

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/283239708>

# Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi

Article · January 2015

DOI: 10.7827/TurkishStudies.8430

CITATIONS

0

READS

1,036

1 author:



Yakup Burak

Trakya University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

SEE PROFILE



## **BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK DÜZEYLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ\***

*Yakup BURAK\*\**

*Emine AHMETOĞLU\*\*\**

### **ÖZET**

Bu çalışmada bilgisayar oyunlarının ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. İlişkisel tarama modeli niteliğinde olan çalışmanın örneklemini Edirne’de bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeyi temsil eden, dokuz resmi ilkököl ve ortaokulda öğrenim gören 4. sınıf ve 5. sınıfta olmak üzere toplam 484 öğrenci oluşturmuştur. Çalışmada öğrenciler, aileler ve öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin durumları hakkındaki bazı genel bilgileri elde etmek amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanan “Genel Bilgi Formu” ve öğrencilerin saldırganlık düzeyini belirlemek amacıyla Buss ve Perry (2000) tarafından hazırlanan ve Can (2002) tarafından Türkçe’ye uyarlanan “Saldırganlık Düzey Ölçeği” kullanılmıştır. Çalışmada, öğrencilerin %37,8’inin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıklarını, %62,2’sinin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadıkları belirlenmiştir. Ancak öğrencilere şiddet içerikli olan/olmayan bilgisayar oyunlarının isimleri sunulup, oynadıkları oyunları işaretlemeleri istendiğinde, öğrencilerin %35,75’inin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığı, %64,25’inin ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır. Yani öğrencilerin belirttiklerinin aksine oynadıkları bilgisayar oyunlarının şiddet içerikli olup olmadığının farkında olmadıkları saptanmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin %90,1’i ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koyduklarını, %9,9’u da ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koymadıklarını ifade etmişlerdir.

Yapılan bağımsız grup t-testi sonuçlarına göre, öğrencilerin belirttikleri şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarına göre saldırganlık düzeylerinin toplamda ve alt boyutlarında yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca araştırmacılar tarafından belirlenen şiddet içerikli olan ve olmayan bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarına göre saldırganlık düzeylerinin toplamda ve alt boyutlarında

---

\* TÜBAP-2011-147 nolu Trakya Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi tarafından desteklenen projeden üretilmiştir. Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

\*\* Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Engelli Çalışmaları Program Öğrencisi, El-mek: yakupburak87@hotmail.com

\*\*\* Doç. Dr. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölümü, Okul Öncesi Eğitim Anabilim Dalı, El-mek: emineahmetoglu@trakya.edu.tr



da yüksek olduğu, sadece sözel saldırganlık boyutunda anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Saldırganlık, Şiddet, Bilgisayar Oyunları, Ebeveyn, Eğitim

## **STUDY OF EFFECTS OF COMPUTER GAMES ON AGGRESSION LEVEL OF CHILDREN**

### **ABSTRACT**

This study aims to examine the effects of computer games on aggression level of primary and secondary school students. Relational scanning model was used and study sample comprised 484 students with different socio-economic level from 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> grade of nine primary and secondary schools in Edirne. 231 of the students are girls (52,3 %) while 253 are boys (47,7 %). 50,2 % are 4<sup>th</sup> grades and 49,85 % are 5<sup>th</sup> grades. The study involved “General Information Form” designed by researchers in order to obtain general information about children, families and students’ playing status and “Aggression Scale” designed by Buss and Perry (2000) in order to detect aggression level of students and adapted to Turkish by Can (2002). Data obtained from General Information Form and Aggression Scale were analyzed on SPSS 16.0 statistic program and tested on 0.05 significance level. Besides, sub-dimension scores were formed by taking average of total and sub-dimension scores instead of taking them as a whole. Data from General Information Form were assessed according to their frequency and distribution percentage. Independent group t-test was used while comparing students’ “Aggression Scale” scores with variables in “General Information Form”. One of the important findings of the study is that 301 students (62,20 %) reported that they did not play computer games with violent content and 183 students (37,80 %) reported that they did. However, when students were given the names of computer games with/without violent content and asked to mark the ones that they played, it was found that 173 students (35,75 %) did not play computer games with violent content and 311 students (64,25 %) students played. Thus, it was detected that children did not realize that their games involved violent content. Here, the family has the important role. 90,1 % of the students in this study stated that their parents set rules on their plays while 9,9 % reported that their parents set no rules on computer games. However, the reason of this remarkable conflict may be the fact that these rules are rather related to duration and parents do not bring limitation on the type and content of the games. According to independent t-test results, aggression level of students was found to be high in total and sub-dimensions according to playing status reported by students. Besides, it was found that aggression level of students was high in sum and sub-dimensions according to whether they played computer games with and without content while there was not a significant difference only in verbal aggression dimension.

### **Turkish Studies**

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



### STRUCTURED ABSTRACT

Digital games including subtypes such as console games, computer games and online games (Gürcan et al., 2008), interactive and communicative aspects of entertainment offered by the games (Gürcan et al., 2008) significantly increase the frequency and prevalence that children and youngsters use this media (Kars, 2010). Researchers have begun to question what kind of effects this rapid popularization of computer games have on children and youngsters. Many studies have found that computer games have numerous positive and negative effects depending on purpose, duration and content of the game (Setzer & Duckett, 1994; Smith, 2004; Doğusoy ve İnal, 2006; Anderson & Prot, 2011; Buckley & Anderson, 2006; Carnagey, Anderson & Bushman, 2007; Horzum, 2011).

The fact that many popular games around the world have violent content (Buckley & Anderson, 2006) and influence aggression level of children negatively gave rise to numerous international studies (Sherry, 2001; Anderson & Bushman, 2002; Anderson & Prot, 2011; Setzer & Duckett, 1994; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel & Varady, 2001; Barlett & Rodeheffer, 2009; Mathews vd., 2005; Kelleci, 2008; Akarcalı, 1996; Minov & LaMay, 1995; Arriaga, Esteves, Carneiro & Monteiro, 2006; Çetinkaya, 1991). However, studies on this issue are very limited in Turkey although these computers are as prevalent as in the world, have violent content and negative effects on youngsters (Dilekmen, Ada and Alver, 2011; Samancı, 2006). Therefore, studies on the effects of computer games on children's violence and aggression level are needed in Turkey. Thus, this study aims to examine the effects of computer games on aggression level of primary and secondary school students in order to suggest precautions for the families and create a social awareness and fill the scientific research gap in the country.

Relational scanning model was used and study sample comprised 484 students with different socio-economic level from 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> grade of nine primary and secondary schools in Edirne. 231 of the students are girls (52,3 %) while 253 are boys (47,7 %). 50,2 % are 4<sup>th</sup> grades and 49,85 % are 5<sup>th</sup> grades.

The study involved "General Information Form" designed by researchers in order to obtain general information about children, families and students' playing status and "Aggression Scale" designed by Buss and Perry (2000) in order to detect aggression level of students and adapted to Turkish by Can (2002). Data obtained from General Information Form and Aggression Scale were analyzed on SPSS 16.0 statistic program and tested on 0.05 significance level. Besides, sub-dimension scores were formed by taking average of total and sub-dimension scores instead of taking them as a whole. Data from General Information Form were assessed according to their frequency and distribution percentage. Independent group t-test was used while comparing students' "Aggression Scale" scores with variables in "General Information Form".

One of the important findings of the study is that 301 students (62,20 %) reported that they did not play computer games with violent content and 183 students (37,80 %) reported that they did. However,

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



when students were given the names of computer games with/without violent content and asked to mark the ones that they played, it was found that 173 students (35,75 %) did not play computer games with violent content and 311 students (64,25 %) students played. Thus, it was detected that children did not realize that their games involved violent content. Here, the family has the important role. 90,1 % of the students in this study stated that their parents set rules on their plays while 9,9 % reported that their parents set no rules on computer games. However, the reason of this remarkable conflict may be the fact that these rules are rather related to duration and parents do not bring limitation on the type and content of the games.

