

**T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANA BİLİM
DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÜNİVERSİTE
ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK VE SİBER ZORBALIK DÜZEYLERİNE
ETKİSİ**

Yüksek Lisans

MUSTAFA BAHADIR KOYUNCU

AMASYA

Nisan-2021

**T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANA BİLİM
DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÜNİVERSİTE
ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK VE SİBER ZORBALIK DÜZEYLERİNE
ETKİSİ**

**Hazırlayan
Mustafa Bahadır KOYUNCU**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Feray UĞUR ERDOĞMUŞ**

AMASYA-2021



Sevgili Annem, Babam, Abim ve Ablama...

ETİK BEYAN

Tezimin ıçerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi AÜ Fen Bilimler Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksinin ortaya çıkması durumunda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 16/02/2021

İmza

Mustafa Bahadır KOYUNCU

ÖZET

ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK VE SİBER ZORBALIK DÜZEYLERİNE ETKİSİ

Mustafa Bahadır KOYUNCU

Amasya Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Şubat/2021

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Feray UĞUR ERDOĞMUŞ

Bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu çalışmada karma araştırma yöntemi desenlerinden açıklayıcı desen kullanılmış olup çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. Araştırmanın nicel kısmını oluşturan birinci aşamada zayıf deneysel desen, ikinci aşamayı oluşturan nitel kısmında görüşme yöntemiyle nitel veriler toplanmıştır. Birinci aşamada araştırmanın örneklemini 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölümü'nde okuyan 27 öğrenci oluşturmaktadır. Bu öğrencilere deney sürecinde bir ay boyunca her hafta bir saat şiddet içerikli First Person Shooter (FPS) oyunu olan Counter-Strike v1.6 oyunu oynatılmıştır. Araştırmada nicel verileri toplamak amacıyla KAR-YA Saldırganlık Ölçeği (Karataş ve Yavuzer, 2016) ve Siber Mağduriyet ve Zorbalık Ölçeği (Çetin, Yaman ve Peker, 2011) kullanılmıştır. Ölçekler uygulamaya başlanmadan önce tüm katılımcılara ön test olarak uygulanmıştır. Dört haftalık uygulama sürecinin sonunda öğrencilere aynı ölçekler son test olarak tekrar uygulanmıştır. Toplanan verilerin analizleri SPSS v25 programında yapılmıştır. Sonuçlar için içerik analizi, korelasyon analizi ve Bağımlı Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Araştırmanın nitel kısmında ise deney grubundan gönüllü olarak çalışmaya katılmak isteyen sekiz katılımcıya, pilot çalışma yaparak hazırlanan görüşme formundaki sorular kullanılarak telefon aracılığıyla görüşmeler yapılmış ve görüşmeler deşifre edilerek nitel veriler elde edilmiştir. Nitel veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Yapılan veri analizleri sonuçlarına göre öğrencilerin haftalık oyun oynama süresi ile saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı, şiddet içerikli oyunların öğrencilerin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık düzeylerine aynı şekilde anlamlı etkisinin olmadığı ve şiddet içerikli oyunların öğrencilerin siber ortamda dilsel zorbalık,

kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerine anlamlı etkisinin olmadığı görülmüştür. Bu sonuçlar doğrultusunda bu karma yöntem çalışmasında araştırmancının nicel veri analizi sonuçlarını açıklayabilmek amacıyla araştırmancının nitel verileri deney sonrası veriler analiz edildikten sonra bulguları derinlemesine açıklayabilmek için deney grubundaki kişiler arasından seçilen gönüllü sekiz katılımcı ile yürütülmüştür. Nitel veri analizi sonucunda demografik bilgiler, saldırganlık ve siber zorbalık olmak üzere üç ana tema ortaya çıkmıştır. *Saldırganlık* teması altında *fiziksel saldırganlığın tanımı, fiziksel saldırganlık örneği, sözel saldırganlık tanımı, sözel saldırganlığa ilişkin örnekler, katılımcıların saldırganlık deneyimi, katılımcıların düşmanlık hissetme durumu, şiddet içerikli oyunlar ile saldırganlık ilişkisi ve deney sürecinin saldırganlığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri* kategorileri ortaya çıkmıştır. Katılımcıların fiziksel saldırganlığı; *canlı ya da nesneye güç uygulama, kişiye maddi hasar oluşturma ve bedensel hareketlere zarar verme* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Katılımcıların şiddet içerikli oyunlar ve saldırganlık ilişkisi hakkındaki görüşleri *ilişkisi var, ilişkisi yok* olmak üzere iki durumda incelenmiş, ilişkisi var durumu *öfke eşiğini düşürme, farkındalık yaratma, bilişsel düşüncede olumsuzluk, saldırganlık düzeyinde azalma, kontrolsüz oyun ortamı, gerçeklik ve sanal algısı ayrımı, küçük yaş grubu* kodları ile açıklanmış, ilişkisi yok durumu ise *oyun oynama amacı, yetişkin yaş grubu, kişilik özelliği ve sanal gerçek ayrımı* kodları ile açıklanmıştır.

Siber zorbalık teması altında ise *siber zorbalık tanımı, siber mağduriyet ve siber deneyim, siber zorba kişiler hakkında görüşler, siber ortamda kimliği gizleme deneyimi, siber ortamda kimliği gizleme hakkında görüşler, siber ortamın gerçekçiliği, siber sahtecilik deneyimi, hacker etikliği, şiddet içerikli oyunlar ve siber zorbalık ilişkisi ve deney sürecinin siber zorbalığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri* kategorileri ortaya çıkmıştır. Katılımcıların siber zorbalığı *internet üzerinden utandırmak, internet üzerinden tehdit etme, internet üzerinden psikolojik şiddet, sosyal ağlar üzerinden taciz etmek ve teknolojiyi kullanarak rahatsızlık vermek* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Katılımcıların şiddet içerikli oyunlar ve siber zorbalık ilişkisine dair görüşleri *ilişkisi var, ilişkisi yok* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve ilişkisi var durumu *yasa dışı işlere özendirme, alışkanlık haline getirme, bilişsel düşüncede olumsuzluk, siber zorbalık düzeyinde azalma ve küçük yaş grubu* kodlarıyla, ilişkisi yok durumu ise *yetişkin yaş grubu, kişi karakteri, oynanış amacı ve sanal gerçek ayrımı* kodlarıyla açıklanmıştır. Sonuç olarak nicel bulgulara göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa ve siber zorbalığa etkisinin olmadığı, ancak nitel bulgulara göre katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa ve siber zorbalığa etkisi olduğunu düşündükleri görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Saldırganlık, Siber zorbalık, Şiddet içerikli dijital oyunlar



ABSTRACT

THE EFFECT OF VIOLENCE COMPUTER GAMES ON THE LEVELS OF AGGRESSION AND CYBER BULLYING OF UNIVERSITY STUDENTS

Mustafa Bahadır KOYUNCU

Amasya University, Institute of Science, Computer Education and Instructional
Technology Master of Science, Post Graduate February / 2021

Supervisor: Dr. Lecturer Feray UĞUR ERDOĞMUŞ

The aim of this study is to reveal how playing violent computer games affects university students' levels of aggression and cyberbullying / being exposed to, and the opinions of university students on the effects of playing violent games on aggression and cyberbullying / being exposed to. The mixed method was utilized in this study and the study consisted of two stages. In the first stage, which constitutes the quantitative part of the research, weak experimental design was made, and content analysis was made in the qualitative part of the second stage. In the first stage, Counter-Strike v1.6, a violent FPS game, was played continuously for one hour every week in one month for 27 students studying in the Department of Computer and Instructional Technologies at Amasya University Faculty of Education in the 2018-2019 academic year. It was ensured that all students played against each other as multi-players over the local network, not with bots, that is not against artificial intelligence, and in this way, it was aimed to increase the in-game struggle. The students were asked to increase the validity of the research by playing these and similar violent games in their free time if they want during the experimental process. KAR-YA Aggression Scale (Karataş and Yavuzer, 2016) and Cyber Victimization and Bullying Scale (Çetin, Yaman, and Peker, 2011) were used in the study to collect quantitative data. The scales were administered to all participants as a pre-test before starting the implementation, and then the implementation was started. At the end of the four-week application process, the same scales were applied to the students as a post-test. The analyzes of the collected data were made in the SPSS v25 program. Content analysis, correlation analysis and Dependent Sample T-Test were applied for the results. In the qualitative part of the study, 8 participants from the experimental group who wanted to participate in the study voluntarily were asked questions in the interview form prepared by conducting a pilot study, and the interviews were written and qualitative data were obtained. Qualitative data were analyzed using content analysis method. According to the results of the data analysis, there is no significant

relationship between the weekly playing time of the students and the levels of aggression and cyber bullying / being exposed. It was observed that violent games did not have a significant effect on students' physical aggression, hostility, anger, verbal aggression and total aggression levels, and violent games did not have a significant effect on students' levels of language bullying, hiding their identity, cyber forgery and cyber bullying / being exposed to in cyber environment. In line with these results, in order to explain the quantitative data analysis results of the research in this mixed method study, the qualitative data of the study was conducted with eight volunteer participants selected among the people in the experimental group. As a result of the qualitative data analysis, three main themes emerged: demographic information, aggression and cyberbullying. Under the theme of aggression, the definition of physical aggression, the example of physical aggression, the definition of verbal aggression, examples of verbal aggression, the participants' experience of aggression, the participants' feeling of hostility, the relationship of aggression with violent games and the participant opinion categories that the experimental process did not affect aggression were revealed. It was observed that the participants described physical aggression with codes of applying force to a living thing or an object, causing material damage to a person and harming bodily movements. Participants' views on violent games and the relationship of aggression were examined in two cases as not having a relationship and having a relationship. The situation of having a relationship was explained with the codes of lowering the anger threshold, raising awareness, negativity in cognitive thinking, decreased level of aggression, uncontrolled game environment, the distinction of reality and virtual perception, lower age group while the situation of not having a relationship was explained with the codes of purpose of playing games, adult age group, personality trait and virtual reality discrimination.

Under the theme of cyberbullying, the definition of cyberbullying, cyber victimization and cyber experience, opinions about cyber bullies, the experience of hiding identity in cyber environment, opinions about hiding identity in cyber environment, the realism of the cyber environment, cyber forgery experience, hacker ethics, violent games and participant views categories have emerged regarding the fact that the cyber bullying relationship and the experimental process do not affect cyberbullying. It was observed that the participants defined cyberbullying with the codes of embarrassing on the internet, threatening over the internet, psychological violence on the internet, harassing on social networks, and disturbing using technology. Participants' views on the relationship between violent games and cyberbullying were examined in two different situations: having a relationship and having no relationship. The situation of having a relationship was explained with the codes

of encouragement to illegal activities, habituation, negativity in cognitive thinking, decrease in the level of cyberbullying and young age group and the absence of relationship was explained with the codes of adult age group, personality character, purpose of gameplay and virtual reality discrimination. In conclusion, according to the quantitative findings, it was observed that violent computer games had no effect on aggression and cyberbullying, but according to qualitative findings, participants thought that violent computer games had an effect on aggression and cyberbullying.

KeyWords: Agression, cyberbullying, violent digital games



ÖN SÖZ

Gelişen teknoloji ile birlikte internet ve bilgisayarın hemen hemen herkes için her yerde ve her zamanda ulaşılabilir bir hale gelmiş olması insanların bu araçları kullanma sıklığını ve yaygınlığını önemli derecede arttırmıştır. Bu araçların kullanım oranlarının büyük bir kısmını ise oyunlar oluşturmaktadır. Ebeveynlerin çocuklarının bu oyunlardan olumsuz etkilendiklerine dair endişeleri vardır. Yapılan araştırmaların birçoğu oyunların çocukları olumsuz yönde etkilediğine dair sonuçlar verip ebeveynleri desteklese de oyunların olumlu etkileri olduğu da bazı araştırmalarda görülmüştür. Bilgisayar oyunlarının etkileri oyunun içeriği, oynama süresi gibi etkenlere bağlı olarak olumlu veya olumsuz olarak değişmektedir. Bu alanda yapılacak çalışmalar hangi tür oyunların bireylerde olumlu ya da olumsuz etkiler bıraktığını gösterecektir.

Mustafa Bahadır KOYUNCU

TEŐEKKÜR

Çalıőma sũrecimde desteęini hiç esirgemeyen deęerli danıőmanım Dr. Öğr. Üyesi Feray Uęur Erdoęmuő'a ve en bũyũk destekçilerim her zaman yanımda olan annem, babam, abim, ablam, yengem ve eniőtme teőekkũr ediyorum.

Tezimin tamamlanmasında yardım ve desteęini esirgemeyen herkese teőekkũr ediyorum.



İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT	viii
ÖN SÖZ.....	xi
TEŞEKKÜR	xii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xvi
TABLolar DİZİNİ.....	xvii
I. BÖLÜM.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem durumu	1
1.2. Araştırmanın amacı.....	4
1.3. Problem cümlesi	5
1.4. Araştırmanın önemi.....	6
1.5. Araştırmanın sınırlılıkları	7
1.6. Tanımlar	7
II.BÖLÜM.....	9
2. LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1. Literatür	9
2.1.1. Oyun nedir?.....	9
2.1.2. Neden oyun oynarız?	10
2.1.3. Bilgisayar oyunları	12
2.1.4. Çevrimiçi oyunlar	15
2.1.5. Mobil oyunlar	16
2.1.6. Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençler üzerindeki etkileri.....	18
2.1.7. Saldırganlık kavramı	20
2.1.8. Genel saldırganlık kuramı.....	22
2.1.9. Siber zorbalık	23
2.2. İlgili araştırmalar	25
2.2.1. Yurt dışı araştırmaları	25
2.2.2. Yurt içi araştırmaları	28
III. BÖLÜM.....	32

3.YÖNTEM.....	32
3.1. Araştırma modeli.....	32
3.2. Çalışma grubu	33
3.3. Deney süreci.....	34
3.3.1. Deney sürecinde kullanılan şiddet içerikli oyun.....	35
3.4. Veri toplama araçları.....	38
3.4.1. Siber mağduriyet ve zorbalık ölçeği.....	38
3.4.2. KAR-YA saldırganlık ölçeği.....	39
3.4.3. Görüşme formu	40
3.5. Verilerin toplanması	41
3.6. Verilerin analizi	41
IV. BÖLÜM	44
4. BULGULAR.....	44
4.1. Nicel Bulgular.....	44
4.1.1. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süreleri, tercih ettikleri oyun türleri ve dijital oyun oynama durumları nedir?.....	44
4.1.2. Üniversite öğrencilerinin saldırganlık, siber zorbalık yapma ve uğrama düzeyleri nasıldır?	45
4.1.3. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile saldırganlık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?	45
4.1.4. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalık yapma düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?	46
4.1.5. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalığa uğrama düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?.....	46
4.1.6. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık davranışını göstermelerine etkisi var mıdır?	47
4.1.7. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, sahtecilik ve siber zorbalık yapmalarına etkisi var mıdır?.	48
4.1.8. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalığa, kimliği gizlemeye, siber sahteciliğe ve siber zorbalığa uğramalarına etkisi var mıdır?	50
4.2.Nitel bulgular.....	51
4.2.1. Demografik bilgiler.....	52
4.2.2. Saldırganlık	52
4.2.3. Siber zorbalık	57

