



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 8 Sayı: 36 Volume: 8 Issue: 36

Şubat 2015

February 2015

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

DİJİTAL OYUNLAR VE DİJİTAL ŞİDDET FARKINDALIĞI: EBEVEYN VE ÇOCUKLAR ÜZERİNDE YAPILAN KARŞILAŞTIRMALI BİR ANALİZ

DIGITAL GAMES AND DIGITAL VIOLENCE AWARENESS: A COMPERATIVE ANALYSIS MADE ON PARENTS AND CHILDREN

İlknur AYDOĞDU KARAASLAN*

Öz

Günümüzde bilgisayarlar ve internet olanaklarının etkisi giderek görünür hale gelmektedir. Bu teknolojilerin yaygın kullanımı çocukların yaşam biçimini etkilemiştir. Hatta gündelik yaşamın önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Dolayısıyla bu etkileşim salt sanal ortamlarla sınırlı kalmayıp, toplumsal alana taşınmakta, çocuğun birçok davranışı üzerinde etkili olmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanım ortamlarından biri olan dijital oyunlar çocuklar tarafından ilgiyle takip edilmektedir. Bu oyunlar eğitici, bilgilendirici olmalarının yanı sıra, içerdiği şiddet öğeleri ile gençler ve çocuklar üzerinde zararlı etkilere de sahip olmaktadır. Şiddet oyunlarını oynayan çocuklar gerçek hayatta da şiddeti kanıksamakta bu davranışlara eğilim gösterebilmektedirler. Böylelikle çocuklar yeri geldiğinde şiddet davranışları sergileyebilmektedirler. Bu tür oyun yazılımlarının çocukların ve gençlerin bir boş zaman etkinliği olarak yaygın kullanımıyla toplumdaki şiddet eğilimi artmakta ve şiddet doğallaşabilmektedir. Hatta küçük yaşta başlayan bilgisayar bağımlılığının eğitimin ileri aşamalarında da devam etmesiyle, dijital oyun oynama eylemi çocuğun haz edinimine ve rahatlama alanına dönüşebilmektedir. Çocukların yaş aralıklarının yıllar içinde giderek yükselmesiyle ebeveynlerin kontrolü azalmakta, böylelikle çocuklar daha çok şiddet içeren oyunlara yönelebilmektedirler.

Bu çalışma ortaöğretim çağındaki çocukların ve onların ebeveynlerinin bilgisayar oyunlarındaki şiddete karşı göstermiş oldukları farkındalığı belirlemeye yöneliktir. Bu amaçla, ortaöğretimde okuyan ve kota örnekleme yöntemiyle seçilen 100 öğrenciye ve onların 100 kişilik ebeveynlerine uygulanan anket tekniği ile veriler elde edilmiş ve SPSS programı kullanılarak istatistiksel açıdan analiz edilmiştir. Araştırmada çocuklar ve ebeveynler için bağımsız değişken cinsiyet, çocuklar için bağımlı değişkenlerimiz, çocukların şiddetten etkilenmeleri, şiddetin taklit edilmesi, şiddeti onaylamalarıdır. Ebeveynler için bağımlı değişken ise şiddet içeren oyuna müdahale, güvenliğin sağlanması, bilinçli kullanım gibi değişkenlerdir. Söz konusu çalışmada, çocukların cinsiyetlerine göre şiddet karşısında göstermiş oldukları tepkiler değişirken ebeveynlerin cinsiyetlerine göre farkındalıkları değişmemektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Şiddet, Dijital Oyunlar, Farkındalık.

Abstract

Today, the effect of computers and internet opportunities are becoming visual day by day. The prevalent usage of these technologies effected the life style of children. It even became an important component of daily life. Therefore this interaction is not limited with virtual media but is conveyed to social sphere and becomes effective on many behaviors of children. Digital games which are one of the usage environments of information and communication technologies are followed by great interest by children. These games, apart from being educative and informative, can have harmful effects on children and young people due to the violence primitives. Children playing violent games are inured to violence in real life and may show tendency to these behaviors. Therefore children may perform violent acts when appropriate. With the prevalent usage of such game software by children and young people violence tendency in community may increase and violence may become natural. If computer dependency starting in small ages continues in further stages, digital game playing action may become a field for pleasure and relief for children. Together with the

*Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü.

increase of children age intervals, the control of their parents on them decreases and therefore children may be directed to games which include more violence.

This study aims to determine the awareness of children at secondary school age and their parents towards the violence in computer games. For this purpose data was obtained by survey method which was applied to 100 students in secondary school (selected by quota sampling method) and 100 of their parents and the data was analyzed by using SPSS program. In the research gender was independent variable for children and parents while dependent variables for children were children being affected from violence, violence being imitated and violence being approved. The dependent variables for parents are intervening to the game including violence, providing security and conscious usage. In the aforementioned study the reactions of children towards violence change according to gender while the awareness of parents does not change according to gender.

Keywords: Child, Violence, Digital Games, Awareness.

1.Giriş

Günümüzde bilişim teknolojilerinin gelişmesi dijital oyunların önemini arttırmıştır. Çocuklar zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Bilgi teknolojilerindeki pazarın gelişmesi ve yaygınlaşması nedeniyle, teknolojiyi her an ve her yerden yakalayabildiklerinden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişebilmektedirler. Çocuk dünyasını dijitalleştirerek yeniden inşa eden çok sayıdaki oyunlar, bir boş zaman değerlendirme aracı olarak, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlevleri yerine getirirken aynı zamanda içeriğinde şiddet öğeleri de barındırarak, şiddeti normalleştirebilmektedir.

Çocuklar oynadıkları oyunlarda temsil edilen karakterlerle özdeşleşebilmekte ve mesajın içeriğindeki şiddet öğelerinden etkilenebilmektedirler. Ancak oyunun uzamı içinde bu durumun farkında değildirler. Çocukların kısa ve uzun dönem bu oyunların tüketicisi olmaları, gündelik yaşamlarında şiddet ve şiddet olmayanın sınırları bulanıklaşabilmekte, gerektiğinde şiddeti bir sorun giderme biçimi olarak başvurulabilecek doğal bir eylem gibi algılayabilmektedirler.

Dijital oyunların şiddet içerdiği yönündeki ilk tartışmalar 1976 yılında başlamıştır (Gimpel, 2013:24, & Kopec, 2004:5). Ancak, 1980'li yılların başlarından itibaren bilgisayar dünyasındaki hızlı gelişmelerin yaşanmasıyla, video ve bilgisayar oyunları üzerinde yapılan çalışmalar önemli oranda artış göstermiştir (Aguliera & Mendez, 2003, aktaran: İnal & Kiraz, 2008:523). Video oyunları, eğlenceli, merak uyandıran ve eğitimsel olmalarına rağmen, birçoğu şiddet içeriğini kapsamaktadır. Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Birçok çocuk şiddet oyunlarını tercih etmektedir (Gentile, 2003:131). Dijital oyunların gün geçtikçe artması, bu konudaki araştırmaların hızlanmasına sebep olmuştur. Yapılan çalışmaların çoğu oyunların oynanma zamanları ve çocuklar üzerindeki etkileri gibi genel konuları kapsamaktadır. Ancak şiddet öğesini içeren oyunların oynanması, etkilerinin neler olduğu ve özellikle ebeveyn kontrolünü ortaya çıkaran çalışmalar son dönemlerde dikkat çekmektedir.

Çocuklara ve ailelere yapılan birçok araştırmada, şiddet oyunlarının çocukların favori oyunları olduğu ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin sadece üçte biri çocuklarının favori oyunlarının adlarını doğru bilmektedirler. Ebeveynlerin video oyunlarına koydukları zaman kısıtı ve içerik kontrolü yapması, çocuklarının agresif davranışlar sergilemeleri arasında anlamlı bir ilişki söz konusudur. Bu bağlamda, ebeveyn tarafından kontrol arttığında ve oyun zamanı kısıtlandığında çocuklar daha az saldırgan davranışlarda bulunmaktadır. Şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın negatif etkilerinin ortaya çıkmasındaki önemli risk faktörleri, çocukların yaşları, toplumda problem çözme becerileri, ailelerin çocuklarını yeterli düzeyde kontrol edememesi, cinsiyet, kişilik yapıları ve sergiledikleri şiddet davranışlarıdır (Gentile, 2003:132). Şiddet eğilimi olan çocuklarda bu eğilim güçlenebilmektedir.

