



**Ondokuzmayıs Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı**

**ŞİDDET İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ  
ORTAÖĞRETİM GENÇLİĞİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ  
(SAMSUN ÖRNEĞİ)**

**Hazırlayan:  
Özgür Kıran**

**Danışman:  
Doç. Dr. Erkan Perşembe**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Samsun, 2011**

**Ondokuzmayıs Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı**

**ŞİDDET İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ  
ORTAÖĞRETİM GENÇLİĞİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ  
(SAMSUN ÖRNEĞİ)**

**Hazırlayan:  
Özgür Kıran**

**Danışman:  
Doç. Dr. Erkan Perşembe**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Samsun, 2011**

## KABUL VE ONAY

Özgür KIRAN tarafından hazırlanan “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)” başlıklı bu çalışma 26 /05 /2011 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğuyla başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: .....

Üye: .....

Üye: .....

Üye: .....

Üye: .....

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

... /... / 2011

## **BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ**

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin, proje aşamasından sonuçlanmasına kadarki süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet ettiğimi, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu taahhüt ederim.

30/05/2011

Özgür KIRAN

## ÖZET

Bu araştırma Samsun ilinde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençleri üzerindeki etkilerini tespit edebilmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada ortaöğretim öğrencileri arasında bilgisayar oyunu ve özellikle şiddet içeren oyun oynama alışkanlıklarıyla ilgili olarak; öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelmelerinde aile yapısının, aile içi ilişkilerinin, ailelerin gelir düzeyinin, okul türlerinin, kitap okuma alışkanlıklarının, sorun çözme biçimlerinin, internet kafelere gitme sıklıklarının ve nedenlerinin, oyun mekânlarının, oyun sürelerinin, geleceğe dönük beklentilerinin ve ayrıca okul başarılarının etkili olup olmadığının tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Araştırmada uygulanan anket çalışması, Samsun Büyükşehir sınırları içinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı farklı türlerdeki resmi ortaöğretim kurumlarının 9, 10 ve 11. sınıflarında öğrenim gören 532 öğrenci üzerinde yürütülmüştür.

Yapılan çalışmanın sonucunda gençlerin çoğunluğunun bilgisayar oyunu oynadıkları ve bunlarında yine çoğunluğunun şiddet içeren oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Bu tür oyunlara daha çok Meslek Liseleri öğrencilerinin yöneldikleri, şiddet içeren oyun oynayan öğrencilerin okuma alışkanlıklarının daha düşük olduğu, internet kafelere daha çok gittikleri, bilgisayar başında daha çok zaman geçirdikleri, geleceğe dönük beklentilerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Sonuçta şiddet içeren oyunlar gençler üzerinde bir takım olumsuz etkilere sahiptir ancak bu etkiler günümüzün yoğun teknolojik ortamında tamamen ortadan kaldırılamasa da alınacak önlemlerle mümkün olduğunca azaltılabilir.

**Anahtar Kelimeler:** İnternet, bilgisayar oyunları, şiddet, gençlik.

## **ABSTRACT**

This research has been done to detect the effects on teenagers of the computer games involving violence. It is aimed to find out about the habit of playing computer games – especially those containing violence- among the high school students as to whether their choice of playing violent games are related to their family structures, relationships with their families, their incomes, ways of handling with problems, why and how often they go to the internet cafes, game places and the length of the play, their expectations from the future and their succes in school.

The survey done fort his research was conducted on 532 students attending 9, 10, 11 th grades of official high schools in Samsun.

It's been found out from the research that most of the teenagers are playing computer games and most of them prefer the ones involving violence. It's been understood that especially vocational high schools Tend to play these kind of games; the students playing these games read less, they spend more time on the computer, and their expectations from the future are less compared to the others. In conclusion the games involving violence have some negative effects on teenagers, but these effects may be reduced with the precautions that can be taken.

**Key Words:** İnternet, computer games, violence, youth.

## ÖNSÖZ

Bilgisayar ve internet gün geçtikçe hayatımızda önemli bir yer işgal etmeye başlamıştır. Teknolojik her araç gereç gibi bilgisayar ve internet de insanoğluna hayatı kolaylaştırmak yönünde büyük fayda sağlamaktadır. Ancak hepsinde olduğu gibi bu araçlarda da olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkiler ortaya çıkmaya başlamıştır. Özellikle teknolojiyi yakından takip eden gençler diğer yaş gruplarına göre daha fazla etkilenmektedirler. Bu bakımdan bilgisayar ve internetin yararları gibi zararlarının da bilinmesi, gençlerimizin ruh sağlığının korunması ve psiko-sosyal gelişimlerinin sağlıklı bir şekilde yürütülmesinde önemli katkılar sağlayacaktır.

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençler üzerindeki etkilerinin incelendiği bu araştırmada, öncelikle araştırmamın tüm aşamalarında bana düşünce ve önerileriyle yol gösteren, ilgi ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli danışman hocam Sayın Doç. Dr. Erkan PERŞEMBE'ye teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım. Öneri ve eleştirileriyle çalışmamdaki katkılarından dolayı kıymetli hocamız Yard. Doç. Dr. Osman EYÜBOĞLU'na; anket uygulaması sırasında şahsıma yardımcı olan tüm okul idarecilerine, öğretmen arkadaşlarıma ve sevgili öğrencilerimize; bilgisayar oyunlarının içerikleri hakkında bana yardımcı olan öğrencim Burak KAPLAN'a, ve çalışmalarımın başından sonuna kadar bana destek olan kıymetli aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Özgür KIRAN

Mayıs 2011

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No.</u>
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ÖNSÖZ .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
TABLolar LİSTESİ .....	vii
KISALTMALAR .....	xi

### 1. BÖLÜM

#### GİRİŞ

1.1 Problem .....	5
1.2 Amaç .....	6
1.3 Önem .....	7
1.4 Denenceler (Hipotezler) .....	8
1.5 Sayıtlar (Varsayımlar) .....	9
1.6 Tanımlar .....	9
1.7 Araştırmanın Yöntemi .....	10
1.8 Kapsam ve Sınırlılıklar .....	11
1.9 Evren ve Örneklem .....	11
1.10 Veri Toplama Teknikler .....	11
1.11 Verilerin Analizi.....	12

### 2. BÖLÜM

#### BİLGİSAYAR OYUNLARI, ŞİDDET VE GENÇLİK

2.1 Oyun, Teknoloji ve Bağımlılık .....	13
2.1.1 Oyunun İnsan Hayatındaki Yeri ve Önemi .....	13
2.1.2 Bilgisayar Öncesi ve Bilgisayar Sonrası Oyunlar .....	15
2.1.3 İnternet ve Bilgisayar Bağımlılığı .....	16
2.1.4 İnternet Gençliği .....	19
2.2 Bilgisayar Oyunları .....	21
2.2.1 Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi ve Medyadaki Konumu... 21	
2.2.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunlarının Sosyal ve Kültürel Etkileri .....	22

2.2.3 Bilgisayar Oyunlarının Tutum ve Davranışlara Etkisi .....	24
2.2.4 Aile İçi İletişim .....	28
2.2.5 Ailelerin Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Yaklaşımları .....	31
2.2.6 Bilgisayar Oyunlarıyla İlgili Türkiye’de Yapılan Araştırmalar.....	33
2.3 Şiddet.....	36
2.3.1 Şiddetin Tanımı .....	36
2.3.2 Şiddetin Sosyal ve Kültürel Sebepleri .....	37
2.3.3 Gençlerin Şiddet Davranışlarını Etkileyen Faktörler.....	39
2.3.4 Bilgisayar Oyunlarında Şiddetin Algılanışı.....	41
2.4 Gençlik .....	43
2.4.1 Gençliğin Tanımı ve Toplumdaki Konumu.....	43
2.4.1.1 Ergenlik.....	44
2.4.2 Gençlikte Kimlik Arayışı ve Arkadaş Ortamının Etkisi.....	45
2.4.3 Ruhsal Sorunlar .....	46
2.4.4 Gençlerin İnternet ve Bilgisayar Oyunlarına İlgisi.....	47
2.4.4.1 Gençlerin İnternet ve Bilgisayar Kullanma Amaçları.....	49
2.4.4.2 Gençlerin Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunu Türleri.....	50

### **3. BÖLÜM**

#### **BULGULAR VE YORUM**

3.1 Öğrencilerin Genel Özellikleri.....	53
3.2 Öğrencilerin Sosyo-Kültürel Özellikleri.....	54
3.3 Öğrencilerin Aile Özellikleri.....	58
3.4 Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternetle Olan İlişkileri.....	61
3.5 Öğrencilerin Bilgisayar Oyunları ile İlişkileri.....	72
3.6 Öğrencilerin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunları İle İlişkileri.....	76

### **4. BÖLÜM**

#### **SONUÇ VE ÖNERİLER**

4.1 Sonuç .....	95
4.2 Öneriler.....	102
EKLER.....	105
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>113</b>

## TABLULAR LİSTESİ

	<u>Sayfa No.</u>
<b>3.1 Öğrencilerin Genel Özellikleri</b> .....	53
Tablo 3.1.1 : Ankete katılan öğrencilerin cinsiyet bilgileri .....	53
Tablo 3.1.2 : Ankete katılan öğrencilerin okul türü bilgileri .....	53
Tablo 3.1.3 : Ankete katılan öğrencilerin sınıf dağılımı bilgileri .....	54
<b>3.2 Öğrencilerin Sosyo-Kültürel Özellikleri</b> .....	54
Tablo 3.2.1: Öğrencilerin sinemaya gitme oranları .....	54
Tablo 3.2.2: Öğrencilerin müziğe karşı ilgi düzeyleri .....	55
Tablo 3.2.3: Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıklarıyla ilgili durumları .....	55
Tablo 3.2.4: Birisiyle iletişim sorunu yaşadıklarında sorunu çözme yolları .....	56
Tablo 3.2.5: Okul başarısı açısından kendilerini nasıl gördükleri .....	56
Tablo 3.2.6: Karşı cinsle iletişim kurma düzeyleri .....	57
Tablo 3.2.7: Arkadaş seçiminde en çok nelere dikkat edildiğinin belirlenmesi.....	57
Tablo 3.2.8: Öğrencilerin insanlarla iletişim durumları .....	58
<b>3.3 Öğrencilerin Aile Özellikleri</b> .....	58
Tablo 3.3.1 : Öğrencilerin aile yapıları .....	58
Tablo 3.3.2 : Öğrencilerin ailelerinin aylık ortalama geliri .....	59
Tablo 3.3.3 : Öğrencilerin aile bireyleri ile sorun yaşama durumları .....	59
Tablo 3.3.4 : Öğrencilerin iletişim kurmak açısından kendilerine en yakın hissettikleri kişi .....	60
Tablo 3.3.5 : Öğrencilerin bir sorun karşısında ailelerinde en rahat kimden yardım isteyebilecekleri .....	60

<b>3.4 Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternetle Olan İlişkileri .....</b>	<b>61</b>
Tablo 3.4.1 : Öğrencilerin evlerinde bilgisayar ve internete sahip olma durumları .....	61
Tablo 3.4.2 : Öğrencilerin bilgisayarları en çok ne amaçla kullandıkları .....	62
Tablo 3.4.3 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama oranları .....	63
Tablo 3.4.4 : Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynadıkları .....	63
Tablo 3.4.5 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklığı.....	64
Tablo 3.4.6 : Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin İnternet kafelere gitme sıklığı .....	65
Tablo 3.4.7 : Öğrencilerin İnternet kafelere gitmelerini ailelerinin nasıl değerlendirdiği .....	65
Tablo 3.4.8 : Öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynama nedenleri .....	66
Tablo 3.4.9 : Öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri zaman .....	67
Tablo 3.4.10: Bilgisayar başında geçirilen zaman ile şiddet oyunları ilişkisi .....	67
Tablo 3.4.11: İnternet kafeye gitme sıklığı ile İnternet kafede oyun oynama nedeni ilişkisi .....	68
Tablo 3.4.12: İnternet kafeye gitme sıklığı ile oyun türleri ilişkisi .....	69
Tablo 3.4.13: İnternet kafeye gitme sıklığı ile şiddet oyunları ilişkisi .....	71
<b>3.5 Öğrencilerin Bilgisayar Oyunları ile İlişkileri .....</b>	<b>72</b>
Tablo 3.5.1 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri .....	72
Tablo 3.5.2 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarını ailelerinin nasıl değerlendirdiği .....	72
Tablo 3.5.3 : Tek kişilik ve online (çevrim içi) oyunların tercih edilme oranları .....	73
Tablo 3.5.4 : Öğrencilerin bilgisayarda genellikle ne tür oyunları tercih ettikleri .....	74
Tablo 3.5.5 : Kendilerini sanal dünyada mı yoksa gerçek dünyalarında mı daha mutlu hissettikleri .....	75

Tablo 3.5.6 : Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin hayatı üzerindeki etkileri .....	75
<b>3.6 Öğrencilerin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunları İle İlişkileri .....</b>	<b>76</b>
Tablo 3.6.1 : Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama sıklığı .....	76
Tablo 3.6.2 : Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarından zevk alıp almadıkları .....	76
Tablo 3.6.3 : Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıktan sonra kendilerini nasıl hissettikleri .....	77
Tablo 3.6.4 : Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler için kötü örnek olup olmadığı .....	77
Tablo 3.6.5 : Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler arasında daha çok ilgi gördüğüne ilişkin bulgular .....	78
Tablo 3.6.6 : Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler arasında ilgi görme nedenleri .....	79
Tablo 3.6.7 : Cinsiyet ile şiddet içeren bilgisayar oyunları ilişkisi .....	79
Tablo 3.6.8 : Cinsiyet ile oyun türleri ilişkisi .....	80
Tablo 3.6.9 : Okul türlerine göre öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynama sıklığı .....	81
Tablo 3.6.10: Okul türlerine göre öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri .....	82
Tablo 3.6.11: Aile geliri ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelme ilişkisi .....	83
Tablo 3.6.12: Kitap okuma alışkanlığı ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelme ilişkisi .....	84
Tablo 3.6.13: Şiddet oyunları ile oyunlardan etkilenme düzeyi ilişkisi .....	85
Tablo 3.6.14: Şiddet oyunları ile sorunları çözme şekli arasındaki ilişki .....	86
Tablo 3.6.15: Okul başarısı ile şiddet oyunları ilişkisi .....	87
Tablo 3.6.16: Öğrencilerin aile yapısı ile şiddet oyunları ilişkisi .....	88
Tablo 3.6.17: Tekli ya da çoklu (çevrim içi) oyunların tercih edilmesi ile şiddet oyunları ilişkisi .....	88

Tablo 3.6.18: Gençlerin şiddet içerikli oyunları kötü örnek olarak algı düzeyleri .....	89
Tablo 3.6.19: Şiddet içeren oyunlar ile oyunlardan alınan zevk ilişkisi .....	90
Tablo 3.6.20: Şiddet içeren oyunlar ile aile bireyleriyle yaşanan sorunlar ilişkisi .....	91
Tablo 3.6.21: Şiddet içeren oyunlar ile öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri ilişkisi .....	92
Tablo 3.6.22: Babalarının eğitim durumu ile öğrencilerin şiddet içeren oyun oynama ilişkisi .....	93
Tablo 3.6.23: Annelerinin eğitim durumu ile öğrencilerin şiddet içeren oyun oynama ilişkisi .....	94

## KISALTMALAR

MEB. : Milli Eğitim Bakanlığı

İnt. : İnternet

Bil. : Bilgisayar

Tv. : Televizyon

Ed. : Editör

Haz. : Hazırlayan

Drl. : Derleyen

Çev. : Çeviren

v.d. : Çok yazarlı eserlerde ilk yazardan sonrakiler (ve diğerleri anlamında).

C. : Cilt

S. : Sayfa/sayfalar

Yay. : Yayınevi

Akt. : Aktaran

a.g.e. : Adı geçen eser.

# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

Günümüzde bilgisayar ve İnternet insan hayatında çok önemli bir yer işgal etmektedir. Küresel bir köy benzetmesi yapılan dünyada insanoğlunun yeni gözü ve kulağıdır bu araçlar. Bilim ve teknolojinin gelmiş olduğu son noktada kendi kültürünü ortaya çıkaran bu sistemler insanoğlunun yaşam biçimini de derinden etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir. Bilgiye ulaşmayı çok kolaylaştıran bu araçlar bilim ve teknoloji sayesinde ortaya çıkmış tüm araç gereçlerde olduğu gibi insanoğluna çeşitli yararlar sağlarken bazı yönlerden olumsuz bağımlılık ve yanlış tutumların gelişmesine neden olmaktadır. Bilgisayarlar pek çok alanda işleri kolaylaştırmanın yanı sıra, oyunlarla eğlence aracı olarak da kullanılmaktadır. Bilgisayar ve İnternete oyun aracı olarak bakıldığında insanların ilgi düzeylerinin küresel anlamda giderek yaygınlaştığı hatta hastalık derecesinde bağımlılık yarattığı da belirtilebilir.

Konuya dışarıdan bakıldığında bilgisayar oyunlarının hedef kitlesi genellikle çocuklar ve gençlermiş gibi düşünülebilir. Ancak durum incelendiğinde gerek ülkemizde gerekse dünyada bilgisayar oyunlarının hedef kitlesi aslında sadece belli bir yaş veya cinsiyet – hatta eğitim seviyesi ya da sosyo/ekonomik durum- ile sınırlı değildir. Çocuklar ve gençler kadar yetişkinlerinde bilgisayar oyunları alanında geniş bir yelpaze oluşturduklarını söyleyebiliriz.

Toplumda bilgisayar kullanımının hızla yaygınlaşması ile bilgisayar oyunları çocuklar ve gençler tarafından her gün daha fazla tercih edilmekte ve bilgisayar oyunu oynama yaşı gittikçe aşağılara inmektedir. Gençlerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri ve tercih ettikleri oyun temalarının neler olduğunun tespit edilmesinin eğitim ortamlarının daha ilgi çekici ve daha kalıcı hale getirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Aslıhan Tüfekçi, “**Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları**”, Ankara, Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı:21, 2007, s.38.

Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, okul başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkilediği<sup>2</sup> sorunu bu kapsamda ilgi çekici bir araştırma konusudur. Ancak yine de literatürde bu konuyla ilgili geniş çaplı araştırmaların yeterli düzeyde olduğu söylenemez.

Son yıllarda üretilen bilgisayar oyunlarının kalitesinin gerek görsel, gerekse teknik açıdan çok hızlı bir gelişme gösterdiği inkâr edilemez. Gün geçtikçe hızlanan ve güçlenen bilgisayar donanımları, üzerlerinde oynanacak oyunlardaki gelişimi de beraberinde getirmiştir. İki boyutlu basit görünümdeki grafikler, yerlerini artık üç boyutlu gerçek gibi görünen mekânlara bırakmıştır. Oyundaki bir karakterin yürürken yaptığı hareketler, neredeyse bizimkiyle aynı olabilmektedir. Oyunun bir savaş sahnesinde işittiğiniz ses efektleriye, bombanın tam arkanızda patladığını sanmanızı sağlayacak kadar etkilidir.<sup>3</sup> Bilgisayar oyunlarının gerçeği aratmayan bu özellikleri her yaşta insanın özellikle de gençlerin dikkatini daha fazla çekmektedir. Öyle ki bilgisayar ve İnternet bağımlılığı artık madde bağımlılığı gibi önemli bir sorun olarak görülmektedir.

Bu bağlamda İnal ve Kiraz'a (2008) göre bilgisayar oyunları, internet aracılığı ile oynanarak çok geniş kitlelere hitap edebilen popüler bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır. Her yaş grubundan insanın stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlence amacı ile oynadığı bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu ortaya çıkarmaktadır.<sup>4</sup> Oyunlar sanal ortamlardaki etkileşimleri giderek artırmasına karşılık gerçek hayatta insanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Yüz yüze, sıcak, samimi ilişkilerin yerini artık sosyal kimlikten bağımsız ortamın yarattığı ilişki biçimleri almaktadır. Özellikle çevrim içi oyunlarda insanlar birbirlerini bilgisayar ortamında yarattıkları avatarları (oyuncu karakterleri) yoluyla tanımakta, birbirlerinin yaşını, cinsiyetini, mesleğini vb. özelliklerini

<sup>2</sup> Nazire Erbay, "Bilgisayar Oyunları ve Sosyolojik Etkileri", <http://www.kamugazetesi.com/kultur-ve-medeniyet/basindan-yansimalar/1534-bilgisayar-oyunlar-ve-sosyolojik-etkileri>, (01.02.2011).

<sup>3</sup> Ahmet İnam, "Yapay Zekâ", Bilim ve Teknik Dergisi, Aralık, 2001, s.42.

<sup>4</sup> Yavuz İnal & Ercan Kiraz, "Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?", Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt 6, Sayı 3, 2008, s.524.

bilmemektedirler. Oyunlarda elde edilen başarılar bireylere güç sağlamakta bu da onların saygınlıklarını belirlemektedir.

Bugün internette, her geçen gün yenileri eklenen sayısız çeşitte oyun bulunmaktadır. Bu oyunların, bireysel olarak oynananları olduğu gibi, aynı ortamda farklı bilgisayarlar başında grupça oynanan ya da uzaktaki kişilerle online<sup>5</sup> olarak oynananları da bulunmaktadır. Bunların bir kısmı boş zamanları değerlendirmek, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlev görse de, içerdiği şiddet öğeleri ile genç ve çocuklar için zararlı etkilere sahip olabilecek çok sayıda oyun da bulunmaktadır.<sup>6</sup> Bu durum internet ve bilgisayar oyunlarının bir problem alanı olarak daha fazla göz önüne alınmasını gerektirmektedir.

Bilgisayar oyunları sektörüne ekonomik anlamda bakıldığında, Brooke (2000), oyun endüstrinin 10 milyar Dolar'a yaklaşan dev piyasa hacmiyle önde gelen sektörler arasında yer aldığını, ayrıca üretim ve pazarlama giderleri açısından değerlendirildiğinde bilgisayar oyunlarının sinema endüstrisinden çok daha fazla kâr bıraktığını belirtmektedir.<sup>7</sup> Bilgisayar teknolojisiyle ilişkili olarak ise Durlu'ya göre, zaman içinde kitlelere pazarlanan popüler ürünler olan bilgisayar oyunları çocuklar ve hatta yetişkinler için yaygın bir eğlence aracı haline gelmiştir. Ancak bilgisayar oyunu sadece zevk ya da haz için oynanan bir oyun değil, aynı zamanda bilgisayar teknolojisi ve popüler kültürün bir parçası olduğu gibi kendimizi ve kültürümüzü tanımladığımız bir ortamdır.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Online: Çevrim içi, bağlantılı demektir. Ortak bir ağ üzerinden bir çok kişi aynı anda aynı oyunu birlikte oynayabilmektedirler.

<sup>6</sup> Mehmet Karaca, "İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi", e-Journal of New World Sciences Academy, Volume 2, Number 4, 2007, s.426.

<sup>7</sup> Jason Brooke, "Game Development in 2000", Animation Magazine, Vol.14, No.5, May 2000, p.45.

<sup>8</sup> Leyla Özcivelek Durlu, "Bilgisayar Oyunları Ve Cinsiyet Roller", "Çocuk Kültürü" Yayına Hazırlayan; Prof. Dr. Bekir Onur, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayınları No:1, 1997, s. 97.

Video bilgisayar oyunları ve sanal ortamlarda oynanan diğer oyunlar, zaman/mekân çizgisinde ele alındığında insanı gündelik yaşamın yerleşik eğlence dizgelerinden koparan, alternatif bir eğlence alanı görünümündedir. Her oyun kendi zaman/mekân çizgileri içinde eylem kurgusunu barındırmaktadır. Dolayısıyla oyunların kendi kuralları birbirinden farklıdır.<sup>9</sup> Özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunlarının pek çoğunda, oyun yapımcısının kurgusuna eşlik eden emirler verilir, “görev”ler yerine getirilir. Eğer görevde başarılı olunmamışsa oyun kaybedilir.<sup>10</sup> Tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi bunların ihlal edilmesi, oyunun sona ermesi anlamına geldiği için, mutlaka kurallara uyulmasını gerektirdiğinden, yalnız oynanan oyun bile olsa oyun, oyuncusu üzerine kendi kontrolünü kurmaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarına gençler yalnızlıktan bir kaçış ve eğlence alanı olarak girdikleri için oyun ortamında eğlenirken “aktif bir katılım duygusu” içindedirler.<sup>11</sup>

Her geçen gün gençler arasında şiddet eğiliminin giderek artmasının, çocuklarda bir takım davranış bozukluklarının görülme sıklığının yoğunlaşmasının ve bunların eğitim başarısında olumsuz sonuçlara neden olmasının İnternet, bilgisayar ve televizyon gibi medya araçlarındaki olumsuz yayınlarla ilişkisini tespit etmek amacıyla günümüzde yapılan çalışmalar çoğalmaktadır. Ancak bu konuda yapılan araştırmalarda sonuçlar yalnız olumsuz özelliklerle ortaya çıkmamaktadır. Kitle iletişim araçları ve bilgisayar oyunlarının özellikle gençleri ve çocukları olumsuz yönde etkilediğini belirtenlerin çoğunlukta olmasına karşın olumlu yönde etkilediğini belirtenlerde bulunmaktadır. Yılmaz’a göre, 1950’den bu yana zekâ testlerinde ortalama puanların yükselmesinin, televizyonun evlere girmesiyle bağlantılı olabileceğini düşünen araştırmacıların sayısı hiç de az değildir. Ayrıca, düzenli olarak bilgisayar oyunu oynayanlar, görsel dikkat ve uzamsal farkındalık testlerinde de daha başarılı çıkmışlardır.<sup>12</sup> Kılavuz ise bunlara

---

<sup>9</sup> Nimet Önür, “**Dijital Bölünme ve Gençlik: Bilgi Toplumunun Sınırlarında Erişilen Toplumsallık**”, Sosyoloji Dergisi, Ülgen Oskay’a armağan özel sayısı (Hakemsiz), İzmir, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi yayını, Sayı 17, 2007, s.215.

<sup>10</sup> Firdevs Gümüšoğlu, “**Bilgisayar Oyunlarında Şiddet, Çocuklar ve Gençler**”, Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu Bildiri Kitabı, Ankara, 2006, s.150.

<http://e-kutuphane.egitimsen.org.tr/index.php?sf=detay&id=1581>, (19.11.2010)

<sup>11</sup> Önür, *Dijital Bölünme ve...*, s.215.

<sup>12</sup> Elif Yılmaz, “**Televizyon, bilgisayar oyunları, internet... nasıl etkileniyoruz?**”, Bilim ve Teknik Dergisi, Ekim 2007, s.61.

paralel olarak şunları söylemektedir, “... bilgisayar oyun aracı olarak kullanılsa bile çocuğa pek çok olumlu davranışlar kazandırmaktadır. Çocuğun dikkat, algı, göz ve el koordinasyonunu sağlamakta ve muhakeme kabiliyetini geliştirmektedir”.<sup>13</sup> Bu konularda yapılan araştırma sayısının yeterli düzeyde olduğu söylenemez. Konuyla ilgili olarak öncelikle sorunu açık bir şekilde belirlemek ve çözüm bulunana kadar sürece devam etmek gerekmektedir.

Yaşadığımız mahallelerde ve sokaklarda artık oyun alanlarından daha çok İnternet kafe ve ya bilgisayar oyun salonları bulunmaktadır. Bu mekânları kullananların ise neredeyse tamamı erkeklerdir. Yapılan birçok araştırma internet kafeleri erkeklerin kızlardan çok daha fazla kullandıklarını ortaya koymaktadır. Gümüšoğlu, İnternet kafelerin erkek mekânları olduğunu ve buralarda kızlara rastlamanın güç olduğunu, ayrıca kız çocuklarını genellikle ailelerinin kafeye getirdiklerini ve kafenin sahibine emanet ettiklerini ifade etmiştir. Erkeklerin oyun oynamak için kızların ise ödev amaçlı geldiklerini belirtmiştir. Yine yetişkin kadınlar olarak girdikleri bu kafelerde başta çocuk ve gençlerin rahatsızlık ve merak yüklü bakışlarını üzerlerinde hissettiklerini belirtmiştir.<sup>14</sup>

## 1.1 Araştırmanın Problemi

Şiddet kavramı değişik açılardan ele alınabilir ve elbette şiddetin çok farklı nedenleri de vardır. Ancak biz bu araştırmamızda şiddeti tek başına değil, bilgisayar oyunlarının içerikleri ile bağlantılı olarak incelemeye çalışacağız. Çünkü gençlerin bilgisayar oyunlarına bir nevi bağımlılık derecesinde ilgili olmaları ve zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar karşısında geçirmeleri, onların kişilikleri ve sosyal ilişkileri üzerinde etkili olmaktadır. Gençler oluşturulan bu sanal ortamlarda kendilerini gerçek dünyadan kopararak gerçek dünyada elde edemedikleri saygınlık, güç gibi unsurları bu

---

<sup>13</sup> Mehmet Akif Kılavuz, “Çocuğun Dini Eğitimi ve Öğretiminde Bilgisayarın Yeri ve Önemi”, T.C. Uludağ Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt 7, Sayı 7, 1998, s.375.

<sup>14</sup> Gümüšoğlu, *Bil. Oyunlarında Şiddet*, s.154–156.

ortamlarda yakalamaya çalışmaktadırlar. Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının içeriği gençlerin duygu dünyasını yoğun şekilde etkileyebilmektedir.

Bu bağlamda araştırmanın **problemlerini** kısaca şu şekilde ifade edebiliriz:

Bilgisayar oyunlarında şiddet içeren oyunlar gençler üzerinde acaba nasıl etkiler yapıyor? Şiddet içermeyen oyunlar tutum ve davranışlarda daha uyumlu ve sağlıklı kişilik mi geliştiriyor? Cinsiyet farklılığı ile şiddet oyunlarına yönelme arasında bir bağlantı var mıdır? Okul türlerine göre şiddet içeren oyunlara ilginin derecesi farklılaşabiliyor mu? Aile bireyleri arasındaki iletişim düzeyinin bu oyunlara yönelmede etkisi var mıdır? Gençlerin ailelerinin yapısı, eğitim düzeyi ve ekonomik durumları onların oyun tercihlerini etkilemekte midir? Öğrencilerin okuma alışkanlıkları ile tercih ettikleri bilgisayar oyunlarının içeriği arasında bir ilişki var mıdır? Oyunlardan etkilenme düzeylerinde ve bunu toplumsal ilişkilere yansıtılmalarında bir farklılık var mıdır? Oynadıkları oyunun özelliğinin, oynadıkları mekânın ve sürenin şiddet davranışları üzerinde nasıl bir bağlantısı vardır? Sorun çözmede şiddete başvurma ile şiddet içeren oyunlar arasında bağlantı var mıdır? Çevrim içi oyun kültürü şiddet içeren oyunlara yönelmede etkili midir? Öğrencilerin internet kafelerde oyun oynamalarında arkadaş ortamının etkisi ne kadardır? Geleceğe dönük beklentilerinin bu oyunlara yönelmede etkisi var mıdır? Öğrencilerin okul başarıları şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına yönelmelerinde etkili midir?

## **1.2 Araştırmanın Amacı**

Bilgisayar oyunları günümüzde gençlerin en fazla zaman harcadıkları uğraşılardan birisi haline gelmiştir. Başlangıçta insana oldukça masum gelen oyun kavramı bilgisayar ile birleştiğinde farklı boyutlara ulaşabilmektedir. Bunun nedeni olarak, bilgisayar oyunu çeşitlerinin bazılarının şiddet içerikli olması ve zamanla bireylerin sosyal ilişkilerini, kişilik yapılarını vb. durumlarını etkilemesi gösterilebilir.

***Bu kapsamda arařtırmamızın amacını, řiddet ierikli bilgisayar oyunlarının ortađretim ađındaki genler zerindeki etkilerini belirleyebilmek oluřturmaktadır.*** Bilgisayar oyunlarının řiddet ieren ve iermeyen eřitlerinin genler zerindeki yaygın etkilerinin zmlenmesi, Trkiye’de toplumsal řiddetin kaynakları hakkında nemli sonulara ulařmamızı sađlayabilir. lkemizde bu konuda yapılan arařtırmalar genellikle, internetin genler zerindeki etkileri, bilgisayarın ocuklar ve genler zerindeki etkileri, bilgisayar oyunlarından eđitim ortamında yararlanılması řeklinde gruplandırılabilir. Bilgisayar oyunlarındaki řiddetin etkileri konusunda daha nce ilköđretim đrencileri zerine bazı arařtırmalar yapılmıřtır. Bu kapsamda arařtırmamızda bilgisayar oyunlarının řiddet ierikli olmasının, genlik dnemindeki etkilerini belirleyebilmek ana amacımızdır.

### **1.3 Arařtırmanın nemi**

Genlik ađı insanođlunun yařamında en karmařık dnemdir. Bu dnem kiřinin ocukluk dneminin bitmesi ile yetiřkinlik dnemi arasında bir geiř dnemidir. Yetiřkinlik dnemine en uygun kimlik arayıřları bu dnemde artmaktadır. Bireyin yařadığı toplumu, aileyi sorguladığı ve akran grubu etkisine daha ok girdiđi bu dnem, gencin davranıřları zerinde olduka etkilidir. İřte řiddet olgusu da gen zerinde bu dnemde yetiřme řartlarına gre kendini belli etmeye bařlamaktadır. Teknolojinin geliřmesiyle ve yayılmasıyla birlikte genlerin uđrařlarında da farklılıklar ortaya ıkmıřtır. Oyun kltr artık sokaklardan evlerimizdeki bilgisayar ortamlarına kaymıřtır.

Gnmzde ocuklar ve genler bilgisayarın byleyici dnyasıyla tanışmakta ve yetiřkinlik dnemlerine kadar yođun řekilde etkilenmektedir. Yapılan arařtırmalara gre, bilgisayarın oyun amalı olarak kullanımı, zellikle ocukluk ve genlik dnemlerinde ađırlıklı yer edinmektedir. İnsan kiřiliđinin belirginleřtiđi ve geleceđe ynelik derin izler bıraktığı bu dnemlerde bilgisayar oyunlarının olumlu ya da olumsuz etkilerinin izlenmesi ok **nemlidir**. zellikle řiddet ieren oyunların, insan kiřiliđine

acımasızlık, sevgisizlik, öldürme arzusu gibi olumsuz şiddet öğelerini kazandırabileceği ihtimali oldukça sarsıcı bir gerçektir. Araştırmamızla, şiddet içeren bilgisayar oyunlarına yönelen gençlerde şiddet davranışlarının hangi düzeyde olduğunu belirleyebilmek ve bunun nedenlerini bilimsel olarak saptamak gereklidir.

Böyle bir araştırmaya gerek duyulmasının diğer bir sebebi de, sürekli gelişen ve yaygınlaşan teknolojinin bilgisayar oyunları kapsamında gençler üzerindeki etkisinin ortaya konmasını sağlamaktır. Zira ülkemizde bu konu üzerinde yapılan araştırmaların yeterli olmadığı konuyla ilgilenen şahıslar tarafından da ilgili kaynaklarda belirtilmektedir.

#### **1.4 Denenceler (Hipotezler)**

1. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençlerin kişilikleri, tutum ve davranışları üzerinde yoğun etkileri vardır.
2. Gençler arasında şiddet içeren bilgisayar oyunları daha fazla ilgi görmektedir.
3. Erkek öğrenciler kız öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.
4. Meslek liselerindeki öğrenciler diğer okullardaki öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.
5. Aile bireyleriyle sorun yaşayan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.
6. Öğrenciler ebeveynlerinin eğitim düzeyi yükseldikçe şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler.
7. Düşük gelirli ailelerdeki öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.
8. Parçalanmış aileye mensup öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.
9. Düzenli okuma alışkanlığına sahip öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler.

10. Şiddet içerikli oyun oynamayı seven öğrenciler online (çevrim içi) oyunları daha fazla tercih etmektedirler.
11. Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler sorun çözmede daha fazla şiddete başvurmaktadırlar.
12. İnternet kafelerde oyun oynayan öğrenciler daha çok şiddet içeren oyunları tercih etmektedirler.
13. Öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynamalarında arkadaş ortamının etkisi fazladır.
14. Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler şiddet içeren oyun oynamayanlara göre bilgisayar başında daha fazla zaman geçirmektedirler.
15. Şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri daha yüksektir.
16. Okul başarıları yüksek olan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler.

### **1.5 Sayıtlılar (Varsayımlar)**

Bu araştırmada;

- Kullanılan ölçme aracının yeteri kadar geçerli ve güvenilir olduğu,
- Örneklem olarak seçilen grubun evreni temsil niteliğine sahip olduğu,
- Öğrencilerin ölçme araçlarına verdikleri cevapların samimi olduğu,
- Kullanılan istatistiksel çözümleme yöntemlerinin verilere ve araştırmanın amacına uygun olduğu varsayılmaktadır.

### **1.6 Tanımlar**

*Bilgisayar:* Çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin.

*Bilgisayar oyunu:* Sanal ortamda oynanan savaş, strateji, macera, spor, yarış ve zeka türündeki oyunlardır.

*Şiddet*: Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik.

*Saldırganlık*: Diğer kişiyi sözel veya fiziksel açıdan incitmeye yönelik veya nesnelere ve/veya kişinin kendisine yönelmiş nefret, kızgınlık ve düşmanlık içeren hareketler bütününe verilen addır.

*İletişim*: Bir düşüncenin, bir duygunun yüz anlatımı, el, kol ve baş hareketleri, konuşma yoluyla ya da yazı, telefon, radyo, televizyon gibi bildirişim araç ve gereçlerinden yararlanarak bir kimseden başka bir kimseye iletimi.

*Tutum*: Belli nesnelere, olaylara, kişilere karşı belli biçimde davranma yolunda toplumsal olarak kazanılmış eğilim ya da yönelim.

*Davranış*: Organizmanın uyarılar karşısındaki tepkilerinin tümü.

## 1.7 Araştırmanın Yöntemi

Araştırma alan araştırmasıdır. Araştırmamızda ilişkisel tarama modelinden yararlanılmıştır. “İlişkisel tarama modeli, iki veya daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir. İlişki aramalarındaki betimlemeler (özelliklerin değerlerini belirleme işi) var olanın belli standartlara uyan ölçülerini bulmaya çalışmaktan çok, birey, nesne vb. durumlar arası ayrımların belirlenebilmesi amacına dönüktür.”<sup>15</sup> Araştırmada çeşitli değişkenler arasında ilişkiler kurulması yoluyla şiddet içeren bilgisayar oyunlarının Samsun ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Elde edilen sayısal veriler, SPSS programı ile değerlendirilmiştir. Öncelikle verilerin genel frekans (yüzde) dağılımları dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Bağımsız değişkenler dikkate alınarak anlamlı çapraz ilişkiler kurulmaya çalışılarak, hipotezlerin geçerliliği kontrol edilmiştir. Hipotezlerden hareketle genellemelere ulaşılmıştır.

---

<sup>15</sup> Niyazi Karasar, **Bilimsel Araştırma Yöntemi**, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2009, s.81.

## 1.8 Kapsam ve sınırlılıklar

Araştırma 2010–2011 eğitim öğretim yılında Samsun il merkezindeki resmi ortaöğretim kurumlarını **kapsamaktadır**. Diğer öğretim kurumları araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır. Araştırmada öğrencilerden oluşan tek çeşit denek kullanılmıştır. Araştırmaya katılan denek sayısı 532 öğrenci ile **sınırlıdır**. Okullardaki denekler random (tesadüfî) örnekleme yoluyla seçilmiştir. Araştırma, anket formundaki sorularla **sınırlıdır**.

## 1.9 Evren ve Örneklem

Araştırmamızın çalışma **evrenini** Samsun il merkezinde bulunan ve Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ortaöğretim okulları oluşturmaktadır. Çalışma evreni içerisindeki okullardan Tülay Başaran Anadolu Lisesi, Milli Piyango Anadolu Lisesi, Atakum Mesleki/Teknik Lise, İlkadım Mesleki/Teknik Lise, İlkadım İmam-Hatip Lisesi ve İlkadım Namık Kemal Lisesi **örneklem** olarak seçilmiştir. Belirtilen okullardaki 9, 10 ve 11. sınıfların her birinden rastgele (random) seçilen birer şubedeki öğrencilere anket uygulaması yapılmıştır.

Buna göre örneklem grubu, genel liseden 110, teknik/mesleki liselerden 170, Anadolu liselerinden 170, İmam-Hatip Lisesinden 110 olmak üzere tesadüfî olarak belirlenen 560 öğrenciye uygulanmıştır. Örneklemen evrenimizi temsil oranı %2 olarak belirlenmiştir. Elde edilen anketlerden 532 tanesi değerlendirmeye alınmış, hatalı ve eksik doldurulan 28 anket formu değerlendirme dışı bırakılmıştır.

## 1.10 Veri Toplama Teknikleri

Araştırma konumuzla ilgili bilimsel verilere ulaşabilmek için öncelikle YÖK Dokümantasyon Merkezinden sorgulama yapılmış, daha sonra çeşitli araştırma merkezi

ve üniversite kütüphanelerine kaynak taraması için müracaat edilmiştir. Ayrıca, internet ortamında çeşitli kütüphanelerin sunduğu bağlantılar başta olmak üzere bilimsel yayınlara ulaşma imkânı sunan veri tabanları taranmış, konu ile ilgili çeşitli kavramlar sorgulanarak bilgi aranmıştır.

Anket çalışmasının hazırlanması sürecinde çeşitli kaynaklara ve tez danışmanımızın görüşlerine başvurulmuştur. Anketin uygulanabilmesi için; Sosyal Bilimler Enstitüsünün üst yazısı ve Ondokuz Mayıs Üniversitesi Rektörlüğü'nün yazısı ile Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne anketin Samsun il merkezindeki ortaöğretim okullarında uygulanacağı resmi yazı ile bildirilmiştir. İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Samsun Valiliğine resmi yazı yazılarak gerekli izin alınmıştır.

Araştırmada veri toplama tekniği olarak “anket formu” uygulanmıştır. Araştırmacı tarafından oluşturulmuş sorular anket tekniği ile deneklere uygulanmıştır. Anket tekniğinin amacı, araştırmacının problemini çözecek ve ele alınan hipotezleri test edecek bilgileri sistematik bir biçimde toplamak ve saklamaktır.

### **1.11 Verilerin Analizi**

Araştırmada veri toplama araçları ile elde edilen bilgilerin çözümlenmesi SPSS 13.00 paket programı kullanılarak bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiştir. Tabloların yorumlanmasında öncelik frekans bilgilerine verilmiştir. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oynanmasında etkili olduğu düşünülen bağımsız değişkenlerle karşılaştırma tabloları yapılmıştır. İstatistikî analizlerde ki-kare tekniğine başvurulmuştur.

## 2. BÖLÜM

### BİLGİSAYAR OYUNLARI, ŞİDDET VE GENÇLİK

#### 2.1 Oyun, Teknoloji ve Bağımlılık

##### 2.1.1 Oyunun İnsan Hayatındaki Yeri ve Önemi

Oyun insan hayatının en önemli yönlerinden birisidir. Oyunu sadece çocuklara özgü bir etkinlik olarak düşünmek yanlış olur. Çünkü oyun çocukluktan yetişkinliğe kadar hayatın her aşamasında farklı bir şekilde de olsa yer almaktadır. Yine hayatın her aşamasında insanın oyuna yüklediği anlamda değişebilmektedir. Çocuklar için oyun hayatın tümünü ifade eden bir kavram -bir iş, görev- iken yetişkinler için bir eğlence ya da boş zaman değerlendirme biçimidir.

Akbulut'a göre oyun, antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine dek çeşitli disiplinlerin ilgi alanına girmektedir. Bu disiplinler arasılık içinde çalışan, çoğunlukla “video oyunlarını inceleyen” oyun çalışmaları alanını karakterize eden disiplinin adı ise Ludoloji' dir.<sup>16</sup>

J. Huizinga, “Homo Ludens” adlı kitabında, oyun oynamanın insanın en temel özelliklerinden birisi olduğunu savunur. Huizinga'ya göre oyun, “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.”<sup>17</sup> Akbulut'a göre oyunlar, saklambaç, körebe, yakar top, dalya gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına, tetris, mayın

---

<sup>16</sup> Hasan Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, s.25.

<sup>17</sup> Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995, s. 48.

tarlası gibi “arkaik” bilgisayar oyunlarından kitlesel/devasa çevrimiçi oyunlara dek çeşitlilik gösterdiği için, oyuna ilişkin tanımlarda oldukça çeşitlidir.<sup>18</sup>

Caillois’e göre ise oyun bir serbest zaman etkinliği olmasına karşın, kuralları olan bir etkinliktir. “Oyunun kabul edilmiş sınırlar içinde kalması gerekir. Oyun verili bir zamanda başlar ve biter. Süresi belirlenmiştir. Bu nedenle oyunun alanı sınırlanmış, kapalı, korunmuş bir evrendir, saf bir uzamdır”.<sup>19</sup>

Oyun günlük yaşamdan değişik, oyunun kendi dünyası ve mantığı vardır. Bu ister saklambaç, evcilik gibi oyunlarda olsun, isterse dijital oyunlarda olsun değişmez. Oyuncu oynadığı oyunun dünyası içinde, ona uygun biçimde davranır; gerçek ile kurmaca dünya arasında bir ayırım yapar. Ancak bu nitelik, oyunda kurulan ortamın ve ilişkilerin günlük yaşamla ilişkili olmadığı anlamına gelmez. Tam tersine günlük yaşamın işleyiş biçimi, tüm rolleri ve örüntüleriyle oyunda yeniden dolaşıma sokulur.<sup>20</sup>

Horzum, oyun oynanırken zihinsel açıdan elde edilen kazanımları karar verme, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme ve oyunda karşılaştığı problemleri çözerek problem çözme becerisi edinme olarak belirtmektedir.<sup>21</sup>

Alcorn (2003), oyunların katılım gerektiren, bazı özel hedefleri başarabilmek için hem kendine hem de diğer oyunculara karşı yarışılan, özel kuralların bulunduğu spor veya eğlenceler olarak görüldüğünü belirtmektedir. Yine bir uygulamanın oyun olabilmesi

---

<sup>18</sup> Akbulut, *Gelenekselden Dijitale...*, s.25.

<sup>19</sup> Akt. Akbulut, a.g.e. s.31.

<sup>20</sup> Akbulut, a.g.e. s.39.

<sup>21</sup> Mehmet Barış Horzum, “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, Eğitim ve Bilim Dergisi, Cilt 36, Sayı 159, 2011, s.58.

için takip edilen kurallarının ve bir hedefinin olması gerekmektedir.<sup>22</sup> Oyunun sürekliliği için bireyler bu kurallara gerçek hayattakilerden daha sıkı bağlanmaktadır. Çünkü amaca ulaşmanın ve eğlenmenin tek yolu budur. Bir oyunu oyun yapanın ne olduğunu Prensky (2001), kurallar, hedef ve amaçlar, dönütler (geri bildirimler), zorluklar, yarış, meydan okuma, karşıtlık, etkileşim, sunum ve hikâye olarak belirtmiştir.<sup>23</sup> Karmaşık ve çeşitli oyun tanımlamaları olmasına rağmen herkesin temelde anlaştığı husus oyunların amacı veya sonucu eğlence ve haz almaktır.<sup>24</sup>

### 2.1.2 Bilgisayar Öncesi ve Bilgisayar Sonrası Oyunlar

Değişen ve gelişen teknoloji ve yaşam şartları ile beraber çocukların oyunları da değişmektedir. Bilgisayar çocuğu olarak adlandırabileceğimiz günümüzün çocukları bilgisayar oyunları karşısında gereksiz boş saatler geçirebilmektedir. Bu durum çocuk ve gençlerin pasifleşmelerine sebep olurken, onlardaki stresi de arttırmaktadır.

Günümüzde eğlence araçlarının değişmesi, iletişim araçlarının gelişmesi sonucu geleneksel çocuk oyunları nitelik değiştirmiş, hatta eskisi gibi oynanmaz olmuştur. Bilgisayar ortamlarında geliştirilen çeşitli oyunlar, çocukları hem hareketsiz bir yaşama itmekte hem de geleneksel oyun kültüründen uzaklaşmalarına sebep olmaktadır.<sup>25</sup> Geleneksel çocuk oyunları sokaklarda bir etkileşim ve sosyalleşme ortamı içerisinde gerçekleşmekteydi. Teknolojik araçlarla oynanan oyunlar çocukların birbirleriyle olan yüz yüze etkileşimini kesmektedir. Teknolojik oyunların önemli bir kısmı oyun dergilerinden takip edilmektedir.

---

<sup>22</sup> Sedef Sert, “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Lise Öğrencilerinin İnternete İlişkin Bilgi Düzeyi Performansına Etkisi: Quest Atlantis Örneği”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009. s. 4.

<sup>23</sup> Ezgi Yağız, “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2007, s.5.

<sup>24</sup> Burak Barmanbek, “Dijital Oyun Tasarımı”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, s.98.

<sup>25</sup> Cengiz Arslan, Ali Serdar Yücel & Mehmet Güllü, “İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi”, e-Journal of New World Sciences Academy, Volume: 5, Number: 1, 2010, s.29.

Gümüőođlu çocuk ve gençlerle yaptıkları bir anket çalışmasında onlara sokakta oynayıp oynamadıklarını sorduklarında yarından fazlasının (%62,5) oynamadığını söylediklerini belirtmiştir.<sup>26</sup> Postman eskiden sokaklarda görebildiğimiz çocuk oyunlarının artık ortadan kalktığını hatta çocuk oyunları düşüncesinin bile zihinlerden silindiğini belirtmektedir.<sup>27</sup> Çünkü çocuklar bilgisayarlarda gençlerin, yetişkinlerin oynadığı oyun türlerini çok çabuk kavrayarak onlarla birlikte çevrim içi oyunlara bile katılmaktadırlar.

### 2.1.3 İnternet ve Bilgisayar Bađımlılıđı

İnternet ve bilgisayar giderek günlük yaşantımızın vazgeçilmez bir unsuru olmaktadır. Bunun sebebi olarak da serbest bilgi dolaşımı ve paylaşımını gösterebiliriz. Turan'a göre internet kullanımının giderek artması, sınırsız, denetimsiz ve yasaksız her türlü bilgiye veya kişilere erişimin kolaylığı, çok olumlu gelişmelerin yanında bazı önemli ama olumsuz neticelerin doğmasına sebep olabilmektedir.<sup>28</sup> İnternet ve bilgisayarların her türlü bilgiye kolay ulaşılmasını sağlamasının yanı sıra oyun oynama gibi eğlence aracı haline gelmesi özellikle gençler arasında bađımlılıđa neden olmaktadır. İnternet bađımlılıđı bir tür hastalık sayılmaktadır ve mutlaka belirli bir tedavi gerektirmektedir.

Ölçülü kullanılmayan bilgisayar ve İnternet zamanla bađımlılık yapmaktadır. Bilgisayar ve İnternet bađımlıları bilgisayar karşısında zaman kavramını yitirmektedirler. Yemeđi, uyumayı, okula gitmeyi, kısaca temel sorumluluklarını bilgisayar ile aralarında bir engel gibi görebilirler ve bunları yerine getirmeyi erteleyebilir ya da unutabilirler.<sup>29</sup> Önce aile ile başlayan ilişkilerde kopma süreci daha sonra da çevreyle kopma noktasında devam etmektedir.

---

<sup>26</sup> Gümüőođlu, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet*, s.151.

<sup>27</sup> Neil Postman, **Çocukluđun Yokoluđu**, Kemal İnal (çev.), Ankara, İmge Kitabevi, 1995, s.14.

<sup>28</sup> Saliha Turan, **İnternet Ağında Çocuđum**, İstanbul, Gül Yurdu Yayınları, 2008, s. 15.

<sup>29</sup> Adem Durmuş, **Eyvah! Çocuđum Bilgisayar Kullanıyor**, İstanbul, Nesil Yayınları, 2007, s.82.

Ülkemizde de benzer sorunlar ne yazık ki yaşanmaktadır. Özmenler (2001) yaşadığı deneyimde lise öğrencisi ergenin evdeki bilgisayara internet bağlantısı sağlandıktan sonra belirgin derecede artan bilgisayar ve internet kullanımı ile bunların ardından görülen ders başarısızlığının dikkati çektiğini belirtmiştir.<sup>30</sup> Bağımlılık konusunda Karaca ise şunları belirtmektedir.

Ergenlik çağına has problemler ve kuşak çatışması gibi nedenlerle aileyle paylaşacak fazla bir şeyin kalmaması, arkadaşlık kurmada güçlük çekme ve içe kapanıklık gibi sebeplerle kendilerini yalnız hisseden ve bu yalnızlıklarını sosyal hayat içerisinde gidermekte güçlük çeken gençler rahat bir şekilde internete bağımlı hale gelebilirler. Çünkü sanal dünyada, yalnızlıklarını giderecek ya da yalnız olmadıkları hissini uyandıracak oldukça fazla unsur bulunmaktadır. Dolayısıyla, kendisiyle ilgilenilmediği, ona zaman ayıracak kimsenin bulunmadığı inancına sahip olan ve kendini yalnız hisseden pek çok birey gibi, yalnızlığını dindirmek isteyen internet gençliği de bulduğu her fırsatta soluğu sanal dünyada almaktadır. Ancak yalnızlık hissetsin ya da etmesin internete bağımlı hale gelen bireyler bir müddet sonra gerçek hayattan iyice kopabilir ve büsbütün yalnız hale gelebilirler. Bu durumda, yalnızlaşmanın getireceği yabancılaşma ve toplum dışında kalma ise kaçınılmaz olmaktadır.<sup>31</sup>

Öztürk ve arkadaşları ise internet bağımlılığının 1990'lı yılların ortalarından beri psikiyatri literatüründe yer aldığını ve internetin tüm dünyada hızla yaygınlaşmasıyla küresel bir sorun haline geldiğini belirtmişlerdir. Ayrıca hemen her yaşta görülebilecek olan bu yeni tanımlanan bağımlılık tipinin özellikle 12-18 yaş grubu açısından önemli bir risk unsuru haline geldiğini ifade etmişlerdir.<sup>32</sup>

Bilgisayar oyunları kendi başlarına bağımlılık yaratmaz. Ancak bazı bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaratma potansiyeli diğerlerinden belirgin ölçüde fazladır.

---

<sup>30</sup> Cahit Cengizhan, "Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: Bağımlılık", **VIII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi VIII. Ulusal PDR Kongresi Bildiri Özetleri**, İstanbul, Marmara Üniversitesi Yay., 21-23 Eylül 2005. s.6.

<sup>31</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.424.

<sup>32</sup> Özgür Öztürk, ve diğerleri, "İnternet Bağımlılığı: Kliniği ve Tedavisi", *Bağımlılık Dergisi*, Cilt: 8, Sayı: 1, 2007, s.36.

Bunların özellikleri şunlardır:<sup>33</sup> (Topluluk, talih meselesi ve ödüllendirme, hayal edilen kişilik, sonsuzluk).

*Topluluk:* Bazı oyunlar sadece ekip, “kabile” içerisinde başarıyla tamamlanabilirler. Çocuklar, dahil oldukları oyun ekibi tarafından dışlanma korkusuyla oyunu bırakmakta güçlük çekerler. Bu özellikle, internet üzerinden oynanan online oyunlarda söz konusudur.

*Talih Meselesi ve ödüllendirme:* Oyunlarda oyuncu önceden belli olmayan aralıklarla özel ödüller kazanır. Çocuklar ne kadar uzun oynarsa, ödül ihtimali o kadar artar. Çocuklar her an, ödül zamanı geleceği umudunu besler ve bu yüzden sürekli oynamaya devam ederler. Söz konusu oyunlar, uzun süre oynamayı daha hızlı ilerleme imkanıyla ödüllendiriyor: örneğin oyundaki karakterin daha güçlü olmasını sağlayan tecrübe puanlarıyla ya da kazanılan para, alet veya hammaddelerle. Yani, oyuncu ne kadar uzun süre oynarsa o kadar çok “kazanıyor”.

*Hayal Edilen Kişilik:* Bazı oyunlar çocuklara başka kılıklara bürünme ve kendilerini olmak isteyecekleri bir şekilde gösterme imkanı sunar, örn. güçlü, kudret sahibi, sportif. Kendilerini hayal ettikleri imgeyi görüntüleyebilirler.

*Sonsuzluk:* Online oyunlar günün 24 saati devam ediyorsa ya da aylık ücret karşılığı oynanıyorsa, çocuklar bir şey kaçırmaya korkusuyla oyunu bırakamazlar.

Young’ın internet bağımlılığı için tanı ölçütleri;<sup>34</sup>

1. İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş,
2. İnternete bağlı kalma süresinde artışa ihtiyaç duyma,
3. İnternet kullanımını azaltmaya yönelik başarısız girişimlerde bulunma,
4. İnternet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtileri,
5. Başlangıçta olduğundan daha uzun süre internete bağlı kalma,
6. İnternetin aşırı kullanılması yüzünden ilişkiler, okul ya da işle ilgili sorunlar yaşama,

---

<sup>33</sup> “**Oyunları Birlikte Keşfedin – Bağımlılığı Önleyin**” Bilgisayar Oyunları Özel Sayısı, s.4-5, [http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/computerspielsucht/sh\\_flyer\\_computerspielsucht\\_tr.pdf](http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/computerspielsucht/sh_flyer_computerspielsucht_tr.pdf) (08.02.2011).

<sup>34</sup> Akt. Öztürk & vd., *İnternet Bağımlılığı*, s.38.

7. İnternete bađlı kalabilmek iin aile yelerine, terapisteye ya da bařkalarına yalan syleme,
8. İnternete bađlı kalındıđı sure ierisinde duygulanım deđiřikliđinin olması (umutsuzluk, sululuk, anksiyete, depresyon gibi).

### 2.1.4 İnternet Genliđi

İnternet genliđi, yođun biimde bilgisayar ve internet kullanabilen, internette oyun oynayan, sohbet eden, sanal topluluklara katılan, elektronik olarak haberleřme, biliřim ve iletiřim etkinliklerinde bulunan, internet ortamlarında sosyalleřen gen bireylerden oluřan kitle olarak tanımlanabilir.<sup>35</sup> İnternet artık genliđin hayatında ayrılmaz bir yer edinmiřtir. İnternet kltrn en abuk benimseyen ve en ok kullanan kitle de genlerdir.

Dođan, İnternet'in ocuklara ve genlere zellikle bilgilenmede ve eđitimde byk yararlar sađlamasına karřın, fiziksel, psikolojik ve sosyal aıdan olumsuz etkiler de getirdiđini belirterek řyle devam etmektedir. "Web ortamında gezinen bireyin karřısına birden cinsellik, pornografi, uyuřturucular, alkol, kalpazanlık, hırsızlık, eřitli silahların ve bombaların yapımı, ırklık gibi konularda sayfalar ıkmaktadır. Dođal olarak merakı uyanan birey bunları okumakta, kimi zamanda uygulama yoluna gitmektedir."<sup>36</sup>

İnternet ve bilgisayar, sađlıklı ve yararlı bir kullanımla, zellikle ergenlik dneminde ekingen yapıdaki genlerin kendini daha iyi tanınmasında ve ortak ilgi alanlarına sahip insanlarla tanışma fırsatı sađlamasında yařantı zenginliđi sunmaktadır.<sup>37</sup> Artır'a (2006) gre, kiřinin en yakınları, ailesi ve arkadařları dururken duygu ve dřncelerini hi

---

<sup>35</sup> Karaca, *İnternet Genliđi*, s.423.

<sup>36</sup> İsmail Dođan, *Sosyoloji; kavramlar ve sorunlar*, 8. Baskı, Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 2008, s. 463.

<sup>37</sup> Mahmut Aıl & Abdullah Purtař, *Ergenlik Psikolojisi*, Hepsıocuk Yayınları, İstanbul, 2008, s.104.

tanımadığı kişilerle paylaşmaya ihtiyaç duymasının başlıca nedenleri şunlardır: “Yalnızlık duygusu ve kendisiyle ilgilenen, ona zaman ayıran yakınlarının olmaması. Boş vakti olduğu halde bir gayesinin olmaması. Kitap okumaması ve bir sanatla meşgul olmaması. Arkadaşlarının olmaması. Yakın kişilerin eleştirilerinden ve yanlış anlamalarından endişe edip düşüncelerini onlarla paylaşmak istemeyip tanımadığı kişilerle, kendisiyle aynı fikir, duygu ve düşüncede olduğunu, ortak noktalara sahip olduğunu düşündüğü kişilerle bu ihtiyacını gidermeye çalışması.”<sup>38</sup> Bilgisayar ve internet gençliği dediğimiz kitle gerek ev ortamında gerekse bu araçların bulunduğu diğer ortamlarda aynı mekanı paylaştıkları kişilerle iletişim kurma noktasında birbirlerinden çok uzaklaşmakta, fakat çok uzakta sayılan insanlarla da bir o kadar yakınlaşabilmektedirler.

İnternet gençliğinin en önemli özelliklerinden biri de interneti bir oyun ve eğlence aracı olarak görmesidir. İnternet ile ilgili araştırmalara göre, internet kullanıcılarının en büyük bölümünü gençler (en çok da erkekler) oluşturmakta ve bunların da çok büyük bir bölümü internete genellikle oyun ve eğlence amacıyla bağlanmaktadır.<sup>39</sup>

Kimilerine göre pek çok yararlı bilginin bulunduğu dev bir kütüphane, kimilerine göre en iyi haberleşme aracı veya kimilerine göre de hoşça zaman geçirilebilecek bir araç olarak algılanan internet, şiddeti, terörü, ayrımcılığı, nefreti ve bu yöndeki çeşitli tehlikeleri de beraberinde getirebilmektedir. Dolayısıyla, gençler, internette sohbet odalarından internet sayfalarına, forum sayfalarından tartışma listelerine kadar pek çok yerde bu türlü risklerle karşı karşıya kalabilmektedir.<sup>40</sup>

İnternette çok zaman geçiren çocuklar ve gençler günlük hayatlarında sessiz, içine kapanık ve güvensiz kişilik özelliklerine sahiptirler. Bu sebeple de internet üzerinde

---

<sup>38</sup> Akt. Karaca, *İnternet Gençliği*, s.424.

<sup>39</sup> Karaca, *a.g.e.*, s.426.

<sup>40</sup> Birkan Sarıfaktoğlu, “**İnternetin Toplumsal Etkileri**”, *Elektrik Mühendisliği Dergisi*, Sayı 431, Ağustos 2007, s.56.

kazandıkları yeni kimlikleri ile bu yeni toplumda saygınlık kazanmak için çeşitli yollara başvurabilmektedirler.<sup>41</sup> Bu insanlar için bilgisayar oyunları ve internet günlük hayattaki eksikliklerini telafi edebilecekleri bir alandır.

## 2.2 Bilgisayar Oyunları

### 2.2.1 Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi ve Medyadaki Konumu

Savaş ve oyun hiçbir zaman için birbirinden pek uzak durmadı. İnsanlar birbirleriyle savaşmaya başladığı zamandan bu yana savaşın oyununu da oynuyor; bu ilişki medeniyetin başlangıcına, hatta daha da eskilere kadar uzanıyor. Dünyanın dört bir yanındaki kültürler, savaşı temsil eden oyunlar geliştirmiş ve savaş temasını oyunların heyecanını artırmak amacıyla kullanmıştır.<sup>42</sup>

Bilinen ilk bilgisayar oyunu 1958 yılında fizikçi Willy Higinbotham tarafından geliştirilen interaktif masa tenisi benzeri bir oyundur. 1967’de Ralph Baer ve ekibi, televizyondan oynanabilen interaktif bir oyun yaratırlar. Bunu bir kovalamaca ve tenis oyunu takip eder.<sup>43</sup> Wolf’e (2008) göre 1958 yılında William Higinbotham’ın “Tenis For Two” oyunu, ekran üzerinde oynanan ve etkileşimli bir kontrol sağlayan yapıya sahiptir. Ancak bu, günümüzde gerçek bir video oyunu olarak kabul edilmemektedir. Bu anlamda günümüzde kabul edilen ilk video oyunu “Spacewar”dır. Bu oyunun tamamlanmış sürümü 1962 yılında geliştirilmiştir.<sup>44</sup> Bilgisayarın ve ardından internetin insan hayatına dahil olmasıyla birlikte bireysel yada online (çevrim içi) oyunların sayısı artmış ve kolay oynanır olmuştur. Barmanbek bilgisayar oyunlarının toplumsal hayattaki etkileri ile ilgili olarak şunları belirtmektedir.

---

<sup>41</sup> Doğan, *Sosyoloji*, s. 465.

<sup>42</sup> Ed Halter, **Savaş Temalı Oyun Kültürü**, Taner Gezer (çev.), İstanbul, Yakamoz Yayınları, 2009, s.29.

<sup>43</sup> [http://www.enformatikseminerleri.com/dosyalar/seminer1/oyun\\_oyuncu\\_sunum.pdf](http://www.enformatikseminerleri.com/dosyalar/seminer1/oyun_oyuncu_sunum.pdf) (04 Nisan 2010).

<sup>44</sup> Akt: Horzum, *İlköğretim Öğrencilerinin ...*, s.58.

2000'li yıllarla birlikte bilgisayar oyunları toplumsal yaşamdaki etkisini giderek arttırmaya başlamış, en popüler eğlence araçları arasına girmeyi başarmıştır. 20. yüzyılın başlarından itibaren özellikle gelişmiş ülkelerdeki insanların boş zamanlarının giderek artması, bu zamanı değerlendirmek için çok sayıda ürün ve ortamın rekabetini başlatmıştır. Önceleri tiyatro, sinema ve konserlerle başlayan bu rekabet, sonraları insanların evlerine ve hatta ceplerine girmiş, radyo, televizyon, video, bilgisayar, internet ve cep telefonu ile devam etmiştir.<sup>45</sup>

Durmuş ise bilgisayar oyunları sektörü ile ilgili olarak şunları belirtmektedir.

Bilgisayar oyunlarının oluşturduğu sektör giderek büyümektedir. İnternet üzerinden binlerce kişinin aynı anda oynadıkları çeşitli oyunlar bile bulunmaktadır. Bilgisayar oyunlarının oluşturduğu sektörün cirosu, Hollywood sinema sektöründen daha fazla olduğu ekonomi uzmanlarınca dile getirilmektedir. Oyun sektörünün dünyada 25.000.000.000 dolarlık ciroya ulaştığı bilinmektedir. Türkiye'de 3 oyun dergisinin tirajı 30.000 civarındadır. Türkiye'de yasal olarak senede yaklaşık 40.000 adet oyun satılmaktadır. Ancak bu sektördeki piyasa uzmanları oyunların % 90'ının korsan olarak satıldığını söylemektedir. Buna göre, Türkiye'de yaklaşık 400.000 civarında oyun satılmaktadır. İnternet üzerinden oynanan oyunlar dahil edildiğinde karşımıza korkunç rakamlar çıkmaktadır. Özellikle ADSL ile birlikte internete bağlanmanın yaygınlaşmasıyla birlikte oyun satışları kısmen duraklamıştır. Ancak internet üzerinden oyun oynayan bireylerin sayısı ise giderek artmaktadır.<sup>46</sup>

### 2.2.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunlarının Sosyal ve Kültürel Etkileri

Bilgisayar ve internet kullanımının çocuk ve gençlere sunduğu olumlu getirilerinin yanında, bu kullanımın olumsuz etkilerinin bulunduğu da her zaman göz önünde tutulmalıdır. Örneğin, eğitim sistemi ve öğretmenler açısından bilgisayar ve internet kullanımı ile ilgili dile getirilen farklı bir görüş, internet'te var olan yoğun bilginin, öğretmen, kitap, kütüphane, araştırmacılık, deney ve gözlem gibi normal eğitim araçlarına olan olumsuz etkisini işaret etmektedir.<sup>47</sup> Örneğin bilgiye ulaşmada sağladığı kolaylık sayesinde kütüphanelerden yararlanma oranı azalmaktadır. Kütüphanelerden yararlananlar gözlemlendiğinde araştırma yapanlardan çok, ortamın sessizliğinden dolayı ders çalışanların veya sınavlara hazırlananların yaygın olduğu görülmektedir.

<sup>45</sup> Barmanbek, *Dijital Oyun Tasarımı*, s.95.

<sup>46</sup> Durmuş, *Eyvah! Çocuğum ...*, s.162.

<sup>47</sup> Gürol Canbek & Şeref Sağıroğlu, "Çocukların ve Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Güvenliği", *Politeknik Dergisi*, Cilt 10, Sayı 1, 2007, s. 33.

Bilgisayar ve internet zamanla bireyin toplumdan kendini soyutlamasına, yalnızlık hissine kapılmasına ve depresyon geçirmesine yol açabilir. Bununla birlikte, toplumsal ilişkileri zayıflatabilir, arkadaş ve akraba ilişkilerini azaltabilir, aile içi ilişkileri bozabilir.<sup>48</sup> Nitekim birçok aile çocuklarındaki bu tür olumsuzlukları gözlemlediğinde onların bilgisayar ve internet kullanımlarına yasaklama getirerek çözüm bulmaya çalışmaktadırlar. Ancak özellikle gençler açısından bu tür önlemler aşılamaz değildir.

Brant'a (2003) göre bilgisayar televizyon gibi çocukların genelde yaşama tarzını değiştirmekte, diğer etkinliklere ayıracağı zamanı almakta ve yaratıcılığı zayıflattığı için okuma alışkanlıklarını olumsuz etkileyebilmektedir. Yapılan bir araştırmada "Teknoloji hangi etkinlikleri yapmanızı azalttı" sorusuna verilen yanıtlara göre, çocukların %37'si okuma, %29'u oyun oynama, %27'si spor yapma ve %8'i bir müzik enstrümanı çalma etkinliklerini azalttığını belirtmiştir.<sup>49</sup> Kitap okumayı sevmediğini söylemekten rahatsızlık duymayan bir kuşak yetişmektedir.<sup>50</sup> Kitap okuma alışkanlığının küçük yaşlarda kazandırılması gerektiği için bu konuda ailelere önemli sorumluluklar düşmektedir. Çünkü aile birey için bir model teşkil etmektedir. Hem teknolojiyi nasıl kullanması gerektiği hem de okuma alışkanlığı konusunda yönlendirici olabilmelidir. Kelleci'ye göre bilgisayar oyunları ve internet çocuk ve gencin arkadaşının yerini alarak sosyal izolasyona\* neden olmaktadır.<sup>51</sup> Kendisini diğer insanlardan ve toplumdan uzaklaştıran birey yalnızlığın getirdiği stresi yenmek için bilgisayar oyunlarına ve internete daha fazla yönelecektir.

---

<sup>48</sup> Durmuş, *Eyvah! Çocuğum ...*, s.81.

<sup>49</sup> Ayşe Gül Aksaçoğlu & Bülent Yılmaz, "Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi", *Hakemli Yazılar, Türk Kütüphaneciliği* 21, Cilt 1, 2007, s.12.

<sup>50</sup> Gümüsoğlu, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet*, s.165.

\* Sosyal izolasyon: Kişinin kendisini toplumdan soyutlaması, insanlarla iletişim kurmaktan kaçınması olarak ifade edilebilir.

<sup>51</sup> Meral Kelleci, "İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri", *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 2008: 7(3), s.254. <http://www.scopemed.org/?mno=308>, (20.05.2010).

Karaca, gençliğin topluma uyumu, geleceğe hazırlanması ve kimliğini bulup kendini ifade edebilmesinde sosyo-kültürel etkinliklere katılımın oldukça önemli bir işlev gördüğünü belirtmektedir. Devamında şunları ifade etmektedir. “Genel olarak öne çıkan sosyal ve kültürel etkinlikler arasında, konferans, panel, sergi vs.ye katılma, sinemaya gitme, günlük gazeteleri takip etme ve kitap dergi okuma gibi etkinlikler sayılabilir. Tercih edilen etkinlik türü ve katılım düzeyi, katılımcıların sosyal ve kültürel yapıları hakkında da fikir verici olabilmektedir. Oysa internet gençliğinin sosyo-kültürel etkinliklere katılımının çok iyi bir düzeyde olduğu söylenemez”.<sup>52</sup> Yapılan araştırmalarda genellikle boş zamanları değerlendirmede bilgisayar oyunları ve interneti tercih ettikleri görülmektedir.

Bilgisayar ve internet çocuk ve gençleri sosyal hayattan giderek koparmaktadır. Zamanının çoğunu bilgisayar ve internet başında geçiren çocuk ve gençler arkadaş edinmekte ve sosyal ilişkilerini geliştirmekte zorlanmaktadırlar. Dolayısıyla zamanla asosyal ve sorunlu bireyler haline gelmektedirler.<sup>53</sup> Çocukları bu zararlardan korumak için bilgisayar ve internetin kullanımını yasaklamak sorunu çözmeye etkili olmayacaktır. Bu nedenle bilgisayar ve internetin nasıl kullanılması gerektiği hususunda öncelikle ailelerin bilinçlenmesi ve onların da çocuklarını bu konularda bilinçlendirmeleri gerekmektedir.

### **2.2.3 Bilgisayar Oyunlarının Tutum ve Davranışlara Etkisi**

Adam öldürerek puan alınan, hırsızlık yapılarak tur atılan, atılan yumrukla oyun kazanılan bir dünya var artık. Yapılan her kötü davranışın bir sonucu da görünmüyor bu dünyada. Arabayı parçalıyorsunuz; ama tek bir tuşa basarak araba sapasağlam önünüzde hazır oluyor. Üstelik içinde de değilsiniz. Sanal âlemde tek tuşla çözülen bu sorun gerçek hayatta çözülemeyince, öfke nöbetleri sarıyor insanları.<sup>54</sup> Bu oyunlarda oyuncu, adam öldürebiliyor, hırsızlık yapıyor, mafya elemanı oluyor ve en ince ayrıntısına kadar

---

<sup>52</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.425.

<sup>53</sup> Durmuş, *Eyvah! Çocuğum ...*, s.45.

<sup>54</sup> Mehmet Sakin, “**Oyun Sanal Bunalım Gerçek**”, Ailem Dergisi, Sayı 213, Ocak 2007, s.19.

şiddet uygulamayı öğreniyor. Böylece bu tür oyunları oynayan çocuk ve ya gençler, eğer gerçekte sanal arasındaki farkı ayırabilecek bilince sahip değilse, şiddet uygulama konusunda hazır duruma gelebiliyor.<sup>55</sup>

Bilgisayar oyunlarına bağlandıkça bireyler zamanla gerçek hayatı ve sanal ortamı birbirine karıştırmaktadırlar. Özellikle çocuk ve gençler bu oyunlardan çok daha fazla etkilendikleri için oyun karakterlerinin davranışlarını kendilerine model alarak gerçek hayata yansıtılabilmektedirler. Oyun ortamlarındaki şiddetin ağrısız, acısız olması bunu günlük hayatta uygulama düşüncesini kolaylaştırmaktadır. Barmanbek oyun algısıyla ilgili olarak şunları ifade etmektedir.

Oyundaki tehlikeler her zaman gerçek hayattakinden azdır. Oyuncu bütün gününü canavar yok ederek geçirir, fakat ara birim kullanmaktan parmaklarına giren kramp dışında bir fiziksel zarar görmez. Başka bir oyunda milyarlarca liralık bir iş imparatorluğu kurup, kumbarasındaki bir kuruşu bile riske atmadan, yarım saat içinde hepsini kaybedebilir. Tek bir damla kan bile akıtmadan dev orduları komuta edip ülkelerin yok olmasına sebep olabilir. (...) sonuçlarına katlanmadan eylem yapabilme özgürlüğü, oyunların kuşkusuz en çekici yönüdür.<sup>56</sup>

Irwin ve Gross (1995) yaptıkları bir araştırmada, ilkokul ikinci sınıf erkek çocuklarının “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 eşyalara hem de oyun arkadaşlarına daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlık sergiledikleri belirlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynama sürecinden hemen sonra gerçekleşen serbest oyun esnasında gözlemlenen bu

---

<sup>55</sup> Müjdat Arslan, “**Profesyonel Katil Eğitmenleri: Bilgisayar Oyunları**”, Cihan Haber Dergisi, Yıl: 5 Sayı: 21 Mart-Nisan 2007, s. 21.

<sup>56</sup> Barmanbek, *Dijital Oyun Tasarımı*, s.104.

davranışların, erkek çocukların karakterlerinden bağımsız bir şekilde oluştuğu belirtilmektedir.<sup>57</sup>

“Saldırgan öğeler içeren bilgisayar oyunları ve siteler şiddete karşı çocukları duyarsızlaştırmaktadır. Böylece çocuklar yaşamın gerçek uyarılarına karşı duyarsızlaşabilmektedirler”.<sup>58</sup> Bu durumda bireyin günlük hayatta karşılaştığı ve ya başkalarına yansıttığı şiddet onun için doğal bir durum gibi algılanmaktadır.

Bilgisayarla birlikte hayatımıza giren oyunların, akıl sağlığını tehdit eder hale geldiğine dikkat çeken Psikiyatrist Ayhan Akçan, son 5 yılda bu tür vakalarda artış olduğunu belirtmektedir. Akçan, kendisine gelen hastaların toplumla bağlarının kopmasıyla depresyona girdiklerini vurgulamaktadır. Psikiyatrist Akçan, konuyla ilgili şunları söylemektedir, “önceleri birkaç saatte biten bilgisayar oyunları artık 8-10 saati buluyor. Yeni nesil oyunlarda adeta sanal bir dünya kuruluyor. Kişi oyunlarda çok iyi korunan bir bankayı soymaya çalışıyor, bir dizi olumsuz şart altında şirket kuruyor, bir şehri yapılandırıyor ya da saatler süren stratejik savaşlara giriyor. Üstelik bağımlılık yapan bu oyunların art arda yeni sürümleri piyasaya çıkıyor. İnternet üzerinden binlerce kişinin aynı anda oynadıkları oyunlar bile var. Sektörün cirosu, Hollywood gibi bir devi barındıran sinema sektörünü ve aynı büyüklükteki müzik endüstrisini geçmiş durumda. Bu oyunlar kontrollü oynanmalı. Aksi takdirde psikolojik sorunlar ortaya çıkabilir.”<sup>59</sup>

Roe ve Muijs (1998), sürekli bilgisayar oyunu oynayanların okula olan ilgilerinin sık bilgisayar oyunu oynamayanlardan daha az olduğunu ayrıca sürekli bilgisayar oyunu oynamanın, ödevler için gerekli zamanı azalttığını ve bunun da akademik başarıya

---

<sup>57</sup> Akt. Aysel Bilgi, “Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005, s.16.

<sup>58</sup> Şebnem Soysal, “**Görkem Büyüyor**”, Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi, Cilt 10, Sayı 8, 2001, s.307.

<sup>59</sup> Akt. Sakin, *Oyun Sanal ...*, s.22.

negatif olarak yansıdığını belirtmişlerdir.<sup>60</sup> Özellikle kent merkezlerinde okul saatlerinde derste olmaları gerekirken internet kafelerde ve oyun salonlarında rastlanılan öğrencilerin sayısı hiç de azımsanacak ölçüde değildir.

Birkets (2004), bilgisayarın okuma alışkanlığını geriletliğini; Lieberman (1986) ise, bilgisayar oyunlarının okumadan alınan zevkin azalmasına, okuma başarısının düşmesine neden olduğunu belirtmişlerdir.<sup>61</sup> Yapılan araştırmaların birçoğunda kitap okuma düzeyi ile bilgisayar oyunu oynama oranı arasında negatif bir ilişki olduğu görülmektedir.

Bilgisayar ve internet oyunlarının yukarıda bahsedilen olumsuz tutum ve davranışlara yol açtığı görüşlerinin yanında konuya olumlu yönlerden yaklaşan araştırmacılar da bulunmaktadır.

Demiray'a göre (2003), bilgisayar öğrencilerin bilgi düzeylerini yetenek ve becerilerini artırmalarına yardımcı olmakta, ayrıca onları toplumsal yaşamın sıkıcı temposundan uzaklaştırıp öğrencilere hoşça vakit geçirme olanaklarını daha ucuz ve çeşitli bir biçimde sunabilmektedir. Bu işlevlerinin yanı sıra öğrencilerin, gruplar arası ilişkilerini geliştirip onların birbirlerini tanınması ve anlaması için bir ortam sunmaktadır.<sup>62</sup>

H. Kurfallı'nın (2005) yaptığı araştırma sonucunda, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin eğitimlerindeki başarı düzeylerini; yaratıcılıklarını geliştirdiği, bilgi alış verişine olanak sağladığı ve iletişim kurmada faydalı olduğu için olumlu bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Öte yandan bilgisayar oyunlarının sosyalleşmeyi engellediğini gösteren kesin bir kanıt

---

<sup>60</sup> Aktaran: Serkan Çankaya & Aysen Karamete, "Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi", Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, s.118.

<sup>61</sup> Aksaçoğlu & Yılmaz, *Öğrencilerin Tv. ve Bilgisayar...*, s.12.

<sup>62</sup> Akt. Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.13.

bulunamamıştır. Sanılanın aksine çok fazla bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin diğer sosyal aktivitelerine de devam ettiği görülmüştür.<sup>63</sup>

İnternet ve bilgisayar, sağlıklı ve yararlı kullanımla, özellikle ergenlik döneminde çekingen gençlerin kendini daha iyi tanıması, bireye ortak ilgilere sahip insanlarla tanışma fırsatı sağlaması yönüyle yaşantı zenginliği sunan bir araçtır. Ancak gelişme çağındaki çocuklar için doğru kullanılmaması halinde dil gelişiminde gerileme, sosyal ilişkilerde zayıflama, ders başarısızlığı, depresyon, hareketsizlik ve buna bağlı rahatsızlıklar ve şiddet eğilimli davranışlar görülebilir.<sup>64</sup> Erken yaşlarda başlayan bu olumsuz alışkanlıklar gençlik döneminde de sıkıntıları devam ettirebilir.

Her teknolojik ürün gibi bilgisayarların da çocukların zihinsel, bedensel, ruhsal ve toplumsal gelişimleri üzerinde olumlu ve olumsuz etkilerinin olacağı söylenebilir. Etkinin olumlu ve olumsuzluğunu belirleyecek unsurların en başta bilgisayar kullanım süresi, bilgisayar kullanım amaçları, ailelerin ve diğer ilgililerin bu konudaki yaklaşımları olduğu söylenebilir.<sup>65</sup>

#### **2.2.4 Aile içi iletişim**

Yetişkinlerle ergenler arasındaki en büyük sorun iletişimdir. İletişim birçok toplumsal sorunda olduğu gibi aile ortamındaki sorunlarında önemli nedenleri arasındadır. Dolayısıyla sağlıklı bir iletişim kötü giden her şeyi tersine çevirecek güce sahiptir. İletişimin olumlu ya da olumsuz sonuçlanmasında belirleyici olan şey iletişimin niteliğidir. Buna göre, ergenleri anlamada en gerekli olan iletişim ögesi sevgidir.<sup>66</sup> Ancak geleneksel kültürün ağır bastığı toplumumuzda iletişimin en önemli unsurlarından olan sevgiyi yansıtmaya biçimlerinde ebeveynler ile çocukları arasında

---

<sup>63</sup> Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.22.

<sup>64</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.103–104.

<sup>65</sup> Aksaçlıoğlu & Yılmaz, *Öğrencilerin Tv. ve Bilgisayar...*, s.11.

<sup>66</sup> Doğan, *Sosyoloji*, s. 515.

sıkıntılar yaşanabilmektedir. Ebeveynler çocuklarını çok sevmelerine karşın bunu çocuk yetiştirme kültüründen kaynaklanan birtakım nedenlerle fazla belli etmemekte ya da edememektedirler. Çünkü genellikle ebeveynler kendileri de böyle yetiştirilmişlerdir.

Gençlerin çoğu özellikle ergenlik dönemlerinde aileleriyle bir takım sorunlar yaşarlar. Çocukluk dönemini geride bırakan birey ergenlik dönemiyle birlikte kendini ailesinde ve çevresinde saydırmak ister. Aile ve çevrede bir yer edinme mücadelesini ise kendini onlardan ayırarak veya onlara karşı çıkararak yapmaya çalışır. Bu durumda aile ile genç arasında sorun oluşmaktadır. Sağlıklı bir ailede bile görülen bu durumlar parçalanmış ailelerde sorunları daha da büyütebilmektedir. “Bu nedenle, ergenlik döneminde gencin kendisine ayna olabilecek iyi bir aile ve arkadaş çevresine ihtiyacı vardır.”<sup>67</sup>

Ergenin aile içi iletişim boyutu, bilim adamlarınca araştırma konusu olmuştur. Aile bireyleri arasında yeterli bir değer verme ve karşılıklı saygı varsa kolayca iletişim kurulabilmektedir. Bunun aksine çeşitli nedenlerden dolayı bozulan aile ilişkileri ergenin internete ya da farklı şiddet içerikli durumlara yönelmesine neden olmaktadır.<sup>68</sup>

Ergenlerin istedikleri en önemli şeylerden biri, kendilerine değer verilmesi ve zaman ayrılmasıdır. Ergenin istediği zaman düşüncelerini anlatacak birini bulması, içinde bulunduğu olumsuz durumdan çıkmasına yardımcı olacaktır.<sup>69</sup> Bu isteğin öncelikle karşılanması gereken yer ailedir. Genç değer görme ve kendisine zaman ayrılması noktasında sıkıntı duyarsa bunu telafi etmek için yönünü aile ortamının dışına çevirecektir. Doğan’a göre aile dışındaki dünya ergenleri iki açıdan ilgilendirmektedir. Gençlerin büyük bir kısmı aileleriyle önemli iletişim sorunları yaşamaktadırlar; o nedenle de aile dışındaki bir dünya kaçınılmaz bir kaçış alanı olarak düşünülmektedir. Ya da dış dünyanın kayıtsız şartsız bir cazibe merkezi, özgürlüklerin ve her türlü

---

<sup>67</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.58.

<sup>68</sup> Mehmet Aksüt & Zekeriya Batur, “İnternet Perspektifinde Ergenlerin Sosyalleşme ve İletişim Kurma Süreci”, **Akademik Bilişim’07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri**, 31 Ocak - 2 Şubat 2007, Kütahya, Dumlupınar Üniversitesi, s.40.

<sup>69</sup> Aksüt & Batur, a.g.e. s.41.

bireysel ifade ve tepki biçimlerinin hoyratça gerçekleştirilebildiği bir alan olarak görülmesidir.<sup>70</sup>

İnternet kullanım alışkanlıklarının aile içi ilişkilere yansımalarının nasıl olacağı sorusu büyük bir önem arz etmektedir. İnternet üzerinden her türlü bilgiye rahatlıkla erişebilme ve bilgi toplumunun gereği olan donanımlara bu yolla kolayca sahip olabilmeye durumlarının ailevi ilişkilere olumlu yansımaları mümkün olabileceği gibi, internet kullanımının aile içi ilişkilere yansımalarının olumsuz yönde olabileceği de düşünülmektedir. Nitekim Karaca'nın araştırmasında kullanıcıların %19,1'i internette fazla zaman geçirmelerinin aileleri ile problemler yaşamalarına neden olduğunu ifade etmişlerdir. Bu sonuç, aşırı internet kullanımının aile içi ilişkileri ne yönde etkileyebileceğini göstermesi açısından ilgi çekici görünmektedir.<sup>71</sup>

Çocuk ve genç, öncelikle ailesinin etkisi altındadır ve ilk eğitimini da ailede alır. Toplumun kültür deposu sayılan aile aynı zamanda kültürü gence aktarır. Ailenin bu kültürü aktaracak sağlıklı bir yapıya sahip olması çok önemlidir. Bireyleri arasında sağlıklı ilgi ve iletişimin olduğu ve sürdürüldüğü aile, sağlıklı ailedir.<sup>72</sup> Bu ailede çocuk ve gençler tıpkı yetişkinler gibi değer görür ve bununda farkındadır. Oysa sağlıklı ilgi ve iletişimin olmadığı ailelerde yetişen çocuk ve gençler değer görme isteğini karşılayamadığından bu ihtiyacını aile dışındaki ortamlarda arama çabasına girmektedir.

Anne-babanın ergenle sağlıklı iletişim kuramaması, baskıcı ve otoriter tutumları, eşler arası sorunlar ve çatışmalar, doğal olarak aile otoritesine karşı çıkma eğiliminde olan genci daha da hırçınlaştırmakta ve ailesiyle çatışma ortamına sürüklemektedir.<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup> Doğan, *Sosyoloji*, s.515.

<sup>71</sup> Akt. Karaca, *İnternet Gençliği*, s.428.

<sup>72</sup> Özcan Köknel, "Kültür ve Gençlik Sorunları;" **Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları**, Haluk Yavuzer, Özcan Köknel, Adnan Kulaksızoğlu, Halis Ayhan, Abdurrahman Dodurgalı, Halil Ekşi (drl.), İstanbul, Timaş Yayınları, 2010, s.57.

<sup>73</sup> Hasan Dam, "**Öğrencinin Okul Başarısında Aile Faktörü**", Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 2008/2, Cilt.7, sayı 14, s.90.

Kuşak çatışması sorunu aileyle genç arasında insanlık tarihi boyunca yaşanmıştır ve yaşanacaktır. İçinde bulunduğumuz yüzyıldaki bilgi akışı, iletişim olanakları, ekonomik, teknolojik, toplumsal değişimler kuşak farkını, çatışmasını gençler ve aileleri için önemli bir sorun durumuna getirmiştir.<sup>74</sup> Bu sorundaki en önemli faktörlerden biri kuşakların birbirlerini kendi yaşadıkları dönemin özellikleri açısından değerlendirmeleridir.

### 2.2.5 Ailelerin Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Yaklaşımları

Her ne kadar anne-babalar bilgisayar oyunlarına şüpheyle yaklaşıyorsa da, birçoğu çocuklarının gelecek için bir biçimde değerli zihinsel beceriler öğrendikleri umuduyla kaygılarını bir yana bırakmaktadır. Birçok eğitici bu vurguyu kaygı verici bulmaktadır. Toronto York Üniversitesinden Linda Pogue şunu belirtiyor: bu makine o kadar bilişsel ki, duygularla ilgili yönü unutuyoruz. Çocukların ve üniversite öğrencilerinin her şeyi kafalarında çözdüklerini görüyorum, hayatı yaşamıyor, hakkında düşünüyorlar.<sup>75</sup> Kelleci, çocukların bilgisayar ve internete yönelmelerinde aile faktörüyle ilgili olarak Young'un görüşlerini şöyle ifade etmektedir.

Young, sorunun kaynağının bilgisayar değil, bilgisayar kullanan insanlar olduğunu, özellikle ilgilenilmeyen, aile içerisinde sağlıklı ve güvenli bir ortamı bulamayan çocukların bilgisayarı bir kaçış, atlatma aracı olarak kullanma yoluna gidebildiği ve bu çocukların bilgisayar oyunları ve internetin olumsuz etkilerinden en çok zarar görenler olduğunu söylemektedir. Oyunda başarılı olmak, örneğin bir makineyi kontrol edebilmek, bir yarış kazanabilmek çocukta üstünlük duygusu oluşturur. Bu durum çocuğun hoşuna gider. O sırada beyin mutluluk kimyasalları salgılar. Çocuk onunla mutlu olmayı öğrenir, başka mutlulukları tadamaz. Çocuk ve genç bu doyumunu yaşamak için 'Okula gidiyorum' diye evden çıkıp, internet

---

<sup>74</sup> Köknel, *Kültür ve Gençlik Sorunları*, s.64.

<sup>75</sup> Jane M. Healy, **Bağlantı Doğru mu?**, Ahmet Gürsel (çev.), İstanbul, Boyner Holding Yayınları, 1999. s.29.

kafelerde günlerini geçirebilir, önemli bir bölümü okul çıkışında uğradığı kafeden gece yarısına kadar çıkamayabilir.<sup>76</sup>

Bir ebeveynin ya da eğitimcilerin görevi, çocuğa sadece bilgisayar ve İnternet gibi ortamları tanıtmak ve bu ortamlara erişimlerini sağlamak olarak tanımlanamaz. Normal olarak bir ebeveynin, kendi çocuğunun kendisi olmadan evin dışında, nerede, kiminle olduğunu bilmesi gerekiyorsa; başıboş ve uçsuz bucaksız bir ortam olarak nitelendirilebilecek İnternet'te çocukların kontrolsüz bir şekilde bırakılmaması, oldukça tehlikeli sonuçlara maruz kalmamak için gereklidir.<sup>77</sup> Birçok aile çocuklarını evde daha fazla tutabilmek için evlerine bilgisayar ve internet almaktadır. Oysa bunlar kullanım amacına göre bazen çocuklar ve gençler için dış ortamlardan çok daha zararlı olabilmektedir. Özellikle bu araçları kullanımı konusunda ailelerin çocukları üzerinde takınacakları tutum çok önemlidir.

Samancı'nın araştırmasına göre evinde bilgisayar olup da okulda başarısız olan öğrencilerin velilerin tamamına yakınının, çocuklarının başarısızlığında bilgisayar oyunlarının önemli bir rolü olduğunu düşündüğü ortaya çıkmıştır.<sup>78</sup> Doğru kullanım konusunda çocuklarına gereken rehberliği yapamayan aileler çocuklarının okul başarısızlıkları karşısında genellikle bir süre bilgisayar kullanmalarını yasaklamaktadırlar. Bu tür yasaklamaların sorunu çözdüğünü söylemek ise zordur.

Birçok anne ve babanın yeni teknolojiyi nasıl kullanacaklarını bilmemeleri, çocukların bilgisayarları eğitimden çok eğlence amacıyla kullanmaları, ailelerin denetim eksikliği, genç zihinlerin evde ve okulda zamanlarının büyük bir bölümünü bilgisayar ekranı önünde geçirmelerine neden olmaktadır.<sup>79</sup>

---

<sup>76</sup> Akt. Meral Kelleci, İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri, TAF Preventive Medicine Bulletin, 2008: 7(3), s.255. <http://www.scopemed.org/?mno=308>, (20.05.2010).

<sup>77</sup> Canbek & Sağıroğlu, *Çocukların ve Gençlerin...*, s.34.

<sup>78</sup> Habertürk, "Çocukları Bilgisayar Oyunlarından Uzak Tutun", (23.11.2009). <http://www.haberturk.com/saglik/haber/188325-cocuklari-bilgisayar-oyunlarindan-uzak-tutun>

<sup>79</sup> Aksaçoğlu & Yılmaz, *Öğrencilerin Tv. ve Bilgisayar...*, s.11.

## 2.2.6 Bilgisayar Oyunlarıyla İlgili Yapılan Araştırmalar

Literatürde oyunların yararları ve zararları olduğunu iddia eden çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle şiddet unsurlarını içeren oyunların bireylerde agresif davranışlara neden olup olmadığı, bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma olasılıkları ve yine bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan bireylerin karşılaşılabilecekleri sağlık sorunları araştırma yapılan konulardandır. Bunun yanında oyunların yararlı özelliklerinin de göz ardı edilmemesi gerektiği belirtilmektedir. Bireylerde kritik düşünme, görsel hafıza gelişimine katkısı ve kalıcı öğrenme ortamı yaratmak gibi yararları da sebep olabileceği belirtilmektedir.<sup>80</sup>

Bilgisayar oyunları hakkındaki araştırmaların bazılarında oyun oynama sebeplerine bakıldığında, Grauman (1971) merak ve uyarılma isteğinden, Fritz ise can sıkıntısı, stresten kurtulma, öfke ve kızgınlıktan kurtulma, başarısızlık duygusundan kurtulma olarak belirtmektedir. Grauman'a göre oyuncuların oyun sırasındaki duygusal tavrı ise, sinirlilik, regresyon, hayal kırıklığı gibi olumsuz veya aşırı uyarılma ve keyif gibi olumlu biçimler almaktadır.<sup>81</sup>

Video ya da bilgisayar oyunlarının gerçek yaşam koşullarına uygulandığında kimi becerileri geliştirdiğini gösteren birçok çalışma yapılmaktadır. 1996'da Amerikalı Bilim İnsanları Federasyonu, video oyunlarının stratejik düşünme, analiz yapabilme, problem çözme, planlama, uygulama ve yeni durumlara uyum sağlama gibi konularda öğretici bir potansiyele sahip olduklarını onayladığını bildirmiştir. Ayrıca bazı takım oyunlarının da işbirliği ve iletişim becerilerini artırdığını söylemektedirler.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> Yavuz İnal & Kürşat Çağiltay, "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler", **Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu**, Ankara Özel Tefik Fikret Okulları, 2005, s.72.

<sup>81</sup> Akt. Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...* s.13,14.

<sup>82</sup> Yılmaz, *Tv. Bilgisayar, İnternet*, s.64.

Johnson'a göre, medyada gösterilenler ve oyunlar ne kadar karmaşıkça, o kadar fazla ön hazırlık ve gelişmiş sorun çözme becerisi gerektirmektedir. Bu iddiaları destekleyenler arasında New York'taki Rochester Üniversitesi'nden Shawn Green ve Daphne Bavelier da bulunmaktadır. Green ve Bavelier yaptıkları çalışmada, düzenli olarak bilgisayar oyunu oynayanların görsel dikkatlerinin gelişmiş olduğunu ve daha fazla bilgiyi alabildiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca birbirinden ayrı olan ya da çok çabuk değişen şeylere de dikkatlerini daha kolay verebildikleri görülmüştür.<sup>83</sup>

2006'da John Beck'in yaptığı ve Harvard İşletme Fakültesi yayınlarından çıkan araştırmaya göre, oyun oynayanlar diğerlerine göre daha toplumsal, daha güvenli ve problem çözme konusunda daha yaratıcı olmaktadır. Bu, hiç de bir apartmanın bodrum katındaki evine kapanıp yalnız başına saatlerce oyun oynayan "bilgisayar kurdu" stereotipine benzememektedir.<sup>84</sup>

Tüfekçi'ye göre bilgisayar oyunları konusu ile ilgili Türkiye'de yapılan çalışmalar genellikle; çocukların ve gençlerin oyun oynama tercihlerini ve sıklıklarını ortaya koyma, bilgisayar oyunlarında bulunması gereken unsurların belirlenmesi, bilgisayar oyunu geliştirilmesi, Türkiye'de ve dünyada bilgisayar oyunlarının gelişimini tespit etmek üzere yapılmıştır.<sup>85</sup>

Scott (1995) 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 yaşta çocukların da, şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, daha fazla saldırgan davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Spence (1988) ise duygusal ve davranışsal problemleri

---

<sup>83</sup> Yılmaz, *Tv. Bilgisayar, İnternet*, s.61.

<sup>84</sup> Yılmaz, *a.g.e.* s.64.

<sup>85</sup> Tüfekçi, *Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının...*, s.39.

olan ergenleri ele aldığı çalışmasında, bilgisayar oyunu oynamanın var olan gerilimi yumuşatarak, şiddeti azalttığını belirtmiştir.<sup>86</sup>

Barnett ve arkadaşları (1997), 15-19 yaş arasında olan 102 lise öğrencisi (56 kız ve 46 erkek), 127 kolej öğrencisi (56 kız, 71 erkek) üzerinde yaptığı araştırmada Erkeklerin %80,3'ünün sık oynadığı, kızların %56,3'ünün sık oynadığı ortaya çıkmıştır. Erkeklerin daha çok zamanı video oyununda, kızların ise okuyarak ve arkadaşları ile birlikte olarak geçirmek istediği belirlenmiştir. Erkeklerin (%69,8) daha çok spor ve şiddet oyunlarını favori oyun olarak seçtiklerini, kızların (%88) ise entellektüel/yaratıcı oyunlarla aksiyon/fantezi oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir.<sup>87</sup>

Türkiye'de bu konuda fazla bir çalışma olmamakla beraber, üniversite düzeyinde yapılan bir kaç çalışma mevcuttur. Örneğin üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir.<sup>88</sup>

Bu konuda Çetinkaya'nın (1991) yaptığı bir araştırmanın dikkat çekici iki sonucu bulunmaktadır. Bunlardan ilki, saldırgan içerikli oyun oynamanın saldırganlığı artırdığı ve diğeri ise cinsiyet faktörünün etkili olmaması ile ilişkilidir. Kızlarla erkekler arasında, saldırganlık açısından cinsiyet farkının bulunmamış olması dikkatleri, kız ve erkek çocukların toplumsallaşmalarındaki benzerliğin artma eğiliminde olduğu konusu üzerine çekmektedir.<sup>89</sup> Son yıllarda özellikle kentlerde ortaöğretim kurumlarında kız öğrenciler arasındaki saldırgan davranışların erkek öğrencilerden pek aşağı kalmadığını söyleyebiliriz.

---

<sup>86</sup> Akt. Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.16.

<sup>87</sup> Bilgi, *a.g.e.* s.18.

<sup>88</sup> İnal & Çağıltay, *İlköğretim Öğrencilerinin Bil. Oyunu ...*, s.72.

<sup>89</sup> Akt. Bilgi, *a.g.e.* s.20.

Bütün bu arařtırmalar sonucunda kimi bilim insanları, üç farklı etkinin varlıđından söz etmektedirler. Bunlardan ilki, taklit etkisidir. Bu sayede, belli durumlarda nasıl davranmamız gerektiđini öğreniyoruz. İkincisi “uyuşma” ya da hissizleşme etkisidir. Böylece şiddetten daha az etkileniyoruz ya da şiddete karşı daha toleranslı hale geliyoruz. Son etkiyse insanların bu tür kötü ya da şiddet içerikli görüntülerden sonra saldırıya daha açık hale geldikleri “gerçek dünya” etkisidir.<sup>90</sup> Görüleceđi üzere bu alanda yapılmış birçok arařtırma vardır ve sonuçlar açısından da bir o kadar farklılıklar söz konusudur.

## 2.3 Şiddet

### 2.3.1 Şiddetin Tanımı

Şiddet, insanın doğasında var olan en önemli ve en eski özelliklerden biridir. Günümüzde etkisi eskiye oranla daha fazla artan şiddet olgusu çođunlukla da bir takım sorunların giderilmesinde çözüm yolu olarak kullanılmaktadır. Fakat şiddet uygulayarak var olan bir sorunun düzeltilebildiđini söylemek mümkün deđildir. Sadece sorunları bastırabilir, erteleyebilir veya daha da büyütebilir.

Şiddet, bir hareketin, bir gücün derecesi, yeđinlik, sertlik, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, kaba güç, duygu veya davranışta aşırılık anlamlarında kullanılmaktadır.<sup>91</sup>

Şiddetin kaynađı ve türleri konusunda Fromm bazı ayrımlar yapmıştır. Ona göre şiddetin çeşitli türleri arasındaki ayrım deđişik, bilinçsiz dürtüler arasındaki ayrımdan doğmaktadır. Şiddet türlerinden biri “tepkisel şiddet”tir. Tepkisel şiddet, bir insanın yaşamını, özgürlüđünü, onurunu ve malını korumak için kullandıđı şiddettir ve en çok

---

<sup>90</sup> Yılmaz, *Tv. Bilgisayar, İnternet...* s.64.

<sup>91</sup> Türk Dil Kurumu, Büyük Türkçe Sözlüğü, <http://tdkterim.gov.tr/bts/> (2011).

rastlanılandır. Tepkisel şiddetin bir türünü de engellenmeden doğan gerginlik olarak belirtir. Herhangi bir isteği ya da ihtiyacı engellenen canlının saldırgan davranışlarda bulunacağını belirtmektedir. Yine bir diğer şiddet türünü de “öç alıcı” şiddet olarak tanımlar. Öç alıcı şiddette zarar zaten verilmiştir ve şiddetin savunma işlevi ortadan kalkmıştır. Öç alma dürtüsü bir topluluğun ya da bireyin güçlülüğü ve yaratıcılığı ile ters orantılıdır.<sup>92</sup>

### 2.3.2 Şiddetin Bireysel, Sosyal ve Kültürel Sebepleri

Toplumsal yaşamda giderek çoğalan şiddet olaylarının birçok nedenden kaynaklandığını söyleyebiliriz. Ergenlerin şiddet davranışlarına yönelmelerinin sebepleri arasında anne ve babanın çocuklarıyla yeterince ilgilenmemeleri, olumsuz sosyo-kültürel çevrenin etkisinde kalma, okul başarısının düşük olması ve kitle iletişim araçlarında şiddet programlarının etkisi gösterilebilir. Williams ve Myers’e göre (2004), ergen, gelişim süreci boyunca kendini güvenli hissetmesine olanak tanıyan çeşitli davranışlar göstermektedir. Bu davranış biçimlerinden bazıları, zorbalık, sözel ya da fiziksel şiddet gibi şiddetin değişik biçimlerinden birisi olabilir.<sup>93</sup> Ergenlerin kendilerini gerçekleştirebilecekleri spor, sanat gibi birtakım imkânlardan da yoksun olmaları, kendilerini topluma kabul ettirebilecekleri tek yol olarak şiddeti ortaya çıkarmaktadır. Ergenler arasındaki sokak çeteleri buna örnek gösterilebilir.

Şiddet ve saldırganlığın arkasında yer alan faktörlerin başında olumsuz aile-çevre yaşantıları, medya etkisi, benlik tasarımı, umutsuzluk, güvensizlik, öfke, engellenme, kaygı, mutsuzluk, sosyalleşememe vb. yer almaktadır.<sup>94</sup> Göka’ya göre şiddet davranışı, sosyokültürel değerlerle yakından ilgilidir. Sosyo-ekonomik nedenlerle ortaya çıkan sürekli engellenmelerin genellikle şiddete yol açabileceği benimsenmektedir. Şiddet

---

<sup>92</sup> Erich Fromm, **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı**, Yurdanur Salman/Nalân İçten (çev.), 7. baskı, İstanbul, Payel yayınları, 2008, s. 18-21.

<sup>93</sup> Akt. Faruk Norşenli, “Ortaöğretim Kurumlarında Öğrenciler Arasında Yaşanan Şiddetin Türü, Yaşanma Sıklığı ve Nedenleri (Ankara İli Örneği)”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2009, s.3.

<sup>94</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.81.

patlamalarının en yaygın hazırlayıcı nedeni ise, kişiler arası etkenlerdir. Bireyler, insanlar arasındaki yerlerini, benlik saygılarını yitirmemek için şiddete yönelebilmektedirler.<sup>95</sup>

Şiddetin olduğu bir yaşam, mutsuzluğun, acının, tutsaklığın, ezilmişliğin, kendini gerçekleştirememenin yaşandığı bir yaşamdır.<sup>96</sup> Şiddet, genellikle bir yaşam biçimi olarak benimseniyorsa toplumsal davranışlar listesinde yer almakla kalmaz, sorun çözmenin bir aracı olarak da onay görülür.<sup>97</sup> Bu onay görme işlevi gelişmemiş ya da sorunlu bir kişilik yapısıyla karşılaştığında şiddetin, hayatın bir parçası, normal bir boyutu gibi algılanmasına neden olmaktadır.

Kişisel becerisi, yeteneği, hüneri yeterli olmayanlar, içinde buldukları sosyal durumu, konumu, rolü, yeri beğenmezler. Toplumca engellendiklerini, ilgi, sevgi, saygı görmediklerini, anlaşılmadıklarını düşünürler. İlgi görmek, saygı kazanmak, kendilerini gerçekleştirmek için; saldırgan davranışlara ve şiddet hareketlerine değer ve yer veren davranış kalıplarını ve örnekleri kullanırlar.<sup>98</sup>

Norşenli'ye göre, ergenlik döneminde meydana gelen şiddet davranışlarını ve ergenlere yönelik şiddeti anlayabilmek ve önleyici müdahale programları geliştirebilmek için tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de "şiddet" olgusunun ergen yaşantısındaki yeri ve ergenler tarafından şiddetin nasıl algılandığı, ergenlerin şiddete yönelik tutumları, ergenlik döneminde meydana gelen şiddet davranışlarının oluşmasındaki risk etkenleri

---

<sup>95</sup> Erol Göka, "İnsanda Şiddet Davranışının Nedenleri", Bilim ve Teknik Dergisi, Kasım 1989, s.26.

<sup>96</sup> Ahmet İnam, "Şiddeti Anlamak", Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 2001, s.46.

<sup>97</sup> Doğu Ergil, "Şiddetin Kültürel Kökenleri," Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat, 2001, s.41.

<sup>98</sup> İbrahim Balcıoğlu, **Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet**, 1. Basım, İstanbul, Yüce Yayınları, 2000, s.69.

<http://www.hiperkitap.com/ekitap/show.jsp?init=true&bookId=BOOK2011012009083330300449&pageNo>

açık bir biçimde belirlenmelidir.<sup>99</sup> Bu konuda yapılan çalışmaların yaygın olduğunu ve ya yapılanlarında çok etkili olduğunu söylemek zordur.

Gerek bireysel gerekse toplumsal olarak, gerek açık gerekse örtük biçimlerde, çağımızda şiddetin yoğun olduğu bir yaşam sürüyoruz. Şiddet, insandaki güveni, emniyet duygusunu sarsmakta; insanın kendisiyle ve diğer insanlarla ilişkilerinde çatlaklar yaratmaktadır.<sup>100</sup>

Kitle iletişim araçlarının -özellikle televizyon programlarının ve internetin- şiddetin önlenmesine karşı yeterli özeni göstermemesi günümüzde bu şiddet yoğun yaşamı destekler niteliktedir.

Kitle iletişim araçlarının şiddetin meydana gelişini etkileyen faktörlerden biri olduğu iddia edilmektedir. Şiddet sahnelerinin bireyler tarafından benimsenmesine ve çatışma durumlarında uygulanmasının artmasına yol açtığını ileri sürenler olduğu gibi şiddet azalması yönünde de yararlı olabileceği, şiddetin gösterilmesinin zihinsel bir boşalma oluşturup şiddeti azaltabileceği görüşleri de vardır.<sup>101</sup>

### **2.3.3 Gençlerin Şiddet Davranışlarını Etkileyen Faktörler**

Gençlerin şiddet davranışlarını etkileyen birtakım faktörler kişilik gelişimi, arkadaş ortamı, aile içi ilişkiler, toplumsal çevre, eğitim durumu ve medya olarak belirtilebilir. Fakat kişilik gelişimi tek başına ele alınabilecek bir faktör değildir. Her bireyin kişiliğinin oluşmasında belirttiğimiz diğer faktörler de oldukça etkili olmaktadır.

Genç erkeklerde şiddetin ortaya çıkmasında etkili olan faktörlerden bazıları yaş, fizyolojik ve biyolojik sebepler, kişilik özellikleri olarak sıralanabilir. Bir diğer önemli

---

<sup>99</sup> Norşenli, *Ortaöğretim Kurumlarında...*, s.8.

<sup>100</sup> İnam, *Şiddeti Anlamak*, s.47.

<sup>101</sup> İbrahim Balcıoğlu , **Şiddet ve Toplum**, Bilge yayınları, İstanbul, 2001, s.21.

faktörde toplum ve kültür tarafından erkek saldırganlığının onaylanmasıdır.<sup>102</sup> Toplumumuzda bu ikinci faktör çocuklar üzerinde daha okul öncesi dönemden itibaren özellikle geleneksel kültürün etkisindeki ailelerde evin büyük erkekleri (baba, amca, dede vb.) tarafından teşvik edici, cesaretlendirici olabilmektedir ve cinsiyet rolünün bir parçası gibi kabul edilmektedir.

Birey, kendinin önemsiz ve bu önemsizliğinin değişmez olduğuna ne kadar çok inanırsa şiddetin dozu o kadar artabilir. Kendisini önemsiz hisseden birey, sıradanlığın panzehiri olan şiddet ile hayatını olumsuz kılan her şeyi yok edebileceğine inanır.<sup>103</sup>

Ölüm, boşanma veya ayrı yaşama gibi nedenlerle aile birliğinin parçalanması, çocuğun yaşına, gelişim düzeyine ve yaşam koşullarına bağlı olarak değişmekle birlikte, saldırganlık, huysuzluk, tedirginlik, içe kapanıklık, anne babaya düşmanlık, bunalım görüntüsü, düşük okul başarısı gibi sorunlar görülebilmektedir.<sup>104</sup>

Gençlerde ergenlik, çocukluk dönemlerinde ortaya çıkan, acımasız, katı, keskin, kınacı, sert, ters davranışların, kabadayılık taslayan, vuran, kıran, şiddet eylemlerinin erkeklik vasfı olarak hoşgörü ile karşılanması, kabul edilmesi, aileden, çevreden, toplumdan anlayış ve destek görmesi olumlu pekiştirici rolü oynar.<sup>105</sup> Toplumumuzda erkek çocukların küçük yaşlarda bu tür davranışlar göstermesi başta babaları olmak üzere bazı aile büyükleri tarafından desteklenmektedir.

Ergenlik döneminde birey saygı görmek ve fikirlerini özgürce ifade etmek ister. Alay edilmekten, eleştirilmekten, sürekli öğüt verilmesinden, düşüncelerine değer verilmemesinden hoşlanmaz. Gencin her hareketinin kısıtlanması, sürekli çalışmaya

---

<sup>102</sup> Balcıoğlu, *Şiddet ve Toplum*, s.21.

<sup>103</sup> Ergil, *Şiddetin Kültürel Kökenleri*, s.41.

<sup>104</sup> Dam, *Okul Başarısında Aile...*, s.95.

<sup>105</sup> Balcıoğlu, *Biyolojik, Sosyolojik...*, s.71.

zorlama, en küçük hatada baskı ve şiddet uygulamaları aileyle iletişim bağlarını zedelemektedir.<sup>106</sup> Bu olumsuz tutumların ağır bastığı ailede büyüyen birey sorunlarından uzaklaşmak amacıyla kendini kabul ettirebileceği bir arkadaş ortamı arayışına girmektedir. Ancak genellikle bu ortamlar bireyi faydalı yönlere çekmemektedir.

Çocukluk döneminde model alınan ebeveynlerin yerini ergenlik döneminde genellikle başka bireyler almaktadır. Özellikle medyanın model alma üzerinde oldukça etkili olduğunu söyleyebiliriz. Sorunlu aile ilişkileri, düşük okul başarısı gibi faktörler karşısında ergenin kendine gücü simgeleyen örnekleri model olması muhtemeldir ve medya da bu konuda gence kolaylık sağlamaktadır.

Açıl, medyanın şiddet ve saldırganlık üzerindeki rolüyle ilgili olarak şunları belirtmektedir. “Özellikle medyanın yoğun olarak işlediği şiddet, güvensizlik, çarpık ilişkiler, olumsuz örnekleri ön planda tutma, benmerkezcilik, tatminsizlik, kolay yoldan yaşamı kazanma, uçuk kaçık örnekleri toplumun tümünün değerleriymiş gibi gösterme eğilimi, çocuklarda kişilik zedelenmesinin, güvensizliğin, sorumsuzluğun, şiddet ve saldırganlığın temelini oluşturmaktadır”.<sup>107</sup>

### **2.3.4 Bilgisayar Oyunlarında Şiddetin Algılanışı**

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarında oyuncular karşılıklarına çıkan tüm engelleri aşmak ve sonraki aşamalara geçmek için vurmak, kırmak, yıkmak, öldürmek gibi davranışlar göstermesi 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

---

<sup>106</sup> Dam, *Okul Başarısında Aile...*, s.90.

<sup>107</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.79.

karşısında daha da yükseltmektedir. Böylece oyunların bu özellikleri şiddeti özendirici hale getirmektedir.

Bu doğrultuda Gümüšoğlu'na göre, “bilgisayar oyunları bireyi güçlü olması doğrultusunda kışkırtmakta, edilgen olmaktan çıkarmakta ve doğrudan etken kılmaktadır. Böylelikle bireye, “başarı-kazanç” duygusunu vermektedir. Aynı zamanda olağanüstü grafik tasarımlarıyla ve özellikle şiddete eşlik eden müziğiyle farklı bir dünya sunmaktadır”.<sup>108</sup>

Bilgisayar oyunlarında şiddet günlük hayatta karşılaşılan şiddetten farklı algılanmaktadır. Günlük hayatta sözlü bir şiddet dahi birey üzerinde yıkıcı etkide bulunurken bilgisayar oyunlarında yaralamanın/yaralanmanın veya ölmenin/öldürülmenin hiçbir şekilde acısı hissedilmemektedir. Üstelik verilen zararın kişiye bir yaptırımını da yoktur. Böyle olunca günlük hayatta şiddet birey için kolay uygulanabilir, telafi olunabilir bir davranış gibi görünebilmektedir. Şiddetin sıradanlaşması duyarsızlaşmayı da beraberinde getirmektedir.

Columbia'daki Missouri Üniversitesi'nde şiddet üzerine araştırmalar yapan psikolog B. Bartholow ve ekibine göre ise durum biraz daha ciddi. Video oyunlarındaki şiddet, beynin gerçek hayattaki şiddete daha az tepki vermesine yol açmaktadır. Bartholow, ölü bir hayvan görünce üzülmemekten değil, bir haber programında silahlı bir çatışma görüp hiç umursamadan kanal değiştirmekten bahsediyor ve bu kanıksama, ruh halinin günlük hayatta daha saldırgan davranışlara yol açabileceğini, çünkü bunun normal olduğu yanılığısına düşülebileceğini söylüyor.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Gümüšoğlu, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet*, s.155.

<sup>109</sup> M. Arslan, *Bilgisayar Oyunları*, s.21.

## 2.4 Gençlik

### 2.4.1 Gençliğin Tanımı ve Toplumdaki Konumu

Gençlik insan hayatının en fırtınalı dönemidir. Gerek fiziksel gerekse zihinsel değişimlerin çok hızlı yaşandığı bu dönem hem birey hem de toplum açısından oldukça önemlidir. “Gençlik, çocuklukla erişkinlik arasında yer alan, gelişme, ruhsal olgunlaşma ve yaşama hazırlık dönemidir.”<sup>110</sup> Çocukluk döneminden çıkıp yetişkinlik dönemine hazırlanılan bu dönemde birey kendi kişiliğini tanımaya ve bulmaya çalışır. Bu dönemdeki fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişim üzerinde gencin ailesinin ve yetiştiği çevrenin de çok büyük bir önemi vardır.

Doğumdan ölüme kadar devam eden toplumsallaşma sürecinin en önemli dönemlerinden birisi gençlik dönemidir. Bu dönem yenilikler, değişiklikler, değişikliklere uyum sağlama dönemidir. Özellikle teknolojide meydana gelen değişimlere en çabuk gençler ayak uydururlar. Yenilikleri takip edip uygulamaya daha çabuk geçirirler.

Gençlik kavramı ile anlatılmak istenen daha çok, sosyalleşme ve eğitim süreci devam eden, biyolojik gelişimini tam olarak tamamlayamamış, çoğunlukla kendi geçimini sağlayamayan, çocukluk ile yetişkinlik safhaları arasında yer alan yaş dilimlerindeki nüfus kesiminin işgal ettiği sosyal statü olarak belirtilmektedir.<sup>111</sup> Karaca gençliğin toplumsal konumu ile ilgili olarak şunları belirtmektedir.

Gençlik, toplumsal değişmeden etkilenen kesimlerin başında gelmektedir. Teknolojinin günlük hayata getirdiği yeni standartlar karşısında toplumun aynı hızla yeni değerler üretmemesinin ortaya çıkardığı boşluğun toplumsal etkileri en çok gençler üzerinde hissedilmektedir. Kitle iletişim araçlarının dünyanın dört bir yanından aktardığı yeni mesajlar kendi sosyo-kültürel ve sosyoekonomik

---

<sup>110</sup> Atalay Yörükoğlu, **Gençlik Çağı**, 13. basım, İstanbul, Özgür Yayınları, 2007, s.13.

<sup>111</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.421.

kulvarında sıkışıp kalan genci zengin kültür ortamlarıyla mukayeseye yöneltmektedir. Geçiş halindeki toplumlarda çeşitli nedenlerle kuşaklar arasında meydana gelen kopuklukların gençleri yeni arayışlara yönelttiği de bir gerçektir. Bu sebeple gençlik alt kültürlerinin, kişisel ve toplumsal kimlik arayışının zorladığı bir tür sığınak işlevi görmekte olduğu düşünülmektedir.<sup>112</sup>

Gençlik çağı, bedensel değişme ve gelişmeyle başlar. Bunu ruhsal ve toplumsal değişme ve gelişme izler. Gençlik çağına özgü duygulanım ve coşkular, algı, dikkat, bellek, düşünme, mantık gibi bilişsel işlevleri de olumsuz yönde etkiler. Başarı, çalışma, yaratıcılık, verim düşer.<sup>113</sup> Gençlerle anlaşmak ve geçinmek kolay değildir. Bu dönemde gençler kendileri bocaladıkları gibi anne babalarını da bocalatırlar hatta aralarındaki ilişkiler kopma noktasına bile gelebilir. Bu nedenle gençlik çağı anne babalar için de bir nevi sınav dönemidir.<sup>114</sup> Gençle anne babası arasındaki iletişim bu dönemde çok hassastır. Anne babalar bu dönemin özelliklerini bilerek yaklaşır ve uygun tarzda iletişim kurmaya çalışırlarsa bu dönem sorunsuz atlatılabilir. Aksi takdirde anne baba ve genç arasındaki çatışmalar artarak her iki tarafında olumsuz etkilenmelerine neden olur.

#### **2.4.1.1 Ergenlik**

Ergenlik hızlı büyüme ve gelişmenin olduğu kız-erkek cinsel özelliklerinin belirlediği 2-3 yıllık ilk gençlik dönemini kapsar.<sup>115</sup> Ergenlik döneminde yeni ruhsal tepkiler ve davranışlar belirmeye başlar. Dengeli ve uyumlu ilkökul çocuğunun yerine tedirgin, çabuk tepki gösteren, zor beğenen bir ergen gelir. Burada ebeveynlere düşen görev çocuğun normal mi, anormal mi olduğunu düşünmekten çok onu anlamaya çalışmaktır.<sup>116</sup> Ergenlik dönemi bireyin fiziksel, zihinsel ve ruhsal değişimlerinin çok hızlı yaşandığı bir dönemdir. Bu dönemdeki hızlı fiziksel değişimlerin diğer insanlar tarafından fark edileceğinin ve komik vb. gibi değerlendirileceği düşüncesi nedeniyle

---

<sup>112</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.422.

<sup>113</sup> Köknel, *Kültür ve Gençlik Sorunları*, s.43.

<sup>114</sup> Balcıoğlu, *Şiddet ve Toplum*, s.73.

<sup>115</sup> Yörükoğlu, *Gençlik Çağı*, s.33.

<sup>116</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.37.

gencin kendine bakışında olumsuz duygular yaşamasına da neden olabilmektedir. Dolayısıyla ruhsal yapısına da aynı olumsuzluk yansıtılabilmektedir. Zihinsel anlamda ise otoritelere karşı gelme, kuralları eleştirme, gereksiz bulma, uymama gibi düşünceler altında bir takım davranışlara yönelebilmektedirler. Ergenlik ve gençlik çağı genellikle en sağlıklı yaşam dönemi<sup>117</sup> olarak kabul edilmektedir.

Ergenlikte kimlik arayışı, kendini ispatlama, bağımsızlık kazanma eğilimleri yoğundur. Kimliğini kazanma çabasındaki genç yetişkinlerden beklediği güveni göremezse huzursuz olur. Genellikle de anne, baba ve diğer yetişkinler gençlerin neleri yapıp neleri yapamayacakları konusunda görüş birliğinde değildirlir.<sup>118</sup> Bu anlamda neleri yapabilecekleri konusunda bir yönlendirmeden çok neleri yapmamaları gerektiği konusunda üzerlerine gidilmekte ve bu durum genç üzerindeki stresi artırmaktadır.

Ergenler için arkadaşlık çok önemlidir. Herkes kendi kişisel özelliklerine yakın olanlarla arkadaşlık kurmaktadır. Arkadaşlık grupları ergenlerin kendilerini ispatlamaları için en önemli gruplardan biridir. “Bu grupların kendi aralarında yazısız kuralları vardır. Kurallarına uyan kişileri gruba alırlar. Her ergen bir arkadaş grubunda olmak ister. Arkadaşlıklar yetişkinlik gelişmesinin önemli bir kısmını oluşturur.”<sup>119</sup>

#### 2.4.2 Gençlikte Kimlik Arayışı ve Arkadaş Ortamının Etkisi

Dereboy’a göre, Gençlik çağı, çocukluğunu geride bırakan birey için erişkinler dünyasına katılmaya hazırlanma dönemidir. Bu çağda, bir yandan çocukluk özdeşimleri gözden geçirilirken, bir yandan da gençlik yıllarında yapılan özdeşimlerle bağlantılı olarak değişik roller denenir. Gençlik rol provalarının çocukluktaki oyunlardan farkı, bu kez tecrübe edilen roller arasında bir seçim yapma ve bir gelecek planı meydana getirme

<sup>117</sup> Yörükoğlu, *Gençlik Çağı*, s.35.

<sup>118</sup> Adnan Kulaksızoğlu, “Ergenin Temel Gelişim Özellikleri;” **Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları**, Haluk Yavuzer, Özcan Köknel, Adnan Kulaksızoğlu, Halis Ayhan, Abdurrahman Dodurgalı, Halil Ekşi (drl.), Timaş Yayınları, İstanbul, 2010, s.113.

<sup>119</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.61.

zorunluluğudur. Bu dönemde, eski-yeni özdeşimlerin çeşitliliğine paralel olarak düşlenen geleceklerin, deneyimlenen rollerin ve bunlardan çıkartılan öz imgelerinin çeşitliliği, dahası yer yer çelişmesi kendini bütün hissetme konusunda genci zora sokar.<sup>120</sup> Kelleci, ergenlik döneminde kimlik arayışında sanal ortamın etkileriyle ilgili olarak şunları ifade etmektedir.

Ergenlik dönemi; gencin kimliğini oluşturduğu, gelecek için amaçlarını belirlediği, kendisi için kimin önemli ve değerleri olduğu, başkaları ile ilişkilerinin nasıl olacağı, arkadaşlıklarını nasıl sürdüreceği ve yaşamında hangi yolu izleyeceğine dair temel soruların yanıtlanmaya başlandığı karmaşık bir dönemdir. Bu dönemde genç otonomisini kullanmak ve aileden ayrı olarak karar vermek istemekte, duygularını yönetme ve sürdürme konusunda güçlükler yaşamaktadır. Bu nedenle sanal ortamda edindiği bilgiler, yaşadığı ilişkiler gencin gerçek dünyayı öğrenmesi ve kimliğini oluşturmasında güvenliğini ve normal gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Aileden ve çevreden edineceği bilgiler ve olgunlaşmanın yerini sanal ortamda kurduğu ilişkiler almaktadır.<sup>121</sup>

Bunalımın kökünde, içinden geçilen gelişim dönemine özgü şartların, hayatlarını bir bütünlük içinde sentezlemek konusunda bireyi zora sokmaları yatar. Başka deyişle, böylesi dönemlerde birey kendini bütün olarak hissetmekte zorlanır, yani bütünlük bunalımı yaşar. Kuşkusuz, bunalım dönemleri kişilik gelişiminin menfi bir yöne sapması tehlikesini içinde taşır; ama aynı zamanda, gelişimin yeni bir hız ve kişiliğin yeni güçler kazanması potansiyelini de yaratır.<sup>122</sup>

### 2.4.3 Ruhsal Sorunlar

Yörükoğlu ruh sağlığı kavramının, “kişinin kendi kendisiyle ve çevresiyle dinamik bir denge ve uyum içinde olmasıdır” şeklinde tanımlandığını ifade etmektedir. Bu tanımdan hareketle gencin kendisiyle ve çevresiyle uyumlu olmadığı sonucuna varılabileceğini ancak bu genellemenin de doğru olmayacağını belirtmektedir. Çünkü araştırmalar gençlikte ruhsal tedaviyi gerektirecek nitelikte belirtilerin oranının erişkin

<sup>120</sup> Akt. Balcıoğlu, *Biyolojik, Sosyolojik...*, s.38.

<sup>121</sup> Kelleci, *İnt. ve Bilgisayar...*, s.255.

<sup>122</sup> Balcıoğlu, *a.g.e.* s.38.

çağındakinden daha yüksek olmadığını göstermektedir. Ayrıca sağlıklı gençlerde sıkça rastlanan kaygı, depresyon, bunaltı belirtileri de kalıcı değildir.<sup>123</sup> Aslında bir gençte bu tür duygu durum farklılıklarının görülmemesi normal olmayan bir durumdur. Gençlerde ruh hali oldukça değişkendir. Sevinç ve bunalım durumları anlık değişebilir.

Ergenlik dönemindeki duygusal değişikliklerin sıklığı ruhsal sorunların artmasına yol açabilir. Bu dönemde belki de en önemli rol aileye düşmektedir. Çünkü ergenlik döneminde genç ile ailesi arasında yaşanabilecek iletişim kopukluğu, gencin ruhsal sorunlarını aşabilmesi için kendini aile dışı ortamlara yönlendirmesine neden olabilir. Olumsuz çevre şartları içinde bulunan bir genç ise bu durumdan oldukça zarar görebilir.

#### **2.4.4 Gençlerin İnternet ve Bilgisayar Oyunlarına İlgisi**

İnternet ve bilgisayar oyunları gençler arasında oldukça caziptir. Bunu cazip kılan nedenlerden birisi de bireylere sınırsız bir dünya sunmuş olmalarıdır. Horman ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. Colwell ve Payne'de özgüven ile bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı arasında olumsuz ilişki olduğunu belirlemişlerdir.<sup>124</sup>

İnternetin olası sonuçlarından biri de şiddet eğilimidir. Özellikle şiddet içerikli bilgisayar veya internet oyunlarını sıkça oynayan gençlerde bu yöndeki eğilimde bir artış gözlenmesi beklenmektedir.<sup>125</sup> Anderson ve Bushman bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuk ve gençte şiddet

---

<sup>123</sup> Yörükoğlu, *Gençlik Çağı*, s.131.

<sup>124</sup> Kelleci, *İnt. ve Bilgisayar...*, s.254.

<sup>125</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.426.

eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirlemişlerdir.<sup>126</sup>

Esen'e göre yapılan çalışmalar internette oyun oynama, araştırma ve alışveriş için geçirilen zaman arttıkça depresif belirtilerin arttığını, sosyal etkileşimin azalmasından dolayı bireyin psikolojik iyilik halinin olumsuz etkilendiğini, daha problemliler olduklarını ve kullanıcının sosyal, sözel ve akademik işlevlerinin etkilendiğini ortaya koymaktadır.<sup>127</sup>

Gümüšoğlu araştırmasında gençlere “bilgisayar denince aklınıza ilk gelen şeyi söyler misiniz?” diye sorduğunda gençlerin en çok “oyun” daha sonra “internet ve eğitim” şeklinde cevap verdiklerini belirtmiştir. Erkeklerin tamamına yakınının şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamayı tercih ettiklerini kızların ise erkeklerin oynadığı türden oyunlar oynamadıklarını, üstelik kızların oyuna harcadıkları zamanında daha az olduğunu ifade etmiştir.<sup>128</sup>

Bilgisayar, teknolojinin yaygınlaşması ile birlikte çocukların dünyasında oldukça hızlı yer edinmiştir. Özellikle gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde zamanlarının çoğunu okulda ve evde geçiren çocukların en yakın arkadaşıdır bilgisayarlar. Bilgisayarların eğitim dışında eğlence amaçlı kullanımlarının artması ve internet bağlantısı çocukların iletişim dünyasına bireysel olarak katılmalarına olanak sağlamıştır.<sup>129</sup>

2000'lerde ses ve görüntü efektlerindeki olağanüstü gelişme, çocuğun bilgisayar oyununun içine alınmasını sağladı. Böylece oyuncu, kellesini uçurduğu düşmanın

---

<sup>126</sup> Kelleci, *İnt. ve Bilgisayar...*, s.254.

<sup>127</sup> Binnaz Kıran Esen, “**Çeşitli Değişkenlere Göre Ergenlerde İnternet Bağımlılığının Yordanması**”, e-Journal of New World Sciences Academy, Volume: 4, Number: 4, 2009, s.1332.

<sup>128</sup> Gümüšoğlu, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet*, s.156.

<sup>129</sup> Gonca Karayağız Muslu & Bahire Bolışık, “**Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı**”, TAF Preventive Medicine Bulletin, 2009: 8 (5), s.446. <http://www.scopemed.org/?mno=308>, (20.05.2010).

çıkardığı sesi duyma ve beyninden boşalan kanı izleme olanağına kavuştu.<sup>130</sup> Bu bağlamda son yıllarda okullarda tırmanan şiddet olaylarında bu tür oyunların payının büyük olduğunu savunanlar olduğu gibi öte yandan bu oyunların çocukların içindeki şiddet potansiyelini boşalttığı için yararlı olduğunu savunanlar da var.

#### 2.4.4.1 Gençlerin İnternet ve Bilgisayarı Kullanma Amaçları

Araştırmalar 13–19 yaş arası gençlerin, ebeveynlerine göre daha fazla internet kullandığını, ancak başlıca kullanım amaçlarının oyun oynama, müzik dinleme ve sosyalleşme olduğunu gösteriyor.<sup>131</sup> Yetişkinler interneti genellikle kendi işlerinin bir parçası olarak ve işle alakalı bilgi elde etmek için kullanırken 13-19 yaş arası gençler İnterneti daha çok oyun oynamak, müzik dinlemek ve yeni insanlarla tanışmak amacıyla kullanmaktadır.<sup>132</sup>

Smith'e göre (2004), "İnsanlar bilgisayar ve video oyunlarının çocukları için iyi mi yoksa kötü mü olduğu konusunda endişe ederler. Bunun cevabı karmaşıktır. Bilgisayar oyunları neye, ne zaman, ne kadar oynandığına bağlı olarak hem iyi hem de kötü olabilir".<sup>133</sup>

Karaca'nın (2007) araştırmasında, gençlerin internette gezinmelerinin en önemli sebeplerinin bilgi arama, oyun-eğlence ve iletişim, tanışma, sohbet olduğu ortaya çıkmıştır. İnternet kullanma amaçları arasında bunlardan başka, zaman geçirme, merak giderme, gündelik sorunlardan uzaklaşma, haber takibi, alış-veriş ve e-bankacılık işlemleri yapma gibi amaçlar sıralanmaktadır.<sup>134</sup>

---

<sup>130</sup> <http://www.candundar.com.tr/index.php?Did=3699> (04 Nisan 2010).

<sup>131</sup> Mesude Erşan (2007), Daha az arkadaş ediniyor ailesiyle az zaman geçiriyor daha fazla stres yaşıyorlar, Hürriyet Gazetesi, 20 Nisan 2007.

<http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=6330127&tarih=2007-04-20> (07.02.2011).

<sup>132</sup> Kelleci, *İnt. ve Bilgisayar...*, s.254.

<sup>133</sup> Akt. Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.11.

<sup>134</sup> Akt. Karaca, *İnternet Gençliği*, s.430.

Önür'de gençlerin bu alanı diğer bir kullanım amacının eğlence olduğunu şöyle belirtmektedir. “Eğlence endüstrisi bilgi ve iletişim endüstrisi ile de iç içe geçtiği için, özellikle internet ve video oyun ortamları önemli gözükken, tüketilen bir eğlence türü haline gelmiştir. Bu alan gençler ve çocuklar için görsellik ve aktif katılımı kombine edildiği için oyuncuyu pasif olmaktan çıkarmaktadır. Bu nedenle çok tercih edilen bir etkileşim alanı olmaktadır”.<sup>135</sup>

#### 2.4.4.2 Gençlerin Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunu Türleri

Aydınlı, bilgisayar oyunlarını iki kategoride değerlendirmektedir. Birincisi, eğlendirerek, maharet geliştirilmesine, hayatın kavranmasına ve ahlâkî değerlerin aşılmasına vesile olan oyunlar; ikincisi ise, hayal dünyasını zenginleştirmeyen, düşünce dünyasına katkıda bulunmayan, buna karşılık şiddeti ve ahlâksızlığı teşvik eden oyunlardır.<sup>136</sup> Bu anlamda tüm bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilere sebep olduğu söz konusu değildir. Oyunların etkilerinin olumlu ya da olumsuz olmasında elbette öncelikle ne tür bir oyun olduğu çok önemlidir. Ancak içerik olarak zararlı görülmeyen bir oyun bireyin gündelik yaşamında fazla zaman harcamasına neden oluyorsa artık birey için zarar verici bir niteliğe bürünmüş demektir.

Yılmaz popüler oyunların hepsinin de iddia edildiği gibi şiddet içeren oyunlar olmadığını çok farklı kurgularda oyunların da çok oynananlar arasında yer aldığını belirtmektedir. Ona göre bunlar illa ki, el – göz koordinasyonu ya da gelişmiş refleksler de gerektirmiyorlar. Popüler oyunların ortak özelliği zihinsel beceri istemesidir. Bir kısmı günlük yaşamda yapmakta olduğumuz işleri yapmayı, benzer ilişkiler kurmayı gerektiriyor. Bu nedenle oyuncular, oyun sırasında hep bazı ipuçlarını toplamak,

---

<sup>135</sup> Önür, *Dijital Bölünme ve...*, s.214.

<sup>136</sup> Hasan Aydın, “**Bilgisayar oyunları ve internetin çocuk üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir?**”, [http://www.sorularlailamiyet.com/index.php?s=show\\_qna&id=34483](http://www.sorularlailamiyet.com/index.php?s=show_qna&id=34483), (01.02.2011).

izlenecek yolları belirlemek ve doğru kararlar vermek zorundadır. Bu sayede beyin, gerçek yaşamda da bu durumların en azından bir kısmına hazırlıklı hale gelmektedir.<sup>137</sup>

Griffiths (1991) tarafından yapılan bir çalışmada bilgisayar oyunları (o buna eğlence makinesi demektir) bağımlılığının iki şekilde olduğu belirtilmiştir. Bunlardan birincisi oyuncunun eğlencesi ve sosyal ödülleri almanın sebep olduğu öfkeyi artırıcı, levellerde (üst basamaklarda) yükselmek için oynayanlar, ikincisi ise sadece hayatın diğer alanlarında bulunan daha az stresli ve farklı aktivitelerde bulunmak için oynayanlardır. İlkinin başlangıç bağımlılığı olarak, ikincisinin ise ikincil bağımlılık olarak düşünülebileceğini ve bu farkın video oyunu oynamadaki bağımlılığı klinik olarak değerlendirmede önemli olabileceğini belirtmektedir.<sup>138</sup>

Binark ve arkadaşları tarafından yapılan bir araştırmada, araştırmaya katılanlar devasa çevrim içi oyunların, uzun oynama süreleri nedeniyle gündelik hayatı olumsuz etkilediği, oyun için para harcadığı ve oyun içinde çok sık küfür edildiği gibi olumsuz yönlerinin olduğunu ifade etmişlerdir.<sup>139</sup> Özellikle gençler arasında çevrim içi oyunlar oyun olma özelliğinden çok kendilerini başkalarına kabul ettirebilecekleri bir saygınlık kazanma mücadelesinin verildiği ortam olarak görülmektedir. Öte yandan bu oyunların sürekliliğinin sonucunda elde ettikleri karakteri satarak kazanç elde etme yeri olarak da görülebilmektedir.

İnternet kafelerde gençler arasında en çok oynanan bilgisayar oyunlarını türlerine göre sınıflandıracak olursak; içeriğinde şiddet ve strateji unsurları bulunan oyunlara örnek olarak şu oyunlar sıralanabilir; Counter Strike, Grand Theft Auto (GTA), Metin 2, Klan Savaşları, Delta Force, Mafia, Knight Online, Resident Evil, Mount Blade, World of

---

<sup>137</sup> Yılmaz, Tv. *Bilgisayar, İnternet*, s.64.

<sup>138</sup> Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.13.

<sup>139</sup> Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü & Fatma Buçakçı, "İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi", **Dijital Oyun Rehberi**: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, s.215.

Warcraft, Age of Empires, Travian, Call of Duty, Lord of The Rings. En çok oynanan spor oyunları Fifa, Football Manager, Need For Speed (NFS), Pro Evolution Soccer (PES), NBA şeklindedir. Bunların dışında macera ve beceri oyunları olarak da The Sims, Farm Ville, Crysis, Flat Out oyunları belirtilebilir.

### 3. BÖLÜM

#### BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular verilmiştir. Elde edilen bulgulara dayanılarak açıklama ve yorumlar yapılmıştır.

#### 3.1 Öğrencilerin Genel Özellikleri

Tablo 3.1.1 : Ankete katılan öğrencilerin cinsiyet bilgileri

Cinsiyet	Sayı	%
Erkek	318	59,8
Kız	214	40,2
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan ortaöğretim kurumları öğrencilerinin cinsiyet bilgilerinin değerlendirilmesi yapıldığında; kız öğrencilerin sayısı 214 (%40,2), erkek öğrencilerin sayısı ise 318 (%59,8) dir.

Tablo 3.1.2 : Ankete katılan öğrencilerin okul türü bilgileri

Okul Türü	Sayı	%
Anadolu Lisesi	162	30,5
Mesleki/Teknik Lise	154	28,9
Genel Lise	108	20,3
İmam-Hatip Lisesi	108	20,3
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Araştırmamızda örneklem olarak seçilen ortaöğretim kurumları ve bunlara ait katılımcıların dağılımına baktığımızda; Anadolu liselerinden %30,5; Mesleki/Teknik liselerden %28,9; Genel liseden %20,3 ve İmam-Hatip lisesinden %20,3 oranında öğrencinin araştırmaya katıldığı görülmektedir.

Tablo 3.1.3 : Ankete katılan öğrencilerin sınıf dağılımı bilgileri

<b>Sınıflar</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
9. sınıf	185	34,8
10. sınıf	187	35,2
11. sınıf	160	30,1
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Araştırmamızda örneklem olarak seçtiğimiz okullardaki sınıflara göre öğrenci dağılımına baktığımızda; 9. sınıflarda %34,8; 10. sınıflarda %35,2 ve 11.sınıflarda ise %30,1 oranında öğrenciye anket uygulaması yapıldığı görülmektedir. Sınıflar arasındaki oranın genel olarak dengeli olduğu görülmektedir.

### 3.2 Öğrencilerin Sosyo-Kültürel Özellikleri

Tablo 3.2.1: Öğrencilerin sinemaya gitme oranları

<b>Sinemaya Gitme Durumu</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Haftada en az bir kez giderim	29	5,5
Ayda bir veya birkaç giderim	195	36,7
Yılda birkaç kez giderim	210	39,5
Sinemaya gitmeyi sevmem	92	17,3
Sinemaya hiç gitmedim	6	1,1
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan öğrencilerin sinemaya gitme sıklığına baktığımızda; “yılda birkaç kez giderim” (%39,5), “ayda bir veya birkaç kez giderim” (%36,5), “sinemaya gitmeyi sevmem” (%17,3), “haftada en az bir kez giderim” (%5,5), “sinemaya hiç gitmedim” (%1,1) olarak cevap vermişlerdir.

Tablo 3.2.2: Öğrencilerin müziğe karşı ilgi düzeyleri

<b>Müziğe Karşı İlgi</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Müzik dinlemeyi çok severim	354	66,5
Bir müzik aleti çalabiliyorum	55	10,3
Bir müzik grubunda enstrüman çalıyorum	8	1,5
Sadece boş zamanlarımda müzik dinlerim	97	18,2
Müzik dinlemeyi sevmem	18	3,4
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Öğrencilerin müziğe karşı ilgi düzeylerine baktığımızda; “müzik dinlemeyi çok severim” (%66,5), “sadece boş zamanlarımda müzik dinlerim” (%18,2), “bir müzik aleti çalabiliyorum” (%10,3), “müzik dinlemeyi sevmem” (%3,4), “bir müzik grubunda enstrüman çalabiliyorum” (%1,5) olarak cevap vermişlerdir. Müzik dinleme alışkanlığına göre aktif olarak müzikle ilgilenme düzeyi düşük kalmaktadır (%11,8).

Tablo 3.2.3: Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıklarıyla ilgili durumları

<b>Kitap Okuma Alışkanlıkları</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Kitap okumayı pek sevmem	158	29,7
Ara sıra okurum	262	49,2
Düzenli olarak kitap okurum	112	21,1
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıkları incelendiğinde; “ara sıra okurum” (%49,2), “kitap okumayı pek sevmem” (%29,7), “düzenli olarak kitap okurum” (%21,1) şeklinde görüş belirtmişlerdir. Buna göre öğrenciler arasında düzenli okuma alışkanlığına sahip olanların oranı (%21,1), en düşük düzeyde çıkmıştır.

Günümüz gençliğinin bir özelliği de fazla kitap okumaması ve sosyo-kültürel etkinliklere pek rağbet etmemesidir. İnternet gençliğinin de kitap, kütüphane ve okuma ile çok içli dışlı olduğu söylenemez. Bu ise, gelişim ve eğitim sürecinin önemli çağlarında olan genç kitlenin geleceği adına olumsuz sonuçlar doğurabilecek bir

durumdur. İnternete fazla zaman ayrılması suretiyle kitap okumanın ihmal edilmesi okul çağındaki gençler için problemlili bir durum oluşturmaktadır.<sup>140</sup>

Tablo 3.2.4: Birisiyle iletişim sorunu yaşadıklarında sorunu çözme yolları

<b>İletişim Sorunu Çözme Yolları</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Konuşarak sorunu çözmeye çalışırım	380	71,4
Korkutarak çözmeye çalışırım	25	4,7
Güç kullanarak çözmeye çalışırım	42	7,9
Başkasından yardımcı olmasını isterim	46	8,6
Başka	39	7,3
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

İletişim sorunu yaşadığınız birisiyle sorunu nasıl çözersiniz? şeklindeki soruya ankete katılan öğrenciler; “konuşarak sorunu çözmeye çalışırım” (%71,4); “başkasından yardımcı olmasını isterim” (%8,6); “güç kullanarak çözmeye çalışırım” (%7,9); “başka” seçeneğinde ise (%7,3) “sorun yaşadığım kişiyle ilgilenmem, diyalog kurmam, önce konuşurum olmadı kavga ederim, kişiye göre değişir, sorunu içime atarım” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Son olarak da “korkutarak çözmeye çalışırım” (%4,7) şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 3.2.5: Okul başarısı açısından kendilerini nasıl gördükleri

<b>Okul Başarısı</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Başarılı bir öğrenci olduğumu düşünüyorum	125	23,5
Orta düzeyde bir öğrenci olduğumu düşünüyorum	311	58,5
Derslerde pek başarılı değilim ama sosyal etkinliklere katılıyorum	49	9,2
Okulda olmayı sevmiyorum	42	7,9
Başka	5	0,9
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

<sup>140</sup> Karaca, *İnternet Gençliği*, s.425.

Okuldaki başarı durumlarıyla ilgili olarak kendilerini nasıl gördükleri sorulduğunda; “orta düzeyde bir öğrenci olduğumu düşünüyorum” (%58,5), “başarılı bir öğrenci olduğumu düşünüyorum” (%23,5), “derslerde pek başarılı değilim ama sosyal etkinliklere katılıyorum” (%9,2), “okulda olmayı sevmiyorum” (%7,9), “başka” seçeneğinde (%0,9) ise “çalışıyorum ama başarılı olamıyorum, başarımla ilgili çıkışlı seyreliyor” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Tablo 3.2.6: Karşı cinsle iletişim kurma düzeyleri

<b>Karşı Cinsle İletişim Kurma</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Karşı cinsle iletişim konusunda rahatım	345	64,8
Yeterince rahat olamıyorum	120	22,6
İletişim kurmaya gerek duymuyorum	67	12,6
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Karşı cinsle iletişim kurma durumlarıyla ilgili soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde; “karşı cinsle iletişim konusunda rahatım” (%64,8), “yeterince rahat olamıyorum” (%22,6), “iletişim kurmaya gerek duymuyorum” (%12,6) şeklinde belirtilmiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun karşı cinsle iletişim sıkıntısı yaşamadığı görülmektedir.

Tablo 3.2.7: Arkadaş seçiminde en çok nelere dikkat edildiğinin belirlenmesi

<b>Arkadaş Seçimi</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Çalışkan olmasına	25	4,7
Kafa dengi olmasına	424	79,7
Maddi durumuna	3	0,6
Bilgisayarlara olan ilgisine	4	0,8
Çevrede beğenilen bir kişi olmasına	44	8,3
Başka	32	6,0
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Öğrencilere, arkadaş seçiminde en çok nelere dikkat edersiniz? şeklinde sorulduğunda; kafa dengi olmasına (%79,9), çevrede beğenilen bir kişi olmasına (%8,3), çalışkan

olmasına (%4,7), bilgisayarlara olan ilgisine (%0,8), maddi durumuna (%0,6), “başka” seçeneğinde (%6,0) ise “güvenilir olmasına, düzgün kişilikli olmasına” şeklinde cevaplar verilmiştir.

Tablo 3.2.8: Öğrencilerin insanlarla iletişim durumları

<b>İnsanlarla İletişim Durumları</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
İnsanlarla bir arada olmaktan hoşlanırım	379	71,2
Mecbur kaldığımda bir arada olabilirim	38	7,1
Genelde yalnız kalmaktan hoşlanırım	107	20,1
Başka	8	1,5
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

İnsanlarla iletişim durumunuzu nasıl tanımlarsınız? sorusuna; insanlarla bir arada olmaktan hoşlanırım (%71,2), genelde yalnız kalmaktan hoşlanırım (%20,1), mecbur kaldığımda bir arada olabilirim (%7,1), “başka” seçeneğinde (%1,5) ise “duruma göre değişir” şeklinde cevap verilmiştir. Okul ortamı aslında öğrenciler için sürekli bir etkileşim imkânı sağlamaktadır. Buradan da sosyalleşmelerin yoğun yaşandığı sonucu çıkarılabilir. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun “insanlarla bir arada olmaktan hoşlanırım” cevabını genellikle okul ortamını düşünerek verdikleri tahmin edilmektedir.

### 3.3 Öğrencilerin Aile Özellikleri

Tablo 3.3.1 : Ankete katılan öğrencilerin aile yapıları

<b>Aile yapısı</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
İkisi de hayatta ve birlikte	472	88,7
İkisi de hayatta fakat ayrı yaşıyorlar	34	6,4
Birisi hayatta	22	4,1
İkisi de hayatta değil	1	0,2
Üvey Anne/ babam var	3	0,6
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan öğrencilerin aile yapıları incelendiğinde; anne babası hayatta ve birlikte olanların (%88,7) çoğunluğa sahip olduğu, anne babası hayatta fakat ayrı yaşayanların (%6,4) oranında; anne ve babasından sadece birisi hayatta olanların (%4,1), her ikisi de hayatta olmayanların (%0,2), ve üvey anne veya babaya sahip olanların (%0,6) oranında olduğu görülmektedir.

Tablo 3.3.2: Öğrencilerin ailelerinin aylık ortalama geliri

Aylık ort. gelir	Sayı	%
500 TL. ve altı	47	8,8
501 – 1000 TL.	164	30,8
1001 – 2000	204	38,3
2001 – 3000	66	12,4
3001 – 5000	40	7,5
5001 TL. ve üzeri	11	2,1
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan öğrencilerin ailelerinin aylık ortalama gelir durumları incelendiğinde; çoğunluğun (%38,3) aylık ortalama gelirin 1000–2000 TL. arasında toplandığı dikkati çekmektedir. Daha sonra 500 – 1000 TL. arasında olanlar (%30,8); 2000–3000 TL. arasında olanlar (%12,4); 500 TL. ve ya altında olanlar (%8,8); 3000 – 5000 TL. arasında (%7,5) ve 5000 TL. ve üzerinde aylık ortalama gelire sahip olanlar (%2,1) şeklinde görülmektedir.

Tablo 3.3.3: Öğrencilerin aile bireyleri ile sorun yaşama durumları

Aile Bireyleriyle Sorun	Sayı	%
Babamla sorun yaşıyorum	34	6,4
Annemle sorun yaşıyorum	19	3,6
Abim/ablam/kardeşimle sorun yaşıyorum	50	9,4
Hiç birisiyle sorun yaşamıyorum	377	70,9
Hepsiyle sorun yaşıyorum	43	8,1
Diğer akrabalarım ile sorun yaşıyorum	9	1,7
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Aile içinde sürekli sorun yaşadığımız biri var mı? sorusuna öğrencilerin verdiği cevaplara baktığımızda; çoğunluğunun (%70,9) hiç birisiyle sorun yaşamadığı görülmektedir. Sorun yaşadığını belirtenlerde ise abi, abla ya da kardeşleriyle sorun yaşayanlar (%9,4); hepsiyle sorun yaşadığını belirtenler (%8,1); yalnızca babasıyla sorun yaşayanlar (%6,4); yalnızca annesiyle sorun yaşayanlar (%3,6); ve diğer akrabalarıyla (%1,7) sorun yaşayanlar gelmektedir.

Tablo 3.3.4: Öğrencilerin iletişim kurmak açısından kendilerine en yakın hissettikleri kişi

	Sayı	%
Babam	46	8,6
Annem	167	31,4
Abim/ablam/kardeşim	95	17,9
Arkadaşım	197	37,0
Öğretmenim	4	0,8
Başka	23	4,3
<b>Toplam</b>	532	100,0

Öğrencilerin iletişim kurmak için kendilerine en yakın hissettikleri kişi olarak; ilk sırada arkadaşlarını tercih edenler (%37,0) gelirken, daha sonra annesini (%31,4); abi, abla ya da kardeşini (%17,9); babasını (%8,6); “başka” seçeneğinde (%4,3) amca, dayı, teyze, kuzen, büyükanne, büyükbaba şeklinde bazı akrabalarını, “hepsini yakın hissediyorum” ya da “hiç kimseyi yakın hissetmiyorum” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Son sırada ise öğretmenlerini (%0,8) belirtmişlerdir.

Tablo 3.3.5 : Öğrencilerin bir sorun karşısında ailelerinde en rahat kimden yardım isteyebilecekleri

	Sayı	%
Babamdan	62	11,7
Annemden	159	29,9
Abim/ablam/kardeşimden	81	15,2
Hepsinden	144	27,1
Diğer akrabalarım	16	3,0
Hiçbirisinden	70	13,2
<b>Toplam</b>	532	100,0

Öğrenciler çözmekte zorlandıkları bir sorun karşısında aile içinde en rahat yardım isteyebilecekleri kişi olarak ilk sırada annelerini (%29,9) belirtmişler sonra; hepsinden (%27,1), abi, abla ya da kardeşlerinden (%15,2), hiç birisinden yardım isteyemeyen (%13,2), babasından (%11,7), ve diğer akrabalarından (%3,0) yardım isteyebileceklerini belirtmişlerdir. Verilere göre gençler aile içinde en fazla annelerini kendilerine yakın görmektedirler.

### 3.4 Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternetle Olan İlişkileri

Tablo 3.4.1 : Öğrencilerin evlerinde bilgisayar ve internete sahip olma durumları

<b>Bilgisayar ve İnternet</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Bilgisayar ve internet var	353	66,4
Bilgisayar var, internet yok	69	13,0
İkisi de yok	110	20,7
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan öğrencilerin bilgisayara ve İnternete sahip olma durumları incelendiğinde hem bilgisayar hem de internete sahip olanlar (%66,4); hiç birisine sahip olmayanlar (%20,7); yalnızca bilgisayarı olan fakat İnternet bağlantısı olmayanlar (%13,0) şeklinde görülmektedir. Verilere göre öğrencilerin %79,3'ünün en azından bilgisayara sahip olmalarının bilgisayarda oyun oynamak bakımından yeterli imkâna sahip olduklarını ortaya koymaktadır. Tüfekçi bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarıyla ilgili benzer bir araştırmasında katılımcıların %84,9'unun evlerinde ya da yurt odalarında kendilerine ait kişisel bilgisayarları olduğunu, %15,1'i ise olmadığını belirtmiştir.<sup>141</sup> Bu sonuçlar günümüzde bilgisayarların artık ev vb. ikametgâhlarda çok yaygın olarak kullanıldığının da bir göstergesi sayılabilir.

<sup>141</sup> Tüfekçi, *Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının...*, s.41.

Tablo 3.4.2 : Öğrencilerin bilgisayarları en çok hangi amaçla kullandıkları

<b>Kullanım Amacı (En çok)</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>
Ders, ödev ve araştırma için	121	22,7
Oyun oynamak için	89	16,7
Haber ve diğer konularda bilgi edinmek için	20	3,8
Film izlemek ve müzik dinlemek için	60	11,3
İletişim ve sosyalleşme için	201	37,8
Başka	41	7,7
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Öğrencilerin bilgisayar ve İnterneti en çok ne amaçla kullandıkları sorusuna verdikleri cevaplara bakıldığında; ilk sırada “iletişim ve sosyalleşme için” (%37,8) gelirken sırasıyla “ders, ödev ve araştırma için” (%22,7); “oyun oynamak için” (%16,7); “film izlemek ve müzik dinlemek için” (%11,3); “haber ve diğer konularda bilgi edinmek için” (%3,8) ve “başka” seçeneğinde de (%7,7) “ders ve oyun”, “sosyalleşme ve oyun”, “program geliştirme/web tasarımı”, “bilgisayarım yok” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Anketin uygulanması sırasında öğrencilerin büyük çoğunluğu bilgisayarı tüm bu amaçlar için kullandıklarını söylemişlerdir. Ancak “en çok” şeklinde bir ayırım yapmalarını istediğimiz için oyun oynama amacı üçüncü sırada çıkmış gözükmektedir.

Türkiye istatistik kurumu (TÜİK) 2010 yılı hane halkı bilişim teknolojileri kullanım amaçları sonuçlarına bakıldığında bilgisayar ve internetin en çok iletişim ve sohbet amaçlı kullanıldığı ortaya çıkmıştır.<sup>142</sup> Cumhuriyet Üniversitesinde İnternet kafelerle ilgili yapılan bir araştırmaya göre ise internet kafelere gidenlerin %43’ünün chat (sohbet) yaptığı, %26’sınında değişik bilgisayar oyunları oynadığı sonucu ortaya çıkmıştır.<sup>143</sup>

<sup>142</sup> T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) Haber Bülteni, 2010 Yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları, Sayı: 148, 18 Ağustos 2010.  
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=6308>

<sup>143</sup> Durmuş, *Eyvah! Çocuğum...*, s.133.

Tablo 3.4.3: Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama oranları

Oyun Oynama	Sayı	%
Evet, oynuyorum	348	65,4
Hayır, oynamıyorum	184	34,6
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>

Ankete katılan öğrencilerin, “Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz?” sorusuna en fazla “evet oynuyorum” (%65,4); sonra da “hayır oynamıyorum” (%34,6) cevabını verdikleri görülmüştür. Buna göre, bilgisayar oyunlarının orta öğretim gençleri arasında oldukça yaygın olduğu ve her üç öğrenciden ikisinin bilgisayar oyunu oynadığı sonucuna varılmaktadır. Tüzün ve Özdiç’in yaptıkları araştırmada da katılımcıların yaklaşık üçte ikisi (%65) bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtirken %35’i bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmiştir.<sup>144</sup> İki araştırmanın bu konuyla ilgili sonuçları birbirine oldukça yakındır. Arslan ve arkadaşlarının (2010), İlköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin spor ve oyun alışkanlıklarıyla ilgili yaptıkları bir araştırmada erkek ve kız öğrencilerin ev ve çevresinde en çok tercih ettikleri oyun kategorilerinin dağılımında ilk sırayı %86,1 ile yine bilgisayar oyunlarının aldığı ortaya çıkmıştır.<sup>145</sup>

Tablo 3.4.4: Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynadıkları

En Çok Oynanan Mekân	Sayı	%	Geçerli %
Evde oynuyorum	216	40,6	62,1
Hem evde hem İnternet kafede oynuyorum	65	12,2	18,7
İnternet kafede oynuyorum	57	10,7	16,4
Başka	10	1,9	2,9
<b>Toplam</b>	<b>348</b>	<b>65,4</b>	<b>100,0</b>
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>	

<sup>144</sup> Hakan Tüzün & Fatih Özdiç, “Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması”, *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II Bildiriler Kitabı*, 16–18 Mayıs 2010, Ankara, Hacettepe Üniversitesi, s.176.

<sup>145</sup> C. Arslan, v.d., *İlköğretim ve Ortaöğretimde...*, s.37.

Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz? sorusuna “evet oynuyorum” cevabını verenlere en çok nerelerde oynadıkları sorulduğunda; evde oynuyorum diyenler (%62,1); hem evde hem internet kafede oynuyorum (%18,7); İnternet kafede oynuyorum (%16,4); “başka” seçeneğinde (%2,9) ise “akrabalarımnda, arkadaşların evlerinde, dükkanımızda” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Tüzün ve Özdiñç’in yaptıkları arařtırmada bilgisayar oyunlarını en çok evde oynadıklarını belirtenler (%90) yine çoğunlukta çıkmıştır.<sup>146</sup> Tüfekçi tarafından yapılmıř bir başka arařtırma sonucunda da deneklerin %65,9’u bilgisayarı evde kullandıklarını ifade ederlerken, %15,5’i okulda, %5,2’si ise internet kafelerde ve %12,5’i yurttta kullandıklarını belirtmişlerdir.<sup>147</sup> Bu sonuçlara göre evlerde bilgisayar oyunu oynama oranı internet kafelere ve oyun salonlarına göre daha yüksektir.

Tablo 3.4.5 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklığı

Oynama Sıklığı	Sayı	%	Geçerli %
Her gün	67	12,6	19,3
Haftada birkaç gün	148	27,8	42,5
Tatillerde	115	21,6	33,0
Başka	18	3,4	5,2
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Bilgisayar oyunu oynadığını belirten öğrencilerin oyun oynama sıklıklarına bakıldığında; haftada birkaç gün oynayanlar (%42,5), tatil zamanlarında oynayanlar (%33,0), her gün oynayanlar (%19,3) olarak görülmektedir. “Başka” seçeneğinde ise (%5,2) “ayda bir veya birkaç kez oynarım”, “nadiren oynarım” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

<sup>146</sup> Tüzün & Özdiñç, *Öğretmen Adaylarının...*, s.176.

<sup>147</sup> Tüfekçi, *Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının...*, s.41.

Tablo 3.4.6 : Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin internet kafelere gitme sıklığı

	Sayı	%	Geçerli %
Her gün giderim	11	2,1	3,2
Ara sıra giderim	197	37,0	56,6
Hiç gitmem	140	26,3	40,2
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Bilgisayar oyunu oynadığını belirten öğrencilerin İnternet kafelere gitme sıklığıyla ilgili soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde; “ara sıra gidenlerin” oranı (%56,6); “hiç gitmeyenler” (%40,2) ve “her gün gidenlerin” oranı (%3,2) olarak görülmektedir.

Tablo 3.4.7: Öğrencilerin internet kafelere gitmelerini ailelerinin nasıl değerlendirdiği

Ailenin Tutumu	Sayı	%	Geçerli %
Ailemden gizli gidiyorum	36	6,8	17,3
Ailemin kontrolünde gidiyorum	118	22,2	56,7
Ailem ilgilenmiyor	51	9,6	24,5
Başka	3	0,6	1,4
<b>Toplam</b>	208	39,1	100,0
Cevapsız	324	60,9	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

İnternet kafelere gittiklerini belirten öğrencilerin bu durumlarını ailelerinin nasıl değerlendirdiği yönündeki soruya verdikleri cevaplarda; ailesinin kontrolünde gidenlerin oranı (%56,7); ailesi ilgilenmeyenler (%24,5), ailesinden gizli gidenler (%17,3) şeklindedir. “Başka” seçeneğinde ise (%1,4) “doğal karşılıyorlar”, “abartmayınca karışmıyorlar” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Karaca'nın (2007) araştırması da benzer sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Buna göre ailelerin %25,7'si, çocuklarını internet kafelere kontrollü göndermekte; Gençlerin %14'ü ise internet kafelere devamları konusunda ailelerini haberdar etmemektedirler. Gençlerin

%4,2'si internet kafelere gidişlerinin aileleri tarafından gizlice kontrol edildiği; %8,3'ü ailelerinin bu konu ile ilgilenmediği görüşündedir. Gençlerin %5,1'i ise ailelerinin internet kafelere gitmelerine izin vermediklerini belirtmiştir.<sup>148</sup>

Binark, her sosyo-ekonomik gelir düzeyinde ebeveynlerin İnternet kafe sahipleriyle ve ya mekânla bir şekilde ilişkilerinin olduğunu, bu ilişkilerin ise iki tür görünüme sahip olduğunu belirtmektedir. Bunlardan ilki, çocukların ebeveynleri tarafından sahiplerini/işletenlerini tanıdıkları kafelere yönlendirildikleri, ikincisi de yine ebeveynlerce fiziksel olarak her an erişimi kolay mekânlara yönlendirildikleridir.<sup>149</sup>

Tablo 3.4.8: Öğrencilerin internet kafelerde oyun oynama nedenleri

<b>İnt. kafede oynama nedenleri</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>	<b>Geçerli %</b>
Evde bilgisayar ve İnternet olmadığı için	52	9,8	25,2
Arkadaşlarının çoğu İnternet kafelere gittiği için	69	13,0	33,5
İnt. kafelerde oyun oynamak daha zevkli olduğu için	61	11,5	29,6
Ailem evde oyun oynamama izin vermediği için	4	0,8	1,9
Başka	20	3,8	9,7
<b>Toplam</b>	206	38,7	100,0
Cevapsız	326	61,3	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynama nedenlerine bakıldığında; arkadaşlarının çoğu İnternet kafelere gittiği için (%33,5); İnternet kafelerde oyun oynamak daha zevkli olduğu için (%29,6); evlerinde bilgisayar ve İnternet olmadığı için (%25,2); aileleri evde oynamalarına izin vermediği için (%1,9); “başka” seçeneğinde (%9,7) ise “bilgisayarımdaya olmayan oyunlar için, evden uzak olmak için ve internet kafede oyun oynamıyorum” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

<sup>148</sup> Akt. Karaca, *İnternet Gençliği*, s.432.

<sup>149</sup> Mutlu Binark, “Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi”, **Dijital Oyun Rehberi**: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, s.206.

Verilere göre öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynamalarında arkadaş ortamı önemli bir yer tutmaktadır. İkinci sırada İnternet kafelerde oyun oynamanın zevkli olduğu belirtilmiştir. Bu da kafelerin bir etkileşim ortamı oluşturmasının ve oyunları ev ortamında yalnız oynamanın sıkıcılığını ortaya çıkarması bakımından önemli görülmektedir.

Tablo 3.4.9: Öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri zaman

	Sayı	%	Geçerli %
1 saat ve ya daha az	104	19,5	29,9
2 – 3 saat	199	37,4	57,2
4 saat ve ya daha fazla	45	8,5	12,9
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri süreler incelendiğinde; 2 – 3 saat aralığında zaman geçirenler (%57,2), 1 saat ve ya daha az (%29,9); 4 saat ve ya daha fazla zaman geçirenler ise (%12,9) olarak görülmektedir.

Tablo 3.4.10: Bilgisayar başında geçirilen zaman ile şiddet oyunları ilişkisi

Bilgisayarda Geçirilen Zaman		Şiddet İçeren Oyunlar		Toplam
		Her gün/Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
1 saat veya daha az	sayı	70	34	104
	satır	%67,3	%32,7	%100,0
	sütun	%25,4	% 47,2	% 29,9
2 – 3 saat	sayı	167	32	199
	satır	%83,9	%16,1	%100,0
	sütun	%60,5	% 44,4	% 57,2
4 saat veya daha fazla	sayı	39	6	45
	satır	%86,7	%13,3	%100,0
	sütun	%14,1	% 8,3	% 12,9
<b>Toplam</b>	sayı	276	72	348
	satır	%79,3	%20,7	%100,0
	sütun	%100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 13,191$		df= 2	P= 0, 001	P < 0,05 önemli

Bilgisayar başında geçirilen zaman ile şiddet içeren oyunlar ilişkisine bakıldığında; “her gün yada ara sıra” şiddet içeren oyun oynayanlarda; 2–3 saat aralığı (%60,5), 4 saat veya daha fazla (%14,1), 1 saat veya daha az (%25,4) olarak zaman geçirdiklerini belirtmişlerdir. “Hiç şiddet içeren oyun oynamadığını” belirtenlerde; 1 saat veya daha az (%47,2), 2–3 saat aralığı (%44,4), 4 saat veya daha fazla (%8,3) olarak bilgisayarda zaman geçirdiklerini belirtmişlerdir.

Öte yandan yine “1 saat veya daha az” zaman geçirenlerde her gün ya da ara sıra şiddet içeren oyun oynayanlar (%67,3), “hiç oynamayanlar” (%32,7) şeklindedir. 2–3 saat kadar zaman geçirenlerde “her gün ya da ara sıra” bu tür oyun oynayanlar (%83,9), “hiç oynamayanlar” (%16,1) dir. 4 saat daha fazla zaman geçirenlerde ise “her gün ya da ara sıra” bu tür oyun oynayanlar (%86,7), “hiç oynamayanlar” (%13,3) şeklindedir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P < 0,05$ ). Bu verilere göre “şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler bilgisayar başında daha fazla zaman geçirmektedirler” şeklindeki hipotezimiz doğrulanmaktadır.

Tablo 3.4.11: İnternet kafeye gitme sıklığı ile İnternet kafede oyun oynama nedeni ilişkisi

İnternet Kafede Oyun Oynama Nedeni		İnternet Kafeye Gitme Sıklığı			Toplam
		Her gün	Ara sıra	Hiç	
Evde bilgisayar ve internet olmadığı için	sayı	4	48	0	52
	sütun	% 36,4	% 24,4	% 0,	% 14,9
Arkadaşlarımın çoğu İnternet kafeye gittiği için	sayı	5	66	0	71
	sütun	% 45,5	% 33,5	% 0,	% 20,4
İnternet kafede oyun oynamak daha zevkli olduğu için	sayı	2	59	0	61
	sütun	% 18,2	% 29,9	% 0,	% 17,5
Ailem evde oyun oynamama izin vermediği için	sayı	0	4	0	4
	sütun	% 0,	% 2,0	% 0,	% 1,1
İnternet kafeye gitmiyorum	sayı	0	0	140	140
	sütun	% 0,	% 0,	% 100,0	% 40,2
Başka	sayı	0	20	0	20
	sütun	% 0,	% 10,2	% 0,	% 5,7
<b>Toplam</b>	sayı	11	197	140	348
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2 = 352,798$		df= 10	P= 0, 000		P < 0,05 önemli

Öğrencilerin İnternet kafeye gitme sıklığı ile İnternet kafede oyun oynama nedeni ilişkisi incelendiğinde; her gün gidenlerin %45,5'i ve ara sıra gidenlerin %33,5'i arkadaşlarının çoğu İnternet kafelere gittiği için kendilerinin de İnternet kafelere gittiklerini belirtmişlerdir. Yine her gün gidenlerin %36,4'ü evde bilgisayar ve İnternet olmadığı için, %18,2'si İnternet kafeler de oyun oynamak daha zevkli olduğu için gittiklerini belirtmiştir. Ara sıra gidenlerin %29,9'u İnternet kafeler de oyun oynamak daha zevkli olduğu için, %24,4'ü evde bilgisayar ve İnternet olmadığı için, %10,2'si de "başka" seçeneğinde "değişiklik olsun diye, yeni arkadaşlıklar kurmak için ve strateji geliştirmek" için gittiklerini belirtmişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05). Bu veriler "öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynamalarında arkadaş ortamının etkisi fazladır" şeklindeki hipotezimizi doğrulanmaktadır.

İnternet kafeler, ülkemizde, kişisel bir bilgisayara ve internet bağlantısına sahip olmayan bireyler için bilgisayarı ve interneti öğrenebilmenin yanında, bu teknolojilerden yararlanabilmenin en ekonomik ve kolay yolu olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>150</sup> Binark ise İnternet kafelerle ilgili olarak bu mekânların bireyin farklı etkinlikler üzerinden toplumsallaştığı bir alan olduğunu belirtmektedir. Ona göre gençler İnternet kafelere sadece oyun, eğlence amacı ile değil bir buluşma ve sosyal paylaşım ortamı olduğu için gitmektedirler.<sup>151</sup>

Tablo 3.4.12: İnternet kafeye gitme sıklığı ile oyun türleri ilişkisi

Oyun Türleri		İnternet Kafeye Gitme Sıklığı			Toplam
		Her gün	Ara sıra	Hiç	
Spor ve yarış oyunları	sayı	1	45	32	78
	satır	% 1,3	% 57,7	% 41,0	% 100,0
Zekâ – mantık oyunları	sayı	2	12	21	35
	satır	% 5,7	% 34,3	% 60,0	% 100,0
Savaş ve şiddet oyunları	sayı	7	104	36	147
	satır	% 4,8	% 70,7	% 24,5	% 100,0
Strateji ve macera oyunları	sayı	0	18	32	50
	satır	% 0,	% 36,0	% 64,0	% 100,0
Başka	sayı	1	18	19	38
	satır	% 2,6	% 47,4	% 50,0	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	11	197	140	348
	satır	% 3,2	% 56,6	% 40,2	% 100,0
$X^2= 37,402$		df= 8	P= 0, 000	P < 0,05 önemli	

<sup>150</sup> Doğan, *Sosyoloji*, s. 471.

<sup>151</sup> Binark, *Türkiye'de Yeni Endüstri...*, s.205.

Öğrencilerin İnternet kafelere gitme sıklıkları ile oynadıkları oyun türleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; en fazla oynanan oyun türünün savaş ve şiddet oyunları olduğu görülmektedir. Savaş ve şiddet oyunları oynayanların %70,7'si İnternet kafelere ara sıra gittiklerini, % 24,5'i hiç gitmediklerini, %4,8'i her gün gittiklerini belirtmişlerdir. Cumhuriyet Üniversitesinde internet kafeler ile ilgili yapılan bir araştırmada ise internet kafelere oyun oynamak amacıyla gidenlerin %54,5'inin şiddet içeren oyunlar; %22'sinin zeka oyunları; %19'unun da spor oyunları oynadığı sonucu çıkmıştır.<sup>152</sup>

İkinci sırada en fazla tercih edilen oyun türünün spor ve yarış oyunları olduğu görülmektedir. Spor ve yarış oyunları oynayanların %57,7'si İnternet kafelere ara sıra gittiklerini, %41,0'i hiç gitmediklerini, %1,3'ü ise her gün gittiklerini belirtmişlerdir.

Strateji ve macera oyunları oynayanların %64,0'ü İnternet kafelere hiç gitmediklerini, %36,0'sı ise ara sıra gittiklerini belirtmişlerdir. Zekâ ve mantık oyunları oynayanların %60,0'ı İnternet kafelere hiç gitmediklerini, %34,3'ü ara sıra gittiklerini, %5,7'si ise her gün gittiklerini belirtmişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05).

Karaca'ya (2007) göre gençlerin internet kullanım amaçları arasında internet oyunları önemli bir yere sahiptir. Gençler tarafından, internette en çok sportif amaçlı oyunlar (%26,7), yüksek aktiviteli oyunlar (%26,4) ve şiddet içeren oyunlar (%17,7) oynanmaktadır.<sup>153</sup>

---

<sup>152</sup> Durmuş, *Eyvah! Çocuğum...*, s.133.

<sup>153</sup> Akt. Karaca, *İnternet Gençliği*, s.431.

Tablo 3.4.13: İnternet kafeye gitme sıklığı ile şiddet oyunları ilişkisi

İnternet Kafeye Gitme Sıklığı		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Her gün	sayı	7	4	0	11
	satır	%63,6	%36,4	% 0	%100,0
Ara sıra	sayı	26	145	26	197
	satır	%13,2	%73,6	%13,2	%100,0
Hiç	sayı	9	85	46	140
	satır	%6,4	%60,7	%32,9	%100,0
Toplam	sayı	42	234	72	348
	satır	%12,1	%67,2	%20,7	%100,0
$X^2 = 49,406$		df= 4	P= 0, 000	P < 0,05 önemli	

Öğrencilerin İnternet kafelere gitme sıklığı ile şiddet içeren oyunlar arasındaki ilişki incelendiğinde; her gün internet kafeye gidenlerin %63,6'sının her gün şiddet içeren oyun oynadığı, %36,4'ünün ara sıra oynadığı görülürken hiç oynamam diyen olmadığı %0,0 görülmektedir. Ara sıra internet kafelere gidenlerin %73,6'sının ara sıra oynadığı, %13,2'sinin her gün oynadığı ve yine %13,2'sinin de hiç oynamadığı görülmektedir. İnternet kafelere hiç gitmeyenlerin ise %60,7'sinin ara sıra oynadığı, %32,9'unun hiç oynamadığı ve %6,4'ünün de her gün oynadığı görülmektedir.

Buna göre internet kafelere her gün gidenler arasında şiddet içeren oyun oynayanların oranı yüksek çıkarken (%63,6), hiç gitmeyenler arasında şiddet içeren oyun oynayanların oranı ise oldukça düşük (%6,4) çıkmıştır.

### 3.5 Öğrencilerin Bilgisayar Oyunları ile İlişkileri

Tablo 3.5.1 : Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri

Oyun Oynama Nedenleri	Sayı	%	Geçerli %
Boş vakitlerimi geçirmek için	111	20,9	31,9
Benim için bir tutku olduğundan	44	8,3	12,6
Kendimi güçlü hissetmemi sağladığından	3	0,6	0,9
Stres ve yorgunluğumu atmak için	182	34,2	52,3
Başka	8	1,5	2,3
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri incelendiğinde; ilk sırada stres ve yorgunluğumu atmak için (%52,3); daha sonra boş vakitlerimi geçirmek için (%31,9); benim için bir tutku olduğundan (%12,6); kendimi güçlü hissetmemi sağladığından (%0,9) şeklinde cevaplar verilmiştir. “Başka” seçeneğinde ise (%2,3) “yeni arkadaşlıklar için, değişiklik olsun diye, strateji geliştirmek için” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Tablo 3.5.2: Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarını ailelerinin nasıl değerlendirdiği

	Sayı	%	Geçerli %
Ailem bana karışmıyor	96	18,0	27,6
Oyun oynamamı istemiyorlar	44	8,3	12,6
Ders ve ödevlerimi aksatmadığımda izin veriyorlar	208	39,1	59,8
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarını ailelerinin nasıl değerlendirdiğine ilişkin olarak sırasıyla; ders ve ödevlerimi aksatmadığımda izin veriyorlar (%59,8); ailem bana karışmıyor (%27,6); oyun oynamamı istemiyorlar (%12,6) şeklinde görüş belirtmişlerdir. Buna göre öğrenci ailelerinin çoğunluğu oyunlar konusunda önceliği ders ve ödevlerini aksatmamaya vermektedirler. Bu da bilgisayar oyunlarının ders dışı sosyal faaliyetlere olumsuz etkisi konusunda ailelerin, öğrencilerin üzerine fazla düşmediklerini ya da bu konuda yeterince bilinçli olmadıklarını düşündürmektedir.

Doç. Dr. Yaşare Aktaş Arnas'ın yaptığı benzer bir araştırmada “ailenizin bilgisayar ve internet kullanma sıklığınıza karşı tavrı nasıldır?” şeklindeki bir soruya verilen cevapların dağılımı incelendiğinde “okul ve ders başarıma göre izin verirler” seçeneğinin (%36) ilk sırada yer aldığı sonucu çıkmıştır.<sup>154</sup> Bu sonuçlara göre ailelerin genellikle çocuklarının bilgisayar ve internet kullanmasını onlar üzerinde bir ödül ve ceza mekanizması olarak kullandıklarını göstermektedir. Yani öğrenciler okulda başarılı olduklarında ailelerin bu konuda izin vermeleri bir ödül mekanizması niteliği taşımaktadır.

Tablo 3.5.3: Tek kişilik ve online (çevrim içi) oyunların tercih edilme oranları

Oyunun Özelliği	Sayı	%	Geçerli %
Tek kişilik oyunları seviyorum	149	28,0	42,8
Online (çevrim içi) oyunları seviyorum	199	37,4	57,2
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilerin daha çok “tek kişilik oyunları mı yoksa online (çevrim içi) oyunları mı oynamayı tercih ettikleri” sorulduğunda; Online (çevrim içi) oyunları daha çok oynayanlar (%57,2); tek kişilik oyunları daha çok oynayanlar ise (%42,8) oranında görülmektedir. Binark Türkiye’de internetin kullanım raporlarına bakıldığında internet kullanıcılarının çevrim içi oynanan oyunlara düşkün olduğu sonucunun çıktığını

<sup>154</sup> Akt. Durmuş, *Eyvah! Çocuğum...*, s.117.

belirtmektedir.<sup>155</sup> Tüfekçi'nin (2007) araştırmasında ise ankete katılanların çoğunluğu (%55,2) tek kişilik oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir.<sup>156</sup>

Tablo 3.5.4 : Öğrencilerin bilgisayarda genellikle ne tür oyunları tercih ettikleri

Oyun Türleri	Sayı	%	Geçerli %
Spor ve yarış oyunları	78	14,7	22,4
Zeka – mantık oyunları	35	6,6	10,1
Savaş ve şiddet oyunları	147	27,6	42,2
Strateji ve macera oyunları	50	9,4	14,4
Başka	38	7,1	10,9
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilerin en çok oynadıkları oyun türleri incelendiğinde; savaş ve şiddet oyunları (%42,2); spor ve yarış oyunları (%22,4); strateji ve macera oyunları (%14,4); “başka” seçeneğinde ise (% 10,9); “her türlü oyunu oynarım, okey\tavla gibi eğlence oyunları ve simülasyon tarzı oyunlar oynarım” olarak görüş belirtmişlerdir. Zekâ ve mantık oyunları ise (%10,1) olarak görülmektedir. Bu veriler araştırmamızda “şiddet içeren oyunların gençler arasında diğer oyun türlerinden daha yaygın olduğu” şeklindeki 2. hipotezimizi doğrulamaktadır.

Araştırmamızda öğrencilere en çok oynadıkları üç bilgisayar oyununun ismini yazmaları istenmiştir. Buna göre en fazla yazılan oyun isimleri incelendiğinde ilk sırada savaş ve şiddet içeren oyunlar gelmektedir. Bu oyunlardan en fazla tercih edilenlerin isimleri Counter Strike, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty, Metin 2, Knight Online şeklindedir. Bu oyunların içeriğinde stratejiler de bulunmasına rağmen yaralama, öldürme gibi yoğun şiddet unsurları ağırlıktadır. Spor ve yarış oyunları arasında en çok

<sup>155</sup> Binark, *Türkiye’de Yeni Endüstri...*, s.126.

<sup>156</sup> Tüfekçi, *Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının...*, s.45.

tercih edilenler ise Need For Speed (NFS), Pro Evolution Soccer (PES), Fifa, Football Manager olarak belirtilmiştir. Bunlar ise genellikle araba yarışları ve futbol oyunlarıdır.

Tablo 3.5.5: Kendilerini sanal dünyada mı yoksa gerçek dünyalarında mı daha mutlu hissettikleri

	Sayı	%	Geçerli %
Sanal ortamda daha mutluyum	93	17,5	26,7
Gerçek dünyamda daha mutluyum	238	44,7	68,4
Başka	17	3,2	4,9
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrencilere sanal ortamda mı, yoksa gerçek dünyalarında mı daha mutlu oldukları sorulduğunda, gerçek dünyamda daha mutluyum (%68,4); sanal ortamda daha mutluyum (%26,7); “başka” seçeneğinde ise (%4,9) “her ikisinde de mutluyum, her ikisinde de mutlu değilim, duruma göre değişir” şeklinde cevaplar vermişlerdir.

Tablo 3.5.6: Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin hayatı üzerindeki etkileri

Oyunların Etkileri	Sayı	%	Geçerli %
Sosyal çevremle ilişkilerim azaldı	37	7,0	10,6
Daha saldırgan olmaya başladım	9	1,7	2,6
Oynamadığımda bile aklım oyunlarda kalıyor	48	9,0	13,8
İlişkilerimde değişikliğe neden olmadı	249	46,8	71,6
Başka	5	0,9	1,4
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin hayatı üzerindeki etkilerini en iyi hangisinin ifade ettiği sorulduğunda; “ilişkilerimde değişikliğe neden olmadı” (%71,8); “oyun oynamadığımda bile aklım oyunlarda kalıyor” (%13,5); “sosyal çevremle ilişkilerim azaldı” (%10,7); “daha saldırgan olmaya başladım” (%2,6); “başka” seçeneğinde ise (%1,4) “derslerimi olumsuz etkiledi, sosyal çevremle ilişkilerim arttı” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Buna göre oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğu, oyunların kendilerinde bir değişikliğe neden olmadığını düşünmektedir.

### 3.6 Öğrencilerin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunları İle İlişkileri

Tablo 3.6.1: Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama sıklığı

<b>Şiddet içerikli oyun</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>	<b>Geçerli %</b>
Her gün oynarım	42	7,9	12,1
Ara sıra oynarım	234	44,0	67,2
Hiç oynamam	72	13,5	20,7
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Bilgisayar oyunları içerisinde şiddet içerikli oyun oynama sıklıklarına bakıldığında; ara sıra oynayanlar (%67,2); hiç oynamayanlar (%20,7); her gün oynayanlar (%12,1) olarak belirtilmiştir. Buna göre öğrencilerin ara sıra (%67,2) ve her gün (%12,1) olmak üzere toplam da %79,3’ü şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 3.6.2: Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarından zevk alıp almadıkları

<b>Zevk alıyor musunuz?</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>	<b>Geçerli %</b>
Evet her zaman	116	21,8	33,3
Hayır hiçbir zaman	88	16,5	25,3
Bazen	144	27,1	41,4
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Öğrenciler şiddet içerikli oyunlardan zevk alıp almadıkları sorusuna en çok “bazen” (%41,4); sonrada “her zaman” (%33,3); “hiçbir zaman” (%25,3), şeklinde cevap vermişlerdir.

Tablo 3.6.3: Öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıktan sonra kendilerini nasıl hissettikleri

	Sayı	%	Geçerli %
Stresli ve sinirli hissediyorum	19	3,6	6,6
Rahatlamış ve mutlu hissediyorum	74	13,9	25,7
Karamsar ve kaygılı hissediyorum	19	3,6	6,6
Hiçbir değişiklik hissetmiyorum	170	32,0	59,0
Başka	6	1,1	2,1
<b>Toplam</b>	288	54,1	100,0
Cevapsız	244	45,9	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Şiddet içerikli bir oyun oynadıktan sonra kendinizi nasıl hissediyorsunuz? şeklindeki soruya öğrenciler; “hiçbir değişiklik hissetmiyorum” (%59,0); “kendimi rahatlamış ve mutlu hissediyorum” (%25,7); “stresli ve sinirli hissediyorum” (%6,6); “karamsar ve kaygılı hissediyorum” (%6,6); “başka” seçeneğinde ise (%2,1) “oyunun sonucuna göre yenince mutlu, yenilince mutsuz hissediyorum” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Tablo 3.6.4: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler için kötü örnek olup olmadığı

Kötü örnek	Sayı	%	Geçerli %
Evet oluyor	137	25,8	39,3
Hayır olmuyor	98	18,4	28,2
Kararsızım	113	21,2	32,5
<b>Toplam</b>	348	65,4	100,0
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Şiddet içerikli oyunların gençler için kötü örnek olup olmadığı sorulduğunda; “evet oluyor” (%39,4); “kararsızım” (%32,5); “hayır olmuyor” (%28,2), şeklinde görüş belirtmişlerdir. Tüzün ve Özdiç, yaptıkları benzer bir araştırmada katılımcılara bilgisayar oyunlarını zararlı olarak görüp görmediklerini sormuşlardır. Katılımcıların %72’si bilgisayar oyunlarını zararsız bulurken, %28’i bilgisayar oyunlarını zararlı bulduğunu belirtmiştir.<sup>157</sup>

Tablo 3.6.5: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler arasında daha çok ilgi gördüğüne ilişkin bulgular

<b>Gençler Arasında İlgi</b>	<b>Sayı</b>	<b>%</b>	<b>Geçerli %</b>
Evet katılıyorum	257	48,3	73,9
Hayır katılmıyorum	32	6,0	9,2
Kararsızım	59	11,1	17,0
<b>Toplam</b>	<b>348</b>	<b>65,4</b>	<b>100,0</b>
Cevapsız	184	34,6	
<b>Toplam</b>	<b>532</b>	<b>100,0</b>	

Gençler arasında şiddet içeren bilgisayar oyunlarının daha çok ilgi gördüğüne katılıyor musunuz? sorusuna öğrencilerin verdiği cevaplara baktığımızda; “evet katılıyorum” (%73,9), “kararsızım” (%17,0), “hayır katılmıyorum” (%9,2) şeklinde cevap vermişlerdir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu şiddet içeren oyunların gençler arasında daha çok ilgi gördüğünü belirtmişlerdir. Bu sonuç tablo 3.5.4’de de doğrulanmaktadır.

Bu verilere göre şiddet içeren oyun oynayan ve oynamayan tüm öğrencilerin çoğunluğu tarafından “şiddet içeren bilgisayar oyunları şiddet içermeyenlere göre gençler arasında daha fazla ilgi görmektedir” şeklindeki 2. hipotezimiz doğrulanmaktadır.

<sup>157</sup> Tüzün & Özdiç, Öğretmen Adaylarının..., s.179.

Tablo 3.6.6: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler arasında ilgi görme nedenleri

İlgi Görme Nedenleri	Sayı	%	Geçerli %
Bu oyunlar daha heyecan verici	143	26,9	54,4
Çok yönlü düşünebilmeyi geliştiriyor	36	6,8	13,7
Kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlıyor	82	15,4	31,2
Başka	2	0,4	0,8
<b>Toplam</b>	263	49,4	100,0
Cevapsız	269	50,6	
<b>Toplam</b>	532	100,0	

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençler arasında ilgi görme nedenlerine baktığımızda ise ilk sırada “bu oyunların daha heyecan verici” olduğunu savunanlar (%54,4); sonrada “kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlıyor” (%31,2); “çok yönlü düşünebilmeyi geliştiriyor” (%13,7) diyenler gelirken; “başka” seçeneğinde ise (%0,8) “oyun karakterleriyle kendilerini özdeşleştirdikleri ve bundan gurur duydukları” şeklinde cevap vermişlerdir.

Tablo 3.6.7: Cinsiyet ile şiddet içeren bilgisayar oyunları oynama ilişkisi

Cinsiyet	Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam	
	Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam		
Erkek	sayı	41	189	29	259
	satır	% 15,8	% 73,0	% 11,2	% 100,0
Kız	sayı	1	45	43	89
	satır	% 1,1	% 50,6	% 48,3	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2 = 60,926$		df= 2	P= 0, 000	P < 0,05 önemli	

Şiddet içeren bilgisayar oyunu oynama sıklığının cinsiyete göre dağılımına bakıldığında; bilgisayar oyunu oynayan erkek öğrenciler sırasıyla; ara sıra oynarım (%73,0); her gün oynarım (%15,2) ve hiç oynamam (%11,2) şeklinde cevap verirken; bilgisayar oyunu oynayan kız öğrenciler ise; ara sıra oynarım (%50,6); her gün oynarım

(%1,1) ve hiç oynamam (%48,3) şeklinde cevap vermişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05).

Buna göre; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama oranı cinsiyete göre erkeklerde daha yüksek bulunmuştur. Bu veriler “erkek öğrenciler kız öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 3. hipotezimizi doğrulanmaktadır.

Tablo 3.6.8: Cinsiyet ile oyun türleri ilişkisi

Cinsiyet		Oyun Türleri					Toplam
		Spor ve yarış	Zekâ ve mantık	Savaş ve şiddet	Strateji ve macera	Başka	
Erkek	sayı	68	9	135	27	20	259
	satır	%26,3	%3,5	% 52,1	% 10,4	% 7,7	% 100,0
	sütun	%87,2	% 25,7	% 91,8	% 54,0	% 52,6	% 74,4
Kız	sayı	10	26	12	23	18	89
	satır	% 11,2	% 29,2	% 13,5	% 25,8	% 20,2	% 100,0
	sütun	% 12,8	% 74,3	% 8,2	% 46,0	% 47,4	% 25,6
Toplam	sayı	78	35	147	50	38	348
	satır	% 22,4	% 10,1	% 42,2	% 14,4	% 10,9	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 94,151$		df= 4		P= 0, 000		P < 0,05 önemli	

Cinsiyet ile oyun türleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; erkek öğrenciler arasında savaş ve şiddet içeren oyun oynanma oranı (%52,1); spor ve yarış (%26,3); strateji ve macera (%10,4); zeka ve mantık (%3,5); “başka” (%7,7) olarak belirtilmiştir.

Kız öğrenciler arasında ilk sırada zeka ve mantık oyunları (%29,2); strateji ve macera oyunları (%25,8); “başka” (%20,2); savaş ve strateji oyunları (%13,5); spor ve yarış oyunları (%11,2) olarak belirtilmiştir.

Buna göre erkek öğrencilerin en fazla savaş ve şiddet oyunlarını daha sonra spor ve yarış oyunlarını tercih ettikleri, kız öğrencilerin ise en fazla zekâ ve mantık oyunlarını daha sonra strateji ve macera oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Bu konuda benzer bir çalışmada Barnett ve arkadaşları (1997) erkeklerin (%69,8) daha çok spor ve

şiddet oyunlarını favori oyun olarak seçtiklerini, kızların (%88) ise entellektüel/yaratıcı oyunlarla aksiyon/fantezi oyunlarını tercih ettiklerini belirlemişlerdir.<sup>158</sup>

Tablo 3.6.9: Okul türlerine göre öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynama sıklığı

Okul Türü		Şiddet İçeren Oyun		Toplam
		Her gün veya ara sıra oynarım	Hiç Oynamam	
Genel Lise	sayı	60	16	76
	satır	% 78,9	% 21,1	% 100,0
Anadolu Lisesi	sayı	71	24	95
	satır	% 74,7	%25,3	% 100,0
Mesleki/Teknik Lise	sayı	109	16	125
	satır	% 87,2	% 12,8	% 100,0
İmam-Hatip Lisesi	sayı	36	16	52
	satır	% 69,2	% 30,8	%100,0
<b>Toplam</b>	sayı	276	72	348
	satır	% 79,3	% 20,7	%100,0
$X^2 = 9,179$		df= 3	P= 0, 027	P < 0,05 önemli

Okul türlerine göre öğrencilerin şiddet içeren bilgisayar oyunu oynama sıklığına bakıldığında; Genel lisede; “her gün veya ara sıra oynarım” (%78,9), “hiç oynamam” (%21,1) oranındadır. Anadolu liselerinde; “her gün veya ara sıra oynarım” (%74,7), “hiç oynamam” (%25,3) oranındadır. Mesleki/Teknik liselerde; “her gün veya ara sıra oynarım” (%87,2), “hiç oynamam” (%12,8) oranındadır. İmam-Hatip Lisesinde; “her gün veya ara sıra oynarım” (%69,0), “hiç oynamam” (%30,8) şeklinde dağılım göstermektedir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05).

Bu sonuçlara göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarının en çok oynandığı okul türü Mesleki/Teknik Liseler olarak karşımıza çıkmakta, bu oyunların en az oynandığı okul türü ise İmam-Hatip Liseleri olarak görülmektedir. “Mesleki/teknik lise öğrencileri diğer okullardaki öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 4. hipotezimiz doğrulanmaktadır.

<sup>158</sup> Akt. Bilgi, *Bilgisayar Oyunu Oynayan...*, s.18.

Tablo 3.6.10: Okul türlerine göre öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri

Okul Türleri		Oyun Türleri					Toplam
		Spor ve yarış	Zekâ ve mantık	Savaş ve şiddet	Strateji ve macera	Başka	
Genel Lise	sayı	17	8	34	11	6	76
	satır	% 22,4	% 10,5	% 44,7	% 14,5	% 7,9	% 100,0
	sütun	% 21,8	% 22,9	% 23,1	% 22,0	% 15,8	% 21,8
Anadolu Lisesi	sayı	14	11	39	16	15	95
	satır	% 14,7	% 11,6	% 41,1	% 16,8	% 15,8	% 100,0
	sütun	% 17,9	% 31,4	% 26,5	% 32,0	% 39,5	% 27,3
Mesleki/Teknik Lise	sayı	40	6	57	11	11	125
	satır	% 32,0	% 4,8	% 45,6	% 8,8	% 8,8	% 100,0
	sütun	% 51,3	% 17,1	% 38,8	% 22,0	% 28,9	% 27,3
İmam-Hatip Lisesi	sayı	7	10	17	12	6	52
	satır	% 13,5	% 19,2	% 32,7	% 23,1	% 11,5	% 100,0
	sütun	% 9,0	% 28,6	% 11,6	% 24,0	% 15,8	% 14,9
<b>Toplam</b>	sayı	78	35	144	50	38	348
	satır	% 22,4	% 10,1	% 42,2	% 14,4	% 10,9	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2 = 28,184$		df= 12		P= 0, 005		P < 0,05 önemli	

Farklı okul türlerindeki öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türlerine baktığımızda; dört farklı okul türünde de öğrencilerin en fazla oynadığı oyunlar “savaş ve şiddet içeren oyunlar” olarak görülmüştür. Mesleki/teknik lise öğrencilerinde (%45,6), Genel lise öğrencilerinde (%44,7), Anadolu lisesi öğrencilerinde (%41,1), İmam-Hatip lisesi öğrencilerinde (%32,7) oynanma oranına sahiptir.

Savaş ve şiddet oyunları oynadığını belirten öğrencilerin okul türüne bakıldığında, Mesleki/Teknik lise (%38,8), Anadolu lisesi (%26,5), Genel lise (%23,1) ve İmam-Hatip lisesi (%11,6) olarak görülmektedir. Tablo 3.6.9 da olduğu gibi bu oyunları en fazla oynayan öğrenci kitlesi Mesleki/teknik liseye, en az oynayan öğrenci kitlesi ise yine İmam-Hatip lisesine aittir. Mesleki/teknik lise öğrencilerinin ailelerinin sosyo/ekonomik yapılarının diğerlerine göre daha düşük olması, öğrencilerin geleceğe dönük beklentilerinin de olmaması veya düşük olmasının önemli bir etken olduğu düşünülmektedir. İmam-Hatip Lisesi öğrencileri arasında şiddet içeren oyun oynama oranının az olmasında ise bu öğrencilerin almış oldukları dini eğitimin etkili olduğu düşünülmektedir.

Spor ve yarış oyunları oynadığını belirten öğrencilerin okul türüne bakıldığında, ilk sıra da Mesleki/teknik lise (%51,3), daha sonra Genel lise (%21,8), Anadolu lisesi (%17,9) ve en son sırada da İmam-Hatip lisesi (%9,0) yer almaktadır.

Zekâ ve mantık oyunları oynadığını belirten öğrencilerin okul türüne bakıldığında, ilk sırada Anadolu lisesi (%31,4), daha sonra İmam-Hatip lisesi (%28,6), Genel lise (%22,9) ve en son sırada da Mesleki/teknik lise (%17,1) yer almaktadır. Savaş ve şiddet oyunlarını tercih sıralamasında ilk sırada yer alan Mesleki/teknik lise öğrencileri, zekâ ve mantık oyunlarını tercih sıralamasında son sırada yer almaktadırlar.

Strateji ve macera oyunları oynadığını belirten öğrencilerin okul türüne bakıldığında, ilk sırada Anadolu lisesi (%32,0), daha sonra İmam-Hatip lisesi (%24,0) ve son sırada aynı orana sahip iki okul türü Genel lise (%22,0) ve Mesleki/teknik lise (%22,0) birlikte yer almaktadırlar.

“Başka” seçeneğini işaretleyen öğrencilerin oynadıkları oyun türleri incelendiğinde eğlence (okey, tavla vb.), simülasyon oyunları ve her türlü oyunu oynarım şeklinde cevaplar verilmiştir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P < 0,05$ ).

Tablo 3.6.11: Aile geliri ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelme ilişkisi

Aile Geliri		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
500 TL. ve altı	sayı	1	13	5	19
	satır	% 5,3	% 68,4	% 26,3	% 100,0
501-1000 TL. arası	sayı	11	86	21	118
	satır	% 9,3	% 72,9	% 17,8	% 100,0
1001-2000 TL. arası	sayı	21	85	29	135
	satır	% 15,6	% 63,0	% 21,5	% 100,0
2001-3000 TL. arası	sayı	5	27	9	41
	satır	% 12,2	% 65,9	% 22,0	% 100,0
3001-5000 TL. arası	sayı	2	19	7	28
	satır	% 7,1	% 67,9	% 25,0	% 100,0
5001 TL. ve üzeri	sayı	2	4	1	7
	satır	% 28,6	% 57,1	% 14,3	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2 = 7,250$		df= 10	P= 0,702	P > 0,05 önemsiz	

Aile geliri ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelmeleri arasındaki ilişkiye bakıldığında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $P>0,05$ ). Aile geliri 1000-2000 TL. arasında olan öğrenciler arasında “ara sıra oynarım” diyenlerin oranı %63,0; “her gün oynarım” diyenlerin oranı ise %15,6 olarak çıkmıştır.

Tablo 3.6.12: Kitap okuma alışkanlığı ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelme ilişkisi

Kitap Okuma Alışkanlığı		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Kitap okumayı pek sevmem	sayı	29	83	18	130
	sütun	% 22,3	% 63,8	% 13,8	% 100,0
Ara sıra okurum	sayı	12	122	27	161
	sütun	% 7,5	% 75,8	% 16,8	% 100,0
Düzenli olarak kitap okurum	sayı	1	29	27	57
	sütun	% 1,8	% 50,9	% 47,4	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	sütun	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2 = 47,143$		df= 4	P= 0, 000		P < 0,05 önemli

Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıkları ile şiddet içeren oyunlara yönelme arasındaki ilişkiye bakıldığında; “kitap okumayı pek sevmem” seçeneğini işaretleyenlerde; ara sıra oynarım (%63,8); her gün oynarım (%22,3); hiç oynamam (%13,8) olarak belirtilmiştir.

“Ara sıra kitap okurum” seçeneğini işaretleyenlerde; ara sıra oynarım (%75,8); hiç oynamam (%16,8); her gün oynarım (%7,5) olarak belirtilmiştir.

“Düzenli olarak kitap okurum” seçeneğini işaretleyenlerde; ara sıra oynarım (%50,9); hiç oynamam (%47,7); her gün oynarım (%1,8) olarak belirtilmiştir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P<0,05$ ).

Buna göre şiddet içeren oyun oynamayı seven öğrencilerin düzenli kitap okuma alışkanlığına sahip olmadıkları sonucu çıkmaktadır. “Düzenli okuma alışkanlığına sahip öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler” şeklindeki

9.hipotezimiz doğrulanmaktadır. Şiddet içeren bilgisayar oyunları kitap okuma alışkanlığı üzerinde olumsuz etkiye sahiptir.

Tablo 3.6.13: Şiddet oyunları ile oyunlardan etkilenme düzeyi ilişkisi

Bilgisayar Oyunlarının Etkileri		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Sosyal çevremle ilişkilerim azaldı	sayı	6	24	7	37
	sütun	% 14,3	% 10,3	% 9,7	% 10,6
Daha saldırgan olmaya başladım	sayı	3	5	1	9
	sütun	% 7,1	% 2,1	% 1,4	% 2,6
Oynamadığımda bile aklım oyunlarda kalıyor	sayı	10	34	4	48
	sütun	% 23,8	% 14,5	% 5,6	% 13,8
İlişkilerimde değişikliğe neden olmadı	sayı	23	166	60	249
	sütun	% 54,8	% 70,9	% 83,3	% 71,6
Başka	sayı	0	5	0	5
	sütun	% 0,	% 2,1	% 0,	% 1,4
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 16,757$		df= 8	P= 0, 033	P < 0,05 önemli	

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı ile bilgisayar oyunlarının öğrencilerin hayatı üzerindeki etkileri ilişkisini incelediğimizde; şiddet içeren oyunları “her gün” oynadığını belirtenlerde; ilişkilerimde bir değişikliğe neden olmadı (%54,8); oynamadığımda bile aklım oyunlarda kalıyor (%23,8); sosyal çevremle ilişkilerim azaldı (%14,3); daha saldırgan olmaya başladım (%7,1) şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Şiddet içeren oyunları “ara sıra” oynadığını belirtenlerde; ilişkilerimde bir değişikliğe neden olmadı (%70,9); oynamadığımda bile aklım oyunlarda kalıyor (%14,5); sosyal çevremle ilişkilerim azaldı (%10,3); daha saldırgan olmaya başladım (%2,1) şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Şiddet içeren oyunları “hiç oynamadığını” belirtenlerde; ilişkilerimde bir değişikliğe neden olmadı (%83,3), sosyal çevremle ilişkilerim azaldı (%9,7), oynamadığımda bile

aklım oyunlarda kalıyor (%5,6), daha saldırgan olmaya başladım (%1,4) şeklinde görüş belirtmişlerdir. Başka seçeneğini işaretleyenler ise “derslerime olumsuz etkide bulundu ve sosyal çevremle ilişkilerim arttı” şeklinde görüşler belirtmişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05).

Tablo 3.6.14: Şiddet oyunları ile sorunları çözme şekli arasındaki ilişki

Sorun Çözme Şekli		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Konuşarak çözmeye çalışırım	sayı	20	161	58	239
	satır	% 8,4	% 67,4	% 24,3	% 100,0
	sütun	% 47,6	% 68,8	% 80,6	% 68,7
Korkutarak çözmeye çalışırım	sayı	6	10	1	17
	satır	% 35,3	% 58,8	% 5,9	% 100,0
	sütun	% 14,3	% 4,3	% 1,4	% 4,9
Güç kullanarak çözmeye çalışırım	sayı	9	22	2	33
	satır	% 27,3	% 66,7	% 6,1	% 100,0
	sütun	% 21,4	% 9,4	% 2,8	% 9,5
Başkasından yardımcı olmasını isterim	sayı	4	24	5	33
	satır	% 12,1	% 72,7	% 15,2	% 100,0
	sütun	% 9,5	% 10,3	% 6,9	% 9,5
Başka	sayı	3	17	6	26
	satır	% 11,5	% 65,4	% 23,1	% 100,0
	sütun	% 7,1	% 7,3	% 8,3	% 7,5
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
X <sup>2</sup> = 24,234		df= 8	P= 0, 002	P < 0,05 önemli	

Öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynamalarıyla, karşılaştıkları sorunları çözme şekli arasındaki ilişkiye baktığımızda; her gün şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin %47,6’sı, ara sıra oynayanların %68,8’i, hiç oynamayanların ise %80,6’sı sorunlarını konuşarak çözmeye çalıştıklarını belirtmişlerdir. Buna göre şiddet içerikli oyun hiç oynamadığını belirten öğrencilerin sorun çözerken konuşmayı tercih etme oranı diğerlerinden daha yüksek çıkmıştır. Aynı zamanda şiddet içerikli oyunları hiç oynamadığını belirten öğrenciler arasında sorunlarını “korkutarak (%1,4) ve ya güç kullanarak (%2,8)” çözmeye çalışanların oranı “her gün ya da ara sıra” oynayanlara göre yine düşük çıkmıştır. Yani sorunları çözerken korkutma ya da güç kullanma yöntemini seçenlerin oranı bu tür oyunları her gün veya ara sıra oynayanlarda, hiç

oynamayanlara göre daha yüksek çıkmaktadır. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P < 0,05$ ). “Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler sorun çözmede daha fazla şiddete başvurmaktadırlar” şeklindeki 11.hipotezimiz doğrulanmaktadır.

Tablo 3.6.15: Okul başarısı ile şiddet oyunları ilişkisi

Okul Başarısı		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Başarılı bir öğrenci olduğumu düşünüyorum	sayı	6	56	17	79
	satır	% 7,6	% 70,9	% 21,5	% 100,0
Orta düzeyde bir öğrenci olduğumu düşünüyorum	sayı	21	132	44	197
	satır	% 10,7	% 67,0	% 22,3	% 100,0
Derslerde başarılı değilim ama sosyal etkinliklere katılıyorum	sayı	6	22	7	35
	satır	% 17,1	% 62,9	% 20,0	% 100,0
Okulda olmayı sevmiyorum	sayı	9	21	2	32
	satır	% 28,1	% 65,6	% 6,3	% 100,0
Başka	sayı	0	3	2	5
	satır	% 0,	% 60,0	% 40,0	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2 = 14,547$		df= 8	$P = 0,069$		$P > 0,05$ önemsiz

Öğrencilerin okul başarıları ile şiddet oyunlarına yönelme ilişkisi incelendiğinde; kendini başarılı olarak değerlendirenlerde; ara sıra şiddet içeren oyun oynarım (%70,9); hiç oynamam (%21,5); her gün oynarım (%7,6) olarak belirtilmiştir. Kendini orta düzeyde öğrenci olarak değerlendirenlerde; ara sıra oynarım (%67,0); hiç oynamam (%22,3), her gün oynarım (%10,7) olarak belirtilmiştir. Kendini derslerde başarısız bulan ama sosyal etkinliklere katıldığını ifade edenlerde; ara sıra oynarım (%62,9); hiç oynamam (%20); her gün oynarım (%17,1) olarak belirtilmiştir. Okulda olmayı sevmeyenlerde; ara sıra oynarım (%65,6); her gün oynarım (%28,1); hiç oynamam (%6,3) olarak belirtilmiştir. Okul başarısı ile şiddet içeren bilgisayar oyunları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $P > 0,05$ ). “Okul başarıları yüksek olan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler” şeklindeki 16. hipotezimiz doğrulanamamıştır. Ancak görsel olarak başarı arttıkça her gün oynama oranı azalmaktadır ve bu önemlidir.

Tablo 3.6.16: Öğrencilerin aile yapısı ile şiddet oyunları ilişkisi

Aile Yapısı		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
İkisi de hayatta ve birlikte	sayı	33	207	64	304
	satır	% 10,9	% 68,1	% 21,1	% 100,0
Birisi hayatta/ikisi de yok veya ayrı yaşıyorlar	sayı	9	27	8	44
	satır	% 20,5	% 61,4	% 18,2	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2= 3,347$		df= 2	P= 0, 188	P > 0,05 önemsiz	

Öğrencilerin aile yapıları ile şiddet içeren oyunlara yönelmeleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; “anne babası hayatta ve birlikte olanların” %68,1’i ara sıra şiddet içeren oyun oynadıklarını; %21,1’i hiç oynamadıklarını, %10,9’u her gün oynadıklarını belirtmişlerdir. “Birisi hayatta/ikisi de yok veya ikisi ayrı yaşıyorlar” diyenlerin %61,4’ü ara sıra oynadığını; %20,5’i her gün oynadığını; %18,2’si hiç oynamadığını belirtmişlerdir. “Parçalanmış aileye mensup öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 8.hipotezimiz doğrulanamamıştır. İstatistiksel olarak anlamsız olmasına rağmen görsel olarak önemli bir artış vardır.

Tablo 3.6.17: Tek ya da çok kullanıcı (çevrim içi) oyunların tercih edilmesi ile şiddet oyunları ilişkisi

		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Tek kişilik oyunları daha çok oynarım	sayı	5	98	46	149
	sütun	% 11,9	% 41,9	% 63,9	% 42,8
Online (çevrim içi) oyunları daha çok oynarım	sayı	37	136	26	199
	sütun	% 88,1	% 58,1	% 36,1	% 57,2
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 29,533$		df= 2	P= 0,000	P < 0,05 önemli	

Öğrencilerin şiddet içeren oyunları oynama sıklığı ile daha çok tek kişilik mi yoksa online (çevrim içi) oyunları mı tercih ettikleri konusundaki ilişkiye bakıldığında; her

gün oynarım diyenlerin %88,1'i online oynadığını, %11,9'u tek kişilik oyunları oynadığını ifade etmişlerdir. Ara sıra oynarım diyenlerin %58,1'i online, %41,9'u tek kişilik oynadığını ifade etmiştir. Şiddet içeren oyun oynamayanların ise %63,9'u tek kişilik oyunları tercih ederken, % 36,1'i online oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P<0,05). Bu verilere göre şiddet içeren oyun oynayanların çoğunluğu online (çevrim içi) oyunları tercih ederken, şiddet içeren oyun oynamayanların çoğunluğu ise tek kişilik oyunları tercih etmektedirler. Araştırmamızda yer alan “şiddet içerikli oyun oynamayı seven öğrenciler online (çevrim içi) oyunları daha fazla tercih etmektedirler” şeklindeki 10.hipotezimiz doğrulanmaktadır.

Tablo 3.6.18: Gençlerin şiddet içerikli oyunları kötü örnek olarak algılama düzeyleri

Bilgisayar Oyunları Gençlere Kötü Örnek Oluyor mu?		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Evet kötü örnek oluyor	sayı	7	83	47	137
	satır	% 5,1	% 60,6	% 34,3	% 100,0
	sütun	% 16,7	% 35,5	% 65,3	% 39,4
Hayır kötü örnek olmuyor	sayı	25	64	9	98
	satır	% 25,5	% 65,3	% 9,2	% 100,0
	sütun	% 59,5	% 27,4	% 12,5	% 28,2
Kararsızım	sayı	10	87	16	113
	satır	% 8,8	% 77,0	% 14,2	% 100,0
	sütun	% 23,8	% 37,2	% 22,2	% 32,5
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 44,571$		df= 4	P= 0,000	P < 0,05 önemli	

Bilgisayar oyunlarının gençlere kötü örnek olup olmadığı ile şiddet içeren oyunların oynanma sıklığı arasındaki ilişki incelendiğinde; “evet oluyor” (%39,4); “hayır olmuyor” (%28,2); “kararsızım” (%32,5) şeklinde cevap vermişlerdir.

Oyun oynama sıklıklarına göre değerlendirildiğinde ise şiddet içeren oyunları her gün oynayanların çoğunluğu “hayır olmuyor” (%59,5); “kararsızım” (%23,8); “evet oluyor” (%16,7) cevabını vermişlerdir. Ara sıra oynayanların çoğunluğu “kararsızım” (%37,2) derken, “evet oluyor” (%35,5); “hayır olmuyor” (%27,4) şeklindedir. Şiddet içeren oyun hiç oynamam diyenlerin ise çoğunluğu “evet oluyor” (%65,3) derken, “kararsızım” (%22,2); “hayır olmuyor” (%12,5) şeklinde cevap vermişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P < 0,05$ ).

Buna göre şiddet içeren oyun oynamayanların çoğunluğu bu tür oyunları “kötü örnek” olarak algılamakta, her gün bu tür oyunları oynayanların çoğunluğu kötü örnek olarak algılamamaktadır. Ara sıra oynayanların çoğunluğunda ise bu tür oyunların kötü örnek olup olmadığı noktasında kararsız kaldıkları görülmektedir.

Tablo 3.6.19: Şiddet içerikli oyunlar ile oyunlardan alınan zevk ilişkisi

Bilgisayar Oyunlarından Zevk Alıyor musunuz?		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Evet, her zaman	sayı	37	79	0	116
	sütun	% 88,1	% 33,8	% 0,	% 33,3
Hayır, hiçbir zaman	sayı	0	22	66	88
	sütun	% 0,	% 9,4	% 91,7	% 25,3
Bazen	sayı	5	133	6	144
	sütun	% 11,9	% 56,8	% 8,3	% 41,4
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2 = 262,560$		df= 4	P= 0,000	P < 0,05 önemli	

Şiddet içeren oyunların oynanma sıklığı ile bilgisayar oyunlarından alınan zevk arasındaki ilişkiyi incelediğimizde; her gün şiddet içeren oyun oynayanların çoğunluğu “her zaman zevk alırım” (%88,1); “bazen zevk alırım” (%11,9) olarak belirtmiştir. Ara sıra oynayanların çoğunluğu “bazen” (%56,8) derken, “her zaman” (%33,8); “hiçbir zaman” (%9,4) şeklinde cevap vermişlerdir. Şiddet içeren oyun oynamayanların tamamına yakını (%91,7) “hiçbir zaman” derken; “bazen” (%8,3) olarak belirtilmiştir.

Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur ( $P < 0,05$ ). Buna göre şiddet içeren oyunları her gün oynayanların çoğunluğu her zaman zevk aldıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 3.6.20: Şiddet içerikli oyunlar ile aile bireyleriyle yaşanan sorunlar ilişkisi

Aile Bireyleriyle Sorun Yaşama		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Sorun yaşıyorum	sayı	17	62	21	100
	satır	% 17,0	% 62,0	% 21,0	% 100,0
Sorun yaşamıyorum	sayı	25	168	51	244
	satır	% 10,2	% 68,9	% 20,9	% 100,0
Başka	sayı	0	4	0	4
	satır	% 0,	% 100,0	% 0,	% 100,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
$X^2 = 5,148$		df= 4	P= 0,272	P > 0,05 önemsiz	

Şiddet içeren oyunların oynanma sıklığı ile aile bireyleri arasındaki ilişkiler incelendiğinde; öğrencilerin çoğunluğu aile bireyleri ile sorun yaşamadıklarını belirtmişlerdir. Fakat buna rağmen %68,9'u ara sıra, %10,2'si de her gün şiddet içeren oyun oynadıklarını %20,9'u ise bu tür oyunlar oynamadıklarını ifade etmişlerdir. Aile bireylerinden biri veya birkaçıyla sorun yaşadığını belirtenlerde; “ara sıra oynarım” (%62,0); “her gün oynarım” (%17,0); “hiçbir zaman oynamam” (%21,0) olarak belirtilmiştir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmamıştır ( $P > 0,05$ ). Buna göre “aile bireyleriyle sorun yaşayan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 5. hipotezimiz doğrulanamamıştır.

Tablo 3.6.21: Şiddet içerikli oyunlar ile öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri ilişkisi

Geleceğe Dönük Beklentiler		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
Üniversiteye gitmek istiyorum	sayı	28	168	61	257
	satır	% 10,9	% 65,4	% 23,7	% 100,0
	sütun	% 66,7	% 71,8	% 84,7	% 73,9
Bölümümle ilgili bir işte çalışmak istiyorum	sayı	4	34	8	46
	satır	% 8,7	% 73,9	% 17,4	% 100,0
	sütun	% 9,5	% 14,5	% 11,1	% 13,2
Okuldan sonra ne yapacağıma karar vermedim	sayı	7	15	2	24
	satır	% 29,2	% 62,5	% 8,3	% 100,0
	sütun	% 16,7	% 6,4	% 2,8	% 6,9
Bir iş yapmayı şu anda düşünmüyorum	sayı	2	5	0	7
	satır	% 28,6	% 71,4	% 0,	% 100,0
	sütun	% 4,8	% 2,1	% 0,	% 2,0
Başka	sayı	1	12	1	14
	satır	% 7,1	% 85,7	% 7,1	% 100,0
	sütun	% 2,4	% 5,1	% 1,4	% 4,0
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2 = 15,504$		df= 8	P= 0,050	P = 0,05 önemli	

Şiddet içeren oyun oynama sıklığı ile öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri arasındaki ilişkiye bakıldığında; şiddet içeren oyunları her gün oynayanların %66,7'si üniversiteye gitmek istediğini, %16,7'si okuldan sonra ne yapacağına karar vermediğini, %9,5'i bölümüyle ilgili bir işte çalışmak istediğini, %4,8'i bir iş yapmayı şu anda düşünmediğini belirtmişlerdir. Ara sıra oynarım diyenlerin %71,8'i üniversiteye gitmek istediğini, %14,5'i bölümüyle ilgili bir işte çalışmak istediğini, %6,4'ü okuldan sonra ne yapacağına karar vermediğini, %2,1'i bir iş yapmayı şu anda düşünmediğini belirtmişlerdir. Bu tür oyunları hiç oynamadığını belirtenlerin ise; %84,7'si üniversiteye gitmek istediğini, %11,1'i bölümüyle ilgili bir işte çalışmak istediğini, %2,8'i okuldan sonra ne yapacağına karar vermediğini ifade etmişlerdir. Sonuçlar istatistikî olarak anlamlı bulunmuştur (P=0,05).

Buna göre, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını her gün oynayanların %66,7'si, ara sıra oynayanların %71,8'i ve bu oyunları hiç oynamayanların %84,7'si üniversiteye gitmek istediklerini belirtmişlerdir. "Okuldan sonra ne iş yapacağına karar vermeyenlere"

baktığımızda da bu tür oyunları her gün oynayanlar (%29,2), ara sıra oynayanlar (%62,5), hiç oynamayanlar (%8,3) olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sonraki seçenekte ise bu tür oyunları hiç oynamıyorum diyenlerden hiç birisi (%0,0) “bir iş yapmayı şu anda düşünmüyorum” seçeneğini işaretlememiştir. Sonuç olarak “şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri daha yüksektir” şeklindeki 15. hipotezimiz doğrulanmaktadır.

Tablo 3.6.22: Babalarının eğitim durumu ile öğrencilerin şiddet içeren oyun oynama ilişkisi

Baba Eğitim Durumu		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
İlkokul-ortaokul	sayı	19	125	31	175
	satır	% 10,9	% 71,4	% 17,7	% 100,0
	sütun	% 45,2	% 53,4	% 43,1	% 50,3
Lise	sayı	14	60	27	101
	satır	% 13,9	% 59,4	% 26,7	% 100,0
	sütun	% 33,3	% 25,6	% 37,5	% 29,0
Üniversite	sayı	8	42	12	62
	satır	% 12,9	% 67,7	% 19,4	% 100,0
	sütun	% 19,0	% 17,9	% 16,7	% 17,8
Lisans üstü	sayı	1	7	2	10
	satır	% 10,0	% 70,0	% 20,0	% 100,0
	sütun	% 2,4	% 3,0	% 2,8	% 2,9
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 4,532$		df= 6	P= 0,605	P > 0,05 önemsiz	

Babalarının eğitim durumları ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelmeleri arasındaki ilişki incelendiğinde istatistikî olarak anlamlı bir sonuç çıkmamıştır. Ancak bu tür oyunları her gün ve ara sıra oynayanlarda babalarının eğitim düzeyi yükseldikçe öğrencilerin oynama oranlarının düştüğü görülmektedir. Her gün oynayanlarda babası ilkokul/ortaokul mezunu olanlar (%45,2), babası lise mezunu olanlar (%33,3), babası üniversite mezunu olanlar (%19,0), babası lisans üstü eğitim alanlar (%2,4) şeklindedir. Ara sıra oynayanlarda babası ilkokul/ortaokul mezunu olanlar (%53,4), babası lise mezunu olanlar (%25,6), babası üniversite mezunu olanlar (%17,9), babası lisansüstü eğitim alanlar (%3,0) şeklindedir. Görüldüğü gibi her gün veya ara sıra oynadığını

belirtenlerde, babanın eğitim düzeyi arttıkça şiddet içeren oyunları oynayan öğrencilerin oranı azalmıştır.

Tablo 3.6.23: Annelerinin eğitim durumu ile öğrencilerin şiddet içeren oyun oynama ilişkisi

Anne Eğitim Durumu		Şiddet İçeren Oyunlar			Toplam
		Her gün oynarım	Ara sıra oynarım	Hiç oynamam	
İlkokul-ortaokul	sayı	30	160	49	239
	satır	% 12,6	% 66,9	% 20,5	% 100,0
	sütun	% 71,4	% 68,4	% 68,1	% 68,7
Lise	sayı	11	48	15	74
	satır	% 14,9	% 64,9	% 20,3	% 100,0
	sütun	% 26,2	% 20,5	% 20,8	% 21,3
Üniversite	sayı	1	22	7	30
	satır	% 3,3	% 73,3	% 23,3	% 100,0
	sütun	% 2,4	% 9,4	% 9,7	% 8,6
Lisans üstü	sayı	0	4	1	5
	satır	% 0,0	% 80,0	% 20,0	% 100,0
	sütun	% 0,0	% 1,7	% 1,4	% 1,4
<b>Toplam</b>	sayı	42	234	72	348
	satır	% 12,1	% 67,2	% 20,7	% 100,0
	sütun	% 100,0	% 100,0	% 100,0	% 100,0
$X^2= 3,491$		df= 6	P= 0,745	P > 0,05 önemsiz	

Annelerinin eğitim durumları ile öğrencilerin şiddet içeren oyunlara yönelmeleri arasındaki ilişki de incelendiğinde istatistikî olarak anlamlı bir sonuç çıkmamıştır. Ancak bu tür oyunları her gün ve ara sıra oynayanlarda annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe öğrencilerin oynama oranlarının düştüğü görülmektedir. Her gün oynayanlarda annesi ilkokul/ortaokul mezunu olanlar (%71,4), annesi lise mezunu olanlar (%26,2), annesi üniversite mezunu olanlar (%2,4), annesi lisansüstü eğitim alanlar (%0,0) şeklindedir. Ara sıra oynayanlarda annesi ilkokul/ortaokul mezunu olanlar (%68,4), annesi lise mezunu olanlar (%20,5), annesi üniversite mezunu olanlar (%9,4), annesi lisansüstü eğitim alanlar (%1,7) şeklindedir. Görüldüğü gibi her gün veya ara sıra oynadığını belirtenlerde, annenin eğitim düzeyi arttıkça şiddet içeren oyunları oynayan öğrencilerin oranı azalmıştır.

## 4. BÖLÜM

### SONUÇ VE ÖNERİLER

#### 4.1 Sonuç

Bilgisayar ve internet günümüz dünyasında çocuk ve gençlerin artık odalarına kadar girmiştir. Bu sebeple çocuk ve gençlerin bilgisayar ve interneti ne amaçla olursa olsun kullanma süreleri de artmaktadır. Bu durum onların yaşam biçimlerinde olumlu ve ya olumsuz bir takım değişiklikler meydana getirmektedir. Bilgisayar oyunları (özellikle şiddet içerenler) açısından baktığımızda çocuk ve gençler üzerinde bilgisayar ve internetin fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel bakımdan olumsuz davranış değişikliklerine yol açtığı yönünde görüşler giderek artmaktadır. Bu sebeple çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarına yönelme nedenlerinin tespit edilmesinde her araştırma ayrı bir öneme sahiptir. “Bilgisayar oyunları, sadece basit bir eğlendirme formu olarak değil, aynı zamanda kültürel değerlerin temsil edildiği kompleks bir araç olarak öneme sahiptir.”<sup>159</sup>

Araştırmamızda şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençler üzerindeki etkileri incelenmiştir. Temel hipotezimiz, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençlerin kişilikleri, tutum ve davranışları üzerinde yoğun etkileri olduğudur. Bunu ölçerken belirlediğimiz bağımsız değişkenlerimiz cinsiyet, okul türleri, aile içi iletişim durumu, ebeveynlerin eğitim seviyesi, ailenin gelir düzeyi, aile yapısı, okuma alışkanlığı, oyunların özellikleri, sorun çözme yolları, oyun mekânları, arkadaş ortamı, oyun süreleri, gelecek beklentisi ve okul başarısı şeklindedir. Bu değişkenler çerçevesinde yaptığımız araştırma sonucunda şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençlerin kişilikleri, tutum ve davranışları üzerinde genel olarak etkili olduğu tespit edilmiştir.

Buna göre 1. hipotezimiz doğrulanmıştır.

---

<sup>159</sup> Burak Doğu, Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006, s.187.

Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%88,7) sağlıklı bir aile ortamına sahip oldukları tespit edilmiştir. Ailelerinin çoğunluğun (%38,3) aylık ortalama geliri 1000–2000 TL. arasındadır. Öğrencilerin çoğunluğu (%70,9) aile bireylerinin hiç birisiyle sorun yaşamamaktadır.

Öğrencilerin iletişim kurmak için kendilerine en yakın hissettikleri kişi olarak; ilk sırada arkadaşları (%37), ikinci sırada ise anneleri (%31,4) gelmektedir. Öğrenciler çözmekte zorlandıkları bir sorun karşısında aile içinde en rahat annelerinden (%29,9) yardım isteyebileceklerini belirtirken, ikinci sırada ailedeki herkesten (%27,1) yardım isteyebileceklerini belirtenler gelmiştir.

Öğrencilerin çoğunluğu (%66,4) hem bilgisayar hem de internete sahipken, %20,7'si hiç birisine sahip değildir, %13'ünün de yalnızca bilgisayarı olduğu fakat İnternet bağlantısı olmadığı tespit edilmiştir. Öğrenciler bilgisayar ve interneti en çok iletişim ve sosyalleşme amacıyla (%37,8), daha sonra ders, ödev, araştırma için (%22,7) ve oyun oynamak için (%16,7) kullanmaktadırlar. Anketin uygulanması sırasında öğrencilerin çoğunluğu bilgisayarı cevap seçeneklerindeki tüm amaçlar için kullandıklarını söylemişlerdir. Ancak “en çok” şeklinde bir ayırım yapmalarını istediğimiz için oyun oynama amacı üçüncü sırada çıkmıştır. Bu konuda seçenek sayısının artırılması yoluyla “oyun oynamak” cevabının diğer seçeneklerle de ayrı ayrı eşleştirilmesi, oyun oynamanın yaygınlığını daha yüksek bir orana ulaştırabilirdi.

Öğrencilerin %65,4'ünün bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir. Buna göre ortaöğretim öğrencileri arasında her üç öğrenciden ikisi bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Katılımcıların bilgisayar oyunlarını en çok evlerinde oynadıkları (%62,1) tespit edilmiştir. Oyun oynama sıklıkları açısından ise çoğunluğunun (%42,5) haftada birkaç gün oynadığı ortaya çıkmıştır.

Öğrencilerin %79,3'ü her gün veya ara sıra da olsa şiddet içeren oyun oynamaktadırlar. Şiddet içerikli bir oyun oynadıktan sonra ise yarıdan fazlası (%59,0) kendilerinde bir değişiklik olmadığını belirtmişlerdir. Şiddet içeren oyunların gençler için kötü örnek olduğunu savunanlar çoğunluktadır (%39,4). Gençler arasında şiddet içeren bilgisayar oyunlarının daha çok ilgi gördüğüne inananların oranı da yüksektir (%73,9). Buna göre “gençler arasında şiddet içeren bilgisayar oyunları daha fazla ilgi görmektedir” şeklindeki 2.hipotezimiz doğrulanmaktadır. İlgi görme nedeni olarak öğrenciler bu oyunları diğer oyun türlerinden daha heyecan verici bulmaktadırlar. Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) araştırmalarında en çok tercih edilen oyun türlerini strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya koymuşlardır. En çok tercih edilen oyun temaları serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma gösterilmiştir.<sup>160</sup>

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama oranı cinsiyete göre erkekler arasında daha yüksektir. Bu durum “erkek öğrenciler kız öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 3.hipotezimizi doğrulamaktadır. Yine cinsiyet ile tercih edilen oyun türleri ilişkisinde erkek öğrenciler en fazla savaş ve şiddet oyunlarını sonrada spor ve yarış oyunlarını tercih ederlerken, kız öğrenciler öncelikle zekâ ve mantık oyunlarını daha sonrada strateji ve macera oyunlarını tercih etmektedirler. Okul türlerine göre şiddet içeren bilgisayar oyunları en çok Mesleki/Teknik Lise öğrencileri arasında tercih edilirken en az İmam-Hatip Lisesi öğrencileri arasında tercih edilmektedir. “Meslek liselerindeki öğrenciler diğer okullardaki öğrencilere göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 4.hipotezimiz doğrulanmaktadır. Bunda etkili olan faktörlerin, öğrenci ailelerinin sosyo/ekonomik yapılarının ve eğitim seviyelerinin diğer okul türlerindeki öğrenci ailelerine göre daha düşük olduğu ve öğrencilerinde geleceğe dönük beklentilerinin diğer okul türlerindeki öğrencilere göre daha az olduğudur.

---

<sup>160</sup> Akt. Yağız, *Oyun-Tabanlı Öğrenme*, s.22.

Öğrencilerin aile bireyleriyle sorun yaşamaları ile şiddet içeren bilgisayar oyunlarına yönelmeleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. “Aile bireyleriyle sorun yaşayan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 5.hipotezimiz doğrulanamamıştır.

Anne ve babanın eğitim düzeyi yükseldikçe öğrencilerin şiddet içeren bilgisayar oyunu oynama sıklığı azalmaktadır. Bu sonuca göre “öğrenciler ebeveynlerinin eğitim düzeyi yükseldikçe şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler” şeklindeki 6.hipotezimiz doğrulanmaktadır. Aile geliri ile öğrencilerin şiddet oyunlarına yönelmeleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu nedenle “düşük gelirli ailelerdeki öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 7.hipotezimiz doğrulanamamıştır. Öğrencilerin anne babalarının sağlık ve birliktelik durumları (aile yapıları) ile şiddet içeren bilgisayar oyunları arasında da anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. “Parçalanmış aileye mensup öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler” şeklindeki 8.hipotezimiz doğrulanamamıştır. İstatistiksel olarak anlamsız olmasına rağmen görsel olarak önemli bir artış vardır.

Şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin düzenli kitap okuma alışkanlığına sahip olmadıkları tespit edilmiştir. “Düzenli okuma alışkanlığına sahip öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler” şeklindeki 9.hipotezimiz doğrulanmaktadır. (9. hipotez ile sayfa 100’deki 16. hipotez birbiriyle doğru orantılıdır).

Şiddet içeren oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğu online (çevrim içi) oyunları tercih ederken, şiddet içeren oyun oynamayanların çoğunluğu ise tek kullanıcı oyunları tercih etmektedirler. Bu durum “şiddet içerikli oyun oynamayı seven öğrenciler online (çevrim içi) oyunları daha fazla tercih etmektedirler” şeklindeki 10.hipotezimizi doğrulamaktadır. Öğrenciler arasında şiddet içeren oyun hiç oynamayanların çoğunluğu

bu tür oyunların kötü örnek olduğunu savunurken, her gün oynayanların çoğunluğu ise kötü örnek olmadığını savunmaktadır.

Bilgisayar oyunlarından zevk aldıklarını belirten öğrencilerin büyük çoğunluğu (%88,1) her gün şiddet içeren oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Bilgisayar oyunlarından zevk almadıklarını belirtenlerin çoğunluğu da (%91,7) hiçbir zaman şiddet içeren oyun oynamayanlardır.

Şiddet oyunlarından etkilenme düzeyi bakımından öğrencilerin çoğunluğu (%71,6) ilişkilerinde herhangi bir değişikliğe neden olmadığını belirtmişlerdir. Karşılaşılan bir sorunu çözmeye öğrencilerin çoğunluğu (%68,7) sorunlarını konuşarak çözmeye çalışmaktadırlar. Ancak şiddet içeren oyunları hiç oynamayan öğrencilerde her gün veya ara sıra oynayanlara göre konuşarak sorunlarını çözmeye çalıştıklarını belirtenlerin oranı daha yüksektir. Aynı şekilde şiddet içeren oyunları her gün veya ara sıra oynayanlar arasında sorunlarını güç kullanarak ya da karşısındakini korkutarak çözmeye çalışanların oranı şiddet içeren oyunları hiç oynamayan öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Bu durum “şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler sorun çözmeye daha fazla şiddete başvurumaktadırlar” şeklindeki 11.hipotezimizi doğrulamaktadır.

İnternet kafeye gitme sıklığı ile internet kafede oyun oynama nedeni arasındaki ilişkiye göre, gerek her gün gidenlerde gerekse ara sıra gidenlerde ilk sırada arkadaşlarının çoğunun internet kafelere gitmesi gösterilmiştir. Her gün gidenlerde ikinci sırada evlerinde bilgisayar ve internet olmaması belirtilirken, ara sıra gidenlerde ikinci sırada kafelerde oyun oynamanın daha zevkli olduğu belirtilmiştir. Öğrenciler internet kafelerde en fazla şiddet ve savaş oyunları, ardından da spor ve yarış oyunları oynamayı tercih etmektedirler. İnternet kafelere her gün veya ara sıra gidenlerde şiddet içeren oyun oynama oranı hiç gitmeyenlere göre daha yüksektir. Bu durum “internet kafelerde oyun oynayan öğrenciler daha çok şiddet içeren oyunları tercih etmektedirler” şeklindeki 12.hipotezimizi doğrulamaktadır.

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin yarıdan fazlasının (%59,8) internet kafelere (her gün ya da ara sıra) gittikleri ve bunlarında %56,7'sinin ailelerinin kontrolünde gittikleri sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin internet kafelerde oyun oynama nedenleri arasında arkadaş ortamının etkisi yüksektir. Buna göre “öğrencilerin İnternet kafelerde oyun oynamalarında arkadaş ortamının etkisi fazladır” şeklindeki 13.hipotezimiz doğrulanmaktadır. Bunu internet kafelerde oyun oynamanın daha zevkli olduğu bulgusu takip etmiştir. Bu konuyla ilgili olarak Açıl ve Purtaş'a göre bilgisayar oyunlarını grup olarak oynama isteği internet kafeleri çekici kılmaktadır. Çocuk, evinde bilgisayar ve internet olsa da, grup olarak oyun oynamak için kafeleri tercih etmektedir. Eğlenme amaçlı, masumca bir istek gibi görünmektedir ama grupla rekabet halinde, ses ve animasyonlarla geçmiş gibi yaralanan oyuncudan fıskıran kanlar, gençte bu oyunları aslı gibi oynama isteği uyandırmaktadır.<sup>161</sup>

Öğrenciler genellikle bilgisayar başında 2–3 saat kadar zaman geçirmektedirler (%57,2). Ancak şiddet içeren oyun oynayan öğrenciler şiddet içeren oyun oynamayanlardan bilgisayar başında daha fazla zaman geçirmektedirler. Bu sonuç “şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler şiddet içeren oyun oynamayanlara göre bilgisayar başında daha fazla zaman geçirmektedirler” şeklindeki 14.hipotezimizi doğrulamaktadır.

Şiddet içeren oyunları hiç oynamayan öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri bu oyunları her gün oynayanlara göre daha yüksektir. Bu tür oyunları hiç oynamayanların çoğunluğu (%84,7) üniversiteye gitmek istediğini belirtirken her gün oynayanlarda bu oran daha düşük çıkmıştır. (%66,7). Her gün oynayanlar arasında okuldan sonra ne yapacağına karar vermeyenlerin oranı %16,7 iken, hiç oynamayanlar arasında bu oran %2,8 bulunmuştur. “Şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin geleceğe dönük beklentileri daha yüksektir” şeklindeki 15. hipotezimiz doğrulanmaktadır. Bu anlamda geleceğe dönük beklentileri yüksek olan öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar

---

<sup>161</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.104.

oyunları ile zaman harcamaktan kaçındıklarını, tersine gelecek beklentisi düşük olanların ise boş zamanlarını genellikle bu tür oyunlarda geçirdiklerini söyleyebiliriz.

Öğrencilerin okul başarıları ile şiddet içeren bilgisayar oyunları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu nedenle “okul başarıları yüksek olan öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha az yönelmektedirler” şeklindeki 16.hipotezimiz doğrulanamamıştır. Ancak görsel olarak başarı arttıkça her gün oynama oranı azalmaktadır ve bu önemlidir.

Öğrencilerin yarısı bilgisayar oyunu oynama nedenini stres ve yorgunluk atmak olarak belirtmişlerdir. İkinci sırada da boş zamanları değerlendirmek amacıyla oynadıkları gelmiştir. Ders ve ödevlerini aksatmadıkları sürece aileleri bilgisayar oyunu oynamalarına izin vermektedirler. Öğrenciler arasında çevrim içi (online) oyunlar tek kullanıcı oyunlara göre daha fazla tercih edilmektedir (%57,2). Öğrencilerin yarıya yakını (%42,2) savaş ve şiddet oyunlarını tercih ederken, spor ve yarış oyunları ikinci sırada (%22,4) gelmektedir. Katılımcıların çoğunluğu (%68,4) sanal ortamdan çok gerçek dünyalarında daha mutludurlar. Yine araştırmaya katılanların büyük çoğunluğu (%71,6) bilgisayar oyunlarının hayatları üzerindeki etkileriyle ilgili olarak ilişkilerinde herhangi bir değişikliğe neden olmadığını ifade etmişlerdir. Bilgisayar oyunları yüzünden daha saldırgan olmaya başladığını belirtenlerin oranı ise oldukça düşük bulunmuştur (%2,6).

Öğrencilerin sosyal ve kültürel faaliyetlere katılma düzeyleriyle ilgili olarak; sinemaya gitmeyen veya sadece yılda birkaç kez gidenlerin oranı haftalık veya aylık olarak düzenli gidenlerden daha yüksektir. Öğrencilerin çoğunluğu müzikle ilgili sadece dinleyici olduklarını belirtirken bir müzik aleti çalabilenlerin oranı %10 civarındadır. Düzenli olarak kitap okuma alışkanlığına sahip öğrencilerin oranı çok düşüktür (%21,1). Herhangi bir kişiyle iletişim sorunu yaşadıklarında öğrencilerin çoğunluğu (%71,4) sorunu konuşarak çözmeye çalıştıklarını belirtmiştir. Yine çoğunluğu (%58,5) kendilerini okul başarısı açısından orta düzeyde bulmaktadırlar. Karşı cinsle iletişim

kurma konusunda ise bu konuda rahat olduklarını belirtenler çoğunluktadır (%64,8). Arkadaş seçiminde en çok kafa dengi olmasına (%79,7) önem vermektedirler. İnsanlarla iletişim kurma ve bir arada bulunma konusunda çoğunluğu (%71,2) insanlarla bir arada olmaktan hoşlandığını belirtmişlerdir. Fakat bu sonucun yüksek çıkmasında okul dışındaki sosyal ortamlardan çok öğrenciler için mecburi bir birliktelik sağlayan okul ortamının etkili olduğu düşünülmektedir.

## 4.2 Öneriler

Teknolojinin artık vazgeçilmez bir ürünü olan bilgisayarlar her yaştan insan için aslında son derece faydalı olanaklar sunmaktadır. Fakat bu araçların kullanımı konusunda özellikle çocuk ve gençlerimizi doğru bir şekilde eğitmez ve yönlendiremezsek bu araçlar onlar için çok tehlikeli bir silaha dönüşmüş demektir. Olumsuz etkilerinin kısa sürede kendini göstermemesi çocuklar üzerinde durumu bağımlılık boyutlarına kadar götürebilir. Gerekli önlemler alınarak çocuk ve gençlerimizin kişilik ve ruhsal yapılarının korunması sağlanabilir. Bu anlamda gerektiğinde bilgisayar kullanım sürelerine müdahale edilebilmeli, bilgisayarlarında hangi programların veya oyunların yüklü olduğu kontrol edilebilmeli, evde bilgisayarın yeri kolay görülebilir şekilde düzenlenebilmelidir.

Otomobil taşıma aracıdır. Otomobil, bir insanı kasıtlı olarak çiğneyerek kullanıldığında, taşıma aracı silah olur. Taşıma aracının silah olması gibi, bilgisayarın bir oyun aracı olarak kullanılmaya başlanması ve bilgisayarlar için hazırlanan oyunların içeriğinin denetlenmemesi, çocukların ellerine yeni türden silahlar verilmesi anlamına gelmektedir.<sup>162</sup> Bu olumsuzlukların önüne geçebilmek için başta aileler olmak üzere eğitim kurumlarına ve diğer bazı kamu kurum ve kuruluşlarına önemli sorumluluklar düşmektedir. Ülkemizde kentlerde neredeyse her sokakta bir internet kafeye ya da oyun salonuna rastlamak mümkün hale gelmiştir. “Çocuk veya gençler hangi gereksinimlerini karşılamak için bu teknolojiye yaşamlarını etkileyecek boyutlarda ihtiyaç

---

<sup>162</sup> Gümüšoğlu, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet*, s.152.

duymaktadırlar?”<sup>163</sup> Bu durumun çekici olmasında çocuk ve gençler için boş zamanlarını değerlendirebilecekleri oyun ve spor alanlarının olmaması veya yetersizliği gösterilebilir. İlgili kamu kurum ve kuruluşlarının bu alanda yapılan araştırmaların sonuçlarından da yararlanarak gerekli düzenlemeleri yapmaları, internet kafelerin ve oyun salonlarının olumsuz etkilerini azaltmak konusunda faydalı olacaktır.

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla çocuk ve gençlerimize bilgisayar kullanmayı yasaklamak belki birçok ailenin ilk aklına gelen tedbir olabilir. Ancak yasaklamak hiçbir zaman bu soruna kalıcı çözüm getirmez. Bu gibi önlemlerde çocuk ve gençler ebeveynleri tarafından kontrol edilemedikleri zamanlarda yasakları uygulamamayı tercih edebilir ya da ev dışında bu imkânları elde etmek amacını güdebilirler. O halde ailelerin çocuklarıyla yakın temasta olmaları ve bilgisayarı olumlu yönde kullanmaları için çocuklarıyla kolay bir iletişim ortamı sağlayabilmelidirler.

Aileler bireylerine duygusal doyumu sağlayacak yaşantı zenginliği sunmalıdır. Aksi takdirde bireyler aile ortamında sosyal kabul, güven, sevgi, değerli olma, şefkat gibi duygusal ihtiyaçlarını sanal arkadaşlıklar ve oyunlarla doyurmaya çalışmaktadırlar.<sup>164</sup> Soruna çocuk ve gençlerle birlikte çözüm bularak, bilgisayar ve internet’in sadece oyun olmadığını anlatarak başlanmalıdır. Bilgisayar bizim elimizde, o bizi değil, biz onu yönetebiliriz. Dış dünyayla ipleri koparmayacak şekilde kullanım zamanı ayarlanmalıdır. Bu doğrultuda çocuk ve gençlerin ilgilerini başka yöne çekecek sayısız gereçler onlara sunulmalıdır.<sup>165</sup>

Piyasadaki bilgisayar oyunlarının öğrencilerin gelişim düzeylerine uygunluğunun denetlenmesi için ilgili kamu kuruluşlarının titizlikle çalışmaları fayda sağlayacaktır. Bu konuda Sakin’e göre, bilgisayar oyunları yaşa göre sınıflandırılmalıdır. Oyunların hangi

---

<sup>163</sup> Kelleci, *İnt. ve Bilgisayar...*, s.256.

<sup>164</sup> Açıl & Purtaş, *Ergenlik Psikolojisi*, s.107.

<sup>165</sup> Emine Bayram Topdal, **Oyun Açlığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet**, Milli Eğitim, sayı 180, güz/2008. s.354.

yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere ABD’de ESRB (Entertainment Software Rating Board), Avrupa’da ise PEGI (Pan European Games Information) adıyla kurulan organizasyonlar mevcuttur. Bu organizasyonlar oyunların hangi yaş grupları için uygun olduğunu araştırmakta ve küçük yaştakilerin şiddet veya sadece yetişkinler için uygun olabilecek içeriğe ulaşmalarını engelleyecek çalışmalar yapmaktadırlar. Ülkemizde büyük ihtiyaç duyulmasına rağmen henüz bu konuda yasal veya STK’larca yürütülen bir çalışma yoktur.<sup>166</sup>

Akyay’a (2004) göre, bilgisayar oyunları sosyal etkileşim halinde oynanan oyunlar kadar olmasa da doğru yönlendirmeler, doğru oyunların seçilmesi ve doğru zamanın ayrılması halinde yararlı olabilmektedir. İşte bu yöndeki olumlu etkileri nedeniyle gençlerin internet ortamında faydalı bilgiye ulaşmanın dışındaki en masum etkinlikleri olan oyunların peşine düşülmesi yerine, zararlara sebep olabilecek unsurları ortadan kaldırmaya yönelik çalışmaların bir an önce başlatılması gerekmektedir.<sup>167</sup> Oyunun içeriğini, yerini ve süresini doğru ayarlamak çocuk ve gençler üzerindeki olumsuz birçok etkisini de ortadan kaldıracaktır.

Cengizhan, bilgisayar ve internet kullanımıyla ilgili olarak şu önerilerde bulunmaktadır.<sup>168</sup>

- Gençler internetten nasıl faydalanmaları gerektiğini öğrenmelidirler, belirli amaçla internet ve bilgisayar kullanmalıdırlar.
- İnternete giriş ve çıkış saatleri bir çizelge yapılarak belirlenmeli ve bu kurallara uyulmalıdır.
- Arkadaşlarına sosyal ortamlarda daha fazla zaman ayırmaları sağlanmalıdır. Arkadaşları ile internet dışı yollarla iletişim kurması özendirilmelidir.
- Sosyal aktivitelere (sinema, tiyatro, müze, sportif faaliyetler) zaman ayrılmalıdır.
- Aileler gençlere daha fazla (kaliteli) zaman ayırmalı, sorunları ile ilgilenmelidir.

---

<sup>166</sup> Sakin, *Oyun Sanal...*, s.23.

<sup>167</sup> Akt. Topdal, a.g.e. s.355.

<sup>168</sup> Cengizhan, *Öğrencilerin Bilgisayar ve...*, s.10.

- Okul ve arkadaş çevreleri hakkında bilgi almak üzere gençle sohbet etmeli, hoşlandığı, ilgi duyduğu konular ile kaygı ve sorunlarını aile ile konuşması için teşvik edilmelidir.
- İnternette iken gençlerin genellikle hangi sitelere girdiklerini öğrenmek, eğilimleri hakkında fikir verebilir. Bilgisayar ve İnternet hakkında konuşmak faydalı olabilir.
- Gençlerin bilgisayar ve internet dışında da hobi geliştirmeleri teşvik edilmeli, kitap okuma alışkanlığı aileden örnek alınarak kazandırılmalıdır.
- Gençlerden aile sorumluluklarını paylaşmaları ve belirli görevleri yerine getirmeleri istenmelidir.

**Ekler :**

Ek 1: 1 Adet Anket Formu Uygulama İzin Belgesi

Ek 2: 1 Adet Anket Formu Örneği

**Ek: 1**

**T.C  
SAMSUN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü**

Sayı : B.08.4.MEM.4.55.00.08/

**08.12.2010\* 420 43**

Konu : Tez Çalışması

**VALİLİK MAKAMINA**

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi,

b) Ondokuz Mayıs Üniversitesi Rektörlüğünün 01/12/2010 tarihli ve 107-09086 sayılı yazısı.

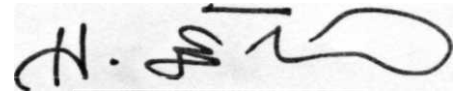
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Özgür KIRAN'ın "**Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)**" konulu araştırmasını, İlimiz İlkadım ve Atakum İlçelerinde bulunan Tülay Başaran And Lisesi, And. Teknik Lise ve E.M.L, And. İmam Hatip ve İ.H.L, Milli Piyango And. Lisesi, And Tek. Tek. Lise ve E.M.L, Namık Kemal Lisesi 9,10 ve 11 Sınıf öğrencilerine uygulayabilmesi ile ilgili ilgi (b) yazı ekinde gönderilen anket soruları müdürlüğümüzde kurulan, "Araştırma ve Değerlendirme Komisyonu" tarafından 06/12/2010 tarihinde incelenmiş olup, uygun bulunmuştur.

Bahis konusu anketin; ilgi (a) yönerge hükümleri doğrultusunda okul müdürlerinin gözetim, denetim ve sorumluluğunda, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Özgür KIRAN tarafından, İlimiz İlkadım ve Atakum İlçelerinde bulunan Tülay Başaran And Lisesi, And. Teknik Lise ve E.M.L, And. İmam Hatip ve İ.H.L, Milli Piyango And. Lisesi, And Tek. Tek. Lise ve E.M.L, Namık Kemal Lisesi 9,10 ve 11 Sınıf öğrencilerine uygulayabilmesi hususunu;

Olurlarınıza arz ederim.

OLUR  
08/12/2010

Ramazan AKSOY  
Vali a.  
Vali Yardımcısı



Hülya ERTÜRK KOÇ  
İl Millî Eğitim Müdürü

EK : Yazı ( 1 Sayfa )

## Ek: 2

### ANKET FORMU

Sevgili Öğrenciler;

Bu araştırma Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde, "Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)" adlı bir Yüksek Lisans Tezi olarak yürütülmektedir. Anketimizi cevaplayarak bu konuda bilimsel bir çalışmaya katkıda bulunmuş olacaksınız. Anketimizi cevaplarken **adınızı soyadınızı yazmayınız** ve lütfen size en uygun cevap seçeneğinin yanına (X) şeklinde işaret koyunuz. Ankete katıldığınız için çok **teşekkür ederim**.

Özgür KIRAN  
Felsefe Öğrt.

#### SORULAR

##### 1. Cinsiyetiniz:

1. ( ) Erkek                      2. ( ) Kız

##### 2. Yaşınız: .....

##### 3. Sınıfınız:

1. ( ) 9. sınıf                      2. ( ) 10. sınıf                      3. ( ) 11. sınıf

##### 4. Öğrenim görmekte olduğunuz lise türü hangisidir?

1. ( ) Genel Lise                      3. ( ) Mesleki/Teknik Lise  
2. ( ) Anadolu Lisesi                      4. ( ) İmam-Hatip Lisesi

##### 5. Hayatınızın büyük bölümünü geçirdiğiniz yerleşim yeri hangisidir?

1. ( ) il                      2. ( ) İlçe                      3. ( ) Köy                      4. ( ) Diğer (yazınız): .....

##### 6. Anne-Babanızın sağlık ve birliktelik durumu aşağıdakilerden hangisine uymaktadır?

1. ( ) İkisi de hayatta ve birlikte                      4. ( ) İkisi de hayatta değil  
2. ( ) İkisi de hayatta fakat ayrı yaşıyorlar                      5. ( ) Üvey anne veya babam var  
3. ( ) Birisi hayatta

##### 7. Babanızın tahsil durumu nedir?

1. ( ) Okur-yazar değil                      3. ( ) Lise mezunu                      5. ( ) Lisans üstü  
2. ( ) İlkokul-ortaokul mezunu                      4. ( ) Üniversite mezunu

##### 8. Annenizin tahsil durumu nedir?

1. ( ) Okur-yazar değil                      3. ( ) Lise mezunu                      5. ( ) Lisans üstü  
2. ( ) İlkokul-ortaokul mezunu                      4. ( ) Üniversite mezunu

##### 9. Ailenizin aylık ortalama geliri ne kadardır?

1. ( ) 500 TL. ve altı                      4. ( ) 2001 TL. — 3000 TL. arası  
2. ( ) 501 TL. — 1000 TL. arası                      5. ( ) 3001 TL. — 5000 TL. arası  
3. ( ) 1001 TL. — 2000 TL. arası                      6. ( ) 5001 TL. ve üzeri

##### 10. Aile içinde sürekli sorun yaşadığınız biri var mı?

1. ( ) Babamla sorunlar yaşıyorum.  
2. ( ) Annemle sorunlar yaşıyorum.  
3. ( ) Abim, ablam ya da kardeşlerimle sorunlar yaşıyorum.  
4. ( ) Hiç birisiyle sorun yaşamıyorum.  
5. ( ) Hepsiyile sorun yaşıyorum.  
6. ( ) Diğer akrabalarımle sorunlar yaşıyorum.

**11. İletişim kurmak açısından kendinize en yakın hissettiğiniz kişi kimdir?**

1. ( ) Babam                      3. ( ) Abim, ablam yada kardeşim                      5. ( ) Öğretmenim  
2. ( ) Annem                      4. ( ) Arkadaşım                      6. ( ) Başka (yazınız); .....

**12. Çözmekte zorlandığınız bir sorunla karşılaştığınızda ailenizde en rahat kimden yardım istersiniz?**

1. ( ) Babamdan yardım isterim.  
2. ( ) Annemden yardım isterim.  
3. ( ) Abim, ablam veya kardeşimden yardım isterim.  
4. ( ) Hepsinden yardım isteyebilirim.  
5. ( ) Diğer akrabalarımın istediğim.  
6. ( ) Hiç birisinden yardım isteyemem.

**13. Şu an bulunduğunuz okulu seçmenizde aşağıdakilerden hangisi daha etkili olmuştur?**

1. ( ) Okulumu kendi tercihimle seçtim.  
2. ( ) Okulumu ailemin zorlamasıyla seçtim.  
3. ( ) Okulumu tercih ederken ailemle birlikte karar verdik.  
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**14. Geleceğe yönelik meslek seçiminiz konusunda aşağıdakilerden hangisi daha etkilidir?**

1. ( ) Meslek seçiminde ailem karar veriyor.  
2. ( ) Meslek seçiminde kendim karar veriyorum.  
3. ( ) Meslek seçiminde ailemle birlikte karar veriyoruz.  
4. ( ) Üniversite sınavından alacağım sonuca bağlı.  
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**15. Evinizde bilgisayar ve internet var mı?**

1. ( ) Bilgisayar ve internet var.  
2. ( ) Bilgisayar var ama internet yok.  
3. ( ) Hiçbirisi yok.

**16. Evinizde bilgisayar evin hangi bölümündedir?**

1. ( ) Oturma odasında                      4. ( ) Evde bilgisayar yok  
2. ( ) Yatak odasında                      5. ( ) Başka (yazınız); .....  
3. ( ) Benim odamda

**17. Bilgisayar ve interneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz? (Tek seçenek işaretleyiniz).**

1. ( ) Ders çalışmak, ödev ve araştırma yapmak için.  
2. ( ) Oyun oynamak için.  
3. ( ) Haber veya diğer konularda bilgi edinmek için.  
4. ( ) Film izlemek veya müzik dinlemek için.  
5. ( ) İletişim (e-posta) ve sosyalleşme (Facebook, msn, chat) için.  
6. ( ) Başka (yazınız); .....

**18. Elinize geçen günlük harçlık miktarı ortalama ne kadardır?**

1. ( ) 5 TL. ve daha az.                      3. ( ) 11–20 TL arası.                      5. ( ) 30 TL.. den fazla.  
2. ( ) 6–10 TL arası.                      4. ( ) 21- 30 TL. arası.

**19. Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz?**

1. ( ) Evet                      2. ( ) Hayır (cevabınız "hayır" ise **44. sorudan** devam ediniz).

**20. Cevabınız “evet” ise genellikle nerede oynuyorsunuz?**

1. ( ) Evde oynuyorum.
2. ( ) İnternet kafede oynuyorum.
3. ( ) Bazen evde bazen de internet kafede oynuyorum.
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**21. Bilgisayar oyunu oynama sıklığınız nedir?**

1. ( ) Her gün oynarım.
2. ( ) Haftada birkaç gün oynarım.
3. ( ) Tatillerde oynarım.
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**22. İnternet kafelere gitme sıklığınız nedir?**

1. ( ) Her gün giderim.
2. ( ) Ara sıra giderim.
3. ( ) Hiç gitmem.

**23. İnternet kafelere gidiyorsanız aileniz bunu nasıl karşılıyor?**

1. ( ) Ailem izin vermediği için gizlice gidiyorum.
2. ( ) Kontrollü gönderiyorlar.
3. ( ) İlgilenmiyorlar.
4. ( ) İnternet kafelere gitmiyorum.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**24. İnternet Kafelerde oyun oynama nedeniniz nedir?**

1. ( ) Evimizde bilgisayar ve ya internet olmadığı için.
2. ( ) Arkadaşlarımın çoğu internet kafelere gittiği için.
3. ( ) İnternet kafelerde oyun oynamak daha zevkli olduğu için.
4. ( ) Ailem evde oyun oynamama izin vermediği için.
5. ( ) İnternet kafelere gitmiyorum.
6. ( ) Başka (yazınız); .....

**25. Bilgisayar başına geçtiğinizde ortalama ne kadar zaman geçiriyorsunuz?**

- ( ) 1 saat ve ya daha az
- ( ) 2-3 saat
- ( ) 4 saat veya daha fazla

**26. Bilgisayar oyunu oynamanızın en önemli nedeni aşağıdakilerden hangisidir?**

1. ( ) Boş vakitlerimi geçirmek için.
2. ( ) Benim için vazgeçilmez bir tutku olduğundan.
3. ( ) Kendimi güçlü hissetmemi sağladığı için.
4. ( ) Stres ve yorgunluğumu atmak için.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**27. Oynadığınız bilgisayar oyunlarının etkisinde kalıyor musunuz?**

1. ( ) Evet
2. ( ) Hayır
3. ( ) Bazen

**28. Bilgisayar oyunu oynamanızı aileniz nasıl değerlendirmektedir?**

1. ( ) Ailem bu konuda bana karışmıyor.
2. ( ) Oyun oynamamı istemiyorlar.
3. ( ) Derslerimi ve ödevlerimi aksatmadığımda izin veriyorlar.
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**29. Tek kişilik bilgisayar oyunları mı yoksa çok kişiyle oynanan (online-çevrimiçi) oyunları mı daha çok oynuyorsunuz?**

1. ( ) Tek kişilik oyunları daha çok oynuyorum.
2. ( ) Çok kişiyle oynanan ( online - çevrimiçi ) oyunları daha çok oynuyorum.

**30. Bilgisayarda genellikle ne tür oyunlar oynarsınız?**

1. ( ) Spor ve yarış oyunları.
2. ( ) Zeka-Mantık oyunları.
3. ( ) Savaş ve şiddet oyunları.
4. ( ) Strateji ve macera oyunları.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**31. En çok oynadığınız 3 bilgisayar oyununun adını yazınız;**

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....

**32. Bilgisayarda şiddet oyunlarını hangi sıklıkta oynarsınız?**

1. ( ) Her gün oynarım
2. ( ) Ara sıra oynarım
3. ( ) Hiç oynamam
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**33. Bilgisayar oyunlarına haftada ortalama ne kadar para harcıyorsunuz?**

1. ( ) Hiç para harcamıyorum
2. ( ) 1-5 TL. arası
3. ( ) 6 - 10TL. arası
4. ( ) 11 TL. ve daha fazla

**34. Bilgisayar oyunlarındaki sanal dünyada mı, yoksa yaşadığınız gerçek dünyada mı kendinizi daha mutlu hissediyorsunuz?**

1. ( ) Sanal ortamda daha mutlu olduğumu hissediyorum.
2. ( ) Gerçek dünyamda daha mutluyum.
3. ( ) Başka (yazınız); .....

**35. Bilgisayar oyunlarını, sizi sorunlarınızdan uzaklaştıran ve rahatlatan bir ortam olarak görüyor musunuz?**

1. ( ) Evet, beni sorunlarımdan uzaklaştırıyor.
2. ( ) Hayır, sorunlarımdan uzaklaştırmıyor.
3. ( ) Bazı durumlarda sorunlarımdan uzaklaştırıyor.
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**36. Aşağıdakilerden hangisi bilgisayar oyunlarının hayatınız üzerindeki etkilerini daha çok ifade etmektedir?**

1. ( ) Sosyal çevrem ile ilişkilerimde bir azalma oldu.
2. ( ) Davranışlarımda daha saldırgan olmaya başladım.
3. ( ) Oyun oynamadığım zamanlarda bile aklım bilgisayar oyununda kalmaya başladı.
4. ( ) Sosyal çevremle ilişkilerimde herhangi bir etkisi bulunmamaktadır.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**37. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarından zevk alıyor musunuz?**

1. ( ) Evet, her zaman
2. ( ) Hayır, hiçbir zaman
3. ( ) Bazen

**38. Bilgisayarda şiddet unsurları içeren bir oyun oynadıktan sonra kendinizi nasıl hissediyorsunuz?**

1. ( ) Kendimi stresli ve sinirli hissediyorum.
2. ( ) Kendimi rahatlamış ve mutlu hissediyorum.
3. ( ) Kendimi biraz karamsar ve kaygılı hissediyorum.
4. ( ) Hiçbir değişiklik hissetmiyorum.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**39. Size göre, şiddet içeren bilgisayar oyunları gençler için kötü örnek oluyor mu?**

1. ( ) Evet oluyor 2. ( ) Hayır olmuyor 3. ( ) Kararsızım

**40. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gençler arasında daha fazla ilgi gördüğüne katılıyor musunuz?**

1. ( ) Evet katılıyorum 2. ( ) Hayır katılmıyorum 3. ( ) Kararsızım

**41. Cevabınız “evet” ise sizce bunun nedeni ne olabilir?**

1. ( ) Bu oyunlar diğerlerinden daha heyecan verici.  
2. ( ) Çok yönlü düşünebilmeyi geliştiriyor.  
3. ( ) Kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlıyor.  
4. ( ) Başka (yazınız); .....

**42. Sizce şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan kişide, şiddete karşı bir duyarsızlaşma görülür mü?**

1. ( ) Evet, şiddete karşı duyarsızlaşmayı artırdığını düşünüyorum.  
2. ( ) Hayır, tersine kişileri daha fazla şiddete yönelttiğini düşünüyorum.  
3. ( ) Bir fikrim yok.

**43. Uzun süre şiddet içerikli oyun oynadığınızda, çevrenize karşı kendi davranışlarınızda herhangi bir değişiklik fark ettiniz mi?**

1. ( ) Daha sakin oluyorum.  
2. ( ) Daha gergin oluyorum.  
3. ( ) Daha saldırgan oluyorum.  
4. ( ) Herhangi bir değişiklik olmuyor.  
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**44. Sinemaya gitme sıklığınız nedir?**

1. ( ) Haftada en az bir kez giderim.  
2. ( ) Ayda bir veya birkaç kez giderim.  
3. ( ) Yılda birkaç kez giderim.  
4. ( ) Sinemaya gitmeyi sevmem.

**45. Spora ilginiz ne düzeydedir?**

1. ( ) Genellikle boş zamanlarımda spor yaparım.  
2. ( ) Amatörce yaptığım sürekli bir spor faaliyeti var.  
(Hangisi olduğunu yazınız; .....)  
3. ( ) Sadece seyirci olarak ilgiliyim.  
4. ( ) Sporla ilgilenmiyorum.

**46. Müzik konusunda ilginiz ne düzeydedir?**

1. ( ) Müzik dinlemeyi çok severim.  
2. ( ) Bir müzik aleti (enstrüman) çalabiliyorum. (Hangisi olduğunu yazınız; .....)  
3. ( ) Enstrüman çaldığım bir müzik gurubuna üyeyim.  
4. ( ) Sadece boş zamanlarımda müzik dinlemeyi severim.  
5. ( ) Müzik dinlemeyi sevmem.  
6. ( ) Başka (yazınız); .....

**47. Aşağıdakilerden hangisi kitap okuma alışkanlığınızla ilgili olarak size en uygundur?**

1. ( ) Kitap okumayı pek sevmem.
2. ( ) Ara sıra fırsat buldukça okurum.
3. ( ) Düzenli olarak kitap okurum.

**48. Bir kimseyle herhangi bir iletişim sorunuz olduğunda nasıl çözmeye çalışırsınız?**

1. ( ) Konuşarak sorunu çözmeye çalışırım.
2. ( ) Korkutarak çözmeye çalışırım.
3. ( ) Sorunlarımı güç kullanarak (kavgaya girerek) çözerim.
4. ( ) Başka bir kişiden bana yardımcı olmasını isterim.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**49. Gelecekle ilgili beklentileriniz nedir?**

1. ( ) Üniversiteye gitmek istiyorum.
2. ( ) Bölümümle ilgili bir işte çalışmak istiyorum.
3. ( ) Okuldan sonra ne yapacağıma henüz karar vermedim.
4. ( ) Herhangi bir iş yapmayı şu anda düşünmüyorum.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**50. Okuldaki başarı durumunuzu aşağıdakilerden hangisi ile ifade edebilirsiniz?**

1. ( ) Başarılı bir öğrenci olduğumu düşünüyorum.
2. ( ) Orta düzeyde bir öğrenci olduğumu düşünüyorum.
3. ( ) Derslerde pek başarılı değilim ama sosyal etkinliklere katılıyorum.
4. ( ) Okulda olmayı sevmiyorum.
5. ( ) Başka (yazınız); .....

**51. Karşı cinsle iletişim durumunuzu aşağıdakilerden hangisi en iyi ifade etmektedir?**

1. ( ) Karşı cinsle iletişim konusunda rahatım.
2. ( ) Karşı cinsle iletişim konusunda yeterince rahat olamıyorum.
3. ( ) Karşı cinsle iletişim kurmaya gerek duymuyorum.
4. ( ) Başka ( yazınız); .....

**52. Arkadaşlarınızı seçerken en çok neye dikkat edersiniz?**

1. ( ) Çalışkan olmasına
2. ( ) Kafa dengi olmasına
3. ( ) Maddi durumuna
4. ( ) Bilgisayarlara olan ilgisine
5. ( ) Çevrede beğenilen bir kişi olmasına
6. ( ) Başka (yazınız); .....

**53. İnsanlarla iletişim durumunuzu nasıl tanımlarsınız?**

1. ( ) insanlarla bir arada olmaktan hoşlanırım.
2. ( ) Mecbur kaldığımda (zorunlu hallerde) diğer insanlarla bir arada olabilirim.
3. ( ) Genellikle yalnız kalmaktan hoşlanırım.
4. ( ) Başka (yazınız); .....

Anket Bitti  
Teşekkürler...

## KAYNAKÇA

- AÇIL, Mahmut & Purtaş, Abdullah, Ergenlik Psikolojisi, Hepsicoocuk Yayınları, İstanbul, 2008.
- AKBULUT, Hasan, “Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, ss.25–77.
- AKSAÇLIOĞLU, Ayşe Gül & YILMAZ, Bülent, “**Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi**”, Hakemli Yazılar, Türk Kütüphaneciliği 21, Cilt 1, 2007, ss.3–28.
- AKSÜT, Mehmet & BATUR, Zekeriya, “İnternet Perspektifinde Ergenlerin Sosyalleşme ve İletişim Kurma Süreci”, **Akademik Bilişim’07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri**, Kütahya, Dumlupınar Üniversitesi, 31 Ocak - 2 Şubat 2007, 39–43.
- ARSLAN, Cengiz, Ali Serdar Yücel & Mehmet Güllü, “**İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi**”, e-Journal of New World Sciences Academy, Volume: 5, Number: 1, 2010, ss. 28–46.
- ARSLAN, Müjdat, “**Profesyonel Katil Eğitimcileri: Bilgisayar oyunları**”, Cihan Haber Dergisi, Yıl:5, Sayı: 21 Mart-Nisan 2007, ss.10–11.
- AYDINLI, Hasan, “**Bilgisayar oyunları ve internetin çocuk üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir?**”, [http://www.sorularlailamiyet.com/index.php?s=show\\_qna&id=34483](http://www.sorularlailamiyet.com/index.php?s=show_qna&id=34483), (01.02.2011)
- BALCIOĞLU, İbrahim, **Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet**, 1. Basım, İstanbul, Yüce Yayınları, 2000. <http://www.hiperkitap.com/ekitap/show.jsp?init=true&bookId=BOOK2011012009083330300449&pageNo> (05.01.2011)
- BALCIOĞLU, İbrahim, **Şiddet ve Toplum**, İstanbul, Bilge yayınları, 2001.
- BARMANBEK, Burak, “Dijital Oyun Tasarımı”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, ss. 95–123.
- BİLGİ, Aysel, “Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi”,

- Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005.
- BİNARK, Mutlu, “Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, ss.125–165.
- BİNARK, Mutlu, BAYRAKTUTAN SÜTCÜ, Günseli & BUÇAKCI, Fatma, “İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi”, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütücü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2009, ss. 187–222.
- BROOKE, Jason, “**Game Development in 2000**”, Animation Magazine, Vol.14, No.5, May 2000.
- CANBEK, Gürol & SAĞIROĞLU, Şeref, “**Çocukların ve Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Güvenliği**”, Politeknik Dergisi, Cilt 10, Sayı 1, 2007, ss.33–39.
- CENGİZHAN, Cahit, “Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: Bağımlılık”, **VIII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi VIII. Ulusal PDR Kongresi Bildiri Özetleri**, İstanbul, Marmara Üniversitesi Yayınları, 21–23 Eylül 2005. [http://mimoza.marmara.edu.tr/~cahit/Yayin/bildiri/PDR2005Bil/PDR2005\\_Bildiri.pdf](http://mimoza.marmara.edu.tr/~cahit/Yayin/bildiri/PDR2005Bil/PDR2005_Bildiri.pdf) (14.02.2011)
- ÇANKAYA, Serkan & KARAMETE, Ayşen, “**Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi**”, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, ss. 115–127.
- DAM, Hasan, “**Öğrencinin Okul Başarısında Aile Faktörü**”, Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt.7, Sayı 14, 2008/2, ss. 75–99.
- DOĞAN, İsmail, **Sosyoloji; kavramlar ve sorunlar**, 8. Baskı, Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 2008.
- DOĞU, Burak, Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006.

- DURLU, Leyla Özcivelek, “Bilgisayar Oyunları ve Cinsiyet Rollerini”, “**Çocuk Kültürü**”, Yayına Hazırlayan; Prof. Dr. Bekir Onur, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No:1, 1997, ss.497–511.
- DURMUŞ, Adem, **Eyvah! Çocuğum Bilgisayar Kullanıyor**, İstanbul, Nesil Yayınları, 2007.
- ERBAY, Nazire, “Bilgisayar Oyunları ve Sosyolojik Etkileri”, <http://www.kamugazetesi.com/kultur-ve-medeniyet/basindan-yansimalar/1534-bilgisayar-oyunlar-ve-sosyolojik-etkileri>, (01.02.2011)
- ERGİL, Doğı, “**Şiddetin Kültürel Kökenleri**”, Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 2001, ss.40–42.
- ERŞAN, Mesude, “Daha az arkadaş ediniyor ailesiyle az zaman geçiriyor daha fazla stres yaşıyorlar”, Hürriyet Gazetesi, 20 Nisan 2007. <http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=6330127&tarih=2007-04-20> (07.02.2011)
- ESEN, Binnaz Kıran, “**Çeşitli Değışkenlere Göre Ergenlerde İnternet Bağımlılığının Yordanması**”, e-Journal of New World Sciences Academy, Volume: 4, Number: 4, 2009, ss. 1331–1340.
- FROMM, Erich, **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı**, Yurdanur Salman/Nalân İçten (çev.), 7. baskı, İstanbul, Payel yayınları, 2008.
- GÖKA, Erol, “**İnsanda Şiddet Davranışının Nedenleri**”, Bilim ve Teknik Dergisi, Kasım 1989, ss.25–27.
- GÜMÜŞOĞLU, Firdevs, “**Bilgisayar Oyunlarında Şiddet, Çocuklar ve Gençler**”, Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu Bildiri Kitabı, Ankara, 2006, ss.149–168. <http://e-kutuphane.egitimsen.org.tr/index.php?sf=detay&main=&id=1581&sayfa=0> (19.11.2010)
- HALTER, Ed, **Savaş Temalı Oyun Kültürü**, Taner Gezer (çev.), İstanbul, Yakamoz Yayınları, 2009.
- HEALY, Jane M., **Bağılantı Doğru mu?**, Ahmet Gürsel (çev.), İstanbul, Boyner Holding Yayınları, 1999.
- HORZUM, Mehmet Barış, “**İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değışkenlere Göre İncelenmesi**”, Eğitim ve Bilim

- Dergisi, Cilt 36, Sayı 159, 2011, ss.56–68. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/issue/view/43> (29.01.2011)
- HUIZİNGA, Johan, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme**, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995.
- İNAL, Yavuz & ÇAĞILTAY, Kürşat, “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”, **Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu**, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, 2005.
- İNAL, Yavuz & KİRAZ, Ercan, “**Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?**”, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt 6, Sayı 3, 2008, ss.523–544.
- İNAM, Ahmet, “**Yapay Zekâ**”, Bilim ve Teknik Dergisi, Aralık, 2001, ss.38–48.
- İNAM, Ahmet, “**Şiddeti Anlamak**”, Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 2001, ss.46–48.
- KARACA, Mehmet, “**İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi**”, e-Journal of New World Sciences Academy, Vol. 2, Number 4, 2007, ss.419–438.
- KARASAR, Niyazi, **Bilimsel Araştırma Yöntemi**, Ankara, Nobel Yayıncılık 2009.
- KELLEÇİ, Meral, “**İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri**”, TAF Preventive Medicine Bulletin, 2008:7(3). <http://www.scopemed.org/?mno=308>, (20.05.2010)
- KILAVUZ, Mehmet Akif, “**Çocuğun Dini Eğitimi ve Öğretiminde Bilgisayarın Yeri ve Önemi**”, T.C. Uludağ Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt 7, Sayı 7, 1998, ss.373–378.
- KÖKNEL, Özcan, “Kültür ve Gençlik Sorunları;” **Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları**, Haluk Yavuzer, Özcan Köknel, Adnan Kulaksızoğlu, Halis Ayhan, Abdurrahman Dodurgalı, Halil Ekşi (drl.), İstanbul, Timaş Yayınları, 2010, ss. 41–93.
- KULAKSIZOĞLU, Adnan, “Ergenin Temel Gelişim Özellikleri;” **Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları**, Haluk Yavuzer, Özcan Köknel, Adnan Kulaksızoğlu, Halis Ayhan, Abdurrahman Dodurgalı, Halil Ekşi (drl.), Timaş Yayınları, İstanbul, 2010, ss. 93–125.
- MUSLU, Gonca Karayağız & BOLIŞIK, Bahire, “**Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı**”, TAF Preventive Medicine Bulletin, 2009:8(5), ss.445–450. <http://www.scopemed.org/?mno=308>, (20.05.2010)

- NORŞENLİ, Faruk, “Ortaöğretim Kurumlarında Öğrenciler Arasında Yaşanan Şiddetin Türü, Yaşanma Sıklığı ve Nedenleri (Ankara İli Örneği)”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2009.
- ÖNÜR, Nimet, “**Dijital Bölünme ve Gençlik: Bilgi Toplumunun Sınırlarında Erişilen Toplumsallık**”, Sosyoloji Dergisi, Ülgen Oskay’a Armağan Özel Sayısı, İzmir, EÜ. Edebiyat fakültesi yayını, Sayı 17, 2007, ss. 195–235.
- ÖZTÜRK, Özgür; ODABAŞIOĞLU, Gürkan & ERASLAN Defne & GENÇ, Yasin & KALYONCU, Ö. Ayhan, “**İnternet Bağımlılığı: Kliniği ve Tedavisi**”, Bağımlılık Dergisi, Cilt: 8, Sayı: 1, 2007, ss. 36–41.
- POSTMAN, Neil, **Çocukluğun Yokoluşu**, Kemal İnal (çev.), Ankara, İmge Kitabevi, 1995.
- SAKİN, Mehmet, “**Oyun Sanal Bunalm Gerçek**”, Ailem Dergisi, Sayı 213, Ocak 2007. <http://okulweb.meb.gov.tr/01/09/965082/download/oyun-sanal.pdf> (26.12.2011)
- SARIFAKIOĞLU, Birkan, “**İnternetin Toplumsal Etkileri**”, Elektrik Mühendisliği Dergisi, Sayı 431, Ağustos 2007, ss.54–57.
- SERT, Sedef, “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Lise Öğrencilerinin İnternete İlişkin Bilgi Düzeyi Performansına Etkisi: Quest Atlantis Örneği”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009.
- SOYSAL, Şebnem, “**Görkem Büyüyor**”, Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi, Cilt 10, Sayı 8, 2001, ss.307–308.
- TOPDAL, Emine Bayram, **Oyun Açlığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet**, Milli Eğitim, sayı 180, güz/2008, ss.353–365.
- TURAN, Saliha, **İnternet Ağında Çocuğum**, İstanbul, Gül Yurdu Yayınları, 2008.
- TÜFEKÇİ, Aslıhan, “**Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları**”, Ankara, Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı:21, 2007, ss.38–54.
- TÜRK DİL KURUMU, Büyük Türkçe Sözlüğü, <http://tdkterim.gov.tr/bts/> (2011).
- TÜZÜN, Hakan & ÖZDİNÇ, Fatih, “Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması”, **Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II Bildiriler Kitabı**, Ankara, Hacettepe Üniversitesi, 16–18 Mayıs 2010, ss.174–181.

T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) Haber Bülteni, 2010 Yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları, Sayı: 148, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=6308> (18.08.2010).

YAĞIZ, Ezgi, “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2007.

YILMAZ, Elif, “Televizyon, bilgisayar oyunları, internet... nasıl etkileniyoruz?”, Bilim ve Teknik Dergisi, Ekim 2007, ss.60–66.

YÖRÜKOĞLU, Atalay, **Gençlik Çağı**, 13. basım, İstanbul, Özgür Yayınları, 2007.

#### **Gazete ve İnternet Kaynakları:**

Habertürk, “Çocukları Bilgisayar Oyunlarından Uzak Tutun”, <http://www.haberturk.com/saglik/haber/188325-cocuklari-bilgisayar-yunlarindan-uzak-tutun> (23.11.2009).

**Bilgisayar Oyunları**, <http://www.candundar.com.tr/index.php?Did=3699> (04.04.2010).

**Oyun Oyuncu İlişkisi**, [http://www.enformatikseminerleri.com/dosyalar/seminer1/oyun\\_oyuncu\\_sunum.pdf](http://www.enformatikseminerleri.com/dosyalar/seminer1/oyun_oyuncu_sunum.pdf) (04.04.2010).

“Oyunları Birlikte Keşfedin – Bağımlılığı Önleyin” Bilgisayar Oyunları Özel Sayısı. [http://www.schauhin.info/fileadmin/content/pdf/computerspielsucht/sh\\_flyer\\_computer\\_spielsucht\\_tr.pdf](http://www.schauhin.info/fileadmin/content/pdf/computerspielsucht/sh_flyer_computer_spielsucht_tr.pdf) , (08.02.2011).