ($X=2,77$), anne ve babasında ayrı yaşayan öğrencilerin ($X=2,69$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 37: Aile Aylık Gelir Durumu Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık Ölçeği	Gruplar arası	,118	4	,030	,126	,973	-
	Gruplar içi	65,582	280	,234			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-37 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalaması aile gelir durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği anlaşılmaktadır. ($F_{(4;280)} = 0,126, p > 0.05$)

Tablo 38: Aile Aylık Gelir Durumu Değişkenine Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Aile Gelir Durumu	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık Ölçeği	1. 1000 TL'den az	75	2,76	,514	,059	1,5	4,2
	2. 1001-1500 TL	89	2,80	,460	,049	1,6	4,0
	3. 1501-2000 TL	62	2,77	,469	,060	1,7	3,9
	4. 2001-2500 TL	26	2,81	,539	,106	1,8	4,1
	5. 2500 TL'den fazla	33	2,74	,457	,080	1,8	3,9
	Toplam	285	2,78	,481	,028	1,5	4,2

Tablo-38 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığını göstermekle beraber araştırmaya katılan öğrencilerden ailesi 2001-2500 TL gelire sahip olanların saldırganlık ölçeği ortalamasının ($X=2,81$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Ailesi 1001-1500 TL gelire sahip olan öğrencilerin ($X=2,80$), 1501-2000 TL gelire sahip olan öğrencilerin ($X=2,77$), 1000 TL'den az gelire sahip öğrencilerin ($X=2,76$), ailesi 2500 TL'den fazla gelire sahip öğrencilerin ($X=2,74$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 39: Şiddet İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Öğrencinin Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması İle İlgili Varyans Analizi (Anova) Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Gruplar arası anlamlı fark
Saldırganlık Ölçeği	Gruplar arası	5,401	5	1,080	4,998	,000	2-5, 2-6
	Gruplar içi	60,300	279	,216			
	Toplam	65,700	284				

Tablo-39 incelendiğinde saldırganlık ölçeği puan ortalamasının şiddet içeren bir oyun oynadıktan sonra öğrencinin durumuna göre istatistiksel olarak oldukça anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. ($f_{(5;279)}=4,998, p<0.01$)

Tablo 40: Şiddet İçeren Bir Oyun Oynadıktan Sonra Öğrencinin Durumuna Göre Saldırganlık Ölçeği Puan Ortalaması Dağılımları

	Şiddet İçeren Oyun Sonrası Durum	N	X	S	Standart Hata	En Düşük	En Yüksek
Saldırganlık ölçeği	1.Yorgun	11	2,85	,477	,144	1,7	3,4
	2.Enerjik	36	3,04	,417	,069	1,7	3,9
	3.Karamsar	6	3,14	,606	,247	2,3	3,9
	4.Stresli	10	3,03	,421	,133	2,4	3,9
	5.Normal	97	2,76	,473	,048	1,8	4,0
	6.Cevapsız	125	2,67	,466	,041	1,5	4,2
	Toplam	285	2,777	,481	,028	1,5	4,2

Tablo-40 incelendiğinde sonuçlar iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğunu göstermektedir. Buna göre araştırmaya katılan öğrencilerden şiddet içeren oyun sonrası kendisini karamsar hisseden öğrencilerin saldırganlık ölçeği ortalaması ($X=3,14$) ile en yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Enerjik hisseden öğrencilerin ($X=3,04$), stresli hisseden öğrencilerin ($X=3,03$), yorgun hisseden öğrencilerin ($X=2,85$), normal hisseden öğrencilerin ($X=2,76$), cevap vermeyen öğrencilerin ($X=2,67$) ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Gruplar arası anlamlı fark ise 2-5, 2-6 grupları arasında olduğu görülmektedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

Bu bölümde, ortaöğretim öğrencilerinin internet ve bilgisayar kullanımı ve saldırganlığa etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan araştırmadan elde edilen bulgular, tartışılıp yorumlanmıştır. Tartışma ve yorumlar bulgular bölümündeki sıraya uygun olarak yapılmıştır.

5.1. İnternet ve Bilgisayar Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Farka İlişkin Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bilgisayar oyunları ve interneti düzenli olarak kullandığını belirten öğrencilerin saldırganlık puanları ve cinsiyetleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu araştırmaya göre cinsiyete göre saldırganlık oranının erkeklerde daha fazla olduğu görülmüştür.

Cinsiyet ve saldırganlık konusundaki araştırmalar incelendiğinde farklı sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir.

Tarozzi ve Bertolini (1999) tarafından İtalya'da yapılan bir araştırmada, 0-18 yaş arası çocukların İnternet kullanımında cinsiyet açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yetişkinlerde ise belirgin bir farklılık mevcuttur. Buna karşılık bazı araştırmalar da ise farklı sonuçlara ulaşılmıştır; Scherer (1997), yaptığı araştırmada, bilgisayar oyunu oynayan ve saldırganlık eğilimi gösteren çocukların çoğunluğunun erkek öğrenciler olduğu söylemiştir. Cooper ve Mackie (1986) ,ise bilgisayar oyunlarının kız öğrencilerde saldırganlığı, erkek öğrencilere göre daha çok arttırdığını belirlemiştir. Araştırmalarda belirtilen diğer bir gerçekte son yıllarda bilgisayar oyunları yapımcılarının son zamanlarda kızlar üstüne yoğunlaşmaları gösterilmektedir. Kız öğrencilerin teknoloji kullanma bilgisayar oyunlarını oynama oranları artıkça araştırmalardan çıkan sonuçlarda farklılaşmaktadır (Subrahmanyam ve Greenfield, 1998).Sonuçların farklı çıkmasında etkenlerden biri öğrencilerin farklı sosyo-ekonomik kültürlerden ve yetiştirme tarzlarından gelmeleri de etkili olmuş olabilir. Bazı araştırmalar gelir seviyesi ile saldırganlık puanları arasında anlamlı farklıklar bulmuştur (Ağlamaz,2006). Bilgisayar oyunu oynamanın popüleritesi yaygınlaştıkça bayanların daha önceki araştırmalara göre bilgisayar oyunu oynama

ve internet kullanım oranlarının yükseldiği görülmektedir. İnternet kullanıcılarının cinslere göre ayrımında, kadın etkisi hızla artmaktadır. Kadınlar favori İnternet oyunlarını ve kart oyunlarını tercih ederken, erkeklerin tercihi savaş, spor ve strateji oyunları (<http://www.tuik.gov.tr/>).

Bilgisayar kullanmak, bilgisayar oyunu oynama ve internete girmenin saldırganlık üzerindeki direk etkilerinin anlaşılması için daha kapsamlı araştırmalara da ihtiyaç vardır.

5.2. Lise Öğrencilerinin İnterneti Ne Amaçla Kullandıkları Açısından Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

İnternet kullanan lise öğrencilerinin; interneti ne amaçla kullandıklarına dair sonuçlardan elde edilen bilgiye göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir.

İnterneti kullanma amaçları arasında birinci tercih olarak; gazete okumak için, ikinci tercih olarak chat-yeni arkadaşlıklar kurma, üçüncü tercih olarak; eğlence, dördüncü tercih olarak; tez-araştırma ve beşinci tercih olarak; gündemi takip etmek amacıyla kullanıldığı ortaya çıkmıştır.

Birinci tercih olarak interneti gazete okumak amacıyla kullanan öğrencilerin saldırganlık düzeyi, diğer grupların saldırganlık düzeyinden daha yüksek çıkmıştır.

5.3. İnternet Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bilişim teknolojilerinin kullanım yerine göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Öğrencilerin geçmiş araştırmalardan farklı olarak bilgisayar ve interneti çoğunlukla evde kullandıkları görülmüştür. Bu durum son yıllarda internetin ve bilgisayarın her gelir grubundan evde yaygınlaştığının göstergesidir.

Evde kullanım yaygınlaşması ve velilerin bilgisayar oyunları ve internet kullanımı konusunda bilgisizliği, ergenlerin kontrolsüz bir şekilde yanlış içerikli programlara ve oyunlara yönelte bilmektedir. Birçok araştırma saldırgan ve şiddet içeren davranışların görsel yazılı teknoloji kadar aile içi davranış biçimleri ve yetiştirme tarzından da etkilene bileceğini göstermektedir. Bilgi (2005), ilköğretim

öğrencileri ile yaptığı araştırmada; evde bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin kafelerde oynayanlara göre saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Rutter (1985) ,saldırgan ya da suçlu çocukların aileleri konusunda yaptığı araştırmada. Bu ailelerde çocukların davranışlarını yeterli bir biçimde gözetleme ve denetlemede yetersizliğin söz konusu olduğunu belirtmiştir. Ana babalar çocuklarının nerede olduğundan ne yaptığından bile habersiz olduğundan çocuklarının herhangi bir şekilde etkileyebilecek durumda değildirler. Bazı suçlu çocukların evleri ise "belli kurallar" dan yoksundur, çocuklar kendilerinden nelerin beklendiğini açıkça bilmemektedirler. Davranış bozukluğu gösteren çocuklar, ana babaların "sınır koymaya yeterli olmayan" insanlar olarak algılamışlardır. Bu ana babalar çocuklarına yol gösteremedikleri gibi çocuklarının hırsızlık vb. davranışlarına da doğrudan doğruya tepki gösterememişlerdir, onlarla karşı karşıya gelmekten veya bu davranışlarının karşısına çıkmaktan kaçınmışlardır. Bilgisayar oyunu oynayan ve internete giren gençlerin büyük çoğunluğunun evden bu teknolojilere ulaştığı düşünülürse; asıl tehlikenin dışarıda değil ev ortamında olduğu söylenebilir.

Kahn-Egan (1998), 3. ve 8.sınıflar arasındaki 300 çocuk üzerinde yaptığı "Çocukların Televizyon Ve İnternet Kurallarına ve Düzenlemelerine Tepkileri" adlı araştırmasında; çocukların %60'nın yanlarında yetişkinler olmadığı zaman uyarılı siteleri ziyaret ettiklerini. Erkek çocukların ve yaşça büyük çocukların yetişkin sitelerini daha çok kullandıklarını, çocuklar içi kısıtlanmış internet sitelerini çekici bulduklarını "ben bunu yapabilirim" diyerek yetişkin sitelerine girdiklerini ortaya koymuştur. Girilen sitelerin ve oynanılan oyunların büyük bölümünün şiddet içerikli olduğu bilinmektedir. Bu durum gençlerden daha çok, bilişim teknolojileri konusunda yeterli bilgisi olmadığı görülen ailelerin de konu hakkında bilgilendirilmesi ve eğitim çalışmalarının yapılması gerektiğinin göstergesi olabilir.

5.4. İnternete Bağlanma Sıklığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki ile İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

İnternete bağlanma sıklığı ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Aynı zamanda internete günde bir kez bağlananların saldırganlık düzeyi; iki günde bir, günde birkaç kez, haftada bir, ayda bir ve iki üç haftada bir bağlanan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

5.5. Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türü Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Araştırma sonuçlarına göre tercih edilen bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur. İlk tercih olarak savaş ve strateji oyunları tercih ettiğini söyleyen öğrencilerin saldırganlık puanları ortalamaları daha yüksek olmuştur.

Bu sonuçlar literatürde bulunan bilgiler ile paralellik göstermektedir. Anderson ve Ford, (1986) lisans öğrencilerinin şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki "düşmanlık" duygularını ölçmüşlerdir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediğini, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmişlerdir. Benzer şekilde, Griffiths ve Hunt' da, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin, oyun oynama sıklığıyla saldırgan davranışlarda artış arasında ilişki bulmuşlardır (Griffiths, 1997, s. 397- 401).

Benzer araştırmalarda gençlerin çoğunlukla şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir (Funk,1993). Birçok araştırmada ise şiddet ve saldırganlık içeren oyunları tercih eden öğrencilerin saldırganlık eğilimleri ile ilgili bulgular bulunmuştur. Anderson ve Fort (1986) saldırgan öğeler olan oyunları oynayanlarda düşmanlık ve kaygı durumları belirlemiştir. Scott (1995) benzer şekilde şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan ve seyreden kızların, saldırgan davranışlarının arttığını gözlemiştir. Bu araştırmanın bulguları literatürde çıkan sonuçlarla benzerlik göstermiştir.

5.6. Oynanan Oyunlardaki Saldırganlık Oranı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bulgularda elde edilen sonuçlara göre oynanan oyunlardaki saldırganlık oranı ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklılığın olduğu görülmüştür. Çok fazla oranda saldırganlık içeren oyunlar oynayan öğrencilerin, saldırganlık düzeyi oldukça yüksek çıkmıştır.

Birçok araştırmada bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlığa etkisi konusu incelenmiştir. Bu araştırmalarda video ve bilgisayar oyunlarının korku şiddet, kadınlara karşı negatif düşünceler oluşturma ve sosyal izolasyona sebep olduğu ile ilgili bulgular vardır (Provenzo,1991) bazı araştırmalarda ise (Anderson ve

Ford,1986), bilgisayar oyunlarının düşmanca ve saldırgan düşünceleri pekiştirdiğini savunmaktadır. Bazı araştırmalarda ise düzenli bilgisayar oyunu oynamanın iki kaçınılmaz sonucu olduğu söylenmektedir. Bunlar; çok bilgisayar oyunu oynama ve saldırgan davranışlarda artış yada çok oyun oynama ve ders başarısında keskin düşüşler. (Dominick1984; Lin ve Lepper 1987). Bu araştırmada çıkan bulgulara daha önce yapılan birçok araştırma ile paralellik göstermektedir.

Alt problemlerin dışında elde edilen bulguların ise; öğrencinin okulu, yaşı, doğum yeri, anne ve babasıyla birlikte yaşaması, ailesinin geliri, kütle iletişim araçlarından faydalanması ile saldırganlık düzeyleri arasında ilişki olup olmadığıdır. Bu bağımsız değişkenlerle saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Öğrencilerin şiddet içeren bir oyun oynadıktan sonra içinde bulundukları durum ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık görülmektedir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Bu bölümde, araştırma sonuçlarının genel bir değerlendirmesi yapılmış ve bu değerlendirmeler sonucunda hem uygulamaya hem de ileride bu alanda yapılacak araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

İnternet ve bilgisayar oyunları kullanan ergenlerin cinsiyete göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Saldırganlık düzeyinin, kızlara göre erkeklerde daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. İnterneti kullanma amaçlarına göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. İnterneti gazete okumak ve chat-yeni arkadaşlıklar kurma amacıyla kullanan öğrencilerin saldırganlık düzeyi daha yüksek çıkmıştır. Aynı zamanda internet; eğlence, tez-araştırma ve gündemi takip etmek için de en çok tercih edilen araçtır. İnterneti kullanım yerine göre saldırganlık düzeyine bakıldığında aralarında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı görülmüştür. Bununla birlikte öğrencilerin bilgisayar ve İnterneti çoğunlukla evde kullandığı ortaya çıkmıştır. İnternete bağlanma sıklığı ile saldırganlık düzeyi arasında anlamlı farklılığın olmadığı görülmüştür. Ama internete günde bir kez bağlananların saldırganlık düzeyinin, diğerlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ergenlerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Savaş ve strateji oyunlarını tercih edenlerin saldırganlık düzeyi daha yüksek çıkmıştır. Oynanan oyunların verdiği saldırganlık oranı ve saldırganlık düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Çok fazla oranda saldırganlık içeren oyunlar oynayan öğrencilerin saldırganlık düzeyi diğerlerine göre oldukça yüksek çıkmıştır.

Lise öğrencilerinin okumakta oldukları okul ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiye bakıldığında, aralarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. İki okulun ortalaması birbirine yakındır. Ergenlerin yaş grupları değerlendirildiğinde, yaş ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmesine rağmen 17 yaş grubu öğrencilerinin saldırganlık düzeyinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Doğum yeri ile saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkiye bakıldığında aralarında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmekle beraber, doğum yeri kasaba olan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Anne

ve babasıyla birlikte yaşaması ile saldırganlık düzeylerine bakıldığında, aralarında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Öğrencinin ailesinin aylık geliri ile saldırganlık düzeyine bakıldığında aralarında anlamlı bir farklılık görülmemesiyle beraber, geliri yüksek olan ailedeki öğrencinin saldırganlık düzeyinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Öğrencinin şiddet içeren oyun oynadıktan sonra kendisinde hissettiği durum ile saldırganlık düzeyine bakıldığında aralarında oldukça anlamlı bir farklılığın olduğu görülmüştür.

Günümüzde ergenler internet ve bilgisayar oyunları ile çokça zaman geçirmektedirler. Bu araştırma, ergenlerin zamanlarını kullanım biçimlerinin, onları saldırganlığa yönlendirip yönlendirmediği hipotezini göstermeye yönelik bir çalışmadır. Elde edilen sonuçlara göre yukarıda belirtilen durumların da ortaya koyduğu gibi internet ve bilgisayar oyunlarının, saldırganlık düzeyine etkisinin olduğu görülmüştür.

6.2. Öneriler

6.2.1.Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Okullarda ağır internet ve bilgisayar oyunu kullanıcısı öğrenciler gerekli ölçekler ile belirlenip, grup rehberliği çalışmalarına alınabilirler.
2. İnternet ve bilgisayar oyunlarının içerikleri ve sonuçları hakkında fazla bilgi sahibi olmadığı düşünülen velilere bilgilendirme toplantıları düzenlenerek, evde kullanımı yaygınlaşan bilgisayar kullanımının daha bilinçli yapılması çalışmalarına katkıda bulunulabilir.
3. Eğitim içerikli bilgisayar oyunlarını teşvik edici çalışmalar yapılabilir.
4. Okul Psikolojik danışmanları öfke kontrolü programları ile grup rehberliği çalışmaları yapabilirler.
5. Öğrencilerin, aşırı bilgisayar oynamanın ve internet kullanmanın zararları konusunda bilgilendirici toplantılara katılmaları sağlanabilir.
6. Evde bilgisayarın bulunduğu ortamın çocuk odası olmamasına yani bilgisayarların ortak kullanım alanlarında olmasına ve kontrolün daha kolay sağlanabilir olmasına katkı edilebilir.

Çocukların uygun olmayan sitelere girmemesini engellemek için site filtrelerinden yararlanılabilir.

Çocukların kullandığı pornografi, şiddet, vahşet gibi oyunlar aile tarafından denetlenilebilir ve bu konuda aile otoritesi oluşturulabilir.

2.2. Araştırmalara Yönelik Çalışmalar

Bu araştırma Isparta Halikent Lisesi ve Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesinde yapılmıştır. İki farklı tip lisenin alınması araştırmaya farklı sonuçlar katmıştır. Bunun yanı sıra özellikle de meslek liselerinde böyle bir çalışmanın yapılması, okul tiplerine göre saldırganlık düzeyleri arasında bağlantının olup olmadığını gösterebilir.

Ağır internet ve bilgisayar oyunu kullanıcıları için Türkiye koşullarına uygun bilgisayar kullanımını teşvik edici paket programlar ve grup rehberliği çalışmaları geliştirilmesine yönelik araştırmalar yapılabilir.

Bilgisayar oyunlarının beyin aktivitelerine ve çocuk gelişimine etkisinin araştırıldığı nörolojik yöntemlerin kullanıldığı yabancı kaynaklara yerli alternatifler oluşturabilmek için, bu tarz araştırmalara ağırlık verilebilir.

Bilgisayar oyunu oynamak ve aşırı internet kullanımının gençlerde yarattığı sosyal sorunları araştırabilmek amacıyla boylamsal araştırmalara yer verilebilir. Böylelikle gençlerin de bu tarz öğrencilerin bulunduğu sosyal ortamın bilinmesi, gelecekteki eğitim-öğretim çalışmalarında yol gösterici olabilir.

Bu araştırmanın kapsamına alınmayan gençlerin internette pornografik yayın ve zarar amaçlı sitelere girmelerinin yarattığı kişilik durumunun incelenmesi ve önümüzdeki ergenlerinin ne kadar bu tarz siteleri ziyaret ettiği belirlenmesi amacıyla araştırmalar yapılabilir. Araştırma sonuçları kafelerde denetim çalışmalarında kullanılabilir.

Araştırma yapılırken giderek yaygınlaşmaya başlayan online (çevrim içi) oyun türlerinin etkileri ile araştırmalar yapılabilir.

Bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi ve internet bağımlılığının ölçülmesi ile ilgili yerli ölçek geliştirme çalışmalarına yer verilebilir.

KAYNAKÇA

- Affonso, B. (1999), "Is the internet affecting the social skills of our children?", University of Nevada, Reno.
(URL: <http://www.sierrasource.com/cep612/internet.html>), 15 Şubat 2004.
- Akınoğlu, O. (2002), "Eğitim ve sosyalleşme açısından internet kullanımı (İstanbul Örneği)", *Doktora Tezi*, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Akkoyunlu, B. (1999), "İnternet'in öğretim sürecinde kullanımı", *ODTÜ Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı Bildiriler Kitabı*, Ankara.
- Akpınar, Y. (2001), "İnternetin üzerinde eğitim ve etkileşim sorunları", *Bilişim Kültürü Dergisi*, sayı:79, TBD Yayınları, İstanbul.
- Alantar, M. (1996), "Video oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin bazı kişilik özellikleri serbest zaman değerlendirme etkinliklerinin karşılaştırılması", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Alkan, T. (1983), *Saldırganlık, Önyargı ve Yabancı Düşmanlığı*, İstanbul: Hil Yayınları.
- Alpagut, C. (1984), *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri*, İstanbul: Payle Yayınları.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry., (1999), "*Children and Television Violence*", Washington, D.C.
- Anderson, C.A. ve Ford, C.M. (1986), "Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 290-402.
- Anderson, C. A., ve Bushman, B. J. (2001), "Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature." *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson Ca. ve Dill Ke. (2000), "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life." *J Personality Soc Psychol*; 78: 772-790.
- Aşkar, P. (1997), "Eğitim sistemini değiştirmede teknolojinin rolü", *Bilim ve Teknik Dergisi*, Sayı:359.

- Atkinson, R., Hilgard, E. (1995), *Psikolojiye Giriş I*, İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Arriaga, P., Esteves, F., Carnerio, P., ve Monteiro, M. B. (2006), "Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal." *Aggressive Behavior*, 32, 146-158.
- Baran, A. G. ve Kuloğlu, C. (2001), "İnternet kafelerdeki internet kullanımı ve sanal sosyal ilişkiler: Ankara Örneği", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*, 23-24 Mart 2001, Ankara, s.77-87
- Baron, R.A. ve Byrne, D. (2000), *Social Psychology (Fourth Edition)*, USA:Allyn&Bacon.
- Bash, A. (1997, March 18), "Parents crave a clearer TV ratings code." *USAToday*, p.3D.
- Bakay, M. E. (2001), "Lise öğrencilerinin internet kullanma koşulları ile yeterlik düzeyleri ve öğrencilerin internet kafelere gitme koşulları", *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Bayraktar, F. (2001), "İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgi, A. (2005), " Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul:Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bölükbaş, K. (2003), " İnternet cafeler ve internet bağımlılığı üzerine sosyolojik bir araştırma: Diyarbakır örneği," *Basılmamış Yüksek Lisans Tezi*, Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Diyarbakır.
- Brewer, M.B., Crano, W.D. (1994), *Social Psychology*, New York: West Publishing Company.
- Brodeur, J. (2005), "Violence prevention in our schools through communitymobilization", *EDUPAX*, <http://www.edupax.org/EDUPA_X_english.html>, 22 Aralık 2007
- Cüceloğlu, D. (1998), *İnsan ve Davranışı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çağlayan, S. (2001), "Enformasyon toplumu: internet kafelerin ve kahvehanelerin karşılaştırmalı araştırması", *Yüksek Lisans Tezi*, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

- Çelik, Y. ve Altan, A. (2001) "Ortaöğretim düzeyinde görev yapan öğretmenlerin internete yönelik tutumlarının belirlenmesi", *Maltepe Üniversitesi Sempozyum Bildirisi*, s.501-504.
- Çetinkaya, H. (1991), "Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Davis, E. B. (2005), "Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior", *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31.
- Demir, Ö. (1993), *Eğitim Terimleri Sözlüğü*, Usem Yayınları, Ankara.
- Demiray, U., (2003). *Genel İletişim*, Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Dewitt, P. E. (1993), "The amazing video game boom", *Time*, September 27, 67-71.
- Deryakulu, D. ve Eşgi, N. (2001), "İnternet kafelerin ortam ve kullanıcı profili: Eğitimde internet kullanımına ilişkin kullanıcı görüşleri", *Eğitim Araştırmaları Dergisi*.
- Doğan, FÖ. (2006), "Video games and children: violence in video games", *Symposium Journal*, Ekim 2006.
<http://psikiyatridizini.org/viewarticle.php?article_id=5610>, 24.04.2008
- Dökmen, Ü. (1997), *İletişim Çatışmaları ve Empati*, Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- Esgin, A. (2000), "Yeni bir bağımlılık türü: İnternet kafeler", *Bilim ve Ütopya*, 74; 38- 45.
- Ekiz, D., (2005). "Problem Çözme Aracılığıyla Yaratıcı Düşünmeyi Geliştirme", *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Ankara: Tek_ık Yayıncılık, Yıl 30, Sayı 316.
- Erdeğer, N., (2001). Lise Öğrencilerinin Sosyal Destek ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erkuş, A. (1994), *Psikolojik Terimler Sözlüğü*, Doruk Yayınları. Ankara.
- Felson, R. B. (1996), "Mass media effects on violent behavior", *Annual Review Sociology*, 22, 103-128.
- Fisher, S. (1994), "Identifying video game addiction in children and adolescents", *Addictive Behaviors*, 19; 545- 553.
- Funk, J. B. (2002a), "Electronic games", In V. C. Strasburger, ve B. J. Wilson (Eds.), *Children, adolescents, and the media*(pp. 117-21144). Thousand Oaks, CA: Sage.

- J. B. (2002b), "What young children experience playing violent video games. In C. A. Anderson (Chair), Violence in video games", *Symposium conducted at the meeting of the International Society for Research on Aggression*, Montreal, CA.
- J. B. (2003), *Violent video games: Who's at risk?* In D. Ravitch, J. Viteritti (Eds.), *Kid stuff: Marketing violence and vulgarity in the popular culture* (pp. 168-192), Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- tan E. (1984), *Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar*, Ankara: Maya Matbaacılık.
- tan E. (1988), *Psikoanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Remzi Kitabevi Güvenç, B.
- (2001), "Bilişim ve Etik", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*, 23-24 Mart 2001, Ankara, s.121.
- earslan, Ş. "İlk Ve Ortaöğretim Öğrencilerinin Evde Bilgisayar Kullanımına İlişkin Öğrenci Ve Veli Görüşleri" *Yüksek Lisans Tezi*, 2005, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- ey, K. (1999), *Ruhsal Çatışmalarımız: Yapıcı Bir Nevroz Teorisi* (Çev. Selçuk Budak), Ankara: Öteki yayınevi.
- ars, V.V. (1982), "Development of self concept during adolescence and acceptance of the child by parents", *Indian Psychological review*, 226-8.
- son, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., ve Brook, J. S. (2002), "Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood", *Science*, 295.
- akçı, I. (2001), "İnternetle öğretimin yararları ve sınırlılıkları", *Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya, 28-30 Kasım 2001.
- tçıbaşı, Ç. (1999), *Yeni İnsan ve İnsanlar*, 10. Basım. İstanbul: Evrim Yayınevi ve Bil. San. Tic. Ltd. Şti.
- ca, O. "Örgütlerde Bilgisayar Teknolojisi Kullanımı" *Yüksek Lisans Tezi*, 2007, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- han, M. ve İzci, E. (2001), "Üniversite Öğrencilerinin İnternet Kullanım Düzeyleri ve Beklentilerinin Değerlendirilmesi", *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı:150. (URL: <http://yayim.meb.gov.tr/yayimlar/150/>), 2003.
- asar, N. (2000), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara
- ashima, R. (2003), *Train Your Brain*, Japan: Kumon Publishing Co., Ltd.

- Keepers, G.A. (1990), "Pathological preoccupation with video game", *Journal of the American Academy of Child and Adolescents Psychiatry*, 29; 49-50.
- Kent, S. L. (2000), *The first quarter: A 25-year history of video games*, Bothell, Washington: BWD Press.
- Kılbaş, Ş. (2000), "Çocuğun dinlenme, boş zamanı değerlendirme, oynama, kültürel ve sanatsal etkinliklere katılma hakkı", *Ç. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2 (18), 206-218.
- Kılbaş, Ş. (2001), *Rekreasyon: Boş Zaman Değerlendirme*, 1. Basım, Anaca Yayınları, Adana.
- Kirriemuir, J. (2002), "Video gaming, education and digital learning technologies", *D. Lib Magazine*, 8(2), Retrieved February, 25, 2003 from <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>, 02 Şubat 2002
- Koçak, R., (2003). "Üniversite Öğrencilerinde Aleksimiti ve Yalnızlığın Bazı Değişkenler Açısından Karşılaştırılması ve Aralarındaki İlişkinin İncelenmesi". *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 19:15-24.
- Köknel, Ö. (1996), *Bireysel ve Toplumsal Şiddet*, (1. Basım), İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Köksal, F. (1991), "Denetim odağı ile saldırgan davranışlar arası ilişkiler", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum. Kronenberger, W. G., Mathews, V. P
- Kulaksızoğlu, A. (2000), *Ergenlik Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kuloğlu, C. (2001), "İnternet kafeler ve İnternet Bağımlılığı:Ankara Örneği", *Basılmamış Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Kurfalı, H. (2005), " Bilgisayar oyunlarının eğitim aktivitelerine etkisi", *Gaziantep Üniversitesi Bilişim Kongresi*.
- Langley, T., O'Neal, E. C., Craig, K. M., ve Yost, E. A. (1992), "Aggressionconsistent, -inconsistent, and -irrelevant priming effects on selective exposure to media violence", *Aggressive Behavior*, 18, 349-356.
- Mathews V. , Kronenberger WG. , Wang Y. , Lurito JT, Lowe MJ, Dunn DW. (2005), "Media violence exposure and frontal lobe activation measured by functional magnetic resonance imaging in aggressive adolescents", *J Computer Assisted Tomography*; 29: 287-292.
- Michaud, Y. (1991), *Şiddet* (Çev. Cem Muhtaroglu), İstanbul:İletişim Yayınları.

- Mitcell, P. (2000), "İnternet addiction: Genuine diagnosis or not?", *Lancet* 355;632.
- Morgan, J.C. (1995), *Psikolojiye Giriş*, (Ed. ve Çev. Sibel Karataş), Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.
- Onur, B. (1987), *Ergenlik Psikolojisi*, İmge Kitabevi, Ankara.
- Onur, B. (1995). *Ergenliği Anlamak*, İmge Kitabevi, Ankara.
- Onur, B. (1995). *Gelişim Psikolojisi*, (1. baskı) İmge Kitabevi. Ankara.
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., ve Crick, N. R. (2006), "Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study", *Social Development*, 15(4).
- Öğülmüş, S.(1995), "Okullarda (Liselerde) Şiddet ve Saldırganlık", *Yayınlanmamış Araştırma Raporu*. A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- Öğülmüş, S. (1995), "Vandalizm (tahripçilik) veya toplumda çevreye karşı bir manifesto", *İlim ve Sanat*, (39), 76-79.
- Öztürk, M.O. (1995), *Ruh Sağlığı ve Bozuklukları*, Ankara: Hekimler Birliği Yayınları.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A., Griffiths, M. D. (1995), "Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play", *Journal of Adolescence*, (18); 687-691.
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S. ve Lachlan, K. (2003), "Gender and electronic game play", *Submitted to Information Communication and Society*.
<http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&Gender.pdf>, 05 Mart 2007
- Setzer, V.W. ve Duckett, G.E. (1994), "The risks to children using electronic games", *Retrieved April*, 08, 2003 from
<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>, 12 Haziran 2007
- Soykan, F. (1993), "Türk Sinemasında Kadın ve Şiddet", 3P: *Psikiyatri, Psikoloji, Psikofarmakoloji Dergisi*, 1(4),21-31
- Teber, S. (1996), *Davranışlarımızın Kökeni*, (6. Basım), İstanbul: Say Yayınları.
- TDK (1998), *Türkçe Sözlük*, 1. Cilt, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- TDK (1998), *Türkçe Sözlük*, 2. Cilt, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- Toksöz, M.R. (1999), "Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

- Topçu, S. (1977), "Yaşamı Sürdürmenin Bir Yolu Olarak Saldırganlık", *XIII. Ulusal Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Kongresi*.
- Turkle, Sherry. (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of İnternet*, New YORK, Simon ve Schuster, 1995.
- Tuzgöl, M. (1998), "Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından karşılaştırılması", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Ulusoy, O. (2008), "Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi" *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Schutte, N.S., Malouff, J.M., Post-Gorden, J.C., ve Rodasta, A.L. (1988), "Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors", *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454-460.
- Scott, D. (1997), "The effect of video games on feelings of aggression", *The Journal of Psychology*, 129 ; 121-132.
- Seferoğlu, S. (2001), " Öğretmenlerin bilişim teknolojilerinin kullanımıyla ilgili görüşleri", *Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya, 28-30 Kasım 2001.
- Shaw, D. (1994), "The development of aggression in childlars: a study of lowincome families", *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol:22. s. 53-77
- Singer, M., Miller, D. (1999), "Contributors to violent behavior among elemantary and middle school children", *Pediatrics, October*. Vol:104. No:4. s. 878-885.
- Spence, J. (1988), "The use of computer arcade games in behavior management", *Maladjustment and Therapeutic Education*, 6; 64-68.
- Steinberg, L. (1993), *Adolescence*, (3. Baskı), New York: McGraw-Hill, Inc. Şemin, R.U. (1992), *Gençlik Psikolojisi*, 3. Baskı, Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Vessey AJ, Yim-Chiplis PK, Mackenzie NR. (1998), "Effectes of television viewing on children's development", *Pediatric Nursing*, 23 (5):483– 486.
- Vural, Y. F. (2001), "İnternet ortamında eğitimin yararları ve sorunları", *TBD Bilişim*, Sayı:76.
- Yanbastı, G. (1996), *Kişilik Kuramları*, Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Yayınları, İzmir.
- Yalın, A. (2001), " Çocuklar ve İnternet", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*, 23-24 Mart 2001, Ankara, s.33.

- Yetim, N., Güler, E.Ç. (2000), "Bilgi teknolojilerinden yeni yararlanma biçimleri olarak internet kafeler", *III. Ulusal Sosyoloji Kongresi*, Eskişehir.
- Yıldırım, F. (1998), "Saldırganlık ve cinsiyet ilişkisi", *Mülkiyeliler Birliği Dergisi*, Sayı. XXII. Cilt:210-212. s.15-32
- Yıldız, C. (2007). "İnternet kafeler, gençlik ve sosyal sapma", *Çağın polisi*.
<<http://www.caginpolsi.com.tr/24/4-5-6-7-8.htm>>, 15 Mart 2007
- Young, K.S. (1996), "Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder", *Cyberpsychology and Behavior*, 1, 1-12.
- Walther, J.B. (1992), "Interpersonal Effects in computer-mediated interaction: A relational perspective", *Communication Research*, 19; 52-90.
- Woodward DR, Cumming FJ, Ball PJ, Williams HM. (1997), " Does television affect teenagers food choices", *Journal of Human Nutrition and Dietetics*, 1997;10: 229–235.
- Worchel, S.ve Cooper, J. (1983), *Understanding Social Psychology*, NewYork: Dorsey Press.
- Zırhlıoğlu, Ç. "Türkiye Geneline Ve Bölgeler Arasında Bilgisayar Kullanımı Ve Uzaktan Eğitim İle İlgili İstatistiksel Analiz" *Yüksek Lisans Tezi*, 2006, İstanbul: Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
<http://www.tuik.gov.tr/>

KLER

T.C.
ISPARTA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.32.00.20-605.99 2875
Konu : Fadime YILDIRIM'ın
Anket Çalışması

10 Şubat 2012

Sayın : Fadime YILDIRIM
Hızırbey Mahallesi 155 Cadde 1580 Sokak
No: 10
ISPARTA

İlgi : 23.01.2012 tarihli dilekçeniz.

İlgi sayılı dilekçenize istinaden "Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyunlarının Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi" konulu proje çalışmasında araştırmanızı İlimiz Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesi ve Halikent Lisesi'nde yapacağınız hakkındaki Valilik Makamının 09.02.2012 tarih ve 2813 sayılı onayı ekte gönderilmiştir .

Bilgilerinizi ve anket sonucundan Müdürlüğümüze bilgi verilmesini rica ederim.

Halil DOĞAN
Müdür a.
Şube Müdürü

Eki : 1-Ölur (1 adet)

(No Subject)

From: **Ümit Akca** (umitakca@sdu.edu.tr)
Sent: Friday, December 23, 2011 7:07:06 PM
To: fdmyldrm@hotmail.com (fdmyldrm@hotmail.com)
1 attachment
fadime için anket ANKET SORULARI.doc (47.5 KB)

Merhaba Fadime Hanım
"LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUNU KULLANIMI VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ" isimli tezinizde danışmanlığımda tamamlanan ve Sena ÖZDEMİR tarafından yürütülen "İNTERNET BAĞIMLILIĞI ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ARAŞTIRMA (SDÜ SOSYOLOJİ BÖLÜMÜ ÖRNEĞİ) isimli tezde kullanılan anket sorularını kullanmanız konusunda bir sakınca olmadığını belirtir, çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Yrd.Doç.Dr.Ümit AKCA
S.Demirel Üniversitesi
Fen-Edebiyat Fakültesi
Sosyoloji Bölümü
Isparta

Hotmail Print Message

<http://bl153w.blu153.naii.live.com/mail/PrintMessages.aspx?epids...>**(No Subject)**From: **meliha tuzgöl** (mtuzgol@hotmail.com)

Sent: Sunday, December 11, 2011 11:59:54 AM

To: fdmyldrm@hotmail.com

1 attachment

Saldırganlık Ölçeği.doc (45.0 KB)

Sayın Yıldırım,

Saldırganlık Ölçeği'ni tez çalışmanızda kullanmanız uygundur. Ölçek dosyası ektedir. Kolaylıklar dilerim.

Yrd. Doç. Dr. Meliha Tuzgöl Dost

İlaceteppe Üniversitesi

Psikolojik Danışma ve Rehberlik A.D.

Beytepe/Ankara

Anket

Sevgili öğrenciler,

Bu çalışma, ortaöğretim öğrencilerinin bazı kişisel özellikleri ile internet kullanımı ve bilgisayar oyunlarına yönelik düşünceleri arasındaki ilişkileri tespit etmek amacıyla gerçekleştirilmektedir. Anket ve ölçeklere vereceğiniz içten ve doğru cevaplar, bu araştırmaya katkı sağlayacaktır. Hiçbir sorunun doğru veya yanlış cevabı yoktur. Sorunun cevabı size göre ne ise seçeneklerden birinin yanındaki () içine X işareti koyunuz. İsminizi yazmanıza gerek yoktur; kişisel değerlendirme yapılmayacaktır. Cevaplarınız gizli tutulacak ve sadece bu araştırma için kullanılacaktır. Lütfen tüm soruları yanıtlayınız.

Fadime YILDIRIM

1) Hangi okulda okuyorsunuz?

- a) Halıkent Lisesi () b) Mustafa Kaçıkçı Anadolu Lisesi ()

2) Cinsiyetiniz nedir?

- Erkek () b) Kadın ()

3) Yaşınız?

- a) 14 b) 15 c) 16 d) 17

4) Doğum yeriniz?

- a) İl () b) İlçe () c) Kasaba () d) Köy ()

5) Anne ve babanızla birlikte mi yaşıyorsunuz?

- a) Annemle yaşıyorum () b) Babamla yaşıyorum ()
c) Birlikte yaşıyoruz () d) anne ve babamdan ayrı yaşıyorum ()

- 6) Ailenizin aylık geliri ne kadardır?
- a) 1000 TL'den az () b) 1001-1500 TL arası ()
 c) 1501-2000 TL arası () d) 2001-2500 TL arası () e) 2500 TL'den fazla ()
- 7) Genel olarak kitle iletişim araçlarından hangisinden daha fazla faydalanabiliyorsunuz? (Sadece bir tane işaretleyiniz.)
- a) Gazete () b) Kitap- Dergi ()
 c) Tv- Radyo () d) İnternet ()
- 8) İnternete nereden bağlanıyorsunuz?
- a) Ev () b) İnternet cafe () c) Arkadaş () d) İş ()
 e) Okul () f) Telefon ()
- 9) Ne sıklıkla internete bağlanıyorsunuz?
- a) Günde bir kez () b) Günde birkaç kez () c) 1-2 günde bir ()
 d) Haftada bir () e) 2-3 haftada bir () f) Ayda bir ()
- 10) İnterneti kullanma amacınız nedir? (Sadece bir tane işaretleyiniz.)
- a) Araştırma- ders () b) Eğlence(oyun, facebook, msn) ()
 c) Gündemi takip etmek ()
- 11) Bilgisayarda oyun oynuyor musunuz? (cevabınız hayır ise testi cevaplandırmayı bırakabilirsiniz)
- a) Evet b) hayır
- 12) En çok oynadığınız oyunu türü nedir?
- a) spor-yarış b) macera c) savaş-strateji
 d) zeka-mantık e) başka.....