According to independent t-test results, aggression level of students was found to be high in total and sub-dimensions according to playing status reported by students. Besides, it was found that aggression level of students was high in sum and sub-dimensions according to whether they played computer games with and without content while there was not a significant difference only in verbal aggression dimension. Rising level of violence may stem from continuous exposure of the child to scenes of violence. The child who is continuously exposed to scenes of violence in computer games may be affected and begin to display this type of behaviors (aggressive behavior). In a study by Anderson & Bushman (2001) on the effects of violent content on aggression, it was stated that being exposed to violent behavior caused and increased aggressive behavior. Anderson (2010) stated in a study that there was a significant relationship between aggressive behavior, emphasizing that being exposed to violence through computer games and that being exposed to violence makes children and youngsters more likely to be physically aggressive toward another person. According to Kağıtçıbaşı (2006), seeing continuously scenes with aggressive behavior may cause aggressive behavior. Kirsh (2006) also relates effect of violent content on aggression to status of exposure to violence. Sherry (2001) emphasized in a study that aggression level of children increased simultaneously with violence level of the game. He stated that the situation might rather be explained with social learning theory. It was emphasized that computer games with violent content may cause aggressive behavior as individuals adopt and practice what they see on the scene. According to literature, computer games with violent content are effective in establishment of aggressive behavior in children, as the findings of this study suggest (Erşan, Süer ve Alcı, 2012; Çetinkaya, 1991; Escobar-Chaves, Kelder & Orpinas, 2002; Gunter, 1998; Merttürk, 2005; Polman, Castro & Aken, 2008; Anderson & Morrow, 1995; Anderson 1997; Anderson, 2000a; Anderson, 2000b; Bartholow & Anderson, 2002; Anderson, 2002; Kirsh, 2003; Bushman & Anderson, 2002; Anderson & Murphy, 2003; Anderson, 2003b; Gentile & Anderson, 2003; Anderson, 2004; Carnagey & Anderson, 2004; Gentile & Anderson, 2006a; Buckley & Anderson, 2006; Gentile & Anderson, 2006b; Anderson vd., 2008; Swing & Anderson, 2008; DeWall & Anderson, 2011). According to the findings from the studies, parents must realize that computer games with violent content cause their children display aggressive behavior and take necessary precautions.

**Key Words:** Aggression, Violence, Computer Games, Parents, Education

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



## GİRİŞ

Bilgi çağında ve bilgi toplumunun oluşmasında en önemli rol bilgisayar teknolojisine ve bunun türevi olan internete aittir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Bilgisayar teknolojisi, her geçen gün kullanım alanını genişleterek insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almış ve tüm yaşamımızı etkilemiştir (Evcin, 2010). Bu etki; teknoloji, bilim, ticaret, devlet hizmetlerinin sunumu alanında olduğu kadar aile ilişkilerini de kapsamaktadır. Özellikle sanal uzamda konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar gibi alt türleri bulunan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artış göstermesi ve sunulan eğlence unsurlarının etkileşim ve iletişim boyutu taşıması (Gürcan vd., 2008) çocukların ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığının önemli oranda artırmasına neden olmaktadır (Kars, 2010).

Bilgisayar oyunlarının bu kadar hızlı yaygınlaşmasından dolayı araştırmacılar tarafından bu durumun çocuklar ve gençler üzerinde ne tür etkilerinin olduğu sorgulanmaya başlanmıştır. Yapılan birçok araştırmada bilgisayar oyunlarının kullanım amacına, süresine ve oyunun içeriğine bağlı olarak olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu bulunmuştur (Setzer & Duckett, 1994; Smith, 2004; Doğuşoy ve İnal, 2006; Anderson & Prot, 2011; Buckley & Anderson, 2006; Carnagey, Anderson & Bushman, 2007; Horzum, 2011).

Literatür incelendiğinde bilgisayar oyunlarının çocukların okuma-yazmayı öğrenmesinde, el-göz koordinasyonunu ve görsel-uzamsal yeteneklerin gelişmesinde (Cesarone, 1994; Castel, Pratt & Drummond, 2005; Öztütüncü-Doğan, 2006; Feng, Spence & Pratt, 2007; Achtman, Green & Bavelier, 2008), yeni bir dili öğrenmesinde (Graham & Kyle, 2008), hayal gücünün artmasında oldukça etkili olduğu (Horzum, 2011), öğrencilerdeki problem çözme becerisini geliştirdiği (Hongo & Liub, 2003; Akt: Bilgi, 2005), her yaş grubunun stres attığı, boş vakitlerini geçirdiği, bu oyunlarla eğlendiği, binlerce kişiyle etkileşime girdiği, çocukların eğlenirken eğitildiği (İnal ve Kiraz, 2008; Pepe, 2011) ve öğrencilerde motivasyonu arttırdığı (Swan, 2010; Burleson, 2005; Lin, Tsai & Chien, 2011) tespit edilmiştir.

Ancak çocuklar ve gençler tarafından oynanan bilgisayar oyunlarının çok az bir kısmının eğitici-öğretici olduğu, bunların da çok azının tercih edildiği görülmüştür (EU Kids Online, 2010). Oyunların büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması; çocukların ve gençlerin ruh sağlığını olumsuz etkilediği (Güney, 2008), ciddi hiperaktivite davranışının ortaya çıkmasına neden olduğu (Uluçay, 2013) öğrenme bozukluklarına neden olduğu (Horzum, 2011), akademik başarısını ve okul performansını olumsuz etkilediği (Anderson, Gentile & Buckley, 2007; Chan & Rabinowitz, 2006; Sharif & Sargent, 2006; Gentile, 2009), bağımlılık yaptığı (Hsu, Wen & Wu, 2009), düşmanlık duygusunu arttırdığı (Markey & Scherer, 2009), beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği, kültürel çevresini kirlettiği (Öztütüncü-Doğan, 2006), sosyal davranışları azalttığı (Vessey, Yım-Chiplis & Mackenzie, 1998), çocukların yardımseverliklerinin azalmasına ve olumlu sosyal davranış göstermelerine engel olduğu (Anderson & Bushman, 2002), madurlara karşı daha fazla duyarsızlaştırdığı, daha az empati kurmasına neden olduğu (Carnagey vd., 2007), çocuklarda ve gençlerde saldırgan düşünceleri, hisleri, psikolojik uyanmayı ve saldırgan davranışları arttırdığı görülmüştür (Gentile & Anderson, 2003; Vessey, vd., 1998; Anderson, 2003a; Anderson, 2003b; Bilgi, 2005; Gentile, Saleem & Anderson, 2007).

Dünyada yaygınlaşan bilgisayar oyunlarının büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması (Buckley & Anderson, 2006) ve çocuklardaki saldırganlık düzeyini olumsuz yönde etkilemesi, yurtdışında bu konu ile ilgili birçok araştırma yapılmasına neden olmuştur (Sherry, 2001; Anderson & Bushman, 2002; Anderson & Prot, 2011; Setzer & Duckett, 1994; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel & Varady, 2001; Barlett & Rodeheffer, 2009; Mathews vd., 2005; Kelleci, 2008; Akarcalı, 1996; Minov & LaMay, 1995; Arriaga, Esteves, Carneiro & Monteiro, 2006; Çetinkaya, 1991).

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015





Ancak bilgisayar oyunlarının Türkiye’de de dünyadaki kadarygın olması, büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması çocuklar ve gençlerin üzerinde olumsuz etkileri olmasına rağmen yeterli düzeyde çalışma yapılmadığı görülmüştür (Dilekmen, Ada ve Alver, 2011; Samancı, 2006).

Bu nedenle Türkiye’de bilgisayar oyunlarının çocukların şiddet ve saldırganlık düzeylerine etkisinin incelendiği çalışmalara gereksinim duyulmaktadır. Bu düşünceden hareketle bu araştırmada ailelerin gerekli tedbirleri almalarına, bu konuya toplumsal olarak bir farkındalık oluşturulmasına ve ülke genelinde bu konuya yönelik bilimsel araştırma ihtiyacını karşılamaya yönelik bilgisayar oyunlarının ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

## ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

### Araştırmanın Modeli

Bilgisayar oyunlarının ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeyine etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmada, tarama modelinin bir türü olan “ilişkisel tarama modeli” kullanılmıştır (Karasar, 2009).