4.3. Nitel bulguların özeti	64
4.3.1. Saldırganlık teması özeti	64
4.3.2. Siber zorbalık teması özeti	65
V. BÖLÜM	67
5.TARTIŞMA.....	67
VI. BÖLÜM	74
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	74
6.1. Sonuçlar	74
6.1.1. Nicel sonuçlar.....	74
6.1.2. Nitel sonuçlar.....	74
6.2. Öneriler.....	76
6.2.1. Araştırma sonuçlarına dayalı öneriler	76
6.2.2. İleride yapılabilecek araştırmalara yönelik öneriler	76
KAYNAKLAR	78
EKLER.....	94
EK-1. Görüşme formu	95
EK-2. KAR-YA saldırganlık ölçeği (Örnek Maddeler).....	96
EK-3. Siber mağduriyet ve zorbalık ölçeği (Örnek Maddeler)	97
ÖZGEÇMİŞ	98

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Oyun İçi Silah ve Teçhizatlar	35
Şekil 2. Oyun İçi Ekran Görüntüsü 1	36
Şekil 3. Oyun İçi Ekran Görüntüsü 2	37
Şekil 4. Siber Zorbalık Ölçeği.....	39
Şekil 5. Kar-Ya Saldırganlık Ölçeği	40
Şekil 6. Tema ve Kategoriler	51



TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Araştırma Süreci.....	33
Tablo 2. Katılımcıların Demografik Bilgileri.....	33
Tablo 3. Ölçeklerin Normallik Analizleri	42
Tablo 4. Katılımcıların Oyun Oynama Durumları ve Oyun Tercihleri	44
Tablo 5. Katılımcıların Saldırganlık ve Siber Zorbalık Yapma/Uğrama Düzeyleri.....	45
Tablo 6. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Saldırganlık Davranışlarına İlişkin Bulgular ..	45
Tablo 7. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Siber Zorbalık Yapma Davranışlarına İlişkin Bulgular	46
Tablo 8. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Siber Zorbalığa Uğrama Davranışlarına İlişkin Bulgular	47
Tablo 9. Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Katılımcıların Fiziksel Saldırganlık, Düşmanlık, Öfke, Sözel Saldırganlık ve Toplam Saldırganlık Düzeylerine Olan Etkisine İlişkin Bulgular	47
Tablo 10. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Katılımcıların Siber Ortamda Dilsel Zorbalık, Kimliği Gizleme, Sahtecilik ve Siber Zorbalık Yapmalarına Olan Etkisine İlişkin Bulgular	49
Tablo 11. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Katılımcıların Siber Ortamda Dilsel Zorbalık, Kimliği Gizleme, Siber Sahteciliğe ve Siber Zorbalığa Uğramalarına Olan Etkisine İlişkin Bulgular	50
Tablo 12. Nitel Araştırmaya Katılan Katılımcıların Demografik Bilgileri	52
Tablo 13. “Fiziksel Saldırganlık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular	53
Tablo 14. “Fiziksel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” Kategorisine İlişkin Bulgular	53
Tablo 15. “Sözel Saldırganlık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular.....	54
Tablo 16. “Sözel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” Kategorisine İlişkin Bulgular	54
Tablo 17. “Katılımcıların Saldırganlık Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular	55
Tablo 18. “Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu” Kategorisine İlişkin Bulgular	55
Tablo 19. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi” Kategorisine İlişkin Bulgular	56
Tablo 20. “Deney Sürecinin Saldırganlığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” Kategorisine İlişkin Bulgular	57
Tablo 21. “Siber Zorbalık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular	58
Tablo 22. “Siber Mağduriyet ve Siber Deneyim” Kategorisine İlişkin Bulgular.....	58

Tablo 23. “Siber Zorba Kişiler Hakkında Görüşler” Kategorisine İlişkin Bulgular	59
Tablo 24. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular	60
Tablo 25. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Hakkında Görüşler” Kategorisine İlişkin Bulgular	60
Tablo 26. “Siber Ortamın Gerçekçiliği” Kategorisine İlişkin Bulgular	61
Tablo 27. “Siber Sahtecilik Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular	61
Tablo 28. “Hacker Etikliği” Kategorisine İlişkin Bulgular	62
Tablo 29. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Siber Zorbalık İlişkisi” Kategorisine İlişkin Bulgular .	63
Tablo 30. “Deney Sürecinin Siber Zorbalığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” Kategorisine İlişkin Bulgular	64



I. BÖLÜM

1. GİRİŞ

1.1. Problem durumu

İnsanoğlunun zamanla ihtiyaçları sürekli artmış olup bu ihtiyaçlara yanıt verebilmek için farklı farklı teknolojik gelişmeler yaşanmaya başlanmış ve yeni teknolojiler ortaya çıkmıştır. Bilgisayarların, cep telefonlarının ve internetin gelişen ve ortaya çıkan bu yeni teknolojilerin başında geldiği kabul edilebilir (Akyürek, 2020). Özellikle bilgisayarların ve cep telefonlarının gelişmeleriyle hayatımızı kolaylaştıracak birçok işleve sahip olmaları onları hayatımızda önemli bir yere koymamıza neden olmuştur (Çalışkan, Yalçın, Aydın ve Ayık, 2017; Yılmaz, 2019). Uğradıkları teknolojik gelişmelerle beraber insanların mobil aygıt, televizyon, bilgisayar ve internet başında geçirdikleri vakitlerde teknolojik gelişmelerle beraber doğru orantılı olarak artmaktadır (Tekindal ve Çalışkan, 2016; Turpoğlu Çelik ve Uzunlar, 2018). Ülkemizde internet ve bilgisayar kullanım oranları bir önceki yıla göre artış göstermiştir. Türkiye İstatistik Kurumunun (2020) verilerine göre 16-74 yaş aralığındaki bireylerin internet kullanımı 2019 yılında %75,3 iken 2020 yılında bu oran %79 çıkmış ve Türkiye'deki evlerin %90,7'sinin evden internete erişim sağlamakta, bilgisayar kullanımı oranları ise 2017 yılında %56,6 iken bu oran 2018 yılında %59,6'ya çıkmıştır. Bilgisayarlar yaşadıkları teknolojik gelişmelerle (boyutlarındaki küçülme, üretim olanaklarındaki artış vb.) beraber kullanım oranları/alanları da sürekli artmış ve buna bağlı olarak sundukları eğlenceli ve çekici ortamlar sayesinde birer eğlence aygıtı olarak da kullanılmaya başlanmıştır (Ulaş Karaahmetoğlu, 2020; Yılmaz, 2019). Özellikle bilgisayar oyunlarındaki yaşanan grafiksel gelişmelerle birlikte keyifli bir ortam sunmaları, içerdikleri rütbe-seviye atlama sistemleri, senaryo tabanlı olmaları ve derecelendirme sistemleri sayesinde bireylerin boş zamanlarını keyifli bir şekilde geçirmelerinde önemli bir unsur olmuşlardır (Gökkaya ve Deniz, 2014). Bilgisayar oyunları ilk çıktıkları zamanlarda oldukça basit grafiklere sahipken günümüzde çok gerçekçi grafiklere sahipler ve internet sayesinde çevrimiçi oynamaya da imkân tanımaktadırlar. Bilgisayar donanımlarının her geçen gün gerçekçi grafiklere olanak tanınmasıyla üreticilerin ürettikleri gerçekçi grafiklere sahip bilgisayar oyunları günümüzde sinema sektörü ile yarışabilecek kadar önemli bir sektör haline gelmiştir (Turpoğlu Çelik ve Uzunlar, 2018). Bu duruma örnek olarak Rockstar firması tarafından üretilen GTA V oyunu

piyasaya sürülmesinden itibaren 90 milyondan fazla satarak 2009 yılında vizyona giren ve sinema salonlarını sürekli dolduran Avatar filminin 2,5 milyar dolarlık hasılatını ikiye katlayarak yaklaşık 6 milyar dolar gibi büyük bir gelir sağlamış olması gösterilebilir (Webtekno, 2018).

Yapılan araştırmada ülkemizde bilgisayar başında geçirilen vaktin günlük ortalama 7 saat civarı olduğu ve bu vakti sadece bilgisayar oyunlarını oynayarak geçiren bir kitle olduğu görülmüş (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020) ve popülerliği her geçen gün artan bilgisayar oyunları yüzbinlerce gencin ilgi kaynağı olmuş ve bilgisayara bağımlı hale gelmelerine bile neden olabilmektedir (Çalışkan ve Sayaca, 2019; Kurfalı ve Aksüt, 2005; Tüzün ve Özdiç, 2010; Yılmaz, 2019). 200 Lise ve ortaokul öğrencilerinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin %71'inin evinde bilgisayar bulunduğu, %56,5'inin oyun oynamak için bilgisayar kullandığı ve katılımcıların hepsinin online, video oyunu oynadıkları tespit edilmiştir (Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Fiziksel aktivitenin insan sağlığı için çok önemli olduğu zihinsel, bedensel ve ruhsal gelişime yardım ettiği bilinmektedir (Şenbakar, 2021). Fakat artık insanlar gündelik hayatta fiziksel aktivite yapmak yerine bilgisayar ve bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler (Hazar ve Hazar, 2017). Neredeyse her yaş grubuna hitap eden bilgisayar oyunlarının oynama yaşı da sürekli olarak düşmektedir (Irmak, 2014). Akçay ve Özcebe (2012)'nin yaptığı çalışmada kreşe devam eden (4-6 yaş) çocukların %44,1'nin bilgisayar oyunu oynadığı görülmüştür.

Bilgisayar oyunları gerek içerikleri gerekse bireyleri üzerinde bıraktıkları algı ve tutumun topluma yansımaları açısından önem arz etmektedir (Yılmaz, 2019). Bilgisayar oyunlarının bireylerde bıraktığı olumlu/olumsuz etkileri üzerine araştırmalar yapılmıştır. Bilgisayar oyunlarının bireylerde yeni bir dil öğrenmelerine yardımcı olduğu (Graham ve Kyle, 2008), hayal dünyalarının zenginleşmesine imkân tanıdığı (Sevgili Koçak, 2019; Horzum, 2011), motivasyonlarının artmasını sağladığı (Swan, 2010), bilişsel becerileri arttırdığı (Cihan ve Araç Ilgar, 2019), strese karşı soğukkanlılığın artmasında ve dikkatlerini dağıtmadan koruyabilmelerine yardımcı olması (Yalçın ve Bertiz, 2019) gibi olumlu etkileri yapılan araştırmalarla tespit edilmiştir. Tüm bu olumlu etkilerin yanında bilgisayar oyunlarının pek çok olumsuz etkisi de bulunmaktadır. Bireylerin akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını olumsuz etkilediği (Güney, 2008; Horzum, 2011), beyin gelişimini olumsuz etkilediği (Öztütüncü Doğan, 2006), düşmanlık duygusunu arttırdığı (Markey ve Scherer, 2009), agresif davranışlara, depresyona, göz kuruluğuna ve uyku düzeninde sıkıntılar yaşamaya neden olduğu (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), sosyalleşmeden uzaklaştırarak yalnız kalmalarına ve manevi çöküş yaşamalarına neden olduğu (Yılmaz ve Candan, 2018), oyun

içindeki olumsuz davranışları gerçek hayatta da uygulamalarına (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018), empati duygusunun körelmesine (Turpoğlu Çelik ve Uzunlar, 2018) gibi birçok olumsuzluğu neden olduğu yapılan araştırmalarda görülmüştür.

Bilgisayar oyunları aksiyon, spor, yarış, strateji, FPS, MMORPG ve savaş gibi birçok türde üretilmektedirler ve neredeyse her türdeki oyun içeriğinde yer alan şiddet ögesi oyuncuları etkileme potansiyeli ile birçok araştırmanın konusu olmuştur (Kelleci, 2008; Güney, 2008; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Horzum, 2011; Yılmaz ve Candan, 2018; Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018; Yılmaz, 2019). Tercih edilen oyun türleri üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında çoğunlukla şiddet içerikli öğelere yer veren oyunlar olduğu görülmüştür (Taylan, Topal ve Ayas, 2018). 319 lise öğrenci ile yürütülen çalışmada öğrencilerin %67,4'nün günlük ortalama 0-120dk, %15'nin 121-240dk, %15,2'sinin 241-360 ve %2,3'nün de 601dk üzerinde oyun oynadıkları en çok tercih ettikleri oyun türünün ise savaş ve strateji olduğu tespit edilmiştir (Soyöz Semerci ve Balcı, 2020). 276 ortaokul öğrenci ile yapılan çalışmada da öğrencilerin en çok savaş ve aksiyon oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür (Korkmaz ve Korkmaz, 2019). 563 ilkokul öğrencisinin katıldığı çalışmada öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türlerinin başında yarış, savaş, kıyafet giydirme oyunlarının geldiği görülmüştür (Özer, 2020). Ayrıca 4. ve 5. sınıfta okuyan 484 öğrencinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin %62,20'si şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamadıklarını, %37,80'i oynadığını belirtmiştir, ancak öğrencilerin tercih ettikleri oyunlara bakıldığında aslında %64,25'nin şiddet içerikli oyun oynadığı %35,75'nin şiddet içerikli oyun oynamadığı görülmüştür (Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

Şiddet içerikli oyunların diğer oyun türlerine nazaran daha fazla tercih edilmesi üretici firmaları da bu içerikteki oyunları üretmeye teşvik edeceği düşünülmektedir. Bu durum sonunda şiddet içerikli oyunların etkileri üzerine çalışmalar yapılmıştır. Şiddet içerikli oyunların oynanması bireylerdeki bilişsel süreçleri hareketlendirip uyarılmayı sağlayarak saldırganlık düzeyinin artmasına neden olabilmektedir (Evcin ve Erzi, 2019). Farklı ülke, yaş grubu ve kültüre sahip 18.000 kişinin katıldığı çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın uzun ve kısa vade fark etmeksizin saldırganlık davranışını artırdığı görülmüştür (Anderson ve diğerleri, 2010). Yapılan bir araştırmada da şiddet içerikli oyunların bu oyunları oynamayanlara göre şiddete daha fazla eğilimli oldukları ve şiddet algıları bakımından oynamayanlara göre daha pozitif baktıkları görülmüştür (Yılmaz, 2019). Ayrıca ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve oyun bağımlılığının artması öğrencilerin zorbalık düzeylerini anlamlı bir şekilde arttırdığı görülmüştür (Hazar ve Ekici, 2021).