13) Genellikle oynadığınız oyunlarda saldırganlık oranı nedir?

- a)az b) orta c)çok d)çok fazla

14) Şiddet unsurları içeren bir oyun oynadıktan sonra kendinizi nasıl hissediyorsunuz?

- a)yorgun b)enerjik c)karamsar d)stresli e)normal

15) İnternet veya bilgisayarda en çok kullandığınız oyunlar?

.....

16) İnternet ve bilgisayar oyunlarının kullanımında şiddet içerikli faaliyetlerin kişiler üzerindeki etkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

.....

Yardımlarınızdan dolayı teşekkür ederim.

Saldırganlık Ölçeği

Bu envanter kişilere uygun bazı etkinlikleri ya da duygusal durumları içeren ifadelerden oluşmaktadır. Bu ifadeleri tek tek okuyarak, ifadenin size ne derece uygun olduğuna karar veriniz. İfade sizin için “ her zaman” geçerli ise cevap kağıdındaki (5); “sıklıkla” geçerli ise (4); “ara sıra” geçerli ise (3); “nadiren” geçerli ise (2); “hiç” geçerli değilse (1) numaralı boşluğun altına (X) işareti koyunuz. Lütfen tüm ifadelere boş bırakmadan cevap veriniz.

1. Kendime kazandığım başarı derecesine göre değer veririm.
2. Kavga ve çatışmadan kaçınırım.
3. Benim görüşlerime zıt olan görüşleri alt etmekten hoşlanırım.
4. İnsanlar özellikle iyiliksever ve yumuşaktırlar.
5. Beni kıran insanların mahvolduğunu görmek isterim.
6. İnsanları eğitmek için hatalarını cezalandırmak gerekir.
7. Bana hakaret eden insanı yumruklayıp yere sermek isterim.
8. Konuşurken karşımdakinin anlamını bilmediğini düşündüğüm kelimeleri kullanmaktan kaçınırım.
9. İnsanın her durumda kendi çıkarını koruması doğaldır.
10. Başkalarının görüşümü kabul etmemeleri beni rahatsız etmez.
11. Bana yapılan her tür eleştiri kendime duyduğum saygıyı zedeler.
12. Karşılık göreceğimden emin olmadan sevgimi açığa vurmam.
13. Davranışlarımda kendi çıkarlarımı ön plana aldığım zamanlar suçluluk duyarım.
14. Konuşmalarımda küfür kullanırım.
15. İnsanlar bencil ve acımasızdır.
16. Başkalarına zarar vermemeye özen gösteririm.
17. Bir yarışmada kazanamadığım zaman hakkımın yendiği duygusuna kapılırım.
18. Karşımdakiler üstünlüğümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.
19. İnsanların özünde kavgacı ve yıkıcı olma eğiliminin olduğuna inanırım.
20. Hatalarımı kolay kolay kabul edemem.
21. Elime geçeni fırlatıp atacak kadar sinirlendiğim olur.

Karşımdakiler herhangi bir konuda üstünlüğümü kabul etmezlerse buna aldırış etmem.

Sokakta kavga eden insanları gördüğümde ilgiyle seyrederim.

Başkaları görüşümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.

Beni kıran insanları bağışlamam.

İnsanları eğitmek için iyi davranışları ödüllendirilmeli.

İnsanların arada bir yaptıkları haksızlıklar için suçluluk duymalarına gerek yoktur.

Bu dünyada yaşamının tek yolu sert ve acımasız olmaktır.

Bana biri zarar verdiğinde “öcümü almalıyım” şeklinde düşünürüm.

Kendi görüşlerime zıt görüşleri dinlemekten hoşlanmam.

Elime geçeni atıp kırmak isteyecek kadar öfkelenmediğim olmaz.

Üstünlüğümü kabul eden insanlarla beraber olmaktan hoşlanırım.

Eleştiriyi kendimi geliştirmek için bir fırsat sayıp hoş karşılarım.

Başkalarının anlamını bilmedikleri kelimeleri kullanmaktan hoşlanırım.

Konuşmalarımda küfre yer vermem.

Bir yarışmayı kazanamadığım zaman rakibimin zayıf yanlarını düşünerek avunurum.

Akıllıca davranmayan kimseler alaya alınmaya mahkumdur.

Bende hata bulanların gördüğüm hatalarını hemen yüzlerine vururum.

İnsanlara yanıtlayamayacaklarını bildiğim sorular sorarım.

Benimle özelliklerim açısından aynı düzeyde olan insanlarla beraber olmak isterim.

Kızdığım insanların kusurlarını bulur, çevremdekilere anlatırım.

Yardımlarınızdan dolayı teşekkür ederim.

Fadime YILDIRIM

CEVAP KAĞIDI

(5) : Her Zaman	(4) : Sıklıkla	(3) : Ara sıra	(2) : Nadiren	(1) Hiç
-----------------	----------------	----------------	---------------	---------

(5)	(4)	(3)	(2)	(1)		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
()	()	()	()	()	23.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	24.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	25.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	26.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	27.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	28.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	29.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	30.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	31.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	32.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	33.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	34.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	35.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	36.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	37.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	38.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	39.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	40.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()	41.	()	()	()	()	()
()	()	()	()	()						
()	()	()	()	()						
()	()	()	()	()						

ÖZGEÇMİŞ**KİŞİSEL BİLGİLER**

Adı- Soyadı: Fadime YILDIRIM

Doğum Yeri ve Tarihi: ISPARTA, 13.04.1987

Medeni Hali: Bekar

Telefon (cep):0 554 652 58 65

e-mail: fdmyldrm@hotmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

Yüksek Lisans: Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. 2010-2012

Lisans Eğitimi: Süleyman Demirel Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü 2006-2010

Lise: Milli Piyango Anadolu Lisesi, 2002-2006

Ortaokul: Naşide Halil Gelendost İlköğretim Okulu 1998-2002

İlkokul: Gülistan İlköğretim Okulu 1994-1998