Sosyalleşme süreci içinde çocuklar giderek dijital oyun konusunda daha fazla bilgilenmekte ancak yaşa göre değişen oyun tercihleri dolayısıyla öğrendikleri şiddetin türü de değişebilmektedir. Giderek artan strateji oyunları özellikle ortaöğretim çağındaki çocukların dikkatini çekmektedir. Dijital oyunlar sanal ortamlardaki kontrolsüz kalan bu yaş grubu

çocukların şiddet davranışlarını dolayısıyla gündelik yaşamlarını, okul başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkilemektedir.

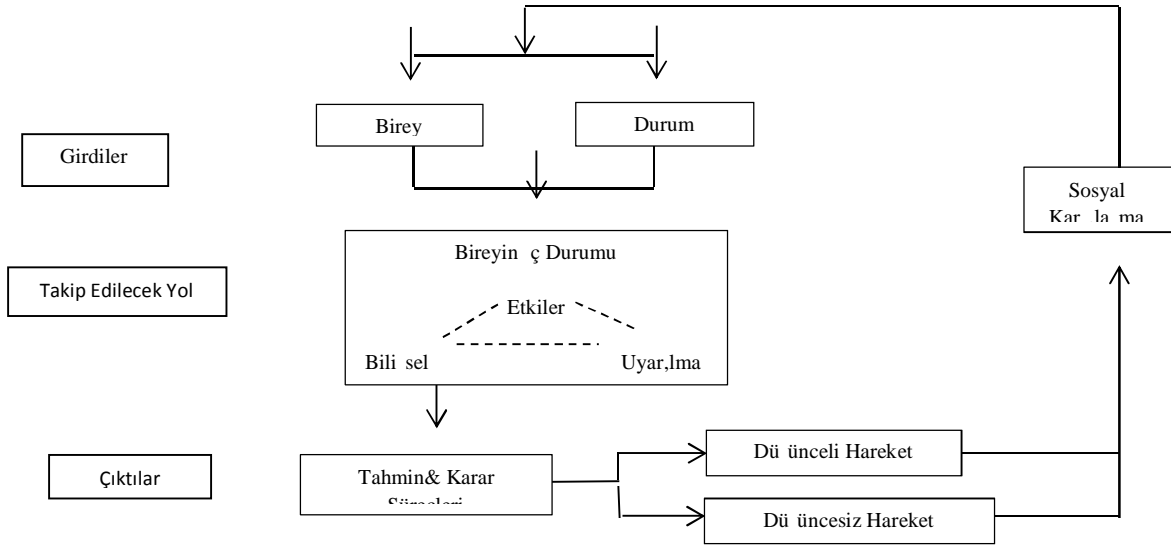
Son zamanlardaki oyunlar oyuncularına kendi karakterini yaratmayı olanaklı hale getirmektedir. Bu oyunlara tercihin artması, toplumda şiddet içeren video oyunlarının negatif etkilerini daha da yaygınlaştırmaktadır (Fischer vd.,2010:193). Oyunu kazanabilmek için karakterini daha güçlü olarak yaratan çocuklar şiddet karakteri yaratırken de öğrenmektedirler. Öncelikle şiddet hemen oluşmamaktadır. Oyun oynama döneminin başlangıcında davranışlar saldırgan hareketler sergilemekle başlamakta sonradan davranışlarına yansiyarak şiddete dönüşmektedir. Bu durumu saldırganlıktan ayırmak gerekmektedir. Saldırganlık, genel olarak bireyin diğer bireye zarar verme niyeti olarak bilimsel olarak ifade edilirken, şiddet ise, saldırganlığın daha ileri formudur. Bütün şiddet davranışları saldırganlıktır. Ancak bütün saldırgan davranışlar şiddet davranışı değildir (Anderson & Bushman, 2001:353). Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklardaki saldırganlık davranışının bu oyunlarla destekleneceğinin farkındalığının gelişmesi önemli olmaktadır. Ebeveyn kontrolü önemlidir.

2.Dijital Oyunlar ve Çocuklar

Dijital oyunlar gençlerin boş zamanlarının önemli bir bölümünü kapsamaktadır. Bu oyunların yaygınlaşmasıyla ve şiddet içeren oyunların artmasıyla, sanal ortamdaki oyunların popülaritesi de artmıştır. Video oyunları 1970'lerde ortaya çıkmasına rağmen, şiddet içeren video oyunları 1990'lı yıllarda gündeme gelmiştir. 20yy. sonların da daha fazla şiddet içeren oyunlar her yaştaki oyuncular için uyarlanmıştır (Anderson & Bushman, 2001:354). Araştırmalar, video oyunlarındaki şiddet faktörünün, çocukların agresif davranışlar sergilemelerine neden olduğunu göstermektedir. Dijital oyunları oynayan çocukların sayısı giderek artmaktadır. Özellikle son zamanlardaki kızların bu oyunlara gösterdikleri ilgileri de dikkat çekmektedir. Dijital oyunlar bir taraftan çocukların motivasyon ve öğrenme için mükemmel bir araç olurken, diğer taraftan içerdikleri şiddet öğeleri ile saldırgan davranışlar sergilemelerine sebep olmaktadır. Dijital oyunların çoğu, şiddet ve savaşın saldırganlığını destekleyen kalıplar içermektedir (Doğan, 2006:162). Dolayısı ile şiddet içeren dijital oyunlardan, çocuklar etkilenmekte ve oyundaki kahramanı da model alma eğilimi göstermektedirler.

Çalışmaların büyük çoğunluğu, şiddet içeren video oyunları oynayan çocuklar ve gösterdikleri saldırganlık davranışları arasında bir ilişki olduğunu ortaya çıkarmıştır (Funk, 1999, Lynch, 2001, Anderson 2005 aktaran: Doğan, 2006:163). Çünkü dijital oyunların oynama süreleri ile çocukların gösterdikleri şiddet eğilimi değişmektedir. Çocukların şiddet içeren dijital oyunları oynadıklarında agresif davranışlarının arttığı birçok çalışma tarafından ispatlanmıştır (Anderson & Bushman, 2001:353). Popüler olan söz konusu oyunların %60-90'ı şiddet temasına sahiptir. Kızların %59'u, erkeklerin ise %73'ü favori oyunlarının şiddet içerdiğini belirtmişlerdir. Şiddet içeren oyunları oynayan çocuklar, şiddet içermeyen oyunları oynayan çocuklara göre daha agresif davranışlar göstermektedir (Anderson, 2001 aktaran: Rauterberg, 2002: 7). Bu nedenle aileler çocuklarının oynadıkları oyundan sorumlu olmalı, onları kontrol etmelidirler.

Anderson ve Buchman bireylerin saldırgan davranışlarına dayanan Genel Saldırganlık Modelini (GAM) geliştirmişlerdir. Bu model, dijital oyun, TV gibi medya şiddetinin etkisini anlamak için faydalı bir çerçevedir. GAM, sosyal öğrenme ve ilgili sosyal bilişsel teori kavramlarını bir araya getiren modeldir. Bu model, insan ve çevre arasındaki etkileşimin döngüsel bir yapısını açıklamaktadır. Girdiler, takip edilecek yol ve çıktılar olmak üzere üç ana nokta bu döngüyü oluşturmaktadır (Carnagey & Anderson, 2004:11). Saldırgan davranışın oluşması çoğunlukla öğrenmeye, aktiviteye ve hafızada depolanmış şiddetle ilgili yapıların uygulanmasına bağlıdır. Şekil 1 Genel Saldırganlık Modeli gösterimidir.