Özetle, hayatımızın neredeyse her alanında kullanılan bilgisayarlar eğlence amaçlı olarak da kullanılmakta ve özellikle bilgisayar oyunları çokça tercih edilmektedir. Bilgisayar oyunlarını oynama yaşı da sürekli düşmektedir. Bilgisayar oyunlarının türleri ve içerikleri kapsamında birçok olumlu/olumsuz etkileri yukarıdaki anlatılan araştırma sonuçlarında da görülmektedir. Ülkemizde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının etkileri üzerine yapılan deneysel çalışmalar sınırlıdır (Evcin ve Erzi, 2019). Bu bağlamda bu araştırmayla şiddet öğelerine çokça yer veren dijital oyunların üniversite öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine ve siber zorbalığa uğramalarına/siber zorbalık yapmalarına olan etkisinin ortaya konması amaçlanmıştır.

1.2. Araştırmanın amacı

Yapılan araştırmalarda, dijital oyunlar sadece bağımlılığa neden olduğu düşünülse de aslında bireylerde olumsuz davranışlara, cinsellik ve ırkçılık gibi faktörleri normalleşmesine, sosyal davranışların oluşmasına ve beyin fonksiyonlarında olumsuzluklara yol açma gibi etkiler bıraktığı görülmüştür (Öztütüncü Doğan, 2006; Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018; Horzum, 2011; Yılmaz ve Candan, 2018). Dijital oyunların çoğunluğunun şiddet içerikli oyunlar olduğunu gösteren birçok araştırma ve bilgisayar oyunlarının bireyleri saldırganlık ve şiddete yönlendireceğine dair pek çok bilimsel araştırma mevcuttur (Taylan, Topal ve Ayas, 2018; Soyöz Semerci ve Balcı, 2020; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Eroğlu, 2009; Evcin ve Erzi, 2019; Anderson ve diğerleri, 2010; Yılmaz, 2019; Gürkan, 2016). Bireylerin oynadıkları oyunlarının şiddet içerikli oyunlar olmadığını düşündükleri fakat farkında olmadan aslında şiddet içerikli oyunlar oynadıkları da görülmüştür (Burak ve Ahmetoğlu, 2015). 302 lise öğrencisinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türünün şiddet içeren oyunlar olduğu görülmüş, şiddet ve saldırganlık barındıran bilgisayar oyunlarını tercih edenlerin oranı %44,7 iken savaş ve terör üzerine kurulu bilgisayar oyunlarını tercih edenlerin oranı %31,5 olarak tespit edilmiş olup tercih edilen oyun türlerine bakıldığında hepsinin de şiddet içerikli öğelere bolca yer veren oyun türleri olduğu görülmektedir (Taylan, Topal ve Ayas, 2018).

Bu alanda birçok çalışma yapılmasına rağmen, bilgisayar ve internet teknolojisinin ilerlemesi ile oynanan oyunların içerikleri sürekli değişmekte ve bu oyunların olası etkileri de bu değişimle birlikte farklılaşmaktadır.

Bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite

öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

1.3. Problem cümlesi

Bu çalışmanın problem cümlesi “Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin siber zorbalık yapma/uğrama ve saldırganlık düzeylerine etkisi var mıdır ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunların oynanmasının siber zorbalık yapma/uğrama ve saldırganlığa olan etkileri hakkındaki görüşleri nasıldır?” şeklinde oluşturulmuştur.

Bu problem cümlesini cevaplamak için cevap aranacak araştırma soruları da aşağıdaki gibidir:

1. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süreleri, tercih ettikleri oyun türleri ve dijital oyun oynama durumları nedir?
2. Üniversite öğrencilerinin saldırganlık, siber zorbalık yapma ve uğrama düzeyleri nasıldır?
3. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile saldırganlık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?
4. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalık yapma düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?
5. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalığa uğrama düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?
6. Şiddet içerikli dijital oyun oynamanın üniversite öğrencilerinin;
 - a. Fiziksel saldırganlık,
 - b. Düşmanlık,
 - c. Öfke,
 - d. Sözel saldırganlıklarına ve
 - e. Toplam saldırganlık davranışını göstermelerine etkisi var mıdır?
7. Şiddet içerikli dijital oyun oynamanın üniversite öğrencilerinin siber ortamda
 - a. Dilsel zorbalık,
 - b. Kimliği gizleme,
 - c. Siber sahtecilik,
 - d. Siber zorbalık,
 yapmalarına etkisi var mıdır?

8. Şiddet içerikli dijital oyun oynamanın üniversite öğrencilerinin siber ortamda
 - a. Dilsel zorbalığa,
 - b. Kimliği gizlemeye,
 - c. Siber sahteciliğe,
 - d. Siber zorbalığa,
 uğramalarına etkisi var mıdır?
9. Üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın bireylerin saldırganlık düzeyleri, siber zorbalığa uğrama ve yapmalarına olan etkileri hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.4. Araştırmanın önemi

Bireyler günümüzde artık boş zamanlarını bilgisayar oyunları ile değerlendirmekteler (Hazar ve Hazar, 2017). Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar oyunları grafik teknolojisinin sınırlarını zorlayarak gerçeğe yakın grafiklerle piyasa çıkmaktadırlar. Bu grafiklerle de şiddet öğeleri daha gerçekçi bir şekilde bilgisayar oyunlarından oyunculara aktarılmaktadır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının büyük çoğunluğu artık internetin herkes tarafından ulaşılabilir olmasıyla birlikte tek oyunculu yerine çoklu oyunculu (online) olarak tasarlanmaktadır. Şiddet öğelerinin gerçekçi bir şekilde bu oyunlarda yer alması bireylerin bu oyunlarda maruz kaldıkları ya da uyguladıkları şiddet öğelerini gerçek yaşamlarında daha kolay uygulayabilmelerini sağlayabilmektedir (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018).

Literatürde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bireylerin saldırganlık düzeylerine etkisine ve bireyler üzerindeki olumsuz etkileri üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Ancak bu araştırmalar büyük çoğunluğu betimsel çalışmalar olmakla beraber araştırmalar genellikle ilkökul, ortaokul ve lise öğrencileri ile yapılmıştır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Şelimen ve Ceylan, 2018; Çankaya ve Ergin, 2015; Hazar ve Ekici, 2021; Yılmaz, 2019; Taylan, Topal ve Ayas, 2018).

Bu çalışmada ise gelecek nesilleri yetiştirecek olan üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu bağlamda literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca üniversite öğrencilerinin bu konudaki görüşlerinin, ileride çalışacakları okullarda bu durumu nasıl değerlendirecekleri açısından bir öngörü

sağlayacağı düşünülmektedir.. Bu nedenle araştırmanın sonuçlarının gerek literatüre gerekse pratik alana fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Araştırmanın sınırlılıkları

1.Bu araştırma 2019-2020 eğitim öğretim yılı Amasya il merkezindeki Amasya Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği bölümü 3.Sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.

2.Araştırma bulguları Kar-Ya saldırganlık ölçeği, siber zorbalık ölçeği ve görüşme formundaki sorularla sınırlıdır.

3.Uygulama sürecinin 4 hafta, haftada 1 ders saati olmasıyla sınırlıdır.

4.Şiddet içerikli oyun olarak sadece Counter-Strike v1.6'nın oynatılmasıyla sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Bilgisayar oyunu: Dijital ortama bağlı, grafikler yardımıyla desteklenerek canlandırılmış, oyuncuların el-göz koordinasyonlarıyla ve oyun içi tercihleriyle şekillenen sanal simülasyonlardır (Denizel, 2012).

Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu: Sanal ortamda oyuncunun başka bir sanal oyuncuya ya da sanal karaktere şiddet uygulamasına imkân veren bilgisayar oyunlarıdır (Yılmaz, 2019).

Strateji Oyunları: Oyuncuların bir ordu, ülke gibi toplulukları yöneterek karşısındaki rakiplerin mevcut durumlarına göre hamleler yaparak üstün gelmeye çalıştığı oyun türüdür. Age of Empires serisi ve Total War serisi gibi oyunlar örnek verilebilir (Taştekin, 2019).

FPS (First Person Shooter): Oyuncunun, oyun içindeki karakterin gözünden oynadığı silah kullanma, araç sürme vb. etkileşimlerin gerçekleştiği oyun türüdür (Turpoğlu Çelik ve Uzunlar, 2018).

TPS (Third-Person Shooter): Oyun karakterinin değişik açılardan gösterilebildiği ve genelde oyundaki karakterin arkasından görüntü sağlanan oyun türüdür (Turpoğlu Çelik ve Uzunlar, 2018).

Macera Oyunları: Oyuncunun genellikle bir hikâye ve bilinmezlik içerisinde olduğu kurmaca bir dünyada gerekli malzemeleri toplayıp ve karşılaştığı problemleri çözerek ilerlediği oyun türüdür. Max Payne, Tomb Raider ve Mafia vb. oyunlar örnek verilebilir (Taştekin, 2019).

Aksiyon Oyunları: Oyuncunun, oyunun temposu hiç düşmeden başından sonuna kadar sürekli olarak hareket halinde olduğu oyun türüdür ve en çok bilinen örnekleri Counter-Strike, Half-Life ve Call of Duty vb. oyunlar gelmektedir (Taştekin, 2019).

Siber zorbalık: Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılarak bireylere ya da gruplara, karşı yapılan teknik ya da ilişkisel tarzda zarar verme davranışlarını siber zorbalık olarak tanımlanmaktadır (Arıca, 2011).

Saldırganlık: Saldırganlık 'bireyin kendi düşünce ya da davranışlarını, dıştaki direnmelere karşın zorla karşısındakine benimsetme çabası' olarak Ruhbilim Terimleri Sözlüğü'nde tanımlanmaktadır (Enç, 1980, s.158).



II.BÖLÜM

2. LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırma konusuyla ilgili temel kavramlar mevcut alan yazın bağlamında açıklanmış ve bu kavramlarla ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan araştırmalara, bilgisayar oyunlarının bireyler üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerine, saldırganlık ve siber zorbalık kavramları hakkında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Literatür

2.1.1. Oyun nedir?

Oyun nedir sorusuna verilebilecek tanımlar uzun zamandır tartışmaların konusu olmuş ve birçok insanın tanım bulmaya çalıştığı bir kavram olmuştur (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014). Oyun, oyuncunun belirlenen bir ortamda neler yapip neler yapamayacağını belirlediği, belirlenmiş kurallar çevresinde, amaca veya hedefe ulaşmak için yapılan yarışma faaliyeti olarak tanımlanmaktadır (Çetin, 2013). Oyunun felsefesi konusunda temel bir kaynak olan Huizinga (1938) hayvanların bile hiçbir insanın öğretilmesine ihtiyaçları olmadan oyun oynayabildiklerini vurgulayarak oyunun içgüdüsel bir etkinlik olduğunu belirtmiştir. Bu durum insanlarda da mevcuttur ve insanlar doğumlarından ölümlerine kadar oyun oynama gereksinimi duydukları düşünülmektedir. Tuğrul'a (2010) göre oyun insanoğlunun yaratılışından günümüze kadar getirdiği, doğum ile başlayan ve gelişerek devam eden, insanın ihtiyaçları için en tatmin edici kaynaklardan biri olarak tanımlanmaktadır.

Oyunlar çocukların sosyal ve zihinsel becerilerini geliştiren, sosyal hayatta çekingence olmamalarına yardımcı, iletişim becerilerini geliştiren, kendilerini anlaşılır şekilde ifade etmelerini sağlayan, çevresiyle paylaşım içinde olmalarını ve çevresini iyi tanımasını sağlayan ayrıca problem çözme becerilerine de katkı sağlayan bir kavramdır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Antik çağlarda bile oyunların ve oyuncakların çocukları eğitmek için kullanılan bir araç ve etkinlik olduğu arkeolojik kazılarla ortaya çıkarılmıştır (Bayrak, 2010). Türklerin ata binmesini ve dengelerini sağlayabilmelerini öğreten cirit oyunu geçmiş dönemlerde hem iyi bir binici hem de iyi bir asker olmada kullanılan en etkili oyunlardan biri olmuştur (Koçan, 2007). Bu bağlamda geçmişten günümüze oyunlar çocukların yetenekleri ve eğitimleri için

kullanılan bir eğlence aracı olarak kullanıldığını söyleyebiliriz. Ancak geçmişte oyunlar caddelerde, sokaklarda, bahçelerde arkadaşlarla beraber gerçekleştirilen etkinliklerken, günümüzde artık imkân varsa evlerde imkân yoksa da internet kafelerde bilgisayar başında oynanan dijital oyunlara dönüşmüşlerdir (Horzum, 2011). Bilgisayar başında oynanan oyunların gelişme süreci televizyonlara bağlanan oyun konsollarıyla başlamışken, sonrasında kişisel bilgisayara doğru yönelmiştir (Kukul, 2013). Bilgisayar oyunlarının yaygınlaştığı ilk dönemlerde geliştirilen bilgisayar oyunları gerek etkileşim gerekse grafiksel açıdan günümüzdeki bilgisayar oyunlarına kıyasla oldukça yetersiz kalmaktaydı (Zereyak, 2008). Ancak günümüzde bilgisayar oyunlarına baktığımızda grafiksel ve etkileşim açısından geçmişteki bilgisayar oyunlarına göre oldukça gelişmiş durumdadır. Etkileşim açısından günümüzde oyunlar VR (Virtual Reality) yani sanal gerçeklik denilen teknoloji sayesinde oyuncuyu adeta oyunun içine çekmektedir. VR teknolojisiyle birlikte oyun içinde yer ortamların ve içeriklerin çok gerçekçi olması ve oyuncu tarafından oluşturulan karakterin oyuncular için farklı bir sanal dünya sunması bireylerin gerçekte yapamadıkları davranışları bu sanal dünyada kolayca yapabilmelerine imkân tanımaktadır (Yılmaz, 2019).

2.1.2. Neden oyun oynarız?

İnsanoğlunun hayatına bilgisayarlar ilk girdiğinde çok gelişmiş olmadıklarından zaman geçirmek için değil de sadece belirli işlemleri yapmak için kullanılıyordu çünkü o zamanın bilgisayarı günümüzdeki gibi her alanda kullanılabilecek düzeyde donanıma sahip değillerdi. Ancak günümüzde özellikle herkes tarafından ulaşılabilir hale gelmeleriyle ve internetin de tüm dünya geneline yayılmasıyla farklı amaçlar için de kullanılmaya başlandı. Bilgisayar ve internet hayatımızın pek çok alanında bizlere kolaylıklar sağlarken, dijital oyunlar da yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiş ve bireyler arasında bu dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmak güncel kültürün bir imgesi haline gelmiştir (Yalçın ve Bertiz, 2019). Türkiye’de bilgisayar başında geçirilen sürenin günlük ortalama 7 saat olduğu ve bu süreyi sadece çevrimiçi oyunlar oynayarak geçiren bir kitlenin olduğu bilinmektedir (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020). Bireyleri internete bağımlı hale getiren etmenlerin başında çevrimiçi olarak oynanan dijital oyunlar yer almaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019). İnternete olan bağımlılık ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olduğu görülmüştür (Günüç, 2015). Dijital oyunlara bağımlı bireylerin bu oyunlara bağımlılığı sabit kalmayıp katlanarak arttığı için bu oyunlara ayırdıkları vakit sürekli artarak (Yalçın ve Bertiz, 2019) bireylerin okul başarılarını ve sosyal hayatlarını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir (Horzum, 2011).

Bilgisayar oyunlarının neden oynandığına dair yapılan arařtırmalara bakıldığında bilgisayar oyunu oynama nedenlerinin başında stresli halden kurtulma isteđi, öfke ve kızgınlıktan sonra rahatlama isteđi, boş zamanı deđerlendirmek ve başarısızlık duygusunu bastırmak isteđi gibi duygular için bilgisayar oyunlarının oynandıđı yapılan arařtırmalar sonunda görölmüřtür (Uluyol, Demiralay, řahin ve Eryılmaz, 2014; Reinecke, 2009; Onay Durdu, Hotomarođlu ve Çađıltay, 2004). Bireyler ayrıca yoğun ve sıkıcı ders ortamından uzaklařmak, arkadaşları arasında saygınlık kazanmak ve sosyal ilişkilerinde kabul görünmek için bilgisayar oyunu oynayabilmekteler (Kuřay ve Akbayır, 2015). Koç ve Uđur (2017) yaptıkları çalıřmada üniversite öđrencilerinin başta eđlenmek ve yeteneklerinin düzeyini öđrenmek-sınamak için bilgisayar oyunu oynadıklarını gözlemlemiřlerdir. Çocukların kendilerini rahatlamıř hissetmelerini, stresten uzak durmayı ve zamanlarını istedikleri gibi geçirme isteđi onları dijital oyunlara yönlendirmekte ve dijital oyunlara bađımlı hale gelmelerindeki etkenler olarak görölmektedir (İnal ve Çađıltay, 2005). Bilgisayar oyunu oynayanlar genellikle streslerini atmak ve oyunların sunduđu rekabetçi ortamında içinde olmak için bu oyunları oynamaktadırlar ve bu bulgunun geçmiřte yapılan arařtırmalarla da tutarlı olduđu bilinmektedir (Gökkaya ve Deniz, 2014). Oyuncuların, bilgisayar oyunlarının kendilerine sunduđu kademe(seviye) atlama, rozet alma ve sosyal ortamda destekleri gibi faktörler yüzünden oyunlara olan bađımlılık eğilimlerinin arttıđı bilinmektedir (Gökkaya ve Deniz, 2014).

Ayrıca insanlar neden oyun oynama gereksinimi duyar sorusuna Malone (1981) kontrol, karřı koyma, merak duygusu ve düřsel mekanlar olarak dört ana kavramla cevap vermiř; Garris, Ahlers ve Driskell (2002) ise bu soruya uyarıcılar, rekabet, gizem ve kontrol gibi bileřenlerin insanları oyun oynama yönelttiđini belirtmiřtir. Dijital oyunların özellikle rekabetçi ortamlar sunması, adrenalin yükseltebilecek içeriklerden oluřması ve hayali bir ortam sunması çocukları dijital oyunlara yönlentmektedir (Sherry ve Lucas, 2001). E-spor turnuvasına katılmıř 8 üniversite öđrencisi ile neden oyun oynadıkları üzerine yapılmıř bir çalıřmada öđrencilerin dijital oyun oynama nedenleri sıralandıđında birinci sırada dijital oyun kültürü döneminde büyümüř olmaları gelmekte ve diđer nedenler merak, kiřisel rahatlama, başkalarıyla tanışmak, liderlik duygularını arttırmak ve boş zamanlarını deđerlendirmek olduđunu belirtmiřlerdir (Sađlam ve Topsümer, 2019). Bilgisayar oyunu üreticilerinin de oyunlarında rekabetçi ortamlara, seviye atlama ve kademelendirme sistemlerine yer vererek oyuncuları bu oyunlara bađımlı hale getirip yüksek kazanç hedeflenmekte oldukları dijital oyun platformu olan Steam'de en çok oynanan oyunların PUBG, DOTA2 ve CS: GO olmasına bakılarak söylenebilir (Steampowered, 2020).

2.1.3. Bilgisayar oyunları

Bilgisayarların gelişmesiyle birlikte bilgisayar oyunları da ilerlediler. 1961 yılında piyasaya sürülen Spacewar! Oyunu bilgisayar oyunlarının miladı olarak kabul edildiği düşünülmektedir (Tüzün, Akıncı, Yıldırım ve Sırakaya, 2013). Dijital oyun sektörünün, neredeyse sinema kültürünün kalbi kabul edilebilecek Hollywood sinema sektörünü geride bırakabilecek potansiyele ulaşması, dijital oyunların toplum yaşantısındaki kullanımını her geçen gün biraz daha arttırmaktadır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). Gelişen grafik motorlarıyla birlikte bilgisayar oyunları çeşitlenmiş ve grafiksel olarak sürekli gelişme göstermiştir (Toksöz, 1999). Bilgisayarlar herkes için ulaşılabilir hale gelince çocukları sundukları oyun ve internet olanaklarıyla kendilerine çekmişlerdir (Kurfalı ve Aksüt, 2005). Gelişen grafik motorları sayesinde gerçeğe yakın sosyal, tarihi, askeri ya da sağlık gibi birçok alanda bilgisayar oyunları geliştirilmiş ve geniş kullanıcı kitlelerine ulaşılmıştır (Doğusoy ve İnal, 2006). Eski oyunlar gerçek dışı ve ciddiye alınmayacak grafikler sunduklarından oyunların temaları çok önemsizken günümüzdeki gerçekçi grafikler ve sahneler bu oyunların çocuklar üzerindeki etkisinin ciddiye alınmasını gerektiğini göstermektedir (Toksöz, 1999). Bilgisayar oyunları, çocukların günlük hayatlarını, derslerdeki başarılarını ve ruh sağlıklarını etkileyen ve bu yönü ile araştırmacıların ilgisini çeken bir konu olmuştur (Kelleci, 2008). Şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere bireylerin ruhsal ve bedensel sağlıklarını olumsuz etkileyecek sayısız oyun piyasayı ayakta tutabilmek için bilgisayarların yanında cep telefonlarına hatta TV'lere varacak kadar geniş bir alanda kullanılmaktadırlar (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016).

Ayrıca, Türkiye genelinde 20 binden fazla internet kafe bulunmakta ve ayda 7,5 milyon oyuncu bu kafelere gelmektedirler (Ankara Dijital Oyun Raporu, 2017). İnternet kafelerin ne amaçla kullanıldığını öğrenmek amacıyla yapılan bir araştırmaya göre katılanların yüzde 43'ü chat yaparken yüzde 26'lık bir kısım oyun oynamak için gittikleri ve internet kafelere oyun oynamak için gidenlerin oynadığı oyunların %54,5'ünün şiddet içerikli oyunlar olduğu görülmüştür (Esgin, 2000). Yapılan başka bir araştırmada da internet kafelerde en çok tercih edilen oyun türünün %42 ile şiddet ve savaş oyunları olduğu görülmüştür (Tuna, 2013). Bununla birlikte, bilgisayar oyunları grafik ve içeriklerin gelişmesiyle birlikte artık birçok farklı oyun türüne ait öğeleri bünyelerinde barındırabiliyorlar. Araştırmalarda bazı kullanıcılar her ne kadar şiddet içerikli oyun oynamadıklarını söylediler de araştırmalara göre bilgisayar oyunlarının %89'u şiddet içermektedir (Eroğlu, 2009).

Dijital oyunların sunduğu eğlence öğeleri ve iletişim olanakları bu oyunların kullanımı her geçen güne göre daha fazla arttırmakta (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008) ve çocuklar ile

gençlerin bu oyunları oynama sıklıkları ile dijital oyunların yaygınlığının daha da artmasına sebep olmaktadır (Kars, 2010). Buna bağlı olarak aileler çocuklarının bilgisayar başında geçirdikleri uzun vakitlerin çocuklarını olumsuz etkilediklerini düşünüp onların sosyal hayattan soyutlanıp kimseyle iletişim kurmamalarından yakınmaktadır (Çakır, 2013). Ayrıca en çok tercih edilen oyunlar arasında şiddet ve cinsel içerikli oyunların olması ailelerin çocuklarının bu oyunlardan olumsuz olarak etkilenmeleri üzerine düşünmek zorunda bırakmaktadır (Tarhan, 2007). Bu oyunların bilinçsiz şekilde kullanılması aileler ve çocuklar üzerinde olumsuz etkiler bırakabilmektedir. İlköğretim 7. ve 8. Öğrencilerinin ne tür dijital oyun seçtiklerini, beğendiklerini belirlemek amacıyla yapılan çalışmada; öğrencilerin yüzde (%) 32'si şiddet içerikli oyunları, yüzde (%) 29'u şiddet öğelerine yer veren spor oyunlarını, yüzde (%) 17'si ise insanların birbirlerine olan şiddeti ele alan oyunları seçtikleri sonucuna ulaşılmıştır (Funk, 1993). Ayrıca, son 25 yılda yapılan çalışmalara bakıldığında büyük çoğunluğu şiddet içerikli öğelere yer veren dijital oyunları oynamanın gerçek hayatta saldırganlık üzerinde bir etkisinin olup olmadığını bulabilmek için yapılmıştır (Günay, 2011).

Aslında bilgisayar oyunlarından beklenen oyuncuları sıkıldıkları vakitlerde eğlendirmeleri ve belli alanlarda eğitmesidir (Çakır, 2013). Ancak günümüzde özellikle küçük yaştaki bireyler eğitim amaçlı yapılmış oyunları sıkıcı bulmakta ve daha çok eğlence amaçlı ve hareket kısıtlaması olmayan oyunları tercih etmektedirler (İnal ve Kiraz, 2008).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bu kadar aktif olarak kullanılmasında hiç şüphesiz oyunların pazarlanma şekilleri de bir hayli etkilidir. Örneğin; 'Valve' şirketinin oyun platformu olan 'Steam' piyasanın altında sunduğu oyun fiyatlarıyla ve sağladığı destek ile kendi bünyesinde çok sayıda kullanıcı bulundurmaktadır. En son verilere göre Steam'e kayıtlı yaklaşık 1 milyar kullanıcı, 47 milyon günlük aktif kullanıcı bulunmaktadır (Shiftdelete, 2020). Steam'in kullanıcı istatistiklerini verdiği web sayfasına göre en çok oynanan ilk 5 oyun; Counter-Strike: Global Offensive, DOTA 2, PlayerUnknown's BattleGrounds, Team Fortress 2 ve Grand Theft Auto V adlı oyunlardır (Steampowered, 2020). Bu oyunların içerikleri incelendiğinde hepsi yüksek seviyede şiddet ve cinsel içerik barındırdığı görülmektedir. 125 milyon kullanıcıya sahip bir platformda kullanıcıların en çok oynadıkları oyunlar arasında şiddet içerikli oyunların yer almasına bakılarak en çok tercih edilen oyun türlerinin şiddet içerikli oyunlar olduğunu d yanlışı olmayacaktır. Dünyadaki yaygın olarak tercih edilen bilgisayar oyunlarının büyük bir bölümünün şiddet içerikli olması (Buckley ve Anderson, 2006) şiddet içerikli oyunları birçok araştırmmanın konusu yapmıştır. Yapılan birçok araştırmada bilgisayar oyunlarının kullanım amacına, süresine ve oyunun içeriğine bağlı olarak olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu bulunmuştur. (Setzer ve

Duckett,1994; Smith, 2004; Dođusoy ve İnal, 2006; Anderson ve Prot, 2011; Buckley ve Anderson, 2006; Anderson, Bushman ve Carnagey, 2007; Horzum, 2011). Yapılan arařtırmalar sonunda řiddet ierikli oyunların 5 byk etkisi olduđu grlmř ve bunlar; Fiziksel tepkileri arttırmak, saldırgan algılayıřları arttırmak, saldırgan hisleri arttırmak, saldırgan davranıřları arttırmak ve sosyal davranıřları azaltmaktır (Gentile ve Anderson, 2006).

Bunların yanı sıra bilgisayar oyunlarının byk bir blmn oluřturan řiddet ierikli oyunların bireylerin ruh sađlıklarını bozduđu (Gney, 2008), hiperaktiviteye neden olduđu (Uluay, 2013), đrenme zorluđu ekilmesine neden olduđu (Horzum, 2011), akademik bařarılarını olumsuz etkilediđi (Anderson, Gentile ve Buckley, 2007), bađımlılık yaptıkları (Hsu, Wen ve Wu, 2009), ocukların beyinsel geliřimlerini kt etkilediđi (zttnc Dođan, 2006) ve olumsuz sosyal davranıřlar gstermelerine sebep olduđu (Anderson ve Bushman, 2002) grlmřtir. Agresif davranıřlar gsterme, řiddete meyilli davranıřlar, duygu ve hislerin azalması, gerek hayattan soyutlanma alıřma gibi ok nemli psikolojik etkilerinin yanında; hiperaktivite, erken olgunlařma, hareketsizliđe bađlı olarak psikomotor beceri bozuklukları gibi biyolojik olumsuz etkileri de mevcuttur (Horzum, 2011). Bunlara bađlı olarak da akademik bařarısızlık, đrenme bozuklukları/zorluđu gibi etkileri de eklenebilir. Aileler de bu durumu fark etmekte ve ocuklarının bu oyunlar yznden ders alıřmadıklarını ve ok fazla bilgisayar bařında vakit geirdiklerinden yakınmaktadırlar. Harris (2001) arařtırmasında ocuklarda dijital oyunların olumsuz etkilerini alan literatrn inceleyerek konu edinmiřtir. Bu alıřmada olumsuz etkilerden biri olarak oyun bađımlılıđı n plana ıkmıřtır. rneđin; ocuklar bu oyunlarla kendilerini btnleřtirerek gerek dnyadan soyutlanıp kendilerini bir oyun karakteri gibi dřnp hareket edebilmektedirler (Horzum, 2011). Gnmzde mavi balina oyunu yznden birok intihar vakasının grlmesi de bu duruma rnek gsterilebilir (BBC, 2019)

Bu olumsuz etkilere rađmen bilgisayar oyunlarının bireylerde hayal gcn arttırmada (Horzum, 2011), problemlere karřı zm yolları retmelerinde (Bilgi, 2005) ve hatta yeni bir dil đrenmelerinde (Graham ve Kyle, 2008) katkıda bulunduđu grlmřtir. Bilgisayar oyunları zellikle ocukların bilgisayar okuryazarlıklarının geliřmesine, el-gz koordinasyonlarında ve reflekslerinde geliřme, 3 boyutlu dřnme yeteneklerini geliřtirdiđi grlmřtir (Cesarone, 1994). Yapılan arařtırmalara bakıldıđında řiddet ierikli oyunlara ynelik yapılan arařtırmaların byk ođunluđu yurtdıřında yapılmıřtır. Trkiye'de de řiddet ierikli oyunların yksek oranda tercih edilmesine rađmen yeteri kadar alıřma bulunmamaktadır (Dilekmen, Ada ve Alver, 2011; Samancı, 2006).

2.1.4. Çevrimiçi oyunlar

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle beraber insan hayatında değişimler yaşanmıştır. Bu gelişmelerin insan hayatına kattığı en büyük yenilik ise internet kullanımınıdır (Tekindal ve Çalışkan, 2016). Günümüzde internetin artık herkes tarafından ulaşılabilir hale gelmesiyle birlikte oyun üreticileri de çevrimiçi oyunlar üretmeye başladılar. Öyle ki bu çevrimiçi oyunlar internet bağımlılığında önemli bir rol almaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019; Koçoğlu, 2019). Dijital ortamların hızla gelişmesiyle insanlar üzerindeki etkisi artmış ve özellikle dijital oyunlar, başta çocuklar ve genç bireyler tarafından sıkça oynanmakta buna bağlı olarak da oyun oynama süreleri ile oyunlara olan ilgileri de sürekli artış göstermektedir (Yalçın İrmak ve Erdoğan, 2016). Türkiye’de internet kullanıcılarının en çok vakit harcadıkları alanlar online platformlardır ve nüfusun yarısından fazlası internete erişebilmekte olup internete erişebilenlerin %70’i çevrimiçi oyunlar oynamaktadır (İlgaz Büyükbaykal ve Abay Sabuncu, 2020). Lise öğrencilerinin dijital oyun eğilimleri üzerine yapılan bir çalışmada öğrencilerin en çok çevrimiçi oyunları oynamayı tercih ettikleri ve ayrıca çevrimdışı oyunları da tercih ettikleri görülmüştür (Taylan, Topal ve Ayas, 2018). Bireyler online oyunları kullanarak başka insanlarla iletişime geçmenin yanında ekonomik, kültürel ve psikolojik kazanç elde etmekte ve bağımlılıkları artmaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019). Üniversite 1.sınıf öğrencilerin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin %52,2’si çevrimiçi oyun oynadığını beyan etmişlerdir (Tekindal ve Çalışkan, 2016). İstanbul ilinde 840 lise öğrencisini katıldığı çalışmada öğrencilerin %1,8’inin çevrimiçi oyun bağımlılığı belirtisi gösterdiği, %36,7’sinin ise bağımlılık tehlikesinde oldukları görülmüştür (Ayhan ve Köseliören, 2019).

Çevrimiçi oyunlar internetin tablet, telefon gibi aygıtlarda da yaygın kullanılmaya başlamasıyla bu aygıtlarda oynanabilecek şekilde düzenlenebilmektedir. Örneğin; günümüzde yaygın olarak oynanan PUBG oyunu üreticileri oyunun grafiksel olarak cep telefonları ve tabletler tarafından da oynatılabilmesini sağlamak için yüksek donanım gücüne ihtiyaç duymayan PUBG MOBİLE adı altında bir oyun daha piyasaya sürmüşlerdir. Çevrimiçi oyun tablet, laptop, konsol ve cep telefonları gibi teknolojik aygıtların ve internet aracılığıyla oynanan, oyuncunun oyun içindeki yapay zekaya sahip karakterlerle ya da başka oyuncularla iş birliği ve iletişim içinde oldukları veya birbirlerine karşı oldukları oyunlardır (Barnett ve Coulson, 2010). Çevrimiçi oyunlar bu özellikleriyle çevrimdışı oyunlardan ayrılmaktadır.

Literatürde bu oyunları oynayan bireylerin yaşamlarının olumlu ve olumsuz olarak etkilendiğini gösteren bazı çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin; psiko-tekniğin gelişmesi,

hayal dünyasının genişlemesi, Öz-yeterlilik duygusunun artmasının ve yaratıcılığı arttırma gibi olumlu etkileri bulunmaktadır (Horzum, 2011). Ayrıca çevrimiçi oyun oynayan oyuncular oyundaki diğer oyuncularla iletişim kurarak boş zamanlarını değerlendirebilir ve bilgi-eğlence arayışlarına cevap bulmuş olabilmektedirler (Tran ve Strutton, 2013).

Bu olumlu etkilere rağmen literatürde pek çok olumsuz etkilerin olduğunu gösteren araştırmalar da mevcuttur. Örneğin, 25 öğretmen ile yapılan çalışmada öğretmenler öğrencilerin çoğunlukla çevrimiçi oyun bağımlılığı ve anlık mesajlaşma uygulamalarına bağımlı olduklarını bunlarla beraber de akademik başarıların düştüğünü ve iletişim kurmakta sıkıntılar yaşadıklarını belirtmişlerdir (Karadağ ve Kılıç, 2019). 200 üniversite öğrencisi ile gerçekleştirilen çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığının artması gençlerde saldırganlık düzeylerinin artmasına neden olduğu görülmüştür (Sözen, 2019). Ayrıca kontrolsüz bir şekilde dijital oyun oynayan bireyler zamanlarının çoğunu sanal ortamlarda geçirerek intihara bile eğilimli olabilmekte ve çevrimiçi sanal dünyasının en büyük risklerden biri olan intihara konusu pek çok ülkede çalışma konusu olmuş kamu kuruluşları bu alanda harekete geçmişlerdir, özellikle de çevrimiçi oyunların intihara sebebiyet verdiği bilinmektedir (Yılmaz ve Candan, 2018). Oyun içindeki karakteriyle özdeşleşen bireyler oyun içindeki davranışları olağan bir durum gibi görüp bunu normalleştirerek gerçek hayatta da bu davranışları gösterebilmektedirler (Yücel ve Şan, 2018). Her ne kadar günümüz çevrimiçi oyun formatlarından farklı olsa da çevrimiçi oyun kategorisine giren Mavi Balina oyununun 200'den fazla kişinin intihara yol açtığı bilinmektedir (Yılmaz ve Candan, 2018). Türkiye'de ise 2 kişinin intihar sebebinin bu oyuna bağlanmasıyla diğer intihar sebeplerinin de bu oyunla ilişkili olup olmadığı üzerine araştırma yapılmıştır (Cıngı, 2018).

2.1.5. Mobil oyunlar

Mobil cihazlar da gelişen teknolojiyle beraber sürekli gelişmektedirler ve nitelikleri, yapabilecekleri de sürekli artmaktadır. Mobil cihazlar kategorisine telefonlar, tablet bilgisayarlar, notebook vb. cihazlar yer almaktadır (Altuntaş ve Karaarslan, 2017). Bu aygıtların artık insan hayatının vazgeçilmez birer unsurları oldukları görülmektedir (Çalışkan ve diğerleri, 2017). Özellikle herkes tarafından ulaşılabilir hale gelen ve gün içinde sıkça kullanılan akıllı telefonlar başta konuşma, mesajlaşma, internet ve sosyal medya faktörleri bakımından bireylerin hayatlarını kolaylaştırmakta ve böylelikle insanlar için cazip bir hale gelmektedirler (Yusufoğlu, 2017). Bu mobil cihazlar üreticiler tarafından tüketicilerin her zaman yanlarında taşıyabilecekleri şekilde geliştirilerek boyutları küçültülürken donanımları güçlendirilmiştir ve bu değişim sürekli devam etmektedir. Üreticiler arasındaki kazanç rekabeti de bu teknolojik gelişmeleri sürekli olarak arttırmaktadır. Gelişen donanımları

sayesinden yapabilecekleri de artış gösterdiği için kullanım alanları da artmaktadır. Günümüzde üretilen cep telefonlarına bakıldığında profesyonel fotoğraf makinelerin çekim kalitesine yakın fotoğraflar çekebilmektedirler. Kullanıcılar cep telefonlarına yükleyecekleri uygulamalar aracılığıyla bu cihazların işlevlerini arttırabilmektedirler. Bankaların uygulamalarını yükleyerek bankacılık işlemlerini halledebilirler, alışveriş sitelerinin uygulamaları sayesinde konum fark etmeksizin her yerden alışveriş yapabilirler, medya uygulamaları sayesinde (spotify, netflix vb.) müzikler, filmler, konserler izleyebilmektedirler. Tüm bunların farkında olan üreticiler her geçen gün yeni yazılımlar üreterek tüketicilerin kullandıklarına sunmaktadırlar. Mobil cihazların bu kadar gelişmesiyle birlikte mobil cihaz bağımlılığı kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuş, yetişkinlerde ve ergenlerde sıkça görülmeye başlamıştır (Akyürek, 2020). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri üzerine yapılan bir araştırmada öğrencilerin akıllı telefonları en çok sosyal ağda gezmek için kullandıkları ve akıllı telefonlara olan bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür (Minaz ve Çetinkaya Bozkurt, 2017). Benzer bir araştırmada da üniversite öğrencilerinin boş vakitlerinde akıllı telefon başında çok fazla zaman harcadıkları ve bireylerin bağımlılık düzeylerini ciddi oranda arttırdığı görülmüştür (Yusufoğlu, 2017). Üniversite öğrencilerinin yaş düzeylerinden farklı olarak lise öğrencileri ile Ordu ilinde yapılan bir çalışmada da akıllı telefon bağımlılığının kız öğrencilerde erkek öğrencilere göre daha fazla olduğu görülmüştür (Temiz, Korkmaz ve Çakır, 2020). Günümüzde en yaygın olan mobil cihaz işletim sistemlerine bakıldığında android ve ios ezeli iki rakip oldukları görülmektedir. Android işletim sisteminin uygulama mağazası Google Play, İOS'in uygulama mağazası App Store'dur. 2020'nin 3. Çeyreğinde App Store'daki uygulamaların sayısına bakıldığında yaklaşık 2 milyon uygulama bulunmaktadır ve önceki çeyreğe göre uygulama sayısı yüzde 7,5 artmıştır (Statista, 2020a). Tüm bu uygulamaların yüzde 22'sini oyunlar oluşturmaktadır ve 2020 haziran itibariyle Roblox oyununun en çok hasılat elde oyun olmakla beraber toplam hasılatı 2,74 milyon ABD dolarıdır (Statista, 2020b). Google play mağazasındaki uygulama sayısı ise 2020'nin 3.çeyreği itibariyle 3 milyona yaklaşmıştır (statista, 2020c). Google Play'deki 3 milyona yaklaşan uygulamaların yüzde 13'ünü oyunlar oluşturmaktadır (Statista, 2020d). Dünya genelinde mobil cihaz kullanıcıların sayısı 6,95 milyardır ve 2024 yılında bu sayısının 7,5 milyar olması tahmin edilmektedir (Statista, 2020e). Google Play ve App Store'daki uygulamaların büyük çoğunluğunu oyunların oluşturması yazılım üreticilerini bu alanda yeni oyunlar üretmeye teşvik etmektedir.

Neredeyse her kesim tarafından bilinen Tetris oyunu 1994 yılında mobil cihazlarda oynanabilen ilk oyunculardandır (Nick, 2014). 1997 yılında ise Snake (Yılan) oyunu piyasaya sürülmüştür ancak mobil cihazların donanımsal olarak zayıf olmaları ve piyasaya sürülen

mobil oyunların grafiksel açıdan zayıf olmaları mobil oyuncuların dikkatini çekmemekteydi (Altuntaş ve Karaarslan, 2017). Mobil cihazların günümüzde gelişmiş grafiklere sahip olması yazılımcıların üst düzey grafiklere sahip mobil oyunlar geliştirmesini sağlayabilmektedir. Yapılan bir araştırmada oyunların çevrimiçi(online) olarak tasarlanması kullanıcıları hem bu oyunları yönlendirmekte ve oyun içi alışveriş yapmalarını en çok etkileyen etmenlerden olduğu görülmüştür (Baek, Song ve Seo, 2004). Tercih edilen oyun türleri üzerine yapılan bir çalışmada strateji (%47), Aksiyon (%39), RPG (%39) olarak oyun türlerinin tercih edildiği görülmüştür (Phan, 2011). Bu oyun türlerinin isimleri her ne kadar farklı da olsalar genel olarak bu oyunlarda şiddet içerikli öğelere çokça yer vermektedirler. Örneğin; Age of Empires oyunu bilinen ve en çok tercih edilen strateji oyunlarından biri olmakla beraber oyun içinde ülkelerin, ırkların birbirlerini öldürüp oyunu kazanmaları üzerine kurulu bir oyundur. Aksiyon oyununa örnek verecek olursak Mortal Kombat bilinen en eski ve günümüze dek geliştirilmeye devam eden bir aksiyon oyunudur. Ancak içeriği karakterlerin birbirlerini vahşice öldürmeleri üzerine tasarlanmıştır. RPG oyunları yani rol yapma oyunları belirlenen kurallar çerçevesinde oyundaki karakteri oyuncuların hikâyeye göre yönettikleri oyun türüdür. Bu oyun türüne The Witcher, Fallout, Assassin's Creed gibi oyunlar örnek verilebilir ki bu oyunlarda diğer oyun türlerinde bahsedildiği gibi şiddet öğelerine çokça yer veren oyunlardır. Phan (2011) yılında yaptığı araştırmada Aksiyon, Strateji ve RPG (Rol yapma oyunları) oyun türlerinin daha çok tercih edildiği görülmüş olup bu oyun türleri farklı olsalar da hepsinde de şiddet içerikli öğelere yer verilmektedir ve bu sebeple en çok tercih edilen oyun türlerinin başında şiddet içerikli oyunların yer aldığı söylenebilir.

2.1.6. Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençler üzerindeki etkileri

Bilgisayar oyunlarının ve internetin özellikle çocukların ve gençlerin çokça zaman geçirdikleri, akademik başarılarına, ruhsal sağlıklarına önemli düzeyde etki etmesinden dolayı birçok araştırmacının konusu olmuştur (Kelleci, 2008; Güney, 2008; Horzum, 2011). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın beyin gelişimine olumsuz etki ettiği (Öztütüncü Doğan, 2006), sosyalleşmeyi en aza indirdiği (Vessey, Yım-chıplıs ve Mackenzie, 1998), mağdur/yardıma muhtaç insanlara karşı soğukkanlı olmaya yönelttiği (Anderson, Bushman ve Carnagey, 2007) ve düşmanlık duygusunu arttırmak (Markey ve Scherer, 2009) gibi olumsuz etkilerinin olduğu araştırmalar sonucunda görülmüştür. Tüm bu olumsuz etkilerin yanında bilgisayar oyunlarına bağımlı kişilerin yaşantılarının diğer alanlarında başarılı ve yüksek seviyede zeki oldukları (Haris, 2001), yeni bir dil öğrenmede yardımcı oldukları (Graham ve Kyle, 2008), hayal gücünü arttırması (Horzum, 2011) ve

motivasyonu arttırması (Swan, 2010) gibi olumlu etkilerinin de olduğu yapılan arařtırmalarda tespit edilmiřtir.

Strateji üzerine tasarlanan oyunları özellikle küçük yařlarda oynayan çocuklarda řiddet eęiliminin daha fazla olduęu bilinmektedir (Çakır, 2013). Bu tarz oyunların çocukların iç dünyasında karmařıklık oluřturarak vicdani duygularını kaybedebilecekleri ve sürekli olarak kazanma duygusuna ulařma isteęine itebilmesi sonucunda çocukları sosyal hayattan soyutlayarak oyunlara baęımlı hale getirebileceęi belirtilmiřtir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Küçük yařta bilgisayar baęımlılıęı bařlayan çocuklarda bilgisayar oyunu oynamak haz duygularını arttırmak için kullandıkları bir alan olmakta ve oyun oynama yařının artmasıyla birlikte ailelerin çocuklar üzerindeki kontrolü azalmakta ve çocukların řiddet içerikli oyunlar oynama eęilimi artabilmektedir (Aydoędu Karaaslan, 2015). Oyunlara karřı baęımlılık seviyesine gelen çocukların bu oyunları gerçek hayatla baędařtırmasına baęlı olarak oyun oynamayı her řeyden önce tercih etmeleri gibi sonuçlar doęurarak çocukların akademik başarılarını düřürerek, asosyal davranıřlar göstermelerine neden olabilmektedir (Horzum, 2011). Dijital oyunların içeriklerinde bulunan řiddet, ırkçılık, cinsellik gibi olumsuz faktörleri oyun içinde normalleřtirerek oyuncuların bilinçaltlarına gizlice yükledikleri ve bilgisayar oyunu oynayan çocukların gerçek yařam ile oyun arasındaki yařam arasında ayırım yapmakta zorlandıkları buna baęlı olarak da oyun içindeki olumsuz davranıřları gerçek yařamda uyguladıkları görülmüřtür (Yięit Açıkgöz ve Yalman, 2018). Dijital oyunlar suç teřkil eden řiddet, savař, soygun gibi kavramları normalleřtirerek bireyleri duyarsızlařmaya, sahtecilięe ve düřmanlıęa yöneltmekte olup bireyler sosyal hayattan soyutlanarak yalnız kalmaya yönelebilmektedirler (Yılmaz ve Candan, 2018). Sosyalleřmeden uzaklařan bireyler kendilerine yabancılařmaya bařlayabilmekte, kendini kontrol edebilmekte zorlanmakta ve dijital oyunlarla çok vakit geçiren bireylerde manevi çöküř yařanabilmektedir (Yılmaz ve Candan, 2018). Örneęin, 139 ebeveyn ve 7 ile 15 yař arasındaki çocuklarının katıldıęı bir çalıřmada dijital oyun oynamanın çocuklarda agresif davranıřlara, depresyona, kas-iskelet sisteminde bozukluklara, göz kuruluęu, uyku düzenin bozulması gibi olumsuz etkiler bıraktıęı görülmüřtür (Mustafaoęlu ve Yasacı, 2018).

Yukarıda anlatılan bu olumsuz etkilerin yanında yapılan bazı arařtırmalarda derslerin oyun ortamında iřlenmesi öğrencilerin ders yönelik ilgi ve motivasyonlarını arttırdıęı görülmüřtür (Çakır, 2013). Aksiyon türündeki oyunları oynayan bireylerin bu oyunları oynamayanlara göre olaylara karřı gösterdikleri tepki sürelerini kısalttıęı görülmüřtür (Dye, Green ve Bavelier, 2009). 105 lise öğrencileri yapılan çalıřmada öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel etkinliklere katılımları arasında anlamlı bir iliřki görülmüř,

erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha dijital oyun oynama motivasyonlarının daha fazla olduğu görülmüştür (Demirel, Cicioğlu ve Tekkurşun Demir, 2019). 9 sporcu öğrenci ile yapılan araştırmada dijital spor oyunlarının sporcular üzerinde iyi bir motivasyon ve öğrenme etkisi bırakmasının yanında sporcuların bilişsel becerilerine de olumlu katkıda bulunduğu sonucu görülmüştür (Cihan ve Araç Ilgar, 2019). 16 üstün yetenekli öğrenci ile yapılan çalışmada öğrenciler dijital oyunların olumlu etkilerini hayal gücünü genişletme, işe yarar bilgiler öğrenme ve yaratıcılığın artması olarak belirtmişler ve akıl ile zekâ üzerine kurulu oyunları oynamanın gelişime pozitif yönde katkı sağlayacağı görüşündedirler (Sevgili Koçak, 2019). Ayrıca öğrencilerin derslerin eğitsel oyunlarla verilmesini geleneksel öğrenme yöntemlerine (sınıf içerisinde öğretmeni dinlemek, kitaptan çalışmak vb.) göre daha fazla tercih ettikleri görülmüştür (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008). Oyunlar öğrencilerin derse ilgi düzeylerini arttırırken, ders içeriklerine karşı ilgi duymalarına yardımcı olarak böylece öğrencinin dersteki akademik başarısını ve kendine olan özgüvenini arttırdığı görülmüştür (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Ayrıca yapılan bazı araştırmalara bakıldığında eğer doğru oyunlar seçilirse öğrenmeyi kolaylaştıran zihinsel süreçlerin aktif hale getirerek çocuğun strese karşı soğukkanlı olmasını, uzun süre dikkatini koruyabilmesini sağlanabilmektedir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

2.1.7. Saldırıcılık kavramı

Saldırıcılık, bir bireyi ya da bireyleri fiziksel temas yoluyla ya da sözel olarak incitmeye, kırmaya yönelik kızgınlık, düşmanlık ya nefret duygusu içeren ve zarar verme amacıyla yapılan hareketlerin tümüne verilen bir addır (Bilgi, 2005; Öcel, 2011). Daha sonra bu tanımın yetersiz olduğu düşünülerek "isteyerek zarar verme" kavramı dahil edilmiştir (Bilgi, 2005). Saldırıcılık doğrudan ve dolaylı, sözel ve fiziksel, reaktif(pasif) ve proaktif(aktif) gibi sınıflara ayrılmaktadır (Tayınmak, 2020). Fiziksel saldırıcılık; karşımızdaki insanı dövmek ve yaralamak gibi fiziksel davranışları ifade ederken, sözel saldırıcılık; karşımızdaki insana kötü söz söylemek ve küçük düşürmek için yapılan eylemler olarak ifade edilmektedir (Tuzgöl, 2016; Tayınmak, 2020; Berkowitz, 1989). Ayrıca başkasına ses yükseltmek, dedikodu yapmak, küçük düşürücü lakaplarla hitap etmek ve göz dağı vermek için kötü kelimeler kullanması gibi davranışlar da sözel saldırıcılık olarak görülmektedir (Allen, Anderson ve Bushman, 2018; Dilekman, Ada ve Alver, 2011; Berkowitz, 1989). Dolaylı saldırıcılık; başkaları hakkında asılsız söylentiler yaymak, başkalarıyla hedef kişi hakkında dedikodular yapmak, hedef bireyi belli bir grupta yokmuş gibi davranmak ya da gruptan dışlanmasını sağlayarak zarar vermeyi amaçlayan davranışlardır (Archer ve Coyne, 2005; Arslan, Hamarta, Arslan ve Saygın, 2010; Berkowitz, 1989). Doğrudan saldırıcılık ise

hedef kişinin kışkırtılmasına veya öfkelenmelerine neden olacak davranışların hedef kişiye doğrudan gönderilmesi olarak tanımlanmaktadır (Çelik, 2006; Berkowitz, 1989) ve hedef kişiye vurmak, itmek, bağırarak gibi davranışlar örnek olarak verilebilir. Proaktif saldırganlık ise; insanların hedef gördükleri kişilere zarar vermek amacıyla planlayarak, isteyerek ve kasıtlı olarak yaptıkları davranışlar iken reaktif saldırganlık; insanların karşılaştıkları davranışları tehdit olarak algılamaları sonucunda gösterdikleri davranışlardır (Özdoğan ve Cenkseven Önder, 2018).

Davranışlarımızı, hareketlerimizi ya da duygularımızı günlük hayatımızda, iş hayatımızda açıkça ifade etmekten kaçınabiliriz. Kaçındığımız bu davranışlarımızdan biri de saldırganlıktır çünkü saldırgan davranışlarımızın başkaları tarafından iyi karşılanmayacağını bilir ve doğuracağı sonuçları düşünerek saldırgan davranışlardan çekiniriz. Saldırganlık davranışında bulunmak bireylerde yaralama ve hatta öldürme gibi fiziksel zararlar bırakmasının yanında pek çok psikolojik hasar da bırakmaktadır (Tayınmak, 2020). Saldırganlıkla karşılaşan bireylerin kaygılanma ve korku düzeylerinin artmasında yanında stres bozukluğu, depresyon ve kaygı bozuklukları gibi psikolojik sorunların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (Tayınmak, 2020).

Saldırganlık halinde bulunmak, toplumlar tarafından bireylerin bu davranışı göstermemeleri istenen davranışlardır ve bireylerin yapacakları davranışları saldırganlıktan temizlenmiş bir şekilde uygulamaları istenilmektedir. Ancak buna rağmen en olmaması gereken eğitim kurumlarında bile saldırgan davranış gösteren ya da bu davranışlara maruz kalan bireyler bulunmaktadır (Eroğlu, 2009). Saldırganlık sadece bu davranışa maruz kalanlarda değil bu davranışı sergileyen ve tanık olan bireylerde de hasar bıraktığı yapılan araştırmalarda görülmüştür (Izaguirre ve Calvate, 2018; Dursun, 2012; Baldry, Sorrentino ve Farrington, 2019; Jaradat ve diğerleri, 2016).

Saldırganlık, günümüzde psikologların ve birçok araştırmacının araştırmasına konu olmuştur (Kars, 2010). Saldırganlık özellikle sosyo-psikolojide birçok araştırmacının konusu olmuş ve neden ortaya çıktığı, nasıl engellenebileceği ve iletişim araçları ile saldırganlık ilişkileri üzerine araştırmalar yapılmıştır (Eroğlu, 2009). Öyle ki kitle iletişim araçlarının başında gelen televizyon ve bilgisayarlar aracılığıyla öğrendiğimiz ve çevremizle konuştuğumuz olaylara bakıldığında bu olayların büyük bir çoğunluğu saldırganlıkla ilgili olaylardır (Kağıtçıbaşı, 1999). Bazı çalışmalarda araştırmacılar saldırganlığı ikiye ayırmışlardır (Eroğlu, 2009). Yapılan bir araştırmada saldırganlık araç olan saldırganlık ve düşmanca saldırganlık olmak üzere ikiye ayrılmış olup; düşmanca saldırganlıkta amaç başkasına bilerek isteyerek zarar vermek iken, araç olan saldırganlık eve giren hırsızı

etkisiz hale getirmek için kullanabileceğimiz, kendimizi korumak için yaptığımız davranıştır (Kağıtçıbaşı, 1999). Görsel ve basılı haberlerdeki, filmlerdeki, dizilerdeki ve sosyal medyadaki şiddet içeren öğelere maruz kalmanın insanları saldırganlığa yöneltebileceğine dair araştırmalar mevcuttur (Akçay ve Özcebe, 2012; Güneş ve Yıldırım, 2019). Sporcuları saldırganlığa iten davranışların incelendiği bir çalışmada da sporcu eğer kaybediyorsa, hakemin oyunu kötü yönettiği düşünülüyorsa, sporcuya fiziksel temasta bulunuluyorsa, sporcu kendi potansiyelini gösteremediğini düşünüyorsa saldırganlık gösterebileceği ifade edilmiştir (Atalay, Gürkan ve Yücel, 2015). 236 hemşirelik öğrencisinin yer aldığı çalışmada erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla şiddet uyguladığı, babası annesine şiddet gösteren öğrencilerin saldırganlık puanları diğer öğrencilere göre daha yüksek ve anne/babasından şiddet gören öğrencilerin saldırganlık puanları da görmeyenlere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır (Gürkan, 2016).

Literatürde saldırganlık ile bilgisayar oyunları oynama arasındaki ilişkiyi tespit etmeye yönelik çalışmalar da yapılmıştır. Örneğin; 279 ortaokul öğrencisi ile yapılan araştırmada kontrolsüz bir şekilde bilgisayar oyunu oynayan, spor yapmayan ve bilgisayar oyunu oynama süresi yüksek olan çocukların bu oyunlara olan bağımlılık ve saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür (Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019). Kars ilinde 606 lise öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada ise bilgisayar oyunu oynayan grubun bilgisayar oyunu oynamayan grubu göre saldırganlık puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmüştür (Özmen ve Aktaş, 2019). Ayrıca dijital oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık davranışı gösterme düzeyinin de arttığı araştırma sonuçlarında görülmüştür (Küçük ve Çakır, 2020; Sözen, 2019). İlkokul ikinci sınıf erkek çocuklarının katıldığı bir araştırmada saldırganlık içeren ve saldırganlık içermeyen bilgisayarının oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkisine bakılmış ve saldırganlık içeren bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, saldırganlık içermeyen bilgisayar oyunu öğrencilere göre daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlık gösterdikleri görülmüştür (Irwin ve Gross, 1995). KKTC'nin Lefkoşa ilçesinde yapılan 686 lise öğrencisinin katıldığı başka bir araştırmada da internette oynanan oyun türlerinin büyük bir bölümünün şiddet içerikli oyunlardan oluştuğu ve bu oyunların öğrencilerde kendine dönük ve anti-sosyal saldırganlığı arttırdığı tespit edilmiştir (Bayraktar, 2001).

2.1.8. Genel saldırganlık kuramı

Anderson ve Bushman'a (2002) göre bu kuram dijital dünyadaki şiddet öğeleri ve içerikleri ile saldırganlık davranışı arasındaki ilişkiyi sosyal bilişsel ve sosyal öğrenme

kuramlarını baz alarak açıklamayı amaçlamaktadır. Bu kurama göre bireyin içsel ve çevresel etkenlerin etkisinde kaldığında duygusal, bilişsel ve uyarı mekanizmaları harekete geçerek, kişi otomatik olarak saldırganlığa geçmekte ya da saldırganlığa geçmek için çok daha fazla düşünmektedir (Koçer, 2015). Kendine güvenme duygusu, karakter özellikleri ve saldırganlığa olan genetik eğilim kişisel etkenler iken bireylerin içinde buldukların ortamın fiziksel özellikleri çevresel etkenlerdir (Lindsay ve Anderson, 2000; Anderson ve Bushman, 2002). Ferguson ve Dyck'a (2012) göre bu kuramın temelleri şu şekilde sıralanmaktadır; saldırganlık her zaman kötüdür, insan beyni gerçek ile kurguyu ayıracak yeteneğe sahip değildir, saldırganlık genelde doğuştan gelmez sonradan öğrenilmiş bir davranıştır, saldırganlık genellikle bilişsel ve algısaldir, saldırganlık çoğunlukla kendiliğinden, otomatik olarak gerçekleşmektedir. Bu modelde insanlar içsel etkiler, çevre etmenleri ve duygu/düşünce gibi faktörleri genel olarak değerlendirerek saldırganlık davranışında bulunmaya karar vermektedirler (Anderson, Anderson, Dill ve Deuser, 1997). Genel saldırganlık modeline Ferguson ve Dyck (2012) deney ortamında yapılan çalışmalarda katılımcıların gösterdiği davranışların günlük yaşantılarından farklı olduğu ve bulguların günlük yaşantıda sergilenen davranışları açıklamakta yetersiz kaldığı, bu kuramı savunan araştırmacıların bazılarının şiddet içerikli oyunların zararlı olduğunu savunduklarını bazılarının ise bu görüşe karşı çıkmakta oldukları gibi eleştirilerde bulunmuşlardır.

Özetlersek, genel saldırganlık kuramına göre bireyin karakter özellikleri, içinde bulunduğu mevcut ortamın durumunu algılayarak olaylara farklı şekillerde tepkiler vermelerinde etkilidir. Durumsal faktörler de bireylerin bilişsel duygularını ve fiziki uyarılmışlıklarına etki ederek saldırganlığı tetikleyebilmektedir. Genel saldırganlık kuramında şiddet içerikli filmler/diziler ve video oyun oyunları, kışkırtılma, engellenme ve uyuşturucu gibi bazı etmenler saldırganlığı tetikleyen durumsal faktörlere örnek olarak verilmektedir (Anderson ve Bushman, 2020). Genel saldırganlık kuramı bağlamında yapılan çalışmalara (Akgül, 2020; Dever ve Bulut, 2017; Temli, 2019) örnek verilebilir. Bu çalışmada da durumsal faktörlere örnek olan şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa ve siber zorbalığa olan etkisi genel saldırganlık kuramı bağlamında ele alınmıştır.

2.1.9. Siber zorbalık

Zorbalık kavramı bir bireyin ya da bireylerin kendini koruyamayacak durumda olan bireylere karşı belirli zaman aralıklarıyla sürekli olarak uyguladıkları saldırgan ve negatif eylemler olarak tanımlanmaktadır (Olweus, 1991; Özer ve Şad, 2021). Bu eylemleri

örneklendirmek gerekirse bunlar; vurma, itme, eşyaya zarar verme gibi fiziksel olarak hissedilebilen eylemler olmakla beraber lakap takma, alay etme/eğlenme ya da tehdit etme şeklinde sözel yolla da gerçekleşebilmektedir (Slonje ve Smith, 2008). Zorbalığa maruz kalan bireyler depresyona girebilmekte ve hatta intihar bile edebilmektedirler (Özer ve Şad, 2021).

Gelişen teknolojiyle birlikte hayatımızın her alanına giren teknolojiler yeni kavramların oluşmasına ya da mevcut kavramlarda değişikliklere neden olmuştur. Bunlardan biri de zorbalık kavramının dijital dünyaya uyarlanmasıyla oluşan *siber zorbalık* kavramıdır. Zorbalık, gelişen teknolojilerle beraber fiziksel ortamlardan siber ortamlara geçmiştir ve bunun sonucunda siber zorbalık kavramı doğmuştur (Aksaray, 2011). Siber zorbalık “Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak kişi ya da kişilere, özel ya da tüzel bir kişiliğe karşı yapılan teknik ya da ilişkisel tarzda zarar verme davranışlarının tümü” olarak tanımlanmaktadır (Arıcak, 2011, s.10). Bazı araştırmalarda ise bu kavram gerçek hayatta yapılan saldırganlığın iletişim teknolojilerinin kullanılarak siber ortama taşınması olarak tanımlanmaktadır (Lacey, 2007). Siber zorbalığın literatürde dijital zorbalık, internet zorbalığı ve elektronik zorbalık gibi farklı isimlerle de kullanıldığı görülmektedir (Kowalski ve Limber, 2007; Bridge ve Duman, 2019).

Yapılan eylemlerin siber zorbalık olarak tanımlanması için yapılan eylemlerde karşı tarafa zarar vermek amacı olmalı ve bu eylemlerin tekrarlanması gerekmektedir (Belsey, 2007). Bireyin sahip olduğu kişisel faktörler, mevcut durum faktörleri ve bireyin karakteristik özellikleri bireyin siber zorbalık yapmadan önce düşünüp sonrasında bu davranışı yapıp yapmamasında etkili olmaktadır (Kowalski, Giumetti, Schroeder ve Lattanner, 2014). Siber zorbalığın davranışının doğmasında bireylerdeki intikam duygusu, önceden siber zorbalığa maruz kalmış olmak ya da siber zorbalık yapmış olmak, siber ortamda yeteneklerini sergileme gösterme isteği, kendini güçlü görme duygusu, kaygı ve depresyon, uzun süreler internette vakit geçirme ya da internete kolay ulaşma imkanları, sigara/alkol kullanımı gibi nedenler etkin rol alabilmektedir (Akgül, 2020).

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de ciddi bir sorun haline gelen siber zorbalıkla ilgili araştırmalar ülkemizde 2000’li yılların başından itibaren başlamıştır (Özer, 2016). Yapılan araştırmalarda siber zorbalığa maruz kalan bireylerde korku, üzüntü, öfke gibi duyguların yanında hayal kırıklığıyla aşağılanmışlık duygularını da yoğun bir şekilde hissettikleri (Sezer, Şahin ve Aktürk, 2013), kendilerine olan saygılarının ve özgüvenlerinin düştüğü, akademik hayatlarında başarısızlıklara neden olduğu ve sosyal ilişkilerinde de ciddi olumsuzluklar olduğu görülmektedir (Price ve Dalgleish, 2010). Siber mağduriyetin

bireylerde olumsuz duygu ve davranışların ortaya çıkmasında etkili olmasının yanında aynı zamanda okul tükenmişliğine, akademik yetersizliğe neden olabileceği düşünülmektedir (Özer ve Şad, 2021).

Ayrıca, araştırmalara bakıldığında siber zorbalığın sadece bir bölgeye ait olmadığı evrensel olarak gerçekleştiği görülmektedir (Özer, 2016). Siber zorbalığın teknolojinin de yaygınlaşmasıyla gün geçtikçe arttığı ortaya konulmuştur (Kaşıkçı, Çağıltay, Karakuş, Kurşun ve Ogan, 2014). Buna bağlı olarak siber zorbalığın gün geçtikçe daha büyük bir tehdit olabileceğini söyleyebiliriz. Son derece önemli bir konu iken ülkemizde hala siber zorbalık davranışlarının varlığı, nedenleri ve engellenmesiyle alakalı yapılan araştırmaların yetersiz kaldığı belirtilmektedir (Şahin, Sarı, Özer ve Er, 2010).

2.2. İlgili araştırmalar

2.2.1. Yurt dışı araştırmaları

2014 yılında yapılan 98 araştırmayı kapsayan bir meta analizine göre şiddet içerikli oyunları oynamanın bireylerdeki agresyonu (şiddet gösterme ihtiyacı) arttırdığı, prososyal oyunların ise bireylerdeki prososyal davranış göstermeyi arttırdığı gözlemlenmiştir (Greitemeyer ve Mügge, 2014).

Gana ve Çin kolejlerinde eğitim gören 18 ile 35 yaşları arasındaki 3219 genç yetişkin bireyin katıldığı çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın saldırganlık davranışıyla ilişkisini bakılmıştır. Analiz sonuçlarına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın artması ile öğrencilerin empati duygularının azaldığı, empati duygularının azaldığı ve saldırganlık davranışlarının arttığı tespit edilmiştir (Addo ve diğerleri, 2021).

Toplamda 300 çocuğun katıldığı bir çalışmada şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynamanın saldırganlıkla olan ilişkisini bakılmıştır. Araştırma sonunda şiddet içeren bilgisayar oyunu oynayan çocukların şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamayan çocuklara göre daha fazla saldırganlık gösterdiği, ayrıca erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre şiddet içerikli oyunlardan daha fazla etkilendiği görülmüştür (Zhang, Cao ve Tian, 2021)

43 lisans öğrencisinin (22 erkek- 21 kadın) katıldığı deneysel bir çalışmada öğrencilere 10 dakika boyunca şiddet içerikli bir oyun olan ve özellikle oyun sonunda karakterlerin birbirlerine Fatality adı verilen son ölümcül vuruş efektleriyle adından çokça söz ettirmiş Mortal Kombat oyunu oynatılıp diğer grubu ise şiddet içermeyen PGA Golf oyunu oynatılmıştır. Daha sonrasında katılımcıların rakipleri için ceza vermelerini sağlayan bir

uygulama uygulanmıştır (Anderson ve Bartholow, 2002). Bu çalışma sonuçlarına göre katılımcıların rakip için verdikleri ceza seviyeleri saldırganlığın ölçüsü olarak baz alınmıştır. Sonuç olarak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin oynamayan öğrencilere göre daha fazla ceza puanı verdikleri ve saldırganlık ile şiddet içeren bilgisayar oyunu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir (Anderson ve Bartholow, 2002).

Brezilya'da şiddet içerikli oyunları oynamanın etkisini incelemek amacıyla bir araştırma yapılmış ve 95'i erkek 154'ü kadın toplamda 249 ortaöğretim öğrencisi katılmıştır ve araştırma sonunda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın öğrencilerin antisosyal davranışta bulunmalarını ve saldırganlıklarını arttırdığı görülmüştür (De Medeiros, Pimentel, Sarmet ve Mariano, 2020).

91 kadın lisans öğrencisinin katıldığı bir çalışmada ise şiddet içerikli video oyunu olan Street Fighter oynatılmıştır. 33 kadın öğrenci kadın bir kahraman ile 30 kadın öğrenci erkek bir kahraman ve geriye kalan öğrencilere ise şiddet içermeyen video oyunu oynatılmış, toplanan verilere göre şiddet içerikli oyunlara kısa süreli maruz kalmanın agresif/saldırgan davranışları arttırdığı yönünde sonuçlar elde edilmiştir, ayrıca aynı cinsiyette kahramanlarla oyunu oynayan öğrencilerin diğer öğrencilere göre daha fazla agresif/saldırgan davranış göstermeyi daha fazla etkilediği görülmüştür (Anderson ve Murphy, 2003).

1993 yılında ilköğretim yedinci ve sekizinci sınıfa giden 357 öğrencinin katıldığı araştırmada öğrencilerin bilgisayar oyun oynayıp oynamama durumları üzerine çalışılmıştır. Öğrencilere oynadıkları oyunları belirlenen kategorilere göre ayırmaları istenmiştir. Sonuçlara bakıldığında en çok tercih edilen oyun türünün %32 ile şiddet içerikli oyunlar olduğu ve benzer şekilde %29 ile de şiddet içerikli spor oyunlarının tercih edildiği görülmüştür. Katılımcıların %17'si de insanlar tarafından uygulanan şiddeti konu edinmiş oyunları tercih ettiklerini beyan etmişler, %20'si genel eğlence tarzında oyun oynadıklarını söylerken katılımcıların sadece %2'si eğitsel içerikli oyunlar oynadıkları söylemişlerdir; genel olarak bakıldığında ise şiddet içerikli oyunların tercih oranı %81 gibi yüksek bir oran olarak görülmektedir (Funk, 1993).

Çin'de 1412 lisans öğrencisi ile yapılan çalışmada şiddet içerikli oyunların etkileri üzerine bir araştırma yapılmış ve belirlenen gruplara şiddet içerikli oyun olarak Player Unknown's Battle Grounds(PUBG), diğer gruba ise şiddet içerikli oyun türüne dahil olmayan Sims 3 oyunu oynatılmıştır (Tian, Gao, Wang ve Gao, 2020). Araştırma sonuçlarına göre; şiddet içerikli oyun oynayan grubun şiddet içerikli oyun oynamayan gruba göre daha fazla

saldırganlık gösterdiği tespit edilmiş, ayrıca katılımcılara utangaçlık testleri de yapılmış ve utangaç grubun utangaç olmayan gruba göre şiddet içerikli oyunlardan daha fazla etkilendiği görülmüştür (Tian, Gao, Wang ve Gao, 2020).

121 psikolojik hazırlık sınıfı öğrencisinin ders notu karşılığında katıldığı çalışmada (54 erkek, 65 kadın ve 2 cevapsız) yaş ortalaması genel olarak 18 civarında olan öğrencilere şiddet içerikli video oyunu olan Doom oynatılmış ve sonuçlar şiddet içeren oyunlara maruz kalmanın bireylerde saldırgan görüşlerin otomatik olarak öğrenilmesine yol açabileceğini göstermektedir (Uhlmann ve Swanson, 2004).

167 Lisans öğrencisinin (79 kız, 88 erkek) katıldığı bir çalışmada öfkeye olan eğilimin şiddet içerikli oyunlar ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi kontrol edip edemeyeceği incelenmek istenmiştir. Öğrencilerin öfke ölçümleri deneyden önce tamamlanmış ve rastgele bir şekilde şiddet içermeyen ve şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynamışlardır. Araştırma sonunda özellikle öfke düzeyi yüksek çıkan öğrencilerin öfke düzeyi düşük olan öğrencilere göre şiddet içerikli oyunlardan daha fazla etkilendikleri görülmüştür (Giumetti ve Markey, 2007).

78'i erkek, 149'u kadın olan toplamda 227 kişinin katıldığı bir korelasyon çalışmasında bilgisayar oyunlarının saldırganlık davranışı ve suçluluk duygusuyla ilişkili olduğu görülmüştür. Bu ilişkinin özellikle katılımcılardan kişilik özellikleri saldırganlığa yatkın olan erkeklerde daha kuvvetli olduğu tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunlarına ayrılan vaktin artmasıyla akademik başarının anlamlı bir şekilde düştüğü de görülmüştür. Aynı araştırmacıların yaptığı toplamda 200 kişinin (104 kadın, 106 erkek) katıldığı araştırma katılımcılara önce şiddet içerikli oyun oynatılmış sonrasında şiddet içerikli öğelere yer vermeyen bir oyun oynatılmış ve bu iki oyununda ortak özelliği iki veya daha fazla kişiyle oynanabilmesidir. Araştırma sonunda şiddet içerikli oyunların oynamanın bireylerdeki saldırgan düşünceyi ve davranışı arttırdığı görülmüştür (Anderson ve Dill, 2000).

Özetle, yapılan çalışmalarında büyük çoğunluğunun ilkokul ve ortaokul öğrencileri üzerinde yapılmış olduğu görülmüştür. Bu çalışmada da şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

2.2.2. Yurt içi arařtırmaları

řiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlıęa olan etkisini arařtırmak için Tunceli ilinde okuyan 11 ile 16 yař aralıęındaki 75 erkek 75 kız toplamda 150 öğrenciden oluřan arařtırma grubu 4 deney grubuna bölünmüşlerdir ve gruplara 2 saat ya da 15 dakika řiddet içerikli oyun olan GTA ve beceri oyunu nitelięindeki Tumblebugs oynatılmıştır (Evcin ve Erzi, 2019). 5 gün sonunda řiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynayan grubun beceri oyunu oynayan gruba göre saldırganlık davranıřlarının anlamlı bir řekilde fazla olduęu görülmüřtür. 2 saat süreyle řiddet içerikli oyun oynayan grubun 15 dakika süreyle řiddet içerikli oyun oynayan gruba göre anlamlı düzeyde saldırganlık puanlarının yüksek olduęu görülmüřtür (Evcin ve Erzi, 2019).

İstanbul ilinde 143'ü kız 136'sı erkek olmak üzere toplamda 279 ortaokul öğrencisi ile yapılan çalıřmada öğrencilerin dijital oyun baęımlılıęına ve saldırgan davranıř göstermeye eğilimli oldukları görülmüřtür. Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ile dijital oyun baęımlılıęları arasında anlamlı düzeyde yüksek bir iliřki olduęu tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere hem saldırganlık düzeylerinin hem de dijital oyun baęımlılık derecelerinin daha yüksek olduęu görülmüřtür (Güvendi, Tekkurřun Demir ve Keskin, 2019).Diđer bir analize göre ise dijital oyun oynama süresine sınırlama getiren ailelerin çocuklarının sınırlama getirmeyen ailelerin çocuklarına göre daha fazla saldırganlık puanı aldıkları ve dijital oyun baęımlılıęı eğilimlerinin daha fazla olduęu görülmüřtür (Güvendi, Tekkurřun Demir ve Keskin, 2019).

İlk ve ortaokulda eğitim gören 484 öğrencinin dahil edildięi çalıřmada öğrencilerin %62,2 řiddet içerikli oyunlar oynamadıklarını ancak tüm öğrencilere řiddet içerikli oyunların olduęu listede oynadıklarını iřaretlemeleri istendięinde öğrencilerin řiddet içerikli oyunlar oynadıklarının farkında olmadıęına ve %64,25'nin řiddet içerikli oyunlar oynadıęı görülmüřtür (Burak ve Ahmetoęlu, 2015). Ayrıca řiddet içerikli oyunlar oynamanın öğrencilerin saldırganlık ölçeęinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık olduęu görülmüřtür. Alt faktörlere bakıldıęında ise fiziksel/sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık ile de řiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama arasında anlamlı bir farklılık görülmüřtür. (Burak ve Ahmetoęlu, 2015).

239 Ortaokul öğrencisinin katıldıęı çalıřmada öğrencilerin řiddet davranıřı düzeylerine ve tercih ettikleri bilgisayar oyun türlerini belirlemek amaçlanmıştır. Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin %88,7'sinin evinden bilgisayar bulunduęu ve %85,8'nin bilgisayar oyunu

oynadığı görülmüştür. Erkek öğrencilerin %61,7'si savaş ve strateji oyunlarını tercih ederken kız öğrencilerin %39,8'i zekâ ve mantık oyunlarını tercih etmektedirler. Saldırganlık düzeyi yüksek olan öğrencilerinin %73,3'ünün savaş ve strateji oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür (Evgin, Işık Çalışkan, Kaplan ve Caner, 2019).

Tokat Erbaa ilçesinde eğitim gören 193'ü kız 140'ı erkek olmak üzere toplan 333 ortaokul öğrencisinin katıldığı çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişki ile bu ilişkinin cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne baba çalışma duruma göre değişip değişmediği incelenmiştir (Küçük ve Çakır, 2020). Çalışma sonunda erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ortalamalarının daha yüksek olduğu, 8.sınıf öğrencilerinin 7. ve 6. Öğrencilerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırma, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin artması saldırganlık davranışını arttırdığını göstermektedir (Küçük ve Çakır, 2020).

Sakarya ilinde 302 lise öğrencisinin dijital oyun oynama eğilimleri incelenmiştir. Analizler sonuçlarına göre öğrenciler günlük 90 dakika dijital oyun oynamaktadır. Öğrencilerin %54,4'ünün çevrimiçi oyunlar oynadığı ve en çok tercih edilen oyun türünün şiddet içerikli oyunlar olduğu görülmüştür (Taylan, Topal ve Ayas, 2018). Ayrıca erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun oynama ve şiddet içerikli oyun oynama oranları daha yüksek çıkmıştır. Akademik başarısı yüksek olan öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin daha düşük olduğu da gözlemlenmiştir. Çalışma sonucuna göre lise öğrencilerinin %70,2'sinin ortalama günde en az 60 dakika dijital oyun oynadıkları ve %44,7'sinin ise şiddet içerikli dijital oyunları oynamayı seçtikleri görülmüştür (Taylan, Topal ve Ayas, 2018).

Kars ilinde 606 lise öğrencisi ile yapılan bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarının saldırganlık düzeylerine olan etkisi incelenmiştir. Analizler sonunda bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilere göre saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür (Özmen ve Aktaş, 2019). Erkek öğrencilerin fiziksel saldırganlık düzeylerinin kız öğrencilerin ise düşmanlık düzeylerinin anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca savaş türünde bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin diğer öğrencilere göre fiziksel saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir artış olduğu görülmüştür (Özmen ve Aktaş, 2019).

Yalova ilinde yapılan ilköğretim 7. ve 8. sınıfta okuyan farklı ekonomik sınıflara ait toplamda 100 öğrenciden oluşan bir çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının

öğrencilerin saldırganlık davranışları üzerindeki etkisi araştırılmış ve çalışma sonunda şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırganlık davranışı sergileme arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin yaş ortalaması ise 13 ile 14 arasındadır (Şelimen ve Ceylan, 2018).

Yine bu alanda yapılan bir çalışmada İstanbul ilinde ilköğretim 3.Sınıfa devam eden 629 öğrencinin bilgisayar oyunları ile saldırganlık ve empati gösterme düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve bilgisayar oyunları ile saldırganlık davranışları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir (Çankaya ve Ergin, 2015).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlığa etkisini araştırmak amacıyla 9-11 yaş grubu aralığındaki 91 erkek ve 93 kız toplamda 184 ilköğretim öğrencisiyle çalışılmış ve araştırma sonucuna göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre çok daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve aynı zamanda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre şiddet içerikli oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmüştür (Kars, 2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık ölçeğinin alt faktörü olan antisosyal saldırganlıktan aldıkları puanın, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayanlara göre daha fazla çıktığı görülmüştür (Kars, 2010)

1991 yılında Ankara'da yapılan bir araştırmaya 9-11 yaşları arasında 60 kız, 60 erkek olmak üzere toplamda 120 öğrenci katılmıştır. Bu araştırmada bilgisayar oyunu oynama ve bilgisayar oyunu oynayanları izlemenin saldırganlık davranışı üzerindeki etkisini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır (Çetinkaya, 1991). Araştırma için saldırganlık içerikli oyun, saldırgan öğelere yer vermeyen oyun ve saldırgan öğelere yer vermeyen kalem-kâğıt oyunu olmak üzere 3 oyun biçimine yer verilmiştir. Denekler ikiye ayrılarak çiftler halinde çiftlerden biri oyuncu diğeri izleyici olarak belirlenmişlerdir. Katılımcılara 10'ar dakika boyunca bu oyunlar oynatılmış ve izletilmiştir. Deney sonrasında oyunları oynayamayan/başarısız olan bir çocuğa ceza olarak elektrik şoku vermeleri istenmiştir. Şok cihazı sahtedir. Deneklerin öğrencilere verdiği şokun rakamsal değeri saldırganlık puanı olarak baz alınmıştır. Ortaya çıkan bulgulara göre saldırganlık içerikli oyunu oynayan bireylerin diğeri iki oyunu oynayan ve izleyen deneklere göre daha fazla şok değeri uyguladıkları görülmüştür. Bunun sonucu olarak saldırganlık içerikli oyunu oynayan bireylerin diğeri oyunları oynayan ve izleyenlere göre daha fazla saldırgan davranışı gösterdikleri görülmüştür. Araştırmada dikkat çekici olan bir diğeri bulgu ise verilen şok değerinin cinsiyet faktörü bakımından bir farklılık göstermemesidir (Çetinkaya, 1991).

İstanbul'un Kartal ilçesinde 13-15 yaş aralığındaki 134'ü kız 176'sı erkek toplamda 310 ilköğretim öğrencisi üzerinde yapılan araştırmada bilgisayar oyunları oynamanın öğrencilerin saldırganlık, depresyon ve yalnız düzeyleri üzerindeki etkisi incelenmiştir (Bilgi, 2005). Bilgisayar oyunu oynayan 150 öğrenci varken, bilgisayar oyunu oynamayanların sayısı 160'dır. Araştırma sonunda bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlığın arttığı görülürken, öğrencilerin depresyon ve yalnızlık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynama süresine göre değişmediği görülmüştür. Ayrıca bilgisayar oyunlarını evde oynayan bireylerin bilgisayar oyunlarını internet kafelerde oynayanlara göre saldırganlıktan daha fazla uzak durmaya çalıştıkları görülmüştür. Bilgisayar oyunlarının oynandığı mekân türü ile öğrencilerin depresyon düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir yani bilgisayar oyunlarının oynandığı mekâna göre öğrencilerin depresyon düzeyleri değişmemektedir. Ancak bilgisayar oyunlarının oynandığı mekân ile öğrencilerin yalnızlık puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmüş yani bilgisayar oyunlarının oynandığı mekâna göre öğrencilerin yalnızlık düzeyleri değişmektedir (Bilgi, 2005).

Kuzey Kıbrıs'ın Lefkoşa ilçesinde lise öğrenime devam eden 343'ü kız, 343'ü erkek toplamda 686 öğrencinin katıldığı araştırmada internette oynanan oyun türlerinin çoğunluğunun şiddet içerikli oyunlar olduğu ve bu oyunlar ile anti-sosyal saldırganlık ile kendine dönük saldırganlık arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür (Bayraktar, 2001).

Genel olarak yurt dışı ve yurtiçi yapılan araştırmalar özetlenirse şiddet içerikli oyunları oynamanın bireylerde agresyonu yani şiddet gösterme ihtiyacını arttırdığı, prososyal oyunların ise bireylerdeki prososyal davranışı arttırdığı, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bireylerdeki acıma duygusunu azalttığı, agresif hareketlerde bulunmayı arttırdığı görülmüştür. Ayrıca oyun türlerinin tercih sıralamasına bakıldığında ilk sırada şiddet içerikli oyunların yer aldığı görülmüştür.

Yurtiçi araştırmalarda ise öğrenciler şiddet içerikli oyunlar oynamadıklarını söyleseler de tercih ettikleri oyunlar incelendiğinde farkında olmadan şiddet içerikli oyunlar oynadıkları görülmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla şiddet içerikli oyunlar tercih ettikleri görülmüştür. Bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça bireylerde antisosyal davranışlarında arttığı da görülmüştür.

III. BÖLÜM

3.YÖNTEM

Bu bölümde arařtırmada kullanılan yöntemin açıklanmasına, veri toplama yöntemlerine, katılımcıların demografik bilgilerine, deney sürecinde kullanılan řiddet içerikli bilgisayar oyununa, deney sürecinin nasıl işlediğine ve verilerin toplanmasıyla ilgili bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Arařtırma modeli

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık düzeylerine olan etkisinin incelendiğı bu arařtırmada karma yöntem desenlerinden açıklayıcı desen kullanılmıştır. Karma yöntem, arařtırmacıların birden fazla planlı ve amaçlı olarak daha fazla veri toplama yöntemlerini ve daha fazla analizi aynı arařtırmada kullanması olarak tanımlanmaktadır (Green, Krayder ve Mayer, 2005). Karma desen arařtırmalarında arařtırma konusu hakkındaki elde edilen yaklaşımlar nicel verilere duygu ve derinlik ekleyerek nicel verilerin inandırıcılığını ve etkisini artırır (Creswell, 2002). Karma yöntemin bir alt türü olan açıklayıcı desende, nicel arařtırmayla başladıktan sonra elde edilen bulguların nitel arařtırma bulgularıyla yorumlanması amaçlanmaktadır (Creswell ve Plano-Clark, 2007). Nitel arařtırmalarda olaylara sübjektif bakılırken bu durum nicel arařtırmalarda objektif bakış açısına dönmektedir, nitel arařtırmalarda öznellik, tümdengelim ve sürece dönük değerlendirme yapılırken, nicel arařtırmalarda bu durum nesnellik, tümevarım ve sonuca yönelik değerlendirme olarak görülmektedir (Başol, 2008).

Nicel arařtırmalar, arařtırma örneklerinden belirli ölçme araçlarını kullanarak elde edilen verilerin uygun istatistiksel analiz yöntemlerini kullanarak genellenebilir ve geniş kapsamlı bilgiler elde etme sürecidir (Baltacı, 2019). Arařtırmanın uygulanmasının kapsamlı bir bilgisayar laboratuvarı gerektirmesi, uygulama yapılan üniversitede teknik imkanlar dahilinde oynatılabilecek řiddet içerikli oyunların sınırlı olması ve katılımın gönüllülük esasına dayanması sebebiyle bu arařtırmada bir kontrol grubu oluşturulamamıştır. Bu nedenlerle bu arařtırmanın birinci aşaması olan nicel kısmında deneysel yöntem desenlerinden zayıf deneysel desen kullanılmıştır. Zayıf deneysel desenler tek bir gruba deney öncesi ve sonrasında ölçümler yapılarak karşılařtırmanın yapıldığı desenlerdir (Fraenkel, Wallen ve Hyun, 2009). Bu arařtırmada da sadece deney

grubunun deney öncesi ve sonrası saldırganlık ve siber zorbalık düzeyleri üzerine değerlendirme yapıldığı için araştırma deseni zayıf deneysel desen olarak kabul edilmiştir.

Araştırmanın ikinci kısmı olan nitel kısmında ise deneysel çalışma sonucu elde edilen verilerin anlamlandırılması ve daha net bir şekilde açıklanması amacıyla deney aşamasına katılan katılımcılardan gönüllü olan 8 katılımcı ile nicel veriler analiz edildikten sonra görüşmeler yapılmış ve bu görüşmelerle nitel veriler toplanmıştır. Araştırmanın süreci Tablo 1’de özetlenmiştir.

Tablo 1. Araştırma Süreci

Araştırma Yöntemi	Grup	Öntest	İşlem	Sontest
Nicel	D (Deney)	- KAR-YA Saldırganlık Ölçeği (Bağımlı değişken) -Siber Mağduriyet ve Zorbalık Ölçeği (Bağımlı değişken)	Counter Strike 1.6 bilgisayar oyununun oynatılması	-KAR-YA Saldırganlık Ölçeği (Bağımlı değişken) -Siber Mağduriyet ve Zorbalık Ölçeği (Bağımlı değişken)
Nitel	D (Deney)	-	Counter Strike 1.6 bilgisayar oyununun oynatılması	Görüşme Formu

3.2. Çalışma grubu

Bu araştırmada katılımcılar Amasya Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği 3.Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcılar on sekizi kız dokuzu erkek olmak üzere toplamda 27 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışmanın nitel aşamasına da bu 27 öğrenciden gönüllü olan beş kız üç erkek olmak üzere toplamda sekiz öğrenci katılmıştır. Katılımcılara ait demografik bilgiler Tablo 2’de özetlenmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Demografik Bilgileri

	Özellikler	Durum	N
Nicel	Cinsiyet	Kız	18
		Erkek	9
	Dijital Oyun Oynuyor Mