

Bē



Y!

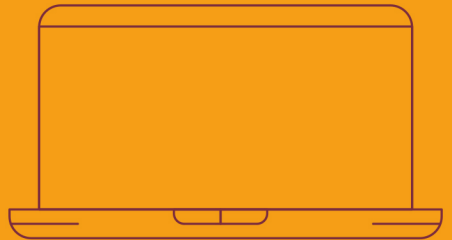
EĞİTİM
yayınevi



YENİ MEDYANIN EKONOMİ POLİTİĞİ



Editör: Dr. Öğr. Üyesi Şeyma Esin Erben



YENİ MEDYANIN EKONOMİ POLİTİĞİ

EDİTÖR

DR. ÖĞR. ÜYESİ ŞEYMA ESİN ERBEN

EĞİTİM
yayınevi

YENİ MEDYANIN EKONOMİ POLİTİĞİ

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Şeyma Esin Erben

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Ziya Aydoğın (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Koordinatörü: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Kübra Konca Nam

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 47830

ISBN: 978-625-6658-55-4

1. Baskı, Mart 2024

Baskı Cilt: Repro Bir Matbaacılık

İvedik OSB Matbaacılar Sitesi 1514 Cad. No: 23-25 Yenimahalle/Ankara

Matbaa Sertifika No: 47381

Kütüphane Kimlik Kartı

YENİ MEDYANIN EKONOMİ POLİTİĞİ

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Şeyma Esin Erben

V+288 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin var.

ISBN: 978-625-6658-55-4

Kitap içerisinde yer alan yazıların her türlü sorumluluğu yazarlarına aittir. Eğitim Yayınevi 'Tanınmış Uluslararası Yayınevi' statüsündedir."

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mekanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

EĞİTİM

yayınevi

Yayınevi Türkiye Ofis: İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42, 0 332 502 50 42
bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Eğitim Publishing Group, Inc.
P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America
americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
sevkiyat@egitimyayinevi.com

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye
+90 332 499 90 00
bilgi@egitimkitabevi.com

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr
+90 537 512 43 00
bilgi@kitapmatik.com.tr

 **kitapmatik**
www.kitapmatik.com.tr

BİLGİSAYAR OYUNLARININ ORTAÖĞRETİM SEVİYESİNDEKİ ÖĞRENCİLERİN SALDIRGANLIK DÜZEYLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ¹

Ramazan Bilge²

Giriş

Teknolojide yaşanan baş döndürücü gelişmeler eğitimden, iş dünyasına; iletişim kurma pratiklerinden gündelik yaşama kadar bireylerden toplumlara hemen hemen her kesimi etkilemiştir. Özellikle bilgisayar teknolojilerinde yaşanan ilerlemeler, alışılacağı dışında bir düzene geçilmesine yol açmıştır. Bu düzene uyum sağlayan alanlardan biri de şüphesiz oyun sektörüdür. Bilgisayar teknolojilerinin olmadığı dönemlerde bireylerin fiziksel olarak katılabildiği oyunlar, artık dijital ortama taşınmış ve özellikle gençlerin ve çocuklarının zamanlarının büyük çoğunluğunu harcadıkları alan haline gelmiştir. İnternetin hemen hemen her eve ulaşmasıyla birlikte giderek yayılan bilgisayar oyunları, hem bireysel olarak hem de çevrimiçi katılımı, zaman ve mekân kavramının silikleşmesi sonucunda kullanıcıların diğer kullanıcılarla etkileşim kurmasına imkân tanımaktadır. Oyun sektörünü yalnızca bilgisayarlarda oynanan oyunlarla değil, Play Station gibi oyun konsollarındaki kullanıcı sayısının giderek artmasından ve bir sektör haline almasından anlamak mümkündür (Sağlam, 2011: 1). Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK) 2021 yılında yapmış olduğu “Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması” başlıklı çalışmasına göre (makalenin örneklem grubu ortaöğretim düzeyindeki eğitim gören öğrenciler olduğu için); çalışmanın yapıldığı aynı yıl dikkate alınarak 6-15 yaş çocukların internet kullanım oranının %82,7, bilgisayar kullanım oranının %55,6, dijital oyun oynayanların oranının %36 (bunların %94,7’sinin düzenli olarak oyun oynadıkları) olduğu

- 1 Bu çalışma, “VI. Yeni Medya Konferansı: Yeni Medyanın Ekonomi Politikası (26-27 Ekim 2023, İstanbul, Türkiye)” başlıklı bilimsel etkinlikte sözlü olarak sunulmuş bildirinin kitap bölümüne dönüştürülmüş biçimindedir.
- 2 Arş. Gör., Topkapı Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, ORCID: 0000-0003-4515-6917, ramazanbilge@topkapi.edu.tr

açıklanmıştır (TÜİK, 2021). Görüldüğü gibi günümüzde gerek internet kullanım oranına, gerek bilgisayar kullanım oranına, gerekse bilgisayar oyunlarının geldiği noktaya bakıldığında, bu alanın dikkatle incelenmesi gereken bir sektör olduğu ve bu sektörün Türkiye’de de geliştiği görülmektedir. Özellikle çocuklar için bir eğlence aracı görülen, giderek popülerleşen bilgisayar oyunlarının etkilerinin belirlenmesi önemli bir hale gelmiştir (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004:1). Bu bağlamda bu çalışmada, bilgisayar oyunlarının ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisi, velilerin tutumları doğrultusunda ortaya konulmaktadır. Nicel bir araştırma olan anket tekniğiyle İstanbul’da eğitim gören 410 öğrencinin velilerinin görüşleri alınmış ve elde edilen veriler gerekli analizlerle irdelenmiştir.

Bilgisayar Oyunlarında Şiddet ve Etkileri

Günümüzde şiddete olan eğilimin çocuklar üzerinde giderek artması, bu durumun veliler, eğitimciler veya diğer gözlemciler tarafından, çocukların hem eğitimlerini hem de davranışsal bozukluklarını etkileyebileceği endişesinden hareketle, özellikle medya başta olmak üzere; bilgisayar, internet veya yeni iletişim teknolojilerinin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin yapılan çalışmalar giderek artmaktadır. Çalışmanın ana omurgasını oluşturan bilgisayar oyunları dikkate alındığında yapılan çalışmaların belirli başlıklar altında toplandığı görülmektedir (Öztürk, 2007):

- Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımına ilişkin görüşleri,
- Öğrencilerin ve öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarına yönelik algıları,
- Öğrencilerin oyun oynamaya karşı tutumları,
- Öğrencilerin eğitimde bilgisayar oyunları kullanımına yönelik algıları,
- Öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri,
- Öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu temaları,
- Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım amaçları,
- Kız ve erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu oymana sıklıkları,
- Öğrencilerin oyun oynama nedenleri.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde elde edilen sonuçlardan bilgisayar oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin olabileceği gözlemlenebilmektedir. Bu etkilerin olumlu yanları; çocuğun gelişimine katkı sağlaması, görev alma yetisini geliştirmesi, başarı içgüdüğü aşılaması, problem çözümünde etkin rol alabilmesi, bireysel olarak öğrenmelerine katkı sağlaması, öğrenmeyi daha eğlenceli bir boyuta taşıması, kaygı ve endişeyi azaltması vb. şeklinde görülürken, olumsuz yanları; sosyal ilişkilerin kötüye gitmesi, kişisel ve

akademik gelişimlerin olumsuz etkilenmesi, saldırgan ve şiddete meyilli bir tutum sergilenmesi gösterilmektedir (Gürcan ve ark., 2008: 7-8). Çalışmada, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin saldırganlık ve şiddet eğilimleri üzerine etkisinin ölçülmesi amaçlandığından söz konusu olumsuz yanların irdelenmesi daha doğru olacaktır. Bu bağlamda, Anderson ve Dill'in (2000: 772-773) yapmış oldukları bir çalışmada, şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın; hem kısa vadede (oyun oynandıktan sonraki 20 dakika içinde) hem de uzun vadede (yıllar boyunca tekrarlanan maruz kalma) saldırgan davranışı arttırabileceğini belirtmişlerdir. Araştırmaya göre (2000: 774), şiddet içerikleri video oyunları oynayan kişilerin; diğer oyun oynayanlara karşı gösterdiği saldırgan eylemi, diğer oyun oynayanların da saldırgan davranış göstereceğine dair beklentileri, şiddet kullanımına karşı olumlu tutumları açıkça görülebilmektedir. Bunlara ek olarak, grafik temelli şiddet sahnelerine tekrar tekrar maruz kalınmasının oyun oynayanlar için duyarsızlaştırıcı bir etki yaracağı da muhtemeldir.

Pedagoglar, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını yaşamlarının bir parçası haline getiren çocukların; karşılaştıkları sorunları çözmekte zorlandıklarını, dijital dünyada tek tuşla problemlerle başa çıkan çocukların gerçek yaşamda sıkıntı yaşadıklarını ve bu durumun da çocuğu şiddete yönelttiğini, daha saldırgan bir tutum edinmelerine yol açtığını belirtmektedir (Gürcan ve ark., 2008: 8). Bahsi geçen durumlar ve olası oluşabilecek sakıncalar nedeniyle şiddet içerikli birçok oyun bazı ülkelerde yasaklanmıştır. Örneğin; Yeni Zelanda'da "Postal 2" oyunu, Singapur'da "Mortal Kombat" oyunu, Japonya'da "Grand Theft Auto" oyunu, Güney Kore'de "Ghost Recon 2" oyunu, Almanya'da "Fry Cry" oyunu yasaklanan oyunlar listesinde ilk sıralarda yer almaktadır. Bununla birlikte, Amerika Birleşik Devletleri ve bazı Avrupa ülkelerinde bilgisayar oyunlarının belirli yaş gruplarına göre tercih edilmesine yönelik oluşturulan organizasyonlar da mevcuttur. Bu organizasyonların amacı, çocukların şiddetten uzaklaştırılması ve bahsi geçen oyunların yalnızca yetişkinlerce oynanmasının sağlanmasıdır (İşçibaşı, 2011: 124). Küçük yaşlardan itibaren teknoloji ile iç içe büyüyen çocukların karşılaşabilecekleri zararlara rağmen geleceğin dünyasının dijitalleşmeye paralel olarak şekilleneceği öngörüsüyle, aileler tarafından kontrollü bir şekilde sağlanan teknoloji kullanımının (teçhizat kullanımı, bilgisayar oyunları, çevrimiçi sohbet, eğitim/eğlence videoları vs.) olumlu sonuçlarının da olabileceği unutulmamalıdır. Bu noktada ailelere büyük görev ve sorumluluk düşmektedir. Aileler de en az çocuklar kadar teknoloji kullanımı konusunda deneyim sahibi olmalı, gerekirse bir uzmandan yardım almalıdır. Bu çalışmada da velilerdeki farkındalık düzeylerini arttırması, farkındalık oluşturması ve alınacak önlemlerde/aksiyonlarda ışık tutucu bir rol üstlenmesi bağlamından hareketle, bilgisayar oyunlarının ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin irdelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada beşli likert tipi ölçek kullanılarak anket tekniğine başvurulmuş ve nicel bir araştırma yapılmıştır. Bu bağlamda veri toplama amacıyla çevrimiçi bir anket formu hazırlanmış ve bu anket formu, önermelerin anlaşılabilirliğinin değerlendirilmesi için 15 kişilik bir pilot çalışmaya tabi tutulmuştur. Pilot çalışmanın akabinde son revizeler de yapılarak çevrimiçi anket formu katılımcılarla paylaşılmıştır.

Çalışmada önermelerin gruplandırılması ve analizlerin doğru bir şekilde yapılması amacıyla Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ) kullanılmıştır. Bu ölçek, dünya genelinde sıklıkla kullanılan saldırganlık ölçeklerinden biri olup, 29 maddeden oluşan 5'li likert türünde hazırlanmaktadır. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinde; fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olacak şekilde saldırganlığın dört farklı boyutunun ölçülmesi amaçlanmaktadır (Demirtaş Madran, 2012: 2).

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, araştırmacının daha kolay ulaşabileceği de dikkate alınarak İstanbul Eyüp ilçesinde bulunan ortaokullarından oluşturulmuştur. Yapılan araştırma sonucunda Eyüp ilçesinde toplamda 39 ortaokul bulunduğu tespit edilmiştir. Bu ortaokullarından örneklem olarak; Güzeltepe Ortaokulu, Hacı Arif Bey Ortaokulu ve Emniyettepe Ortaokulu örneklem olarak belirlenmiştir. Çalışmaya toplamda 410 öğrenci velisi katılmıştır.

Verilerin Analizi

Çalışma kapsamında elde edilen veriler, veri analiz programı olan SPSS programı ile analiz edilmiştir. Bu bağlamda, demografik değişkenler ile önermelerin dağılımları frekans analizi ile incelenmiş, çalışmanın güvenilirliğinin belirlenmesi için Cronbach's Alpha değeri hesaplanmış ve oluşturulan hipotezlerin analizleri için, Independent Sample T-Testi ve One-Way Anova Testi uygulanmış ve ortaya çıkan sonuçlar bulgular kısmında yorumlanmıştır. Ayrıca; Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği oluşturulurken genellikle 29 maddelik 5'li likert türünde bir anket çalışması hazırlanırken, bu çalışmada 26 sorudan oluşan bir anket çalışması yapılması, çalışmanın örneklem grubunu üç ortaokulun oluşturması bu çalışmanın sınırlılıkları olarak kabul edilebilir.

Bulgular ve Bulguların Yorumlanması
Araştırmaya İlişkin Frekans Analizi Sonuçları
Araştırmanın Demografik Değişkenlerine İlişkin Frekans Analizi
Sonuçları

Araştırma kapsamında toplanan verilerin cinsiyete göre dağılımı Tablo 1’deki gibidir:

Tablo 1: Cinsiyete Göre Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	Kadın	235	57,3
	Erkek	175	42,7
	Toplam	410	100,0

Çalışmaya katılım gösteren 410 kişinin %57,3’ü (n=235) kadın iken, %42,7’si (n=175) erkektir. Araştırmaya katılan katılımcıların çocuklarının cinsiyetine ilişkin veriler Tablo 2’deki gibi sonuçlanmıştır:

Tablo 2: Çocukların Cinsiyetine Göre Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	Kadın	213	52,0
	Erkek	197	48,0
	Toplam	410	100,0

Tablo 2’de görüldüğü gibi çalışmaya katılanların çocuklarının cinsiyeti %52’si (n=213) kadın iken, %48’i (n=197) erkektir. Katılımcıların yaşlarına ilişkin sonuçlar ise Tablo 3’deki gibi sonuçlanmıştır:

Tablo 3: Katılımcıların Yaşlarına Göre Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	25-34	4	1,0
	35-44	152	37,1
	45-54	225	54,9
	55 üstü	29	7,1
	Toplam	410	100,0

Tablo 3’te görüldüğü üzere çalışmaya katılanların %1’i (n=4) 25-34 yaş aralığında, %37,1’i (n=152) 35-44 yaş aralığında, %54,9’u (n=225) 45-54 yaş aralığında ve %7,1’i (n=29) 55 yaş üstü şeklindedir. Katılımcıların gelir düzeylerine ilişkin frekans analizi sonuçları Tablo 4’teki gibi sonuçlanmıştır.

Tablo 4: Gelir Düzeylerine Göre Frekans Analizi Sonuçları

	Frekans	Yüzde
0-3500	4	1,0
3501-6000	134	32,7
6001-12000	222	54,1
12001-20000	45	11,0
20000 üstü	5	1,2
Toplam	410	100,0

Ankete katılanların %1'i (n=4) 0-3500, %32,7'si (n=134) 3501-6000, %54,1'i (n=222) 6001-12000, %11,'i (n=45) 12001-20000 ve %1,2'si (n=5) 20000 üstü gelir durumuna sahiptir. Aşağıda yer alan Tablo 5'te ankete katılım gösteren katılımcıların eğitim durumlarını göstermektedir:

Tablo 5: "Aşağıdaki yükseköğretim kurumlarından hangisinde öğrenim görmektesiniz?" Sorusuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

	Frekans	Yüzde
İlkokul	9	2,2
Ortaokul	88	21,5
Lise	189	46,1
Ön lisans	91	22,2
Lisans	33	8,0
Toplam	410	100,0

Çalışmaya katılım gösterenlerin eğitim durumlarına ilişkin sonuçlar incelendiğinde, %2,2'si (n=9) İlkokul, %21,5'i (n=88) Ortaokul, %46,1'i (n=189) Lise, %22,2'si (n=91) Ön lisans, %8'i (n=33) Lisans seviyesinde eğitim durumuna sahipken, araştırma kapsamına dâhil edilen "okuryazar, okuryazar değil ve lisansüstü" eğitim seviyelerinden katılım sağlayan olmamıştır. Katılımcıların çocuklarının kaçınıcı sınıfa gittiğine dair bilgiler aşağıda yer alan Tablo 6'da gösterilmektedir:

Tablo 6: Çocukların Kaçınıcı Sınıfa Gittiğine Dair Göre Frekans Analizi Sonuçları

	Frekans	Yüzde
Beşinci sınıf	102	24,9
Altıncı sınıf	99	24,1
Yedinci sınıf	69	16,8
Sekizinci sınıf	140	34,1
Toplam	410	100,0

Elde edilen bulgular ışığında, katılımcıların çocuklarının %24,9'unun (n=102) beşinci sınıfta, %24,1'inin (n=99) altıncı sınıfta, %16,8'inin (n=69) yedinci sınıfta, %34,1'inin (n=140) sekizinci sınıfta eğitim gördükleri saptanmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 7’de ise katılımcıların çocuklarının kendi odalarının olup olmadığına ilişkin elde edilen bulgulara yer verilmiştir:

Tablo 7: Çocukların Kendi Odalarının Olup Olmadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

		Frequency	Percent
	Evet	399	97,3
	Hayır	11	2,7
	Toplam	410	100,0

Elde edilen veriler incelendiğinde, katılımcıların çocuklarının %97,3’ü (n=399) kendi odalarının olduğunu ve %2,7’sinin (n=11) kendi odalarının olmadığı görülmektedir. Aşağıda Tablo 8’de katılımcıların evlerinde bilgisayarlarının olup olmadığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 8: Katılımcıların Evlerinde Bilgisayar Olup Olmadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	Evet	407	99,3
	Hayır	3	0,7
	Toplam	410	100,0

Tablo 8 incelendiğinde katılımcıların %99,3’ünün (n=407) evinde bilgisayar olduğu, %0,7’sinin (n=3) evinde bilgisayar olmadığı görülmektedir. Aşağıda Tablo 9’da katılımcıların çocuklarının kendi bilgisayarlarının olup olmadığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 9: Katılımcıların Çocuklarının Kendilerine Ait Bilgisayarlarının Olup Olmadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	Evet	316	77,1
	Hayır	94	22,9
	Toplam	410	100,0

Katılımcıların çocuklarının kendi bilgisayarlarının olup olmadığına ilişkin veriler incelendiğinde %77,1’inin (n=316) kendi bilgisayarının olduğu, %22,9’unun (n=94) kendi bilgisayarının olmadığı görülmektedir. Aşağıda Tablo 10’da katılımcıların çocuklarının bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 10: Katılımcıların Çocuklarının Bilgisayarlar Oyunu Oynayıp Oynamadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

		Frekans	Yüzde
	Evet	410	100,0
	Hayır	-	-
	Toplam	410	100,0

Katılımcıların çocuklarının bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığına ilişkin veriler incelendiğinde çocuklarının tamamının bilgisayar oyunu oynadığı görülmektedir. Aşağıda Tablo 11’de katılımcıların çocuklarının bilgisayar oyunlarını nerede oynadığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 11: Katılımcıların Çocuklarının Bilgisayarlar Oyunlarını Nerede Oynadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

	Frequency	Percent
Kendi evinde	361	88,0
İnternet kafede	14	3,4
Arkadaşının evinde	25	6,1
Diğer	10	2,4
Toplam	410	100,0

Katılımcıların çocuklarının bilgisayar oyunlarını nerede oynadığına ilişkin veriler incelendiğinde çocukların %88’inin (n=361) kendi evinde, %3,4’ünün (n=14) internet kafede, %6,1’inin (n=25) arkadaşının evinde ve %2,4’ünün (n=10) diğer şeklinde olduğu görülmektedir. Aşağıda Tablo 12’de katılımcıların çocuklarının gün içerisinde kaç saat bilgisayar oyunu oynadıklarına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 12: Katılımcıların Çocuklarının Gün İçerisinde Kaç Saat Oyun Oynadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

	Frekans	Yüzde
0-1	34	8,3
1-2	134	32,7
2-3	189	46,1
3-4	53	12,9
Toplam	410	100,0

Katılımcıların çocuklarının gün içerisinde kaç saat oyun oynadığına ilişkin veriler incelendiğinde çocukların %8,3’ünün (n=34) 0-1 saat, %32,7’sinin (n=134) 1-2 saat, %46,1’inin (n=189) 2-3 saat ve %12,9’unun (n=53) 3-4 oyun oynadığı görülmektedir. Aşağıda Tablo 13’te katılımcıların çocuklarının hangi tür bilgisayar oyunlarını oynadığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 13: Katılımcıların Çocuklarının Hangi Tür Bilgisayar Oyunu Oynadığına İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

	Frequency	Percent
Macera oyunları	39	9,5
Savaş oyunları	86	21,0
Yarış oyunları	25	6,1
Kız oyunları	113	27,6
Spor oyunları	52	12,7
Strateji oyunları	70	17,1
Diğer	25	6,1
Total	410	100,0

Katılımcıların çocuklarının hangi tür bilgisayar oyunu oynadığına ilişkin veriler incelendiğinde; %9,5'inin (n=39) macera oyunlarını, %21'inin (n=86) savaş oyunlarını, %6,1'inin (n=25) yarış oyunlarını, %27,6'sının (n=113) kız oyunlarını, %12,7'sinin (n=52) spor oyunlarını, %17,1'inin (n=70) strateji oyunlarını ve %6,1'inin (n=25) diğer oyunları oynadıkları görülmektedir.

Araştırman Önermelerine İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

Araştırmaya katılanların, bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini bağlamında hazırlanan önermelere verilen yanıtlar aşağıdaki gibi sonuçlanmıştır. Katılımcılar, çalışma kapsamında kendilerine sorulan önermelere; “Kesinlikle Katılmıyorum: 1, Katılmıyorum: 2, Kararsızım: 3, Katılıyorum: 4, Kesinlikle Katılıyorum: 5” seçeneklerinden birini seçmişlerdir. Katılımcıların önermelere verdikleri cevaplara göre ortaya çıkan sonuç tablosu; değerlendirilebilmesi amacıyla oranlara ayrılmıştır.

Tablo 14: “Çocuğum diğer çocuklara kıyasla daha çok kavgaya etmektedir.” Önermesine Göre Dağılım

	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	134	32,7
Katılmıyorum	162	39,5
Kararsızım	97	23,7
Katılıyorum	14	3,4
Kesinlikle Katılıyorum	3	0,7
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya cevaplamaları amacıyla yöneltilen “Çocuğum diğer çocuklara kıyasla daha çok kavgaya etmektedir.” önermesine vermiş oldukları yanıtlar; “%32,7'si (n=134) kesinlikle katılmıyorum, %39,5'i (n=162) katılmıyorum, %23,7'si (n=97) kararsızım, %3,4'ü (n=14) katılıyorum, %0,7'si (n=3) kesinlikle katılıyorum” şeklinde sonuçlanmıştır. Analiz sonucuna

göre en yüksek oranı katılmıyorum seçeneği almıştır. Bu bağlamda katılımcıların çoğunluğunun kendi çocuklarının diğer çocuklara kıyasla daha az kavga ettiğini düşündüğü görülmektedir.

Tablo 15: “Çocuğum bir sorunla karşılaştığında benimle paylaşmak yerine kavga etmeyi tercih eder.” Önermesine Göre Dağılım

	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	77	18,8
Katılmıyorum	197	48,0
Kararsızım	79	19,3
Katılıyorum	36	8,8
Kesinlikle katılıyorum	21	5,1
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcı “Çocuğum bir sorunla karşılaştığında benimle paylaşmak yerine kavga etmeyi tercih eder.” önermesine; %18,8’i (n=77) kesinlikle katılmıyorum, %48’i (n=197) katılmıyorum, %19,3’ü (n=79) kararsızım, %8,8’i (n=36) katılıyorum, %5,1’i (n=21) kesinlikle katılıyorum” şeklinde cevap vermişlerdir. Analiz sonucuna göre katılımcılar en çok katılmıyorum seçeneğini işaretlemişlerdir. Bu bağlamda katılımcıların, çoğunluğunun çocuklarının bir sorunla karşılaştığında kavgayı tercih etmedikleri, durumu kendileriyle paylaştıkları okunmaktadır.

Tablo 16: “Oynadığı bilgisayar oyunlarının çocuğumu fiziksel kavgaya yönlendirdiğini düşünürüm.” Önermesine Göre Dağılım

	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	75	18,3
Katılmıyorum	99	24,1
Kararsızım	110	26,8
Katılıyorum	104	25,4
Kesinlikle katılıyorum	22	5,4
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Oynadığı bilgisayar oyunlarının çocuğumu fiziksel kavgaya yönlendirdiğini düşünürüm.” önermesine verilen yanıtlar; “%18,3’ü (n=75) kesinlikle katılmıyorum, %24,1’i (n=99) katılmıyorum, %26,8’i (n=110) kararsızım, %25,4’ü (n=104) katılıyorum, %5,4’ü (n=22) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kararsız olanlara aittir. Böylelikle, katılımcıların çocuklarının oynadığı oyunlar tarafından fiziksel kavgaya yönlendirilip yönlendirmediği konusunda net bir fikir beyan edemedikleri görülmektedir.

Tablo 17: “Çocuğum bilgisayar oyunu oynadıktan sonra fiziksel kavga etmeye başladı.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	38	9,3
Katılmıyorum	135	32,9
Kararsızım	99	24,1
Katılıyorum	72	17,6
Kesinlikle Katılıyorum	66	16,1
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum bilgisayar oyunu oynadıktan sonra fiziksel kavgaya etmeye başladı.” önermesine verilen yanıtlar; “%9,3’ü (n=38) kesinlikle katılmıyorum, %32,9’u (n=135) katılmıyorum, %24,1’i (n=99) kararsızım, %17,6’sı (n=72) katılıyorum, %16,1’i (n=66) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılmıyorum seçeneğine aittir. Sonuç olarak katılımcıların, çocuklarının bilgisayar oyunu oynadıktan sonra fiziksel kavgaya etmeye başlamadığını düşündükleri görülmektedir.

Tablo 18: “Çocuğumun oynadığı oyunlarda saldırganlık içeren unsurlara rastlarım.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	69	16,8
Katılmıyorum	159	38,8
Kararsızım	73	17,8
Katılıyorum	69	16,8
Kesinlikle Katılıyorum	40	9,8
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum oynadığı oyunlarda saldırganlık içeren unsurlara rastlarım.” önermesine verilen yanıtlar; “%16,8’i (n=69) kesinlikle katılmıyorum, %38,8’i (n=159) katılmıyorum, %17,8’i (n=73) kararsızım, %16,8’i (n=69) katılıyorum, %9,8’i (n=40) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılmıyorum seçeneğine aittir. Böylelikle, katılımcıların çocuklarının oynadığı oyunlarda saldırganlık içeren unsurlara rastlamadığı görülmektedir.

Tablo 19: “Çocuğum oynadığı oyunlardaki şiddet unsurlarını arkadaşlarına uygulamaktadır.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	103	25,1
Katılmıyorum	131	32,0
Kararsızım	43	10,5
Katılıyorum	62	15,1
Kesinlikle Katılıyorum	71	17,3
Total	1604	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum oynadığı oyunlardaki saldırganlık unsurlarını arkadaşlarına uygulamaktadır.” önermesine verilen yanıtlar; “%25,1’i (n=103) kesinlikle katılmıyorum, %32’si (n=131) katılmıyorum, %10,5’i (n=43) kararsızım, %15,1’i (n=62) katılıyorum, %17,3’ü (n=71) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılmıyorum seçeneğinde görülmektedir. Bu doğrultuda katılımcıların çoğunluğu çocuklarının oynadığı oyunlardaki şiddet unsurlarını arkadaşlarına uyguladıklarını düşünmemektedir.

Tablo 20: “Arkadaşları, çocuğumun saldırgan bir tutuma sahip olduğunu söyler.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	46	11,2
Katılmıyorum	99	24,1
Kararsızım	112	27,3
Katılıyorum	74	18,0
Kesinlikle Katılıyorum	79	19,3
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Arkadaşları, çocuğumun saldırgan bir tutuma sahip olduğunu söyler.” önermesine verilen yanıtlar; “%11,2’si (n=46) kesinlikle katılmıyorum, %24,1’i (n=99) katılmıyorum, %27,3’ü (n=112) kararsızım, %18’i (n=74) katılıyorum, %19,3’ü (n=79) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kararsızım seçeneğinde bulgulanmıştır. Sonuç olarak, katılımcıların çoğunluğu, çocuklarının arkadaşlarının, çocuklarının saldırgan bir tutuma sahip olduğu düşüncesine katılıp katılmadıkları konusunda net bir fikre sahip değildir.

Tablo 21: “Çocuğum küçük bir olayı bile hemen büyüterek kavgaya dönüştürebilir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	119	29,0
Katılmıyorum	107	26,1
Kararsızım	61	14,9
Katılıyorum	69	16,8
Kesinlikle Katılıyorum	54	13,2
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum küçük bir olayı bile hemen büyüterek kavgaya dönüştürebilir.” önermesine verilen yanıtlar; “%29’u (n=119) kesinlikle katılmıyorum, %26,1’i (n=107) katılmıyorum, %14,9’u (n=61) kararsızım, %16,8’i (n=69) katılıyorum, %13,2’si (n=54) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum seçeneğinde görülmektedir. Böylelikle, katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının küçük bir olayı hemen büyüterek kavgaya dönüştürmediğini düşünmektedir.

Tablo 22: “Fiziksel kavga ve şiddet unsuru içeren oyunlar çocuğuma keyif verir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	210	51,2
Katılmıyorum	85	20,7
Kararsızım	44	10,7
Katılıyorum	33	8,0
Kesinlikle Katılıyorum	38	9,3
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Fiziksel kavga ve şiddet unsuru içeren oyunlar çocuğuma keyif verir.” önermesine verilen yanıtlar; “%51,2’si (n=210) kesinlikle katılmıyorum, %20,7’si (n=85) katılmıyorum, %10,7’si (n=44) kararsızım, %8’i (n=33) katılıyorum, %9,3’ü (n=38) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum seçeneğine aittir. Sonuç olarak katılımcıların çoğunluğu, kesin olarak çocuklarının fiziksel kavga ve şiddet unsuru içeren oyunlardan keyif almadığını düşündüğü okunmaktadır.

Tablo 23: “Çocuğum çok basit bir olumsuzluk anında hemen öfkelenir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	87	21,2
Katılmıyorum	73	17,8
Kararsızım	86	21,0
Katılıyorum	88	21,5
Kesinlikle Katılıyorum	76	18,5
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum çok basit bir olumsuzluk anında hemen öfkelenir.” önermesine verilen yanıtlar; “%21,2’si (n=87) kesinlikle katılmıyorum, %17,8’i (n=73) katılmıyorum, %21’i (n=86) kararsızım, %21,5’i (n=88) katılıyorum, %18,5’i (n=76) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılıyorum seçeneğine aittir. Ancak bu orana kararsız olanların oranının oldukça yakın olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bazı katılımcılar çocuklarının basit bir olumsuzluk anından hemen öfkelenişini düşünürken, bazılarının bu konuda net bir fikir beyan edemediği görülmektedir.

Tablo 24: “Çocuğum gündelik yaşamında öfkesini kontrol etmekte zorlanır.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	101	24,6
Katılmıyorum	86	21,0
Kararsızım	54	13,2
Katılıyorum	73	17,8
Kesinlikle Katılıyorum	96	23,4
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum gündelik yaşamında öfkesini kontrol etmekte zorlanır.” önermesine verilen yanıtlar; “%24,6’sı (n=101) kesinlikle katılmıyorum, %21’i (n=86) katılmıyorum, %13,2’si (n=54) kararsızım, %17,8’i (n=73) katılıyorum, %23,4’ü (n=96) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum olanlara aittir. Dolayısıyla katılımcıların çoğunluğu, kesin olarak çocuklarının gündelik yaşantılarında öfkelerini kontrol etmekte zorlanmadıklarını düşünmektedir.

Tablo 25: “Oynadığı bilgisayar oyunları çocuğumun öfkesini tetikler.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	70	17,1
Katılmıyorum	76	18,5
Kararsızım	41	10,0
Katılıyorum	99	24,1
Kesinlikle Katılıyorum	124	30,2
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Oynadığı bilgisayar oyunları çocuğumun öfkesini tetikler.” önermesine verilen yanıtlar; “%17,1’i (n=70) kesinlikle katılmıyorum, %18,5’i (n=76) katılmıyorum, %10’u (n=41) kararsızım, %24,1’i (n=99) katılıyorum, %30,2’si (n=124) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılıyorum seçeneğine aittir. Katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının onların öfkesini tetiklediği kanaatindedir.

Tablo 26: “Çocuğum bilgisayar oyunu oynadıktan sonra öfkeli tavırlar sergiler .” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	176	42,9
Katılmıyorum	90	22,0
Kararsızım	51	12,4
Katılıyorum	42	10,2
Kesinlikle Katılıyorum	51	12,4
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum bilgisayar oyunu oynadıktan sonra öfkeli tavırlar sergiler.” önermesine verilen yanıtlar; “%42,9’u (n=176) kesinlikle katılmıyorum, %22’si (n=90) katılmıyorum, %12,4’ü (n=51) kararsızım, %10,2’si (n=42) katılıyorum, %12,4’ü (n=51) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum seçeneğine aittir. Bu bağlamda katılımcıların çoğunluğu, kesin olarak çocuklarının bilgisayar oyunları oynadıktan sonra öfkeli tavırlar sergilemediklerini düşünmektedir.

Tablo 27: “Çocuğum genel olarak sınırlı bir yapıya sahiptir .” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	90	22,0
Katılmıyorum	231	56,3
Kararsızım	65	15,9
Katılıyorum	12	2,9
Kesinlikle Katılıyorum	12	2,9
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum genel olarak sınırlı bir yapıya sahiptir.” önermesine verilen yanıtlar; “%22’si (n=90) kesinlikle katılmıyorum, %56,3’ü (n=231) katılmıyorum, %15,9’u (n=65) kararsızım, %2,9’u (n=12) katılıyorum, %2,9’u (n=12) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılmıyorum seçeneğine aittir. Bu değerlendirmeye göre katılımcılar, çocuklarının genel olarak sınırlı bir yapıya sahip olmadığını düşünmektedir.

Tablo 28: “Çocuğumun öfkesini, oynadığı bilgisayar oyunlarının tetiklediğini düşünürüm.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	38	9,3
Katılmıyorum	37	9,0
Kararsızım	71	17,3
Katılıyorum	135	32,9
Kesinlikle Katılıyorum	129	31,5
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğumun öfkesini, oynadığı bilgisayar oyunlarının tetiklediğini düşünürüm.” önermesine verilen yanıtlar; “%9,3’ü (n=38) kesinlikle katılmıyorum, %9’u (n=37) katılmıyorum, %17,3’ü (n=71) kararsızım, %32,9’u (n=135) katılıyorum, %31,5’i (n=129) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılıyorum seçeneğine aittir. Katılımcıların çoğunluğu çocuklarının öfkesini, oynadıkları bilgisayar oyunları tarafından tetiklendiğini düşünmektedir.

Tablo 29: “Çocuğum, aynı oyunu oynadığı kişilere düşmanlık besler.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	119	29,0
Katılmıyorum	73	17,8
Kararsızım	72	17,6
Katılıyorum	73	17,8
Kesinlikle Katılıyorum	73	17,8
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum, aynı oyunu oynadığı kişilere düşmanlık besler.” önermesine verilen yanıtlar; “%29’u (n=119) kesinlikle katılmıyorum, %17,8’i (n=73) katılmıyorum, %17,6’sı (n=72) kararsızım, %17,8’i (n=73) katılıyorum, %17,8’i (n=73) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Görüldüğü gibi en yüksek oranı kesinlikle katılmıyorum seçeneği almıştır. Katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının aynı oyunu oynadığı kişilere düşmanlık beslediğini düşünmemektedir.

Tablo 30: “Çocuğum, oynadığı oyundaki karakterlere düşmanlık besler.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	58	14,1
Katılmıyorum	43	10,5
Kararsızım	49	12,0
Katılıyorum	115	28,0
Kesinlikle Katılıyorum	145	35,4
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum, oynadığı oyundaki karakterlere düşmanlık besler.” önermesine verilen yanıtlar; “%14,1’i (n=58) kesinlikle katılmıyorum, %10,5’i (n=43) katılmıyorum, %12’si (n=49) kararsızım, %28’i (n=115) katılıyorum, %35,4’ü (n=145) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılıyorum seçeneğinde görülmektedir. Sonuç olarak katılımcıların çoğunluğu, kesin olarak çocuklarının oynadığı oyundaki karakterlere düşmanlık beslediğini düşünmektedir.

Tablo 31: “Çocuğum insanlara karşı sorgulayıcı bir tavra sahiptir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	76	18,5
Katılmıyorum	47	11,5
Kararsızım	64	15,6
Katılıyorum	103	25,1
Kesinlikle Katılıyorum	120	29,3
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum insanlara karşı sorgulayıcı bir tavra sahiptir.” önermesine verilen yanıtlar; “%18,5’i (n=76) kesinlikle katılmıyorum, %11,5’i (n=47) katılmıyorum, %15,6’sı (n=64) kararsızım, %25,1’i (n=103) katılıyorum, %29,3’ü (n=120) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre katılımcılar ilgili önermeye en çok kesinlikle katılıyorum seçeneğiyle yanıt vermiştir. Bu sonuçlar ışığında, katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının insanlara karşı sorgulayıcı bir tavra sahip olduklarını düşünmektedir.

Tablo 32: “Çocuğum insanların kendisine zarar vereceğini düşünür.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	88	21,5
Katılmıyorum	85	20,7
Kararsızım	87	21,2
Katılıyorum	78	19,0
Kesinlikle Katılıyorum	72	17,6
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum insanların kendisine zarar vereceğini düşünür.” önermesine verilen yanıtlar; “%21,5’i (n=88) kesinlikle katılmıyorum, %20,7’si (n=85) katılmıyorum, %21,2’si (n=87) kararsızım, %19’u (n=78) katılıyorum, %17,6’sı (n=72) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran her ne kadar kesinlikle katılmıyorum olanlara ait olsa da ilgili önermeye net bir yanıt veremeyenlerin oranı da azımsanmayacak derecede yüksektir.

Tablo 33: “Çocuğum oynadığı oyunlarda mücadele ettiği karakterlere düşmanlık besler.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	66	16,1
Katılmıyorum	60	14,6
Kararsızım	75	18,3
Katılıyorum	102	24,9
Kesinlikle Katılıyorum	107	26,1
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum oynadığı oyunlarda mücadele ettiği karakterlere düşmanlık besler.” önermesine verilen yanıtlar; “%16,1’i (n=66) kesinlikle katılmıyorum, %14,6’sı (n=60) katılmıyorum, %18,3’ü (n=75) kararsızım, %24,9’u (n=102) katılıyorum, %26,1’i (n=107) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oranın kesinlikle katılıyorum seçeneğinde olduğu görülmektedir. Sonuç olarak katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının oynadığı oyunlarda mücadele ettiği karaktere düşmanlık beslediğini düşünmektedir.

Tablo 34: “Çocuğum hiç çekinmeden biriyle tartışabilir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	70	17,1
Katılmıyorum	66	16,1
Kararsızım	52	12,7
Katılıyorum	116	28,3
Kesinlikle Katılıyorum	106	25,9
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum hiç çekinmeden biriyle tartışabilir.” önermesine verilen yanıtlar; “%17,1’i (n=70) kesinlikle katılmıyorum, %16,1’i (n=66) katılmıyorum, %12,7’si (n=52) kararsızım, %28,3’ü (n=116) katılıyorum, %25,9’u (n=106) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılıyorum seçeneğine aittir. Elde edilen sonuçlara göre, katılımcıların çoğunluğu çocuklarının hiç çekinmeden biriyle tartışabileceğini düşünmektedir.

Tablo 35: “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken bağırarak tepki gösterir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	41	10,0
Katılmıyorum	36	8,8
Kararsızım	60	14,6
Katılıyorum	114	27,8
Kesinlikle Katılıyorum	159	38,8
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken bağırarak tepki gösterir.” önermesine verilen yanıtlar; “%10’u (n=41) kesinlikle katılmıyorum, %8,8’i (n=36) katılmıyorum, %14,6’sı (n=60) kararsızım, %27,8’i (n=114) katılıyorum, %38,8’i (n=159) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Görüldüğü gibi katılımcıların çoğunluğu ilgili önerme karşısında en çok kesinlikle katılım seçeneğinde fikir birliğine varmıştır. Böylelikle katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının bilgisayar oyunu oynarken bağırarak tepki verdiğini düşünmektedir.

Tablo 36: “Çocuğum başkalarıyla görüş ayrılığına düştüğünde fazla tepki verir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	124	30,2
Katılmıyorum	100	24,4
Kararsızım	74	18,0
Katılıyorum	65	15,9
Kesinlikle Katılıyorum	47	11,5
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum başkalarıyla görüş ayrılığına düştüğünde fazla tepki verir.” önermesine verilen yanıtlar; “%30,2’si (n=124) kesinlikle katılmıyorum, %24,4’ü (n=100) katılmıyorum, %18’i (n=74) kararsızım, %15,9’u (n=65) katılıyorum, %11,5’i (n=47) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum seçeneğinde görülmektedir. Bu veriler ışığında katılımcıların çoğunluğunun kesin olarak çocuklarının başkalarıyla görüş ayrılığına düştüğünde fazla tepki vermediğini düşündükleri sonucuna varılmaktadır.

Tablo 37: “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken ortamda bulunan kişilere tepki gösterir.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	64	15,6
Katılmıyorum	71	17,3
Kararsızım	73	17,8
Katılıyorum	104	25,4
Kesinlikle Katılıyorum	98	23,9
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken ortamda bulunan kişilere tepki gösterir.” önermesine verilen yanıtlar; “%15,6’sı (n=64) kesinlikle katılmıyorum, %17,3’ü (n=71) katılmıyorum, %17,8’i (n=73) kararsızım, %25,4’ü (n=104) katılıyorum, %23,9’ü (n=98) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran katılıyorum seçeneğinde görülmektedir. Elde edilen bu sonuç, katılımcıların çoğunluğunun çocuklarının bilgisayar oyunu oynarken ortamda bulunan kişilere tepki gösterdiğini düşündüklerini göstermektedir.

Tablo 38: “Çocuğum bir anda çok büyük sözel tepki verir” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	41	10,0
Katılmıyorum	52	12,7
Kararsızım	58	14,1
Katılıyorum	108	26,3
Kesinlikle Katılıyorum	151	36,8
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum bir anda çok büyük sözel tepki verir.” önermesine verilen yanıtlar; “%10’u (n=41) kesinlikle katılmıyorum, %12,7’si (n=52) katılmıyorum, %14,1’i (n=58) kararsızım, %26,3’ü (n=108) katılıyorum, %36,8’i (n=151) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılıyorum seçeneğindedir. Bu bağlamda, katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının bir anda çok büyük sözel tepki verdiğini düşünmektedir.

Tablo 39: “Çocuğum birine sinirlenince hakaret eder.” Önermesine Göre Dağılım

Valid	Frequency	Percent
Kesinlikle katılmıyorum	126	30,7
Katılmıyorum	95	23,2
Kararsızım	62	15,1
Katılıyorum	66	16,1
Kesinlikle Katılıyorum	61	14,9
Total	410	100,0

Çalışmaya katılan 410 katılımcıya yöneltilen “Çocuğum birine sinirlenince hakaret eder.” önermesine verilen yanıtlar; “%30,7’si (n=126) kesinlikle katılmıyorum, %23,2’si (n=95) katılmıyorum, %15,1’i (n=62) kararsızım, %16,1’i (n=66) katılıyorum, %14,9’u (n=61) kesinlikle katılıyorum” şeklindedir. Analiz sonucuna göre en yüksek oran kesinlikle katılmıyorum seçeneğine aittir. Bu veriler doğrultusunda, katılımcıların çoğunluğu kesin olarak çocuklarının birine sinirlendiğinde hakaret etmediğini düşünmektedir.

Güvenirlilik Analizi Sonuçları

Çalışma kapsamında yapılan güvenirlilik analizi sonuçları aşağıda yer alan Tablo 40’da yer almaktadır.

Tablo 40: Güvenirlilik Analizi Sonuçları

Ölçekler	Cronbach’s Alpha	Madde Sayısı
Fiziksel Saldırganlık	0,586	9
Öfke	0,283	6
Düşmanlık	0,598	5
Sözel Saldırganlık	0,300	6
Toplam	0,641	26

Araştırmanın güvenirlilik analizine bakıldığında “Fiziksel Saldırganlık” değişkeninin Cronbach’s Alpha değeri 0,586’dır. Öfke değişkeninin Cronbach’s Alpha değeri 0,283’tür dolayısıyla güvenilir bir değere sahip değildir. Düşmanlık değişkenine ait Cronbach’s Alpha değeri 0,598’dir. Dolayısıyla 0,60’a yakın bir değerde olduğu için güvenilir kabul edilebilir. Sözel Saldırganlık değişkenine ait Cronbach’s Alpha değeri ise 0,300’dür ve güvenilir bir değere sahip değildir.

Değişkeninin tamamının güvenilirlik değerine baktığımızda Cronbach's Alpha değeri 0,641 olup güvenilir bir değere sahiptir.

Araştırmaya İlişkin Diğer Analiz Sonuçları

Araştırmanın Independent Sample T-Testi Sonuçları

Aşağıda yer alan Tablo 41 'de bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığının saptanması amacıyla yapılan Independent Sample T-Testi sonuçları bulunmaktadır.

Tablo 41: Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Seviyesindeki Öğrencilerin Saldırganlık Düzeylerine Olan Etkisinin Çocukların Cinsiyetleri Açısından Independent Sample T-Testi Sonuçları

İfade	Cinsiyet	N	AO	Sig.	P
Şiddet Unsurları	Kadın	213	2,46	0,000	0,000
	Erkek	197	3,26		0,000

Tablo 41 'deki bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisinin çocukların cinsiyetleri açısından Independent Sample T-Testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05'ten küçük ($P=0,000$ ve $P=0,000$) olduğundan dolayı istatistiki açıdan anlamlı bir farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının orta öğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisinin çocukların cinsiyetleri açısından anlamlı bir farklılık olduğunu öngören **H1** hipotezi kabul edilmiştir.

Tablo 42: Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Seviyesindeki Öğrencilerin Saldırganlık Düzeylerine Olan Etkisinin Çocukların Kaçınıcı Sınıfta Okudukları Açısından One-way ANOVA Sonuçları

Gruplar	N	AO	F	P
Beşinci Sınıf	102	2,78	0,528	0,663
Altıncı Sınıf	69	2,80		
Yedinci Sınıf	99	2,87		
Sekizinci Sınıf	140	2,90		
Total	410	2,83		

Çalışmadan verileri analiz etmek için kullanılan bir diğer test parametrik testlerden biri olan One-Way Anova (Tek Yönlü Varyans Analizi) testine başvurulmuştur. Test edilen değişkenin ikiden fazla bağımsız grup arasında anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını test etmek için kullanılmaktadır.

Tablo 42’teki One-Way Anova testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05’ten büyük ($P=0,663$) olduğundan bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisi ile çocukların kaçınıcı sınıfta okudukları arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisi ile çocukların kaçınıcı sınıfta okudukları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu öngören **H2** hipotezi kabul edilmemiştir.

Tablo 43: Öğrencinin Bilgisayar Kullandığı Ortam İle Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Unsurlarından Etkilenmeleri Açısından One-way ANOVA Sonuçları

Gruplar	N	AO	F	P
İnternet Kafe	14	2,57	1,843	0,139
Arkadaşının Evinde	25	2,58		
Diğer	10	2,65		
Kendi Evinde	361	2,88		
Total	410	2,67		

Tablo 43’teki öğrencinin bilgisayar kullandığı ortam ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri açısından One-Way Anova testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05’ten büyük ($P=0,139$) olduğundan öğrencinin bilgisayar kullandığı ortam ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Dolayısıyla bilgisayar kullandığı ortam ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık olduğunu öngören **H3** hipotezi kabul edilmemiştir.

Tablo 44: Öğrencinin Bilgisayar Oyunu Oynadığı Süre İle Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Unsurlarından Etkilenmeleri Açısından One-way ANOVA Sonuçları

Gruplar	N	AO	F	P
0-1 saat	34	2,73	0,409	0,746
1-2	134	2,87		
2-3	189	2,83		
3-4	53	2,92		
Total	410	2,83		

Tablo 44’teki öğrencinin bilgisayar oyunu oynadığı süre ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri açısından One-Way Anova testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05’ten büyük ($P=0,746$) olduğundan öğrencinin bilgisayar oyunu oynadığı süre ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet

unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Dolayısıyla öğrencinin bilgisayar oyunu oynadığı süre ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık olduğunu öngöre **H4** hipotezi kabul edilmemiştir.

Tablo 45: Ebeveyn Eğitim Durumu İle Öğrencinin Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Unsurlarından Etkilenmeleri Açısından One-way ANOVA Sonuçları

Gruplar	N	AO	F	P
İlkokul	9	2,66	0,242	0,914
Ortaokul	88	2,85		
Lise	189	2,87		
Lisans	33	2,75		
Ön Lisans	91	2,85		
Total	410	2,79		

Tablo 45'teki ebeveyn eğitim durumu ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri açısından One-Way Anova testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05'ten büyük ($P=0,914$) olduğundan ebeveyn eğitim durumu ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Dolayısıyla ebeveyn eğitim durumu ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık olduğunu öngöre **H5** hipotezi reddedilmiştir.

Tablo 46: Ebeveyn Yaşı İle Öğrencinin Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Unsurlarından Etkilenmeleri Açısından One-way ANOVA Sonuçları

Gruplar	N	AO	F	P
25-34 yaş aralığı	4	3,00	0,461	0,709
35-44 yaş aralığı	152	2,79		
45-54 yaş aralığı	225	2,89		
55 üstü	29	2,81		
Total	410	2,87		

Tablo 45'teki ebeveyn yaşı ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri açısından One-Way Anova testi sonuçları incelendiğinde, P değerinin 0,05'ten büyük ($P=0,914$) olduğundan ebeveyn yaşı ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri

arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Dolayısıyla ebeveyn yaşı ile öğrencinin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmeleri arasında anlamlı bir farklılık olduğunu öngören **H6** hipotezi kabul edilmemiştir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, bilgisayar oyunlarının ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisini veliler üzerinden irdelemeyi amaçlayan sınırlı çalışmalardan biridir. Çalışma kapsamında hazırlanan önermelerin bazılarından (“Oynadığı bilgisayar oyunlarının çocuğumu fiziksel kavgaya yönlendirdiğini düşünürüm.”, “Oynadığı bilgisayar oyunu, çocuğumun öfkesini tetikler.”, “Çocuğumun öfkesini, oynadığı bilgisayar oyunların tetiklediğini düşünürüm.”, “Çocuğum, oynadığı oyunlardaki karakterlere düşmanlık besler.”, “Çocuğum oynadığı oyunlarda mücadele ettiği karakterlere düşmanlık besler.”, “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken bağırarak tepki gösterir.”, “Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken ortamda bulunan kişilere tepki gösterir.”) elde edilen sonuçlar bu bölümde daha kapsamlı ele alınmıştır.

Katılımcıların yarısından fazlası, kendilerine yönlendirilen “Oynadığı bilgisayar oyunlarının çocuğumu fiziksel kavgaya yönlendirdiğini düşünürüm.” önermesine katıldıklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler, bilgisayar oyunları karşısında hem oyuncu hem de birer izleyicidir. İzledikleri/beğendikleri/hayran oldukları ya da olmak istedikleri karakterlerin oyun sırasında gösterdikleri şiddet unsurlarını taklit etmek isteyebilir ve gerçek yaşamda başkalarına uygulayabilir. Üstelik bunu yaparken karşısındaki kişiye zarar vermeyeceğini de düşünebilir. Öyleyse öğrencilerin tercih edecekleri oyunlar belirlenirken bu hususlara ayrıca önem verilmeli, veliler temkinli olmalıdır. “Oynadığı bilgisayar oyunu, çocuğumun öfkesini tetikler.” önermesini katılımcıların çoğunluğunu kesin olarak desteklemektedir. Öğrenciler oynadıkları oyunlarda istedikleri sonuca ulaşamadığında veya oyun esnasında istedikleri hedefe varamadıklarında öfkeli tavırlar sergileyebilmektedir. Bu durumun ilermeleri, diğer bir deyişle bir sonraki aşaması sözlü tepki ve saldırgan davranışta bulunma eğilimi olabilir. Öyleyse çocuklara oyunların yalnızca bir oyun olduğu empoze edilmeli, bu doğrultuda öğretici paylaşımlar yapılmalıdır. Katılımcıların bu önermeye verdikleri yanıtlar, “Çocuğumun öfkesini, oynadığı bilgisayar oyunların tetiklediğini düşünürüm.” önermesine verdikleri yanıtlarla örtüşmektedir. Katılımcıların %60’dan fazlası bahsi geçen önermeye de olumlu dönüş sağlamıştır. Yapılan analiz sonucunda velilerin öğrenciler üzerinde böylesi bir gözlem yapmış olmaları oldukça önem arz etmektedir. Öyleyse öğrencilerin bilgisayar oyunları karşısında öfkelenmelerinin nedenleri daha ayrıntılı irdelenmeli ve çözüm önerileri getirilmelidir.

Katılımcıların %60’dan fazlası, “Çocuğum, oynadığı oyunlardaki karakterlere düşmanlık besler.” önermesine katıldıklarını belirtmiştir. Öğrencilerin çevrimiçi

ortamda böyle bir duruma maruz kalmaları gerçek hayatta yaşam pratiklerini olumsuz etkileyebilir. Öğrenciler düşmanlık beslediği karakterlerle gerçek yaşamda özdeşleştirebileceği herhangi birine de aynı derece düşmanlık besleyebilir/ön yargıda bulunabilir. Öyleyse velilerin böyle bir geri bildirimde bulunmaları oldukça önemlidir. Velilerin bu kanıya nasıl vardıklarının (öğrenci tepkisi, tutumu, gerçek hayata nasıl yansıtıldığı vs.) daha detaylı incelenmesi gerekmektedir. Katılımcıların bu önermeye verdikleri yanıtların “Çocuğum, oynadığı oyunlardaki karakterlere düşmanlık besler.” önermesine verdikleri yanıtlarla örtüştüğü görülmektedir.

Katılımcıların %60’dan fazlası, çocuklarının bilgisayar oyunu oynadıkları esnada bağıarak tepki gösterdiklerini belirtmiştir. Benzer şekilde katılımcıların %50’ye yakını çocuklarının bilgisayar oyunu oynarken oyun ortamında bulunan kişilere tepki gösterdiğini belirtmiştir. Öğrenciler bilgisayar oyunu oynarken hedefledikleri sonuca ulaşamadıklarında, oyunu kazandıklarında-kaybettiklerinde veya oyunun onlarda yarattığı heyecan doğrultusunda bağıabilmekte ve hatta başkalarına tepki gösterebilmektedir. Velilerin böyle bir geri bildirim veriyor olmaları bilgisayar oyunlarının öğrencileri bir tür sözel, belki de fiziksel saldırgan tutuma yöneltebileceği bağlamında önemlidir. Bu sebeple, yapılacak analizlerin bu alanda genişletilmesi önerilebilir.

Çalışma kapsamında, bilgisayar oyunlarının ortaöğretim seviyesindeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerine olan etkisinin çocukların cinsiyetleri açısından anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda erkek öğrencilerin oynadıkları oyun türleriyle kız öğrencilerin oynadıkları oyun türleri bu sonucun elde edilmesini sağlamış olabilir. Elde edilen bu sonuç, Özmen ve Aktaş’ın (2019), bu çalışmada kullanılan ölçeği kullanarak yaptıkları “Bilgisayar Oyunlarının Saldırganlık Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” başlıklı çalışmada elde edilen sonuçlarla örtüşmektedir. Özmen ve Aktaş’ın çalışmasında fiziksel saldırganlık ve düşmanlık puanlarının cinsiyete göre farklı sonuçlara ulaştığı belirtilmiştir. Bununla birlikte, öğrenciler kaçınıcı sınıfta olursa olsun, oynadıkları bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeylerine etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. Elde edilen bu sonuç, velilerin öğrenciler üzerindeki etkisinin devamlılığıyla açıklanabilir.

Öğrencilerin bilgisayar kullandığı ortam ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmesi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu bağlamda, öğrenciler evde, arkadaşlarının yanında, internet kafede veya başka bir yerde bilgisayar oyunu oynadığında aynı derecede etkilenmekte veya etkilenmemektedir. Bu durum öğrencilerin bilgisayar kullanma süreleri için de geçerlidir. Çalışma kapsamında elde edilen sonuçlara göre öğrenciler kaç saat bilgisayar oynarsa oynasın aynı derecede bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmekte veya etkilenmemektedir.

Velilerin eğitim durumu ile öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmesi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Elde edilen bu sonuçta, verilerin eşit veya birbirine yakın bir dağılım göstermemesi gerekçe olarak gösterilebilir. Bu nedenle, yapılacak çalışmalarda bu hususa ayrıca dikkat edilmesi önerilmektedir. Aynı şey velilerin yaşı için de söz konusudur. Eşit veya birbirine yakın bir veri dağılımı olmaması nedeniyle velilerin yaşı ile öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından etkilenmesi arasında anlamlı bir ilişkinin bulunamadığı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmada beklenmedik sonuçlara ulaşıldığı gözlemlenmiştir. Yapılacak analizlerin bu alanda genişletilebilmesi ve daha kapsamlı hale getirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), s.772-790.
- Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.
- Durdu, P. O., Hotomaroğlu, A., Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf>, Erişim Tarihi: 15.05.2022.
- Gürcan, A., Özhan, U. Y. S., Uslu, U. Y. R. (2008). Dijital Oyunlar Ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet Ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7 (1), s.122-130.
- Özmen, A., Aktaş, Ö. (2019). Bilgisayar Oyunlarının Saldırganlık Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(222), s.213-232.
- Öztürk, D. (2007). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Sağlam, H. (2011). Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- TÜİK, (2021). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132#:~:text=Bilgisayar%20kulland%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20belirten%20%C3%A7ocuklar%C4%B1n%20ya%C5%9F,i%20bilgisayar%20kulland%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20beyan%20etti.&text=Bilgisayar%20kullanan%206%2D15%20ya%C5%9F,ile%20tablet%20bilgisayar%20kulland%C4%B1%C4%9F%C4%B1%20g%C3%B6r%C3%BCld%C3%BC.>, Erişim Tarihi: 05.06.2022.