### Örneklem

Araştırmanın örneklemini Edirne’de bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeyleri temsil eden ailelerin çocuklarının devam ettiği dokuz resmi ilkökul ve ortaokullarında öğrenim gören, 4. sınıf 230 ve 5. sınıf 320 olmak üzere toplam 550 öğrenciden oluşmaktadır.

Her bir öğrenciye “Genel Bilgi Formu” ve “Buss & Perry Saldırganlık Düzey Ölçeği” uygulanmıştır. Geri dönen 550 öğrencinin formlarından 66 öğrencinin çeşitli nedenlerle (eksik bilgi vb.) formları değerlendirmeye alınmamıştır. Sonuç olarak araştırmanın örneklemini toplam 484 öğrenci oluşturmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin 231’i (%52,3) kız, 253’ü (%47,7) erkektir. %36,3’ü 10 yaş 00 ay-10 yaş 6 ay, %21,6’sı 9 yaş 7 ay- 9 yaş 12 ay, %18,1’i 10 yaş 7 ay-10 yaş 12 ay, %15,9’u 9 yaş 00 ay- 9 yaş 6 ay, %6,8’sı 11 yaş ve üstü %1,3’si 8 yaş 12 ay ve altı yaş grubunda yer almaktadır. Öğrencilerin sınıf düzeyine göre dağılımlarına bakıldığında ise %50,2’sinin dördüncü sınıf, %49,85’inin beşinci sınıfta öğrenim görmektedir.

### Veri Toplama Araçları

Genel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından geliştirilmiştir ve iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde bireyi tanıma ile ilgili demografik bilgiler, ikinci bölümde ise bilgisayar oyunları ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Buss ve Perry Saldırganlık Ölçeği (Aggression Questionnaire): Buss ve Durke tarafından ilk defa 1957 yılında geliştirilen “Düşmanlık Envanteri” 1992 yılında Buss ve Perry tarafından saldırganlık düzeyini belirlemek amacıyla “Saldırganlık Ölçeği” (Aggression Questionnaire) adıyla yeniden yapılandırılmıştır (Can, 2002). Ancak daha sonra 2000 yılında Buss ve Warren tarafından bu ölçek güncellenmiştir. Can (2002) tarafından Saldırganlık Ölçeğinin Türk popülasyonuna uyarlanması, geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Kendini değerlendirme tekniğine dayanan bu ölçek toplam 34 maddeden oluşmaktadır. Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke saldırganlık, düşman saldırganlık ve dolaylı saldırganlık olmak üzere toplam beş alt boyut ölçeği bulunmaktadır. Değerlendirme kriterlerinde, toplam saldırganlık puanlarına ve alt ölçek puanlarına bakılmaktadır. Saldırganlık Ölçeğinden (t skorlarında) 40-60 arasında puan alanlar normal kabul edilmektedir. Üst değerler o alt ölçek için yüksek kabul edilmektedir. 40 altı ise o alt ölçeğin düşük olduğunu belirtir. Ölçeğin Türkçe uyarlaması yüksek derecede güvenilir iç tutarlılığa sahiptir.

## Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



Cronbach alfa katsayısı.92 olarak bulunmuştur. Test-tekrartest korelasyon güvenilirliği  $r=.48-.76$  aralığında; alt ölçekler test-yeniden test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta  $r=.85$ , sözel saldırganlıkta  $r=.70$ , öfkede  $r=.75$ , düşmanlıkta  $r=.81$ , dolaylı saldırganlıkta  $r=.75$ , toplam saldırganlıkta  $r=.86$ , olup yüksek derecede güvenilir bulunmuştur. Eşdeğer ölçümle tanımlanan güvenilirliği SÖÖT (Sürekli Öfke/Öfke Tarzı) ölçeğinin sürekli öfke, öfke/içte, öfke/dışta alt ölçeklerinin birbirleriyle pozitif ilişki  $r=.54-.75$  aralığında bulunmuştur (Can, 2002).

### Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Genel Bilgi Formu ve Saldırganlık Ölçeğinden elde edilen veriler SPSS 16.0 istatistik programı ile analiz edilmiş ve 0.05 manidarlık düzeyinde sınanmıştır. Ayrıca araştırmada kullanılan saldırganlık ölçeğinin toplam ve alt boyutlarına giren maddelere verilen cevapların toplam puan yerine ortalamaları alınarak boyut puanları oluşturulmuştur.

Genel Bilgi Formundan elde edilen veriler frekanslarına ve yüzdeler dağılımlarına göre değerlendirilmiştir. Öğrencilerin “Saldırganlık Ölçeği” puanlarının “Genel Bilgi Formu”ndaki değişkenlerle karşılaştırılmasında bağımsız grup t-testi kullanılmıştır.

### BULGULAR

Araştırmaya dâhil edilen öğrencilerin tamamı (%100) bilgisayar oyunu oynamaktadır. Öğrencilerin %37,8'i şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıklarını, %62,2'si şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmişlerdir. Ancak araştırmada öğrencilere şiddet içerikli olan/olmayan bilgisayar oyunlarının isimleri sunulup, oynadıkları oyunları işaretlemeleri istendiğinde, öğrencilerin 173'ünün (%35,75) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığı, 311'inin (%64,25) ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığı belirlenmiştir. Bunun yanı sıra öğrencilerin %90,1'i ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koyduklarını, %9,9'u da ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koymadıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 1. Öğrencilerin Belirttikleri Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp/Oynamama Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinin Ortalama, Standart Sapma ve t-Testi Sonuçları

		N	$\bar{x}$	ss	t	sd	P
Fiziksel Saldırganlık	Evet	183	2,10	,920	-7,019	482	,000***
	Hayır	301	1,59	,668			
Sözel Saldırganlık	Evet	183	2,26	,728	-2,186	482	,029*
	Hayır	301	2,13	,637			
Öfke	Evet	183	2,23	,778	4,441	482	,000***
	Hayır	301	1,92	,742			
Düşmanlık	Evet	183	2,54	,760	3,136	482	,001**
	Hayır	301	2,31	,761			
Dolaylı Saldırganlık	Evet	183	2,04	,767	-4,645	482	,000***
	Hayır	301	1,75	,597			
Toplam Saldırganlık	Evet	183	2,24	,647	-5,621	482	,000***
	Hayır	301	1,93	,547			

\* $p<0.05$  \*\*  $p<0.01$  \*\*\*  $p<0.001$

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin belirttikleri şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarına göre Saldırganlık Ölçeğinden aldıkları toplam puanları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olduğu bulunmuştur ( $t_{(482)}=-5,621, p<0.001$ ). Alt boyutları açısından

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015





incelendiğinde; öğrencilerin fiziksel saldırganlık ( $t_{(482)}=7,019;p<0.001$ ), sözel saldırganlık ( $t_{(482)}=2,186;p<0.05$ ), öfke( $t_{(482)}=4,441;p<0.001$ ) ve düşmanlık ( $t_{(482)}=3,136;p<0.01$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $t_{(482)}=-4,645;p<0.001$ ) alt boyutları puan ortalamaları şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarına göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Tablo 1'e göre; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin toplam saldırganlık ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,24$ ), fiziksel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,10$ ), sözel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,26$ ), öfke ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,23$ ), düşmanlık ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,54$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $\bar{x}_{(Evet)}=2,04$ ) alt boyutları puan ortalamaları, oynamayan öğrencilerin toplam saldırganlık ( $\bar{x}_{(Hayır)}=1,93$ ), fiziksel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Hayır)}=1,59$ ), sözel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Hayır)}=2,13$ ), öfke ( $\bar{x}_{(Hayır)}=1,92$ ), düşmanlık ( $\bar{x}_{(Hayır)}=2,31$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $\bar{x}_{(Hayır)}=1,75$ ), alt boyutlarına göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 2. Öğrencilerin Belirlenen Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynama/Oynamamalarına Göre Saldırganlık Düzeylerinin Ortalama Standart Sapma ve t-Testi Sonuçları

		N	$\bar{x}$	Ss	t	sd	P
Fiziksel Saldırganlık	Oynamayanlar	173	1,49	,597	-6,056	482	,000**
	Oynayanlar	311	1,94	,868			
Sözel Saldırganlık	Oynamayanlar	173	2,10	,619	-1,824	482	,069
	Oynayanlar	311	2,22	,702			
Öfke	Oynamayanlar	173	1,86	,727	-3,834	482	,000**
	Oynayanlar	311	2,13	,776			
Düşmanlık	Oynamayanlar	173	2,27	,740	-2,700	482	,007*
	Oynayanlar	311	2,47	,775			
Dolaylı Saldırganlık	Oynamayanlar	173	1,71	,590	-3,793	482	,000**
	Oynayanlar	311	1,95	,712			
Toplam Saldırganlık	Oynamayanlar	173	1,88	,515	-4,780	482	,000**
	Oynayanlar	311	2,15	,630			

\* p<0.01 \*\*p<0.001

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin belirlenen şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre Saldırganlık Ölçeğinden aldıkları toplam puanları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olduğu bulunmuştur ( $t_{(482)}=-4,780;p<0.001$ ). Alt boyutları açısından incelendiğinde; öğrencilerin fiziksel saldırganlık ( $t_{(482)}=-6,056;p<0.001$ ), öfke ( $t_{(482)}=-3,834;p<0.001$ ), düşmanlık ( $t_{(482)}=-2,700;p<0.01$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $t_{(482)}=-3,793;p<0.001$ ) alt boyutları puan ortalamaları şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarına göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunurken, sözel saldırganlık alt boyutunda ( $t_{(482)}=-1,824;p>0.05$ ) anlamlı düzeyde bir farklılık göstermediği belirlenmiştir.

Tablo 2'ye göre; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerinin toplam saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynayan)}=2,15$ ), fiziksel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynayan)}=1,94$ ), öfke ( $\bar{x}_{(Oynayan)}=2,13$ ), düşmanlık ( $\bar{x}_{(Oynayan)}=2,47$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynayan)}=1,95$ ) alt boyutları puan ortalamaları, toplam saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynamayan)}=1,88$ ), fiziksel saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynamayan)}=1,49$ ), öfke ( $\bar{x}_{(Oynamayan)}=1,86$ ), düşmanlık ( $\bar{x}_{(Oynamayan)}=2,27$ ) ve dolaylı saldırganlık ( $\bar{x}_{(Oynamayan)}=1,71$ ) puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur.

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015



## TARTIŞMA

Araştırmanın dikkat çekici bulgularından biri öğrencilerin 301'i (%62,20) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığını, 183'ü (%37,80) ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığını ifade etmiştir. Ancak araştırmada öğrencilere şiddet içerikli olan/olmayan bilgisayar oyunlarının isimleri sunulup, oynadıkları oyunları işaretlemeleri istendiğinde, öğrencilerin 173'ünün (%35,75) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığı, 311'inin (%64,25) ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığı belirlenmiştir. Yani öğrencilerin belirttiklerinin aksine oynadıkları bilgisayar oyunlarının şiddet içerikli olup olmadığını farkında olmadıkları saptanmıştır. Bu noktada en önemli rol aileye düşmektedir. Bu araştırmada öğrencilerin %90,1'i ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koyduklarını, %9,9'u da ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koymadıklarını belirtmişlerdir. Ancak oldukça dikkat çekici olan bu çelişkinin nedeni olarak ailelerin çocuklarına bilgisayarla ilgili koydukları kuralların daha çok süre ile ilgili olması, ailelerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının türü ve içeriğine dair kısıtlama koymamalarından kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Benzer şekilde literatürde de Funk, Hagan ve Schimming (1999) tarafından yapılan araştırmada ebeveynlerin çocukların hangi tür oyunlar oynadıkları, bu oyunların ne tür içeriğe sahip olduğu ve çocukları oyun oynarken şiddete ne denli maruz kaldıkları hakkında bilgilerinin olmadığı vurgulanmıştır. Başka bir araştırmada öğrencilerden %90'ının ebeveynleri bilgisayar oyunlarının satın almadan önce bu oyunların uygunluğuna ilişkinderecelendirme işaretlerini kontrol etmedikleri ve %89'unun da videooyunları ile geçirdikleri zamanı kısıtlamadıkları bulunmuştur (Walsh, 2000; Akt: Dolu, Büker ve Uludağ, 2010). Ebeveynler çocuklarının bilgisayar oyunlarından dolayı şiddete ne kadar çok maruz kaldıklarının farkında olmadıkları görülmüştür (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2000). Benzer bir çalışmada ailelerin sadece 1/3'ü çocuklarının favori oyunlarını düzenli bir şekilde takip ettikleri ama kalan kısmının (2/3'ünün) çocuğunun ne tür oyun oynadığını bilmediği tespit edilmiştir (Funk, Flores, Buchman & Germann, 1999; Akt: Garnagey & Anderson, 2003). Rideout, Foehr & Roberts (2010) çocukların ve gençlerin sadece %30'unun ebeveynlerinin hangi bilgisayar oyununu oynayacaklarına ve oynarken ne kadar zaman harcayacaklarına dair kurallarının olduğunu söylemeleri endişe verici bir gerçek olarak vurgulanmaktadır. Ayrıca 7-12 yaş arasındaki çocuklar üzerine yaptıkları araştırmada, çocukların oyun oynama esnasında ebeveynlerin %28'inin hiç oyunu takip etmedikleri, %21'inin çok az, %26'sının bazen ve %22'sinin çoğu zaman takip ettikleri bulunmuştur. Pepe (2011) ise ailelerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumları; %52,8'i ilgisiz, %36,1'i karşı ve %11,12'inin de bilgisayar oyunu oynamalarını desteklediği saptanmıştır.

Bu araştırma bulgusunun aksine Samancı (2006) tarafından yapılan araştırmada bilgisayar oyunları konusunda ailelerin çok az bir kısmının kısıtlama koyduğunu belirtmiştir. Anne babalar, kendilerinin bilgisayarla ilgili bilgi ve becerilerinin evde çocuklarını yönlendirmek için yeterli olmadığını, bu konudaki uygulamalarının da genellikle olumlu sonuçlar vermediğini belirterek, çocuklarının evde sadece bilgisayarda oyun oynayarak olumsuz etkilenmelerinde kendilerinin de sorumlu olduklarına dikkat çekmişlerdir. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan araştırmaya göre, anne ve babaların çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamalarını engellemede yetersiz kaldığı bulunmuştur. Yine İşçibaşı (2011) ise birçok ailenin, çocuklarına evde uyguladıkları her türlü yaptırıma rağmen bir sonuç alamadığından şikâyet ettikleri ifade edilmiştir.

Araştırmanın bir diğer bulgusu şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığını belirten çocukların, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığını belirtenlere göre toplam saldırganlık, fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu durum çocuğun sürekli bir şekilde şiddet sahnelerine maruz kalmasından kaynaklanıyor olabilir. Devamlı bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerine maruz kalan çocuk bundan etkilenebilir ve kendisi de bu tür davranışları (saldırgan davranış) sergilemeye başlayabilir.

## Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



Anderson ve Bushman (2001) tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisinin; oyunlardaki şiddet davranışına maruz kalmanın saldırgan düşüncelerini arttırdığı, saldırgan davranışa maruz kalmanın bu yöndeki düşüncelere neden olabileceği ifade edilmiştir. Anderson (2010) yaptığı çalışmada da bilgisayar oyunları ile şiddete maruz kalma ve saldırgan davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğunu, çocuk ve gençlerin şiddete maruz kalmalarının onların başka bir kişiye karşı fiziksel saldırgan olma ihtimalini arttırdığı vurgulanmaktadır. Kağıtçıbaşı'na (2006) göre, sürekli saldırgan davranışa maruz kalan sahneleri görmek, saldırgan davranış sergilemeye yol açabilmektedir. Kirsh (2006) de şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisini, şiddete maruz kalma durumuna bağlamaktadır. Oyunda her ne kadar gerçek nesnelere ve gerçek durumlar olmasa da oyunu oynayan kişi görsel şiddete maruz kalmakta veya görsel şiddet uygulamaktadır. Şiddet içerikli oyunların bu yüzden saldırganlığa neden olabileceği ifade edilmiştir.

Toksöz'e (1999) göre; şiddet içerikli bilgisayar oyunu kahramanın diğer karakterlerle sürekli kavga etmesini gerektirmektedir. Bu kavga oyundaki her hangi bir karakterin diğerini mağlup etmesi veya öldürmesi ile sona ermektedir. Gerçek yaşamda oyun bu kasıtlı oynanmasa bile, yaşanan bu sürekli çatışma hali, oynayan kişinin saldırganlık düzeyinde artışa neden olabileceği görüşünde bulunulmuştur.

Sherry (2001) çalışmasında, oyunda şiddetin düzeyi arttıkça çocukların saldırganlık düzeylerinin de arttığını vurgulamıştır. Bunun nedenini de daha çok sosyal öğrenme teorisiyle açıklanabileceğini ifade etmiştir. Bireylerin ekranda gördüğü davranışı benimseyip uygulayacağından dolayı şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bireylerde saldırgan davranışa neden olabileceği vurgulanmıştır.

Boş zaman aktivitesi olarak algılanan bilgisayar oyunları, birçok insanın zamanını alan ve boş zaman alışkanlıklarını değiştirmeye başlayan bir araç haline almıştır. Boş zamanlarında sıkılan, yapıcı planları olmayan çocuklar zaman öldürmek için bilgisayar oyunu oynamakta ve uyarıcı, hayal ürünü bir dünyaya dalmaktadırlar. Bu oyunların çoğunun şiddet içermesi, iş birliğini değil rekabeti (mücadeleyi) amaçlaması (Erdur-Baker, Yerin-Güneri ve Akbaba-Altun, 2006) saldırgan davranışları öğrenmelerine ve uygulamalarına neden olmaları bu oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etkilerini kanıtlar niteliktedir (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010).

Literatür incelendiğinde bu araştırmanın bulgularına benzer şekilde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığın oluşumunda etkili olduğu saptanmıştır (Erşan, Süer ve Alcı, 2012; Çetinkaya, 1991; Escobar-Chaves, Kelder & Orpinas, 2002; Gunter, 1998; Merttürk, 2005; Polman, Castro & Aken, 2008; Anderson & Morrow, 1995; Anderson 1997; Anderson, 2000a; Anderson, 2000b; Bartholow & Anderson, 2002; Anderson, 2002; Kirsh, 2003; Bushman & Anderson, 2002; Anderson & Murphy, 2003; Anderson, 2003b; Gentile & Anderson, 2003; Anderson, 2004; Carnagey & Anderson, 2004; Gentile & Anderson, 2006a; Buckley & Anderson, 2006; Gentile & Anderson, 2006b; Anderson vd., 2008; Swing & Anderson, 2008; DeWall & Anderson, 2011).

Buckley ve Anderson (2006) ve Berkowitz (1984) saldırgan davranışların sergilenmesine neden olan etmenlerden birinin de *neo-çağrışımçılık (neo-associationism)* olduğunu öne sürmüşlerdir. neo-çağrışımçılık; beynin içindeki bağlantıların bireyin yaşadığı deneyime bağlı olarak değiştiğini, bazen zayıf bazen güçlü, bazen basit bazen de karmaşık olduğu görüşünü savunmuşlardır. Ne kadar çok saldırgan davranış yaşanırsa, bu tür görüntü, hatıra ve düşünceleri ortaya çıkmasına neden olacak işaret sayısı o kadar fazla olacağı ifade edilmiştir. Bu noktadan hareketle çocuklar şiddet içerikli sahneleri oynayarak veya izleyerek birçok yaşantı gerçekleştirmiş olmaktadır. Araştırmacılar; bilgisayar oyunlarını özümseyen ve gerçek hayatla bütünleştiren çocukların gerçek

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015



hayatta da bunu devam ettirdiğini vurgulamışlardır (ASAGEM, 2008). Markey ve Scherer (2009) tarafından yapılan deneysel bir çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan çocuk ve ergenlerin kendilerini daha saldırgan hissetmelerine neden olduğu vurgulanmıştır. Esgin, Aksaya, Kırçalı, Direk ve Kılıç (2011) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin oyunda gerçek dünyaya benzeyen bir ortam isteme eğilimleri ile bilgisayar oyunlarına olan ilgileri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Esgin vd. (2011) sonuçlarına göre; çocuk sanal dünyadaki olayları ve olguları gerçek dünyada da görmek veya uygulamak ister, çok gerçekçi bir bilgisayar oyunu çocuğun sanal ortamla gerçek ortamı bir birinden ayırmasını güçleştirebilir. Çok gerçekçi oyun oynamak isteyen bir çocuk, oyunda uyguladığı davranışları gerçek yaşamda da uygulamak isteyebileceği ve bu sebepten dolayı saldırganlık düzeyinin yükselebileceği vurgulanmaktadır.

Araştırma bulgularında yer alan şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının sözel saldırganlığa etkisi, oyundaki işittiği saldırganca olan sözel davranışlardan kaynaklanabilir. Çocuk bilgisayar oyunu ortamında duyduğu küfür, incitici sözler vb. ifadelerin çocuklarda bıraktığı olumsuz etki nedeniyle gerçek yaşamda istem dışı olarak kullanılabilir. Örneğin, oyundan duyduğu bir küfür normalmiş gibi günlük hayatta kullanabilmektedir. Bu durum öncelikle *alışma* ve daha sonra *duyarsızlaşma kuramıyla* açıklanabilir. Yani sanal dünyada sürekli saldırgan davranış örneği gören çocuk gerçek dünyadaki şiddet davranışlarını da normal görecektir. Literatür incelendiğinde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan düşünceyi, saldırgan duyguyu, şiddete karşı psikolojik açıdan duyarsızlaşmayı (Sacks, Bushman & Anderson, 2011; Carnagey vd., 2004) ve bilişsel-devinimsel anlamda uyarılma üzerinde olumsuz etkilerini arttırdığı bulunmuştur (Anderson & Prot, 2011). Gürcan, vd., (2008) göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların iç dünyasında karmaşaya sebep olabileceği ve vicdan duygusunu köreltebileceği belirtilmiştir. Yapılan araştırmalarda da bu görüşü destekleyen bulgulara rastlanmıştır (Carnagey vd., 2007; Anderson & Dill, 2000; Sacks, vd., 2011).

Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisinin ipucu kuramıyla açıklanmaktadır. Bu kurama göre, engellenme ortamında bulunan saldırganlık ipuçlarının saldırgan davranışların sergilenme olasılığını artıracak savunmaktadır. Savaş oyunlarında engellenme ve saldırganlığı hatırlatacak çok sayıda ipucu bulunduğundan bu tür bilgisayar oyunları saldırgan davranışların artmasına yol açacaktır.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi rekabet veya engellenmeden kaynaklanabilir. Çünkü kazanma/kaybetmeye dayalı şiddet içerikli oyunlarda çocuk çoğu zaman mağlup olur, mağlup oldukça da daha fazla hırs yapar, hırs öfkeye ve saldırganca davranışa sebep olabilir. Kağıtçıbaşı'ya (2006) göre (oyundaki başarısızlıktan kaynaklanan) engellenme, saldırgan davranışın sergilenmesine neden olmaktadır. Benzer şekilde Kirsh (2006) ve Evcin (2010) tarafından yapılan araştırmalarda da şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan oyuncunun 'bir başkası' tarafından engellendiğini ya da oyunda başarısız olduğunu düşünüp daha fazla stres yaşamış olabileceği, bu nedenden dolayı şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğilimini arttırdığı vurgulanmıştır. Bu durum *engellenme saldırganlık kuramı* ile açıklanmaya çalışılmıştır.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisinin tahrikten kaynaklanabileceği de düşünülebilir. Çocuk, bilgisayar oyununu istediği gibi yönetemediği veya oyunda genellikle başarısız olduğu durumlarda (ki genellikle başarısız olur) hırslanır bu hırs bilgisayar oyununu oynayan çocuğu tahrik edebilmekte ve bu durum çocuğun saldırganlaşmasına neden olabilmektedir. Crick ve Dodge (1996) 9-12 yaş grubunun saldırgan davranış düzeylerini belirlemeye çalıştıkları araştırmasında kışkırtmanın söz konusu olduğu durumlarda çocuklardaki saldırgan davranışlara olan eğilimin de yüksek olduğu bulunmuştur. Chermack, Berman ve Taylor (1997) da 54 erkek denek üzerine deneysel olarak yapmış oldukları çalışmada tahrik arttıkça saldırganlığında arttığını, saldırganlığın artmasının tahrik yoğunluğu ile paralel olarak yükseldiği vurgulanmaktadır.

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015



Arriaga vd. (2006) tarafından yapılan araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın, düşmanlık duygularında doğrudan bir artışa neden olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada da bilgisayar oyunlarının saldırganlığa neden olduğu bulgusuna rastlanmış bunu nedeni de bilgisayar oyunlarında çocuk sürekli kendine hayali bir düşman bulmakta ve onunla mücadele/savaşmaya başlamaktadır. Bilgisayar oyunlarına sürekli bir düşman edinme ve düşman ile mücadele konuları işlenmesinden dolayı çocuklardaki düşmanlık düzeyinin yükselmesine neden olabileceği şeklinde açıklanmıştır.

Kıran (2011) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerine etkisini oyunun kurallarına bağlamaktadır. Şöyle ki; şiddet içeren bilgisayar oyunlarında oyuncuların karşısına çıkan tüm engelleri aşmak ve sonraki aşamalara geçmek için vurmak, kırmak, yıkmak, öldürmek gibi davranışlar göstermeleri gerekmektedir. Çünkü bu tür oyunlarda ne kadar şiddet uygulanırsa o kadar başarılı olunacağı düşüncesi vardır. Çevrim içi oyunlarda bu tür davranışlar başta kişinin puanı ve saygınlığı olmak üzere bir takım özelliklerini diğer oyuncular karşısında daha da yükseltmektedir. Böylece oyunların bu özelliklerinin şiddeti özendirici hale getirdiğini savunmuştur.

Öztütüncü-Doğan (2006) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisini, oyundaki şiddetin meşru bir araç olarak sunulmasından kaynaklandığını öne sürmektedir. Birçok şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırı kültürünü destekler nitelikte olduğu, bu durumun da şiddete meşruiyet kazandırmasından dolayı çocukların saldırganlık düzeylerinin yükselmesinin normal olduğu ifade edilmiştir.

Aziz ve Çelikkaya (2005) tarafından yapılan araştırmaya göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukları/gençleri doğrudan şiddet eylemlerine yönlendirecek güçlü bir bağlantısı olmadığı, bu tür bilgisayar oyunlarının daha çok var olan saldırgan davranışları güçlendirici bir etkiye sahip olduğu belirtilmiştir. Bu tür oyunların çocukta saldırganlık hiç yokken saldırgan davranış kazandırma gibi bir özelliği yoktur. Onun yerine var olan saldırgan davranışları güçlendirici bir etkiye sahiptir. Bu açıdan şiddet içeren bilgisayar oyunlarının etkisi diğer medya araçlarının gençler üzerindeki gücü, yaşanan sosyal çevre, sosyo-ekonomik şartlar, psikolojik durum ve benzeri konular çerçevesinde kişiden kişiye değiştiği ifade edilmiştir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırganlığa yol açabilir demek, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan herhangi bir kimsenin agresif olması yada saldırgan bir harekette bulunması, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamasının bir ürünüdür demek değildir. Bu, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına maruz kalma, saldırganlık ihtimalinde artışa neden olur anlamına gelir (Anderson & Prot, 2011 ). Anderson ve Prot (2011) bu görüşü “sigara içmek kanser olmayı etkiler ama sigara herkesi her zaman kanser edecek diye bir şey söylememiz mümkün değildir” örneğiyle desteklemektedir.

## ÖNERİLER

Araştırma bilgisayar oyunlarının öğrencilerin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda elde edilen bulguların; bilgisayar oyunu oynayan çocuklara, ailelerine ve saldırganlık, bilgisayar oyunları gibi alanlarda araştırma yapan/yapacak araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmüştür.

*Elde edilen sonuçlar doğrultusunda şunlar önerilebilir;*

Ebeveynlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukları saldırgan davranış sergilemeye sevk ettiklerini bilip bu konuda tedbirler almaları gerekmektedir.

Çocuğun oyunlarını seçerken birlikte seçilmesi, seçilen oyunun çocuğun yaşına uygun olmasına ve şiddet içerikli olmamasına dikkat edilmelidir. Aileler çocuklarla bilgisayar oyunu oynama konusunda anlaşma yapılmalı, oynanacak oyunun kriterleri, oyun oynama süreleri kesin



sınırlarıyla belirlenmelidir. Bilgisayar oyununa ilişkin konulan kurallar veya kısıtlamalar nedeni çocuklara açıklanarak birlikte oluşturulmalıdır. Eğer mümkünse oyun isimleri ve oynama saatlerinin bulunduğu bir çizelge hazırlanmalı ve bu çizelge çok ciddi bir şekilde takip edilmelidir. Hatta aileler, çocukları oyun oynarken ne tür oyun oynadıklarına dair bilgi sahibi olmaları için çocuklarını oyun esnasında izlemeli, dönem dönem birlikte oynamayı teklif etmelidir.

Ebeveynlerin çocukların bilgisayar oyunu oynaması konusunda kural ve kısıtlama koymasından çok çocukların bu konuda bilinçlendirmesi ve çocuklara iç denetim kazandırılması daha faydalı olacaktır.

Ebeveynler çocuklarının arkadaş edinmeleri, arkadaş ilişkilerini arttırmaları, arkadaşlarıyla daha fazla zaman geçirmeleri konusunda destek olmalı ve bilgisayar dışında ilgi alanlarının arttırılmasına yönelik etkinlikler tasarlamalıdır.

Ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının niteliği (yaş ve gelişim düzeylerine uygunluğu, şiddet öğeleri içerip içermediği vb.) konusunda seçici ve denetleyici olabilmeleri için bilgi düzeylerinin arttırılması gerekmektedir. Ayrıca ebeveynlere bilgisayarda “Ebeveyn Denetim Programı”nın kullanılmasının gerekliliği anlatılmalıdır.

*Bu sonuçlar doğrultusunda bundan sonra bu konuda çalışacak olan araştırmacılara şu önerilebilir;*

Bilgisayar oyunlarının okul öncesi dönem çocuklar üzerindeki etkisine yönelik araştırmaların yapılması, ilkökul düzeyine yönelik yapılacak çalışmalara fayda sağlayabilir.

Ülkemizde bilgisayar oyunlarına yönelik yapılan çalışmalarda daha çok betimsel araştırmalara rastlanmakta, deneysel çalışmalar yok denecek kadar azdır. Bu yönüyle, bundan sonra yapılacak çalışmaların daha çok deneysel olarak yapılması alana katkı sağlayabilir.

Konu ile ilgili gelecek araştırmalarda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların neden daha fazla saldırgan davranış sergilediği daha ayrıntılı incelenebilir.

Araştırmacılar tarafından şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayı azaltma veya önlemeye yönelik okul temelli eğitim programları hazırlanabilir ve bu tür programlar projelendirilip yaygınlaştırılabilir.

## KAYNAKÇA

- ACHTMAN, R. L., GREEN, C. S. & BAVELIER, D. (2008). Video Games As a Tool to Train Visual Skills. *Restorative Neurologyand Neuroscience, Special Issue on Visual System Damageand Plasticity*, 26, (4-5), 435-446.
- AKARCALI, S. (1996). Televizyon ve Şiddet. *Yeni Türkiye*, 11, 553-560.
- AKÇAY, D. ve ÖZCEBE, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, *Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66-71.
- ANDERSON, C. A. & MORROW, M. (1995). Competitive Aggression Without Interaction: Effects of Competitive Versus Cooperative Instructions on Aggressive Behavior In Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 1020-1030.
- ANDERSON, C. A. (1997). Effects of Violent Movies and Trait Hostility on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts. *Aggressive Behavior*, 23, 161-178.

## Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015





- ANDERSON, C. A. (2000a). Violence and Aggression. A. E. Kazdin (Ed.), *Encyclopedia of Psychology*, 8, (pp. 162-169). New York ve Washington D.C.: Oxford University and The American Psychological Association.
- ANDERSON, C. A. (2000b). *Violent Video Games Increase Aggression and Violence*. U.S. Senate Committee on Commerce, Science, and Transportation Hearing on "The Impact of Interactive Violence on Children." Tuesday, March 21, 2000.
- ANDERSON, C. A. & DILL, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and In Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- ANDERSON, C. A. & BUSHMAN, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- ANDERSON, C. A. (2002). Aggression. Article in E. Borgatta (Ed.), *The Encyclopedia of Sociology, Revised Edition*, New York: MacMillan.
- ANDERSON, C. A. & BUSHMAN, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- ANDERSON, C. A. & MURPHY, C. R. (2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women. *Aggressive Behavior*, 29, 423-429.
- ANDERSON, C. A. (2003a). Video games and aggressive behavior. In D. Ravitch and J.P. Viteritti (eds.), *Kid Stuff: Marketing Sex and Violence to America's Children* (pp. 143-167). Baltimore, MD: Johns Hopkins University
- ANDERSON, C. A. (2003b). Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions. *Psychological Science Agenda: Science Briefs*, 165, 1-3.
- ANDERSON, C. A. (2004). An Update on the Effects of Violent Video Games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNERÍO, P. & MONTEIRO, M. B. (2006). Violent Computer Games and Their Effects On State Hostility and Physiological Arousal. *Aggressive Behavior*, 32, 357-371.
- ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A. & BUCKLEY, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. London, UK: Oxford University.
- ANDERSON, C. A., SAKAMOTO, A., GENTILE, D. A., IHORI, N., SHIBUYA, A., YUKAWA, S., NAITO, M. & KOBAYASHI, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, 1067-1072.
- ANDERSON, C. A. (2010). Violent Video Games and Other Media Violence (Part I). *Pediatrics for Parents*, 26, (1-2), 28-30.
- ANDERSON, C. A., SHIBUYA, A., IHORI, N., SWING, E. L., BUSHMAN, B. J., SAKAMOTO, A., ROTHSTEIN, H. R. & SALEEM, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.

---

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



- ANDERSON, C. A. & PROT, S. (2011). Effects of Playing Violent Video Games. M. Paludi (Eds.), *The Psychology of Teen Violence and Victimization*, 2, pp. 41-70. Santa Barbara, CA: Praeger.
- ASAGEM, (2008). *İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması*. (Rapor no. bilim serisi 133.). Ankara. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- AZİZ, A. ve ÇELİKKAYA, G. (2005). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlik Çağındaki Gençler Üzerindeki Etkisi*. Com 422 Kitle İletişim Araştırmaları Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo- TV- Sinema Bölümü, İstanbul.
- BARLETT C. P. & RODEHEFFER C. (2009). Effects of Realism on Extended Violent and Nonviolent Video Game Play on Aggressive Thoughts, Feelings, And Physiological Arousal. *Aggress Behavior*, 35, (3), 213-24.
- BARTHOLOW, B. D. & ANDERSON, C. A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283-290.
- BERKOWITZ, L. (1984). Some effects of thoughts on anti- and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociationistic analysis. *Psychological Bulletin*, 95, (3), 410-427.
- BİLGİ, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı/Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, İstanbul.
- BUCKLEY, K. E. & ANDERSON, C. A. (2006). A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games. P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games - Motives, Responses, and Consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.
- BURLESON, W. (2005). Developing creativity, motivation, and self-actualization with learning systems. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63,436-451.
- BUSHMAN, B. J. & ANDERSON, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- BUSS, A. H. & PERRY, M. P. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- CAN, S. (2002). *"Aggression Questionnaire" Adlı Ölçeğin Türk Popülasyonunda Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması*. (Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi), Gülhane Askeri Tıp Akademisi/Haydarpaşa Eğitim Hastanesi/Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Servis Şefliği, İstanbul.
- CARNAGEY, N. L. & ANDERSON, C. A. (2003). Theory in the study of media violence: The General Aggression Model. D. Gentile (Ed.), *Media Violence and Children*, (pp. 87-106). Westport, CT: Praeger.
- CARNAGEY, N. L., EUBANKS, J., FLANAGAN, M., ANDERSON, C. A., BENJAMİN, A. J. & VALENTINE, J. C. (2004). Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.

---

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



doi



- CARNAGEY, N. L. & ANDERSON, C. A. (2004). Violent Video Game Exposure and Aggression: A literature Review. *Minerva Psichiatria*, 45, 1-18.
- CARNAGEY, N. L., ANDERSON, C. A. & BUSHMAN, B.J. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- CASTEL, A. D., PRATT, J. & DRUMMOND, E. (2005). The Effects of Action Video Game Experience on the Time Course of Inhibition of Return and the Efficiency of Visual Search. *Acta Psychologica*, 119, 217-230.
- CESARONE, B. (1994). Video Games and Children. *ERIC Digest* 2015.02.03 [http://files.eric.ed.gov/fulltext/E\\_D365477.pdf](http://files.eric.ed.gov/fulltext/E_D365477.pdf)
- CHAN, P. A. & RABINOWITZ, T. (2006). A Cross-Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5, (16).
- CHERMACK, S., BERMAN, M. & TAYLOR, S. (1997). Effects of Provocation on Emotions and Aggression in Males. *Aggressive Behavior*, 23, 1-10.
- CRICK, N. R. & DODGE, K. A. (1996). Social Information-Processing Mechanisms in Reactive and Proactive Aggression. *Child Development*, 67, (3), 993-1002.
- ÇETİNKAYA, H. (1991). *Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- DEWALL, C. N. & ANDERSON, C. A. (2011). The General Aggression Model. P. Shaver & M. Mikulincer (Eds.), *Human Aggression and Violence: Causes, Manifestations, and Consequences*, (pp. 15-33). Washington, DC: APA.
- DİLEKME, M., ADA, Ş. ve ALVER, B. (2011). İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Özellikleri. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, (2), 927-944.
- DOĞUSOY, B. ve İNAL Y. (2006). *Çok Kullanıcı Bilgisayar Oyunlarıyla Öğrenme*. Erişim tarihi: 02.10.2014. [http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok\\_kullanicili\\_oyunlarla\\_ogrenme.pdf](http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf)
- DOLU, O., BÜKER, H. ve ULUDAĞ, Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9, (4) 54-75.
- ERDUR-BAKER, Ö., YERİN-GÜNERİ, O. ve AKBABA-ALTUN, S. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Çocukları ve Gençleri Nasıl Etkiliyor? Unicef tarafından düzenlenen *Uluslararası Katılımlı Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler I. Şiddet ve Okul Sempozyumu*, 28-31 Mart 2006, İstanbul, Türkiye.
- ERŞAN, E., SÜER, N. ve ALCI, B. İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. *4. International Congress of Educational Reseach*, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- ESCOBAR-CHAVES, S. L., KELDER, S. & ORPİNAS, P. (2002). The Relationship Between Violent Video Games, Acculturation, and Aggression Among Latino Adolescents. *Biomedica*, 22, 398-406.

---

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015



- ESGİN, E., AKSAYA, H., KIRÇALI, O., DİREK, A. ve KILIÇ, M. (2011). Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, (4), 1291-1310.
- EU Kids Online (21.10.2010). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi Erişim Tarihi: 11.10.2011 <http://eukidsonline.metu.edu.tr/2010>.
- EVCİN, S. (2010). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- FENG, J., SPENCE, I. & PRATT, J. (2007). Playing an Action Video Game Reduces Gender Differences in Spatial Cognition. *Psychological Science*, 18, (10), 850–855.
- FUNK, J. B., HAGAN, J. D. & SCHİMMİNG, J. L. (1999). Children and Electronic Games: A Comparison of Parent and Child Perceptions of Children's Habits and Preferences in a United States Sample. *Psychological Reports*, 85, 883–888.
- GENTİLE, D. A. & ANDERSON, C. A. (2003). Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard. D. Gentile (Ed.), *Media Violence and Children*, (pp. 131-152). Westport, CT: Praeger.
- GENTİLE, D.A., & ANDERSON, C.A. (2006a). Video Games. N. J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- GENTİLE, D.A., & ANDERSON, C.A. (2006b). Violent Video Games: Effects on Youth and Public Policy Implications. N. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of Children, Culture, and Violence* (pp. 225-246). Thousand Oaks, CA: Sage.
- GENTİLE, D. A., SALEEM, M. & ANDERSON, C. A. (2007). Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. *Social Issues and Policy Review*, 1, 15-61.
- GENTİLE, D. A. (2009). Pathological Video Game Use Among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- GRAHAM S. & KYLE M. (2008). Language Learners & Computer Games: From Space Invaders to Second Life. *TESL-EJ*, 11, (4)
- GUNTER, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children: the Myth Unmasked Sheffield*. United Kingdom: Sheffield Academic 92.
- GÜNEY, K. (2008). *Aileleri İstanbul Ümraniye İlçesine Göç Etmiş İlköğretim Birinci Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü/İlköğretim Ana Bilim Dalı/Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı, İstanbul.
- GÜRCAN, A., ÖZHAN, S. ve USLU, R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerine Etkisi. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*.
- HORZUM, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerini çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*. 30. (159).
- HSU, S. H., WEN, M. & WU, M. (2009). Exploring User Experiences as Predictors of MMORP Addiction. *Computers & Education*, 53, 3, 990-999
- İNAL, Y. ve KİRAZ, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6, (3), 523-544.

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015



- İŞÇİBAŞI, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, 7, (1), 122-130.
- KAĞITÇIBAŞI, Ç. (2006). *Yeni İnsan ve İnsanlar*. (10. Basım). İstanbul: Evrim.
- KARASAR, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel.
- KARS, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü/Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara.
- KELLEÇİ, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Prev Med Bulliten*, 7, (3), 253-256.
- KIRAN, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun İli Örneği)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ondokuzmayıs Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Samsun.
- KİRSH, S. J. (2003). The Effects of Violent Video Games on Adolescents The Overlooked Influence of Development. *Aggress Violent Behavior*, 8, 377-389.
- KİRSH, S. J. (2006). *Children, Adolescents and Media Violence: A Critical Look At The Research*. London: Sage.
- LİN, G. H. C., TSAİ, T. K. W. & CHİEN, P. S. C. Computer Games Functioning as Motivation Stimulants *International Conference on Computer Assisted Language Learning (CALL)* in 2011 Date: Nov. 5, 2011 Location: Yunlin, Taiwan
- MARKEY, P. M. & SCHERER, K. (2009). An Examination of Psychoticism and Motion Capture Controls As Moderators of the Effects of Violent Video Games. *Computers in Human Behavior*, 25, (2), 407-411.
- MATHEWS, V. P., KRONENBERGER, W. G., WANG, Y., LURİTO, J. T., LOWE, M. J. & DUNN, D. W. (2005). Media Violence Exposure and Frontal Lobe Activation Measured by Functional Magnetic Resonance İmaging in Aggressive and Nonaggressive Adolescents. *Journal of Computer Assisted Tomography*, 29, 287-292.
- MERTTÜRK, R. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi İstanbul.
- MİNOV & LAMAY (1995). *Abandoned In The Wasteland: Children, Television And The First Amendment*. New York: Hill and Wang.
- ÖZTÜTÜNCÜ DOĞAN, F. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games *New/Yeni Symposium Journal*, 44, (4), 161-164.
- PEPE, K. (2011). A Study on the Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes of Parents to Primary School Students. *Educational Research and Reviews Vol. 6, (9)*, 657-663.
- POLMAN, H., CASTRO, B. O. & AKEN, M. (2008). Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior*, 34, 256- 264.
- RİDEOUT, V. J., FOEHR, U. G. & ROBERTS, D. F. (2010). *Generation M2 Media In the Lives of 8- to 18-Year Olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.

---

### Turkish Studies

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015





- ROBINSON, T. N., WILDE, M. L., NAVRACRUZ, L. C., HAYDEL, K. F. & VARADY, A. (2001). Effects of Reducing Children's Television and Video Game Use on Aggressive Behavior A Randomized Controlled Trial. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 155, 17-23.
- SACKS, D. P., BUSHMAN, B. J. & ANDERSON, C. A. (2011). Do Violent Video Games Harm Children? Comparing the Scientific Amicus Curiae "Experts" In Brown V. Entertainment Merchants Association. *Northwestern University Law Review Colloquy*, 106, 1-12.
- SAMANCI, O. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri. *Unicef Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler sempozyumu*. sunulmuştur, 28-31 Mart 2006, İstanbul.
- SETZER, V. W. & DUCKETT, G. E. The Risks To Children Using Electronic Games . *Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition*, 28 June - 2 July 1994, Brisbane, Australia:
- SHARİF, I. & SARGENT, J. D. (2006). Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance. *Pediatrics*, 118, (4), 1061-1070.
- SHERRY, J. L. (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression A Meta-Analysis *International Human Communication*, 27, (3), 409-431
- SMİTH, G. (2004). How do Computer Games Affect Your Children? *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 17. Ankara: Anı.
- SUBRAHMANYAM, K., KRAUT, R. E. GREENFIELD, P. M. & GROSS, E. F. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development The Future of Children. *Children And Computer Technology*, 10, (2).
- SWAN, R. H. (2010). Feed Forward As an Active Principle of Engagement in Computer Games. R. Van Eck (Ed.), *Gaming and Cognition: Theories and Perspectives from the Learning Sciences*, (pp. 108-136). Hershey, PA: IGI Global.
- SWİNG, E. L. & ANDERSON, C. A. (2008). How and what do video games teach? In T. Willoughby and E. Wood (Eds.), *Children's Learning in a Digital World*, (64-84). Oxford, UK: Blackwell.
- SWİNG, E. L., GENTİLE, D. A., ANDERSON, C. A. & WALSH, D. A. (2010). Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *Pediatrics*, 126, 214-221.
- TOKSÖZ, M. R. (1999). Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- ULUÇAY Ç. (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Eğitimde Yansımalar Dergisi*, 34.
- VESSEY, A. J., YIM-CHIPLIS, P. K. & MACKENZIE, N. R. (1998). Effectes of Television Viewing on Children's Development. *Pediatric Nursing Jurnal*, 23. (5), 483-486.

---

### Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/11 Summer 2015





---

**Citation Information/Kaynakça Bilgisi**

BURAK, Y., AHMETOĞLU, E., (2015). “Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi / Study Of Effects Of Computer Games On Aggression Level Of Children”, TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), Volume 10/11 Summer 2015, ANKARA/TURKEY, [www.turkishstudies.net](http://www.turkishstudies.net), DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430>, p. 363-382.

---

**Turkish Studies**

*International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/11 Summer 2015