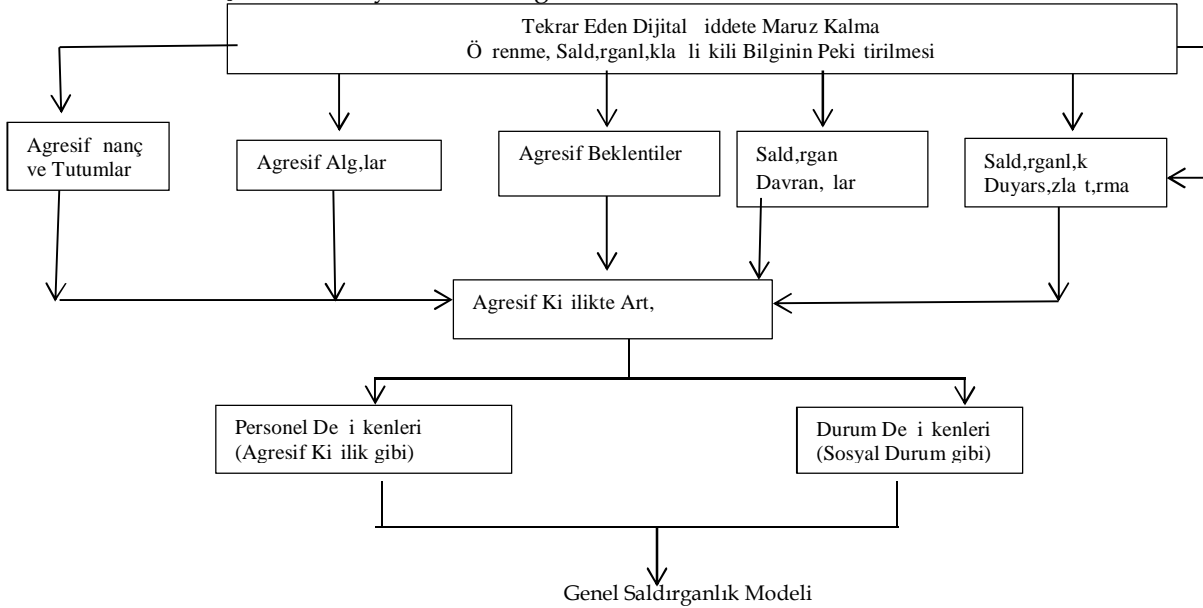


Şekil 1: Genel Saldırancılık Modeli: Olaylı Süreç

Kaynak: Carnagey N.L & Anderson C.A. (2004:11), Violent video game exposure and aggression, *Minerva Psichiatr*, 45:1-18

Girdi de ğişkenler, bireyin iç durumuna etki eden, kavramsal, duygusal ve canlandırılarak gösterilen saldırgan davranışların etkileridir. Uzun dönemli etkiler, öğrenme sürecini geliştirir. Başlangıçta bireyler, psikolojik ve sosyal çevre içinde nasıl algılayacağını, yorumlayacağını öğrenirler. Bilgi yapılarının çeşitli tipleri zamanla gelişmektedir (Carnagey & Anderson, 2004:11).

Şekil 2 ise, şiddete maruz kalma ile oluşan uzun dönemli de ğişiklikleri ve öğrenme sürecini kapsamaktadır. İlişkili bilgi yapılarının beş çeşidi tekrarlanan şiddete maruz kalma ile de ğişir ve bireyin saldırgan davranışları ortaya çıkar. Aynı zamanda Şekil 2 kısa dönemli etkilenmelerin daha önemli olduğunu da ortaya koymaktadır. Anderson & Bushman (2001:354) yaptığı meta analitik teknikler ile beş de ğişkenin, şiddet içeren oyunlar üzerinde önemli etkileri olduğunu bulmuşlardır. Şiddet içeren dijital oyunlara maruz kalan çocukların düşünceleri, davranışları, hisleri, şiddet uyarılmaları artarken, yardım etme davranışlarının azaldığı gözlenmektedir. Artan olumsuz davranışlarını azaltıcı hiçbir kanıt yoktur. Ayrıca, bu etkiler, kız ve erkek çocuklarda aynı miktarda görülmektedir.



Şekil 2: Genel Saldırancılık Modeli: Kişilik Süreçleri

Kaynak: Carnagey N.L & Anderson C.A. (2004:13), Violent video game exposure and aggression, *Minerva Psichiatr*, 45:1-18

Birçok deneysel arařtırmalar, řiddeti konu alan video oyunlarını, saldırgan etkileri, psikolojik canlandırma ve saldırgan davranıřları gösterir (Adachi & Willoughby, 2011:56). Uhlman ve Swanson tarafından 2003 yılında 121 çocuk üzerinde yapılmıř arařtırmada, řiddet ieren video oyunları oynamak, çocukların kendi kendilerine otomatik olarak saldırganlıđı öğrenmelerine sebep olduđunu ortaya ıkarmıřtır (Uhlman& Swanson, 2004:42). Yapılan alıřmalar, řiddet ieren dijital oyunları oynayan çocukların daha agresif davranıřlar sergilediđini göstermektedir. Buna karřın, Washington Sađlık örgütü tarafından 2001 yılında yapılan alıřmalar, řiddet oyunlarının gerek hayattaki řiddeti desteklemediđi yönünde bulgulara sahiptir. Bu alıřmanın diđer bir önemli bulgusu da řiddet oyunları oynayan çocukların kendi yařıtlarından daha agresif olduklarıdır. Video oyunlarında harcanan zaman ile ortaöđretimdeki çocukların agresif davranıřları arasında dođrudan bir iliřki kaydedilmemiřtir (Christakis vd. 2004:653). Bundan önce 2001 yılında çocukların boř zamanlarını geirme konusunda yapılan alıřmadaki bulgulara göre bu konuda bir veri elde edilmemiřtir. Çocuklar daha sosyal iliřkilerin ađırlıkta olduđu bir ortama sahiplerdi. Ancak teknolojinin ilerlemesi onları internete dolayısı ile ilgi ekici olan dijital oyunlara bađımlı hale getirmiřtir. Öyle ki bu bađımlılık, oyunlardaki karakteri veya olayları gerek hayatta uygulamaya kadar götürmüřtür.

Sonuç olarak dijital teknolojiler çocukların yařamları iinde daha ok yer almakta ve onları bađımlı hale getirmektedir. Bu nedenle teknoloji bađımlılıđı normalleřmekte gündelik etkinliklerin ayrılmaz bir parası haline gelmektedir.

3. Ebeveynlerin ve Çocukların Dijital řiddet Farkındalıđı

En az 30 yıldır arařtırmacılar çocuk ve gençlerin agresif davranıřları üzerinde medya řiddetinin etkisi olduđu konusuna odaklanmaktadırlar. Medyada gösterilen řiddetin yanı sıra sanal ortamın giderek zenginleřmesi ve farklı temsillerin keřfedilmesi ile çocuklar arasında sosyal farklılıklar yaratılmıřtır. Sanal ortamdaki yeni ürünler çocuklar tarafından tercih edilmektedir. Bu ürünler arasından çocukların tercih ettikleri ve kendilerinin hoř vakit geirdiklerine inandıkları dijital oyunlardır. Son yıllarda video oyun endüstrisinin patlamasıyla, çocuklar arasında dijital oyunlar popüler hale gelmiř adeta “bir endüstriyel oyun kültürü” dođmuřtur. Türkiye’de bu konu ile ilgili arařtırmalar yapılmıřtır.

2011 yılında Samsun’da řiddet ieren bilgisayar oyunlarının ortaöđretim gençleri üzerindeki etkilerini tespit edebilmek amacıyla yapılan alıřmada; řiddet ieren bilgisayar oyunlarının gençlerin kiřilikleri, tutum ve davranıřları üzerinde genel olarak etkili olduđu tespit edilmiřtir. řiddet ieren oyunların gençler iin kötü örnek olduđunu düşünenlerin oranı % 39.4’dir. Gençler arasında řiddet ieren bilgisayar oyunlarının daha ok ilgi gördüđüne inananların oranı ise % 74 dür. Bu alıřmada cinsiyete göre řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynama oranı deđiřmekte, erkek öđrenciler arasında daha yüksek olduđu görülmektedir. Cinsiyete göre tercih edilen oyun türleri arasında anlamlı bir iliřki olduđu ortaya ıkmıřtır. Erkekler öncelikle savař ve řiddet oyunlarını tercih ederken, ikinci sırada spor ve yarıř oyunlarını oynamaktadırlar (Kıran, 2011:4). Durdu, Tüfeki ve ađıltay tarafından yapılan alıřmalarda da(2005) en ok tercih edilen oyun türleri strateji, yarıř ve aksiyon/serüven olarak ortaya ıkmıřtır (aktaran: Kıran, 2011:4). Dolayısıyla, řiddet ieren dijital oyunları oynayan çocukların sorun özme de daha fazla řiddete bařvurdukları ortaya ıkmıřtır.

Sözü edilen yukardaki alıřmanın diđer bir boyutunda öđrencilerin ebeveynleri ile sorun yařama durumlarında řiddet ieren bilgisayar oyunlarına yönelmeleri arařtırılmıř ve etkilenmediđi saptanmıřtır. Anne ve babanın eđitim düzeyi yükseldike řiddet oyunlarına yönelimleri azalmaktadır. Aynı řekilde aile geliri de öđrencilerin řiddet oyunlarını oynamalarında önemli bir faktör deđildir. Öđrencilerin anne babalarının sađlıklı birliktelik durumları da (aile yapıları) onların söz konusu oyunlara olan ilgisini deđiřtirmemektedir.

Adana’da 2008 yılında sosyo-ekonomik düzeyleri farklı bölgelerdeki ortaöđretimde okuyan öđrencilere yapılan arařtırma 526 öđrenciye anket tekniđi ve saldırganlık öleđi kullanılarak uygulanmıřtır. Buna göre, bilgisayar ve internet kullanan öđrencilerin, řiddet ve saldırgan davranıř gösterme eđilimlerinin yüksek olduđu görülmüřtür. Öđrencilerin dijital oyun türü seimlerinin daha fazla olduđu tespit edilmiřtir. Çocukların internet kullanım

süreleri ile saldırgan davranış göstermeleri arasında da anlamlı bir ilişki vardır. Cinsiyete göre saldırgan davranışları arasında anlamlı bir fark yoktur (Ulusoy,2008:42). Her iki cinsiyet de şiddet içeren dijital oyunları oynamaktadır. Benzer paralel çalışmalar yurtdışında da gerçekleştirilmiş ve farklı bulgular olduğu görülmektedir. Bu durum, Türkiye’de çocuğun yetiştirilmesi sürecinde ailenin ve çocuğun içinde yaşadığı yakın sosyal çevrenin bir sonucu olarak yorumlanabilir.

Texas ve Wisconsin’de %45’i erkek, %55’i kızlardan oluşan 101 öğrenci üzerinde yapılan araştırmaya göre, şiddet içeren dijital oyunları oynayan erkek öğrenciler, kızlardan daha agresif davranışlar göstermektedirler. Aynı şekilde Florida’da 428 öğrenci (%40’ı erkek, %60’ı kadın) ile yapılan bir başka çalışmada; şiddet oyunu oynama ile saldırgan davranışlar sergileme arasında bir ilişki söz konusudur (Ferguson vd. 2008:311). Başka bir deyişle, çocuklar ne kadar çok şiddet içeren oyunları oynarsa, o kadar agresif olup, saldırgan davranışlarda bulunmaktadır.

Hollanda’da 765 aile üzerinde yapılan araştırma, “4-18” yaşlarındaki çocukların, zararlı dijital oyunları oynamaları, oyunların içerikleri ve ailelerin söz konusu oyunlara ilgileri değerlendirilmiştir. Ailelerin eğitim durumu incelendiğinde, %13’ü ilköğretim, %41’i ortaöğretim, %40’ı yükseköğretim ve %6’sı lisansüstü eğitime sahiptir. Ebeveynlerin büyük bir kısmının yaş ile şiddet içeren dijital oyunların oynanmasını faydalı olduğunu düşünmeleri dikkat çekmektedir. Ailelerin %77’si, oyunların çocukların yaşlarına uygunluğu bakımından ve %78’i de içerdikleri şiddet açısından değerlendirilmesini istemektedirler. Ebeveynlerin %80’i çocuklarının yaşına uygun oyunları oynamalarını istemektedirler. Çalışmaya göre çocuğun yaşı, oyunun içeriği ve değerlendirilmesi en önemli değişkenlerdir. Ailelerin eğitim durumları ile çocuklarının oynadıkları video oyununu değerlendirmeleri arasında anlamlı bir ilişki söz konusudur. Buna göre, eğitimi düşük olan aileler çocuklarının oynadıkları oyunlar ve içerikleri ile daha çok ilgilenmektedirler. Söz konusu aileler, çocuklarının oynadıkları dijital oyunların şiddet açısından uygun olmadığını farkındalar (Nikken vd., 2007:315). Bu sonuç, çocukların oyun seçiminde daha dikkatli olması gerektiğini göstermektedir. Ancak, eğitim düzeyi düşük aileler oyunların içeriğinden haberdar olmadıklarından çocuklarının şiddet içeren oyundan etkileneceklerinin farkında değillerdir.

Amerika’da 2003 yılında 60 çocukla yapılan araştırmada, cinsiyet ile çocukların oyun tercihleri arasında bir farklılık ortaya çıkmıştır. Erkekler yüksek düzeyde şiddet içeren oyunları oynamaktadırlar. Erkeklerin %68’i kızların %22’si söz konusu oyunlara ilgi duymaktadırlar. Erkeklerin sadece%1’i ve kızların %16’sı hiç şiddet içermeyen oyunları tercih etmektedirler. Erkeklerin %50’sinin favori oyunu yüksek şiddet içerirken, kızların %20’sinin favori oyunu şiddet içermektedir. Ayrıca ebeveynler çocuklarının oynadıkları video oyunlarına müdahale etmemektedirler. Çocukların sadece %13’üne aileleri her zaman veya sık sık video oynama zamanlarına sınır koyarken, %43’ü asla kısıtlamamaktadır. Ailelerin %31’i video oyun değerlendirme sistemlerini anlamaktadır. Video oyunlarını satın alma ve kiralamada çocukların %15’i ailelerine her zaman değerlendirme yapmaya izin verirken, %53’ü asla kontrol ettirmemektedirler.

Araştırmanın yapıldığı dönemden önce, şiddet davranışı gösteren çocukların ailelerinin, onların video oyunlarını seçmesi ve izlemesi mümkündür (Gentile vd.,2004:6). Çünkü çocuklarının agresif davranış sergilediklerini gören ebeveynler, bu duruma bir çözüm bulmak için onlarla daha fazla ilgilenmektedirler. Yapılan bir çalışmada, “9-12” yaş aralığındaki çocuklar 13 yaş üzeri çocuklara göre daha fazla şiddet içeren oyun oynamaktadırlar. Ayrıca 6 yaş üzeri çocuklar oynadıkları oyunlardan daha az etkilenmektedirler(Gimpel, 2013:25). Çünkü yaşları ilerleyen çocuklar oyunlardaki kahramanları gerçek hayatta model olarak almakta ve taklit edebilmektedirler.

2002 yılında Amerika’da yapılan bir araştırmaya göre, “2-17” yaş aralığında olan çocukların %92’si dijital oyun oynamaktadır. Söz konusu çocukların aileleri, çocuklarının oyunlardan nasıl olumsuz etkilendiklerinin farkında olmadıklarını ifade etmişlerdir (Walsh

2002, aktaran: Doğan,2006:162). Öncelikle video oyunlarının içerikleri ebeveynler tarafından incelenmelidir. Aksi takdirde, çocukların şiddet eğilimleri oluşacak ve giderek artacaktır.

Kaiser aile vakfının elde ettiği bilgilere göre, en çok satılan oyunların %89'ı şiddet içermektedir. (Funk 1999, aktaran: Doğan, 2006:162). Fakat ailelerin büyük bir çoğunluğu, çocuklarının oyun alışkanlıklarından ve oynadıkları dijital oyunlardan ne kadar etkilendiklerinin farkında değildirler.

İngiltere'de yapılan çalışmada, kızların %60'ı ve erkeklerin %73'ü favori oyunlarının çoğunluğunun şiddet içerdiğini belirtmişlerdir. Çocuklarda şiddetin oluşmasındaki diğer faktör, ailelerinin gözetim eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Çalışmaya göre, ailelerin %90'ı asla çocuklarının video oyunlarını gözden geçirmemektedirler. Hatta ailelerin %89'u çocuklarının oyun zamanına sınır koymamaktadır (Buchman & Funk, 1996, aktaran: Anderson, C. A. & Bushman, B. J. 2001:355). Bu durum çocuklarda saldırganlığın artmasına ve zamanla şiddete dönüşmesine sebep olmaktadır.

Birçok çalışmada, şiddet içeren video oyunlarının uzun ve kısa dönemli saldırgan davranışlara neden olduğu belirtilmiştir (Bartholow & Anderson,2002:284). Anderson ve Dill(2000), şiddet içeren oyun ile saldırganlığa neden olan sebepler arasında ilişki bulmuşlardır. Ayrıca şiddet oyunu oynayanlar, oynamayanlara göre daha agresif davranmaktadırlar. Şiddet davranışının oluşması cinsiyete göre farklılık göstermemektedir. Ancak çocukların etkilenme dereceleri farklıdır. Başka bir deyişle; hem erkekler hem de kızlar oynadıkları oyunun karakterlerinden etkileniyor ama karakteri canlandırma erkek çocuklarda daha fazla görülmektedir (aktaran: Bartholow & Anderson 2002:284) Ancak günümüzdeki dijital oyunlar oldukça yüksek şiddet düzeyine sahipken, ebeveynler söz konusu oyunların çocukların üzerinde ne gibi ciddi zararlar verdiklerinin henüz farkına varamamışlardır.

Gentile ve Walsh'ın 2000 yılında yaptıkları çalışmada, ailelere, çocuklarının oynadığı oyunlara ne kadar sınır koyulduğu sorulduğunda, %55'i her zaman diye belirtirken, %40'ı da oyunların kiralama ve satın almadan önce kontrol ettiğini ifade etmişlerdir. Ortaöğretim ikinci kademesinde okuyan çocuklar için yapılan çalışmada ailelerin sadece %13'ü oyun zamanına sınır koyabilmektedir(Gentile, 2003:133). Bu durum çocuklarının yaşları ile ilişkilidir. Çocukların yaşları ilerledikçe ebeveynlerin kontrolünü reddetmektedirler.

ABD'de yapılan bir diğer çalışmada ise, çocukların üçte ikisinin en sevdikleri oyun olarak şiddet içeren oyunları belirtmişlerdir. Ancak ebeveynlerin sadece %30'u bu durumu bilmektedir. Funk, Hagan ve Schimming, 1999 aktaran: Dolu vd, 2010:3). Benzer şekilde 8. 9. 10. 11. ve 12. sınıflarda okuyan öğrencilerden %90'ı ebeveynlerinin video oyunlarını satın almadan önce kontrol etmediklerini ve %89'u da ebeveynlerinin video oyunları ile geçirdikleri zamanı kısıtlamadıklarını ifade etmişlerdir (Walsh, 2000, aktaran: Dolu vd, 2010:3). Yaş ilerledikçe kontrolün azalması ve çocukların her konuda olduğu gibi çevresine karşı daha sorumlu hale gelmeleri ve bazı durumları şiddetle çözebileceklerini düşünme eğilimleri şiddete yönelimleri artırmaktadır. Bu nedenle aileler, oyun firmaları veya oyun endüstrisi tarafından bilgilendirilmelidir.

Roberts (1999)'un yaptığı çalışma diğer çalışmaların aksine video oyunlarının oynama süreleri, cinsiyete bakılmaksızın yaş ile azalmaktadır. Özellikle 8-13 yaş aralığındaki erkekler haftada 7.5 saat video oyunu oynarken, yaş ilerledikçe 3.5 saate düşmektedir. Kızlarda bu durum haftada 3.5 saat iken yaş ilerledikçe 1.2 saate gerilemektedir. Video oyunları oynama, çocukların agresif davranışlarının gelişiminin aynasıdır. "11-14" yaşta artan saldırganlık miktarı "14-17" yaşta azalmaktadır. Kesinlikle fiziksel saldırganlık "13-15" yaş aralığında zirvede iken daha sonra azalmaktadır (aktaran: Gimpel, 2013:26). Çünkü çocukların yaş dönemleri gereği ilgi alanları değişmekte farklı etkileşim sürecine dahil olduklarından şiddete eğilimleri de giderek ortadan kalkmaktadır.

Kamu politikaları, çocukların şiddet içeren video oyunlarını kısıtlamak yönünde sınırlamalar getirmektedir. Boston'da 21 erkek çocuk ve aileleri arasında yapılan araştırmaya göre, %63'ü ortalama günde 69 dk. elektronik oyun oynamaktadır. Bu oran oldukça yüksektir.

Araştırmaya göre, aileler şiddet içeren dijital oyunların zararlı etkilerini aşağıdaki şekilde düşünmektedirler (Kutner, 2008:76).

- Çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırmakta ve taklit etmesi için cesaretlendirmekte.
- Çocuk dünyayı korku ve şiddet içeren bir yer olarak düşündüğünden, yanlış anlamaya sebep olmakta.
- Oyunlar çocukların toplumdan uzaklaşmasına sebep olduğundan, sosyal becerilerin gelişmesine zarar vermekte.
- Oyunlardaki aşırı hayal kırıklığı çocukların saldırgan davranış göstermelerine neden olmaktadır.

Kaiser aile vakfının yaptığı araştırmalara göre, çocukların %21'i ailelerini oyunları konusunda bilgilendirmekte, %16'sı ailelerinin uyarılarını değerlendirme sistemlerini kabul etmektedirler. Annenberg Public Politika Merkezi'nin (Woodard&Gridina, 2000:10) yaptığı araştırmada; 2 ile 17 yaşları arasındaki çocukların ailelerinin %50'si özel içerikleri yasaklamakta, %59'ı zamanı kısıtlamakta, %28'i özel video oyunları oynamaları için cesaretlendirmektedir. Bu durum, dijital oyunlarda ebeveynlerin ilgi eksikliğini yansıtmaktadır.

4.Uygulama

4.1.Araştırmanın Amacı Ve Yöntemi

Çalışmanın amacı, ortaöğretim okullarında eğitim gören çocukların dijital oyunlardaki şiddete karşı göstermiş oldukları eğilimlerini ve ebeveynlerinin de bu davranışlar karşısındaki tepkilerini belirlemeye yöneliktir. İzmir'de ortaöğretimde okuyan öğrencilerden rasgele olarak seçilen 100 öğrenciye ve onların ebeveynlerine farklı sorulardan oluşan iki ayrı anket uygulanarak veriler elde edilmiş ve SPSS programı kullanılarak istatistiksel analiz yapılmıştır. Çocukların cinsiyetlerine göre dijital oyunlardaki şiddete karşı davranışları ve ebeveynlerin yine söz konusu değişkene göre çocuklarına göstermiş oldukları davranışları arasındaki ilişkiler λ^2 analizi ile değerlendirilmiştir.

4.2.Araştırmanın Hipotezi

H₀:Cinsiyete göre çocukların dijital oyunlara göstermiş oldukları tepkiler değişmemektedir.

H₁: Cinsiyete göre çocukların dijital oyunlara göstermiş oldukları tepkiler değişmektedir.

H₀: Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre çocuklarının oynadığı oyunlara karşı farkındalıkları değişmemektedir.

H₂: Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre çocuklarının oynadığı oyunlara karşı farkındalıkları değişmektedir.

4.3.Bulgular

Çocukların Demografik Özellikleri

Cinsiyet: Çalışma %55 kız, %45 erkek öğrenci üzerinde uygulanmıştır.

Ebeveynlerin Demografik Özellikleri

Cinsiyet: Çalışma %47 kadın, %53 erkek ebeveyn üzerinde uygulanmıştır.

Yaş: Çalışmaya katılan ebeveynlerden %33'ü "35-44" ve aynı oranda "45 üzeri" yaş aralığındadır.%24'ü 30-34 yaş aralığında,%5 ile de "20-24" ve "25-29" yaş aralığındadır.

Medeni Durumu: Ebeveynlerin %80'i evli, %20'si boşanmış durumdadır.

Eğitim Durumu: Ebeveynlerin %38'i lisans, %35'i ortaöğretim, %14'ü yüksek lisans ve %13'ü ilköğretim mezunudur.

4.4.Çocukların Bilgisayar Oyunlarına Ve Karşılaştıkları Şiddete Yönelik Davranışlarının Değerlendirilmesi

Çalışmaya katılan çocukların %88'i her gün boş zamanlarının 2-5 saat'lik dilimini bilgisayarda ve internet başında vakit geçirerek harcamaktadırlar. Bunların %71'i bilgisayarda veya internette oyun oynamaktadırlar. Dijital oyun oynayan çocukların %75'i bu durumdan oldukça memnundurlar. Kendilerini oyun oynarken mutlu hissettiklerini belirtmişlerdir. Çocukların %60'ı oyundan etkilenecek şekilde sınırlanmaktadır. Özellikle strateji, aksiyon ve korku içeren oyunlar seçilmektedir. Oynadıkları dijital oyunlarda şiddet olduğunu belirten çocukların oranı ise %57'dir. Bu çocukların %40'ı ise şiddetten etkilendiklerini belirtmişlerdir.

Çocukların %30'u olumsuz yönde şiddetten etkilenmekte, %54'ü oyunlardaki şiddeti onaylamakta, %26'sı gündelik yaşamlarında oyunlardaki şiddeti taklit etmektedirler. Ayrıca, çocukların %30'u oyunlardaki şiddetin onları saldırganlığa sürüklediğini, %62'si saldırganlık davranışlarından hoşlandıklarını, %36'sı oyunlardaki karaktere yakın hissettiğini ve karakter yarattıklarını, %45'i şiddeti gündelik yaşamlarında çözüm olabileceğini düşünmektedirler. Dolayısıyla ile şiddeti sıradan bir davranış olarak görmektedirler. Çocukların %80'i şiddete gündelik yaşamlarında tanık olurken %48'i ise tanık oldukları şiddete dâhil olduklarını ifade etmişlerdir.

4.5.Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyunlarında Karşılaştıkları Şiddete Karşı Davranışlarının Değerlendirilmesi

Ebeveynlerden %60'ı çocuklarına 4 saate kadar internette oyun oynamaya izin vermekte, %51'i onların şiddet ögesi içeren dijital oyunları oynadıklarını bilmektedirler. Söz konusu ebeveynlerin %35'i bu durumu fark ettiklerinde çocuklarına engel olmaktadır. Ayrıca ailelerin %98'i bu durumu onaylamamakta ve aynı orandaki ebeveynler dijital oyunlardaki şiddeti doğru bulmamaktadır. Ebeveynlerin %62'si şiddetin çocuklarını etkilediğini düşünmekte ve %81'i oyunlardaki bu duruma bir önlem alınması gerektiğini ifade etmektedirler. Ailelerin %71'i çocuklarının şiddet içeren oyunları oynaması ile ilgili hiçbir güvenlik önlemi almadıklarını belirtmişlerdir. Ancak, ebeveynlerin %33'ü çocukların oynadıkları şiddet oyunlarına karşı aile dikkatinin olması gerektiğini, %27'si okullarda dijital oyunlardaki şiddetin olumsuz yönlerine ilişkin çocukların bilinçlendirilmesinin mümkün olabileceğini, %23'ü çocukların şiddet oyunları karşısında bilinçlendirilmesi gerektiğini, %17'si oyunlara kota konabileceğini düşünmektedirler.

4.6.Cinsiyete Göre Çocukların Şiddete Yönelimleri Arasındaki İlişkiler

Çocukların cinsiyetlerine göre boş kaldıkları vakit(p=0.01) ve internette geçirdikleri süreler(p=0.0) değişmektedir. Erkek öğrencilerin (%66.7) kız öğrencilere(%33.3) göre 3 saatten fazla internet başında boş vakitlerini değerlendirdikleri ortaya çıkmıştır. Erkeklerin %57.7'si kızların %42.3'ü internette geçirdikleri bu zamanda oyun oynamaktadır. Dolayısıyla ile cinsiyete göre dijital oyun oynama durumları da farklılaşmaktadır(p=0.0). Çünkü erkekler daha fazla teknolojiye yakın olduğundan dijital oyunlara eğilimleri de yüksektir. Cinsiyete göre çocukların oyun oynadıkları zaman kendilerini mutlu hissetmeleri arasında da anlamlı bir ilişki söz konusudur(p=0.0).

Erkekler(%56) kızlara(%44) göre daha fazla oyuna kendilerini kaptırdıklarından adeta kendilerini oyundaki kahraman olarak görmektedirler. Bu nedenle oyun oynarken kendilerini mutlu hissetmektedirler. Ayrıca cinsiyete göre çocukların dijital oyun türü seçimlerinde de farklılık gözlenmiştir(p=0.05). Özellikle strateji(%57), aksiyon(%73) ve korku(%83) oyun türlerini erkekler daha fazla tercih etmektedirler. Şiddet oyunlarını erkekler(%66.7) kızlara(%33.3) göre daha çok oynamaktadırlar. Dolayısıyla cinsiyete göre çocukların şiddet içeren oyunlardan etkilenmeleri arasında da %5 anlamlılık düzeyinde bir ilişki söz konusudur(p=0.01). Erkekler(%73) oyunlardaki şiddeti kızlara(%27) göre daha çok taklit etmektedirler. Bu bağlamda, cinsiyete göre çocukların dijital oyunlardaki şiddeti taklit etmeleri arasında anlamlı bir ilişki vardır(p=0.0). Buna bağlı olarak erkekler(%80) şiddeti taklit ettiklerinden saldırganlık davranışları da paralel olarak kızlara(%20) göre daha fazladır. Çocuklar sergiledikleri şiddet davranışlarından oldukça memnundurlar. Bu oran erkeklerde %65 iken, kızlarda %35'dir.

Cinsiyete göre çocukların dijital oyunlarda örnek aldıkları karakteri oluşturmaları bakımından da anlamlı bir farklılık gözlenmektedir. Erkeklerde bu oran %72 iken, kızlarda %28'dir. Söz konusu durum değerlendirildiğinde, kızlarında dijital oyunlara yönelimleri sonucu şiddet davranışlarına eğilimleri, taklit etmeleri, örnek karakter yaratmaları geçmişe oranla daha fazla olmaktadır. Bu da bilişim çağı çocuklarının geleneksel yetiştirilmeden uzaklaşarak, döneme adapte olduklarını ve bilişim çağı çocukları oldukları görülmektedir. Çocukların cinsiyetlerine göre şiddeti onaylamaları(p=0.0.), şiddetin çözüm olabileceğini(p=0.002) düşünmeleri arasında da anlamlı bir ilişki söz konusudur. Erkeklerin %75'i şiddeti onaylarken, kızların %89'u onaylamamaktadırlar. Erkeklerin %52'si ve kızların %48'i şiddete tanıklık ettiklerini ifade ettiklerinden çocukların cinsiyetlerine göre şiddete tanıklık ederek tanınmaları arasında anlamlı bir ilişki söz konusu değildir. Bu durum, aile ortamında veya toplumdaki bireylerin etrafındakilerinin cinsiyetlerine bakmaksızın şiddet davranışını sergilediklerini göstermektedir(p=0.012). Erkekler cinsiyetleri gereği şiddet karşısında pasif kalamadıklarını ifade edip % 63'ü gerektiğinde şiddete dâhil olduklarını ifade etmişlerdir(p=0.001).

4.7. Cinsiyete Göre Ebeveynlerin Çocukların Şiddet Davranışına Yönelik Farkındalıkları

Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre çocuklarının şiddet ögesi içeren dijital oyunları oynama farkındalıkları arasında anlamlı bir ilişki yoktur (p=0.112). Hem anneler hem de babalar söz konusu durumdan haberdar olmaktadır. Aileler bu durumdan haberdar olmalarına ve şiddet içeren dijital oyunları onaylamamalarına karşın, çocuklarının şiddet içeren bu tür oyunları oynamalarına her iki ebeveynde müdahale edememektedir. Ancak bu tür oyunları önlemek için bir takım düzenlemelerin getirilmesi gerektiğini düşünmektedirler. Ayrıca, ebeveynler dijital oyunların çocuklarını olumsuz yönde etkilediklerinin farkında olduklarını belirtmişlerdir. Aileler bilişim çağının faydalarının yanı sıra çocuklarının özellikle dijital oyunlara bağımlılıklarından dolayı daha çok erkek çocukları tarafından sergilenen şiddet eğilimlerini doğru bulmamaktadırlar. Ebeveynler oyunlara ilişkin güvenlik tedbirlerinin alınması gerektiğini belirtmişlerdir. Çocukların okullarda veya medyada bu konu ile ilgili bilinçlendirilmesi sağlanarak kendi içlerinde otokontrolün sağlanmasının daha etkili olacağını düşünmektedirler. Çünkü ortaöğretimdeki çocuklar yaşları gereği aile kontrolünü kabul etmemekte ve benlik bilinci ortaya çıktığından dıştan gelen kontrol etkisinin bu soruna çözüm olacağını ifade etmişlerdir. Ebeveynlerin, yaşlarına, medeni durumlarına ve eğitimlerine göre çocuklarının şiddet eğilimlerinin farkındalıkları arasında da hiçbir ilişki bulunmamaktadırlar. Genel olarak aileler çocuklarındaki şiddet eğilimlerini fark etseler de bu durumun önlenmesi için herhangi bir tedbir alamamakta ve bu durumun okullarda dijital oyunlara karşı bilinçlendirme yöntemiyle daha etkili olacağını düşünmektedirler.

5.Sonuç ve Tartışma

Bilgisayar oyunlarının çocukların oldukça ilgilerini çektiği görülmektedir. Dijital oyun oynayan çocukların kendilerini mutlu hissettikleri ve yarattığı haz duygusu içinde bu oyunları sürekli tüketmeye motive oldukları bu nedenle oyun oynama edinimi sürdürdükleri görülmektedir. Süreç, çocukları bir dijital oyun kültürü atmosferine sürüklemektedir. Bu araştırma da cinsiyete göre çocukların şiddet içerikleri oyunlara yönelik yaklaşımları değişmektedir. Bu nedenle hipotezimiz doğrulanmıştır. Erkekler, kızlara göre daha fazla şiddet içerikli oyunlara yöneldiklerinden, etkilenme dereceleri de cinsiyet temelinde farklılaşmaktadır. Elde edilen bulgular Anderson(2001) , Ferguson (2008) ve Kıran (2011)'in araştırmaları ile uygunluk göstermektedir. Ancak bu oyunların şiddet öğeleri üzerinden kurgulandığı bilinmektedir. Bu alanda yapılan çalışmalar iki karşıt görüşü destekler mahiyettedir. Bazı çalışmalar, oyunlardaki şiddetin çocuk davranışlarını etkilemediği yönündedir. Washington Sağlık örgütü tarafından 2001 yılında yapılan çalışmalar, şiddet oyunlarının gerçek hayattaki şiddeti desteklemediğini göstermektedir. Ulusoy'un yaptığı çalışmada da (2008) dijital oyun oynayan çocukların saldırganlık davranışları ile cinsiyetleri arasında ilişki olmadığı saptanmıştır.

Benzer şekilde bu oyunların çocukların şiddet eğilimlerini uyardığı yönünde de bulguları ortaya koyan başka çalışmalar da vardır. Anderson ve Dill(2000), yaptığı çalışmada şiddet içeren oyunları tercih etmek ile saldırganlık davranışının türleri arasında ilişki ortaya koymaktadır ve şiddet içerikli oyun oynayan çocuklar, oynamayanlara göre daha agresif davranmaktadırlar. Şiddet davranışının oluşması cinsiyete göre farklılık göstermemektedir. Bu çalışmada hem erkekler hem de kızların oynadıkları oyunlarda canlandırma yoluyla oyun kahramanlarını taklit ettikleri ve onlardan erkek çocuklar daha yoğun olmak üzere etkilendikleri görülmektedir(aktaran: Bartholow & Anderson 2002:284) Anderson'ın 2001 'de yaptığı diğer çalışmada da, dönemin popüler olan dolayısıyla çok tüketilen favori oyunlarının şiddet içerdiği, dolayısıyla çocukların şiddet öğelerinden etkilendikleri tespit edilmiştir. Şiddet davranışı oyun atmosferinin sürekliliği içinde adeta onaylanmakta hatta çocuklar gündelik yaşamlarında şiddeti taklit eder hale gelebilmektedirler. Bu çalışmanın ortaya koyduğu diğer bir sonuç da çocukların çoğunun, saldırganlık ve şiddet davranışları uygulamaktan hoşlandıklarını ifade etmiş olmalarıdır. Bu konuda yapılan diğer bir araştırmada (2001), çocukların şiddeti gündelik yaşamlarında kullanma eğilimlerinin zamanla değiştiğini göstermektedir. Bir başka çalışma da çocuklar özellikle strateji, aksiyon ve korku içeren oyunları oynarken sinirlenmekte ve şiddetten olumsuz olarak etkilenebilmektedirler. 2011 yılında Samsun ilinde yapılan çalışmada benzer sonuçları ortaya koymakta ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarının gençlerin kişilikleri, tutum ve davranışları üzerinde genel olarak etkili olduğu yönündedir. Cinsiyete göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama oranı kız öğrencilere göre erkekler arasında daha yüksektir. Cinsiyet ile tercih edilen oyun türleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. (Kıran, 2011:4). Bu çalışmaya göre Durdu, Tüfekçi ve Çağiltay (2005) çocukların en çok tercih ettikleri oyunun özelliklerinin strateji, yarış ve aksiyon/serüven olduğu belirlenmiştir (aktaran: Kıran, 2011:4). Dolayısıyla, şiddet içeren dijital oyunları oynayan çocukların şiddet eğilimleri olduğu yada şiddet eğilimleri gereği bu tür oyunları tercih ettikleri düşünülebilir. Araştırmamız bu çalışmalarla benzerlikler içindedir.

Anderson ve Bushman (2001) tarafından yapılan çalışmada da çocukların şiddet içeren dijital oyunları oynadıklarında agresif davranış eğilimlerinin arttığı görülmektedir (Bartholow & Anderson,2002:284). Söz konusu araştırmada çocuklar oyunlardaki karakter ile kendilerini özdeşleştirmektedir. Gündelik yaşamda karşılaştıkları birçok sorunun giderilmesinde şiddetin çözüm aracı olacağı düşünülmektedir. Bazı durumlarda aile ortamında görülen şiddet ile oyunlarda karşılaşılan şiddet unsurları birbirini desteklemekte ve şiddet davranışını pekiştirebilmiş olmaktadır. Böyle durumlarda çocuklar şiddeti sıradan bir davranış olarak algılamakta ve şiddet gündelik yaşamlarında normalleşmektedir.

Bu araştırmada cinsiyete göre internet kullanım süreleri de değişmektedir. Erkekler kızlara göre daha yoğun internet kullanım eğilimine sahiptirler. Bu sonuç da literatürle uygunluk içindedir. Amerika'da 2003 yılında 60 çocukla yapılan araştırmaya göre, cinsiyet ile oyun tercihleri arasında bir ilişki olduğu saptanmıştır (Gentile vd.,2004:7). Dolayısıyla erkekler kızlara göre, daha fazla oyun oynama eğilimi içinde oldukları, oyun kahramanı ile özdeşleşerek benzer davranışlar sergiledikleri görülmektedir. Ayrıca, Texas, Wisconsin ve Florida'da yapılan diğer araştırmalarda da, şiddet içeren dijital oyunları oynayan erkek öğrenciler, kızlardan daha agresif davranışlar gösterdikleri ve şiddet içeren oyunları tercih etmeleri ile benzer davranışları sergilemeleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur (Ferguson vd. 2008:313).Araştırmamızda çocukların cinsiyetleri ile dijital oyun türü seçmeleri arasında ortaya konan anlamlı farklılık Ferguson ve Gentile'nin bulguları ile benzerlik göstermektedir. Çalışmamızda özellikle strateji, aksiyon ve korku oyun türlerini erkekler daha fazla tercih etmektedirler. Dolayısı ile şiddet içeren oyunlar erkekler tarafından daha sıklıkla oynanmakta ve taklit edilmektedir. Çocukların cinsiyetlerine göre şiddeti onaylamaları, şiddetin çözüm olabileceğini düşünmeleri arasında da anlamlı bir fark saptanmıştır. Erkeklerin %75'i şiddeti onayladığı halde, kızların %89'u onaylamadıkları yönünde görüş bildirmişlerdir.

Yapılan bu araştırmada ortaya konulan diğer bir bulguda ebeveynlerin cinsiyetine göre çocuklarının oynadıkları oyuna karşı farkındalıkları değiştiği görülmektedir. Bu konudaki hipotezimiz doğrulanmamıştır. Hem anneler hem de babaların söz konusu duruma karşı

farkındalıkları birbirine paraleldir. Her iki ebeveynde oyunun sınırlandırılması, kontrol edilmesi ve ailelerin bilinçlendirilmesi yönünde farkındalığa sahip oldukları ortaya konulmuştur. Paralel olarak; Gentile ve Walsh'ın 2000 yılında yaptıkları çalışmada da, ailelerin bu konuda farkındalığının üzerinde yapılan araştırmada çocuklar üzerine getirdikleri sınırlandırmanın sadece, %55 oranında olduğu görülmüştür. Ailelerin %40'da oyunları satın almadan ve kiralamadan önce kontrol ettiğini ifade etmişlerdir. Gentile'nin 2013 yılında ortaöğretimin ikinci kademesinde okuyan çocuklar için yaptığı çalışmada ailelerin sadece %13'ü oyun oynama süresine dikkat ederken, %43'ü asla bu konuda bir sınırlama içinde olmadıklarını belirtmişlerdir (Gentile, 2003:133). Bu çalışmada, ebeveynlerin çocuklarının internet ortamında oynadıkları oyunların içeriğini kontrol ettikleri ve oyun süresini de belirleyerek en çok dört saate izin verdikleri görülmektedir.

Çalışmada, aileler çocuklarının oynadıkları şiddet içerikli oyunlara karşı daha dikkatli olunması gerektiğinin farkındadırlar. Bu nedenle okullarda ve aile içinde şiddet konusunda bilinçlendirildikleri ve şiddet oyunlarına tüketimine bir kota getirilmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Hatta ebeveynler çocukların kendi özdenetimlerini sağlar hale gelmelerinin önemli olduğunu benimsemektedirler. Çünkü ortaöğretimdeki çocuklar yaşları gereği aile kontrolünü kabul etmemekte, kendi öz benlik bilinçleri yoluyla sorunun çözümünün daha uygun olacağını düşünmektedirler. Ebeveynler dıştan gelen kontrol etkisinin bu soruna çözüm olamayacağını ifade etmektedirler. Bu yönüyle yapılan çalışma, okul ve aile tarafından, şiddet içerikli oyunları çocukların oynamaması, onların bilinçlendirilmesi yönünde yapılacak seminer ve konferansların alana önemli katkılar sağlayacağını ortaya koymaktadır.

Araştırmanın diğer bir bulgusu da; genel literatüre ilave olarak; ebeveynler çocuklarının şiddet ögesi içeren dijital oyunları oynadıklarından haberdar olmalarına ve dijital oyun oynamalarını onaylamamalarına karşın, yine de onların bu tür oyunları oynamalarına bir müdahale de bulunmadıkları konusudur. Aileler bilişim çağının gerekleri içinde dijital oyunlara geliştirdikleri bağımlılıkların farkındadırlar. Ebeveynlerin cinsiyetlerine, yaşlarına, çocukların aile ortamlarında bulunmaları açısından, medeni durumlarına ve eğitimlerine göre çocuklarının şiddet eğilimlerinin farkındalıkları arasında da hiçbir ilişki olmadığı saptanmıştır. Genel olarak, farkındalıklarının gerektirdiği müdahaleleri aileler yerine getirememektedirler. Bu nedenle ailelerin, toplumda sosyal projeler aracılığı ile bilinçlendirilmeleri gerekmektedir.

Gimpel'in 2013 yılında yaptığı bir çalışmada, çocukların yaşları ile oyun oynama eğilimleri arasında asimetric bir ilişki olduğu saptanmıştır. Video oyunlarında da benzer sonuçlar söz konusudur (aktaran: Gimpel, 2013:26). Ancak yaş ile çocukların dijital oyun oynama sürelerinde bu anlamlı ilişki söz konusu değildir. Çünkü dijital oyunların içeriğine bakılmaksızın her yaşta bireyler tarafından tüketilmektedir.

Ayrıca ebeveynlerin çocuklarının tükettikleri oyunların nitelikleri hakkında bilgi sahibi olmadıkları ve merak etmedikleri görülmektedir. Ancak yukarıda da sözünü ettiğimiz gibi ailelerin bu konuda bilinçlendirilmesi çocuk eğitiminde önemli katkılar sağlayacaktır. Bu araştırma bulgusu, Walsh'ın 2000 yılında yaptığı çalışma ile paralellik arz etmektedir. Bu nedenle ebeveynlerin bilinçlendirilmeleri için okulların rehberlik uzmanları tarafından eğitim seminerlerinin düzenlenmesi sorunun giderilmesi yönünde etkili olacağı düşünülebilir.

KAYNAKÇA

- ADACHI, P.J.C.& Willoughby T. (2011). The Effect of Violent Video Games On Aggression: Is It More Than Just The Violence?, *Aggression and Violent Behavior*, 16, 55-62, DOI:10.1016/j.avb.2010.12.002.
- ANDERSON C. A. (2004). An Update on the Effects of Playing Violent Video Games, *Journal of Adolescence*, 27 , 113-122, DOI:10.1016/j.adolescence.2003.10.009.
- ANDERSON, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature, *Psychological Science*, 12, 353, DOI: 10.1111/1467-9280.00366.
- BARTHLOW, B.D. & Anderson C.A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences *Journal of Experimental Social Psychology* 38, 283-290, DOI:10.1006/jesp.2001.1502

- BARTHOLOW B.D. , Sestir M.A. & Davis E. B. (2005). Correlates And Consequences Of Exposure To Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, Andaggressive Behavior, *Society For Personality And Social Psychology*, 31(11), 1573-1586, DOI: 10.1177/0146167205277205.
- CARNAGEY N.L & Anderson C.A. (2004). Violent video game exposure and aggression, *Minerva Psichiatr*, 45:1-18, <http://yavuzinal.com/week7/M1.pdf>.
- CHRISTAKIS D.A., Ebel B.E., Rivara F.P., Zimmerman F.J. (2004). Television, Video, And Computer Game Usage In Children Under 11 Years Of Age, *The Journal of Pediatrics*, November, 652-656, <http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1576130&show=abstract>
- DOĞAN F.Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games, *New Symposium Journal*, Ekim, 44(4), 161-164, [http://www.yenisymposium.net/fulltext/2006\(4\)/ys2006_44_4_1.pdf](http://www.yenisymposium.net/fulltext/2006(4)/ys2006_44_4_1.pdf)
- DOLU O., Bükler H.& Uludağ Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar Ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet Ve Suça Dair Bir Değerlendirme , *Adli Bilimler Dergisi*, 9 (4): 54 - 75.
- FERGUSON C. J., Rueda S. M., Cruz A. M., Ferguson D. E., Fritz S., Smith S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?, *Criminal Justice and Behavior* , 35, 311-332,DOI: 10.1177/0093854807311719.
- FISCHER P. Kastenmüller A. & Greitemeyer T. (2010). Media violence and the self: The Impact Of Personalized Gaming Characters In Aggressive Video Games On Aggressive Behavior, *Journal of Experimental Social Psychology* ,46, 192-195, DOI:10.1016/j.jesp.2009.06.010.
- GENTILE D.A. (2003), *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*, United States of Amerika: Praeger Publishers.
- GENTILE D. A., Lynch P.J., Linder J. R., Walsh D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance, *Journal of Adolescence* 27, 5-22, DOI:10.1016/j.adolescence.2003.10.002.
- GIMPEL D. M. (2013). *Violence in Video Games*, United States of Amerika: Abdo Publishing Company,
- İNAL Y.& Kiraz E. (2008), Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel Ve Ticari Oyunlara Bakış, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544, http://tebd.gazi.edu.tr/arsiv/2008_cilt6/sayi_3/523-544.pdf,
- KIRAN, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği), Samsun Sempozyumu, http://www.samsunsempozyumu.org/Makaleler/2077774399_23_%C3%96zg%C3%BCr%20K%C4%B1ran.pdf, Erişim tarihi:11.10.2013.
- KIRSH, S. J. (2003), The effects of violent video games on adolescents The overlooked influence of development, *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377-389, DOI:10.1016/S1359-1789(02)00056-3.
- KOPEC, W. (2004). Violence in Video Games ,CS 335, <http://www.cs.uic.edu/~sloan/CLASSES/335-spring-04/KopecTermPaper.doc>
- KUTNER L. A. ,Olson C. K., Warner D. E., Hertzog S. M. (2008). Parents' And Sons' Perspectives On Video Game Play: A Qualitative Study, *Journal Of Adolescent Research*, 23, 76-96, DOI: 10.1177/0743558407310721.
- NIKKEN P., Jansz J., Schouwstra S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation, *European Journal of Communication*, 22, 315-336, DOI: 10.1177/0267323107079684.
- RAUTERBERG M., Video Games and Violence State-of-the-Art Summary, Technical University Eindhoven, The Netherlands, www.ipo.tue.nl/homepages/mrauterb/
- UHLMANNA E.& Swanson J. (2004). Exposure To Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, *Journal of Adolescence*, 27, 41-52, DOI:10.1016/j.adolescence.2003.10.004
- ULUSOY O. (2008). Onur, Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- WOODARD, E. H., IV, & Gridina, N. (2000). Media in the home 2000 (Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania, Survey Series No. 7). Philadelphia: Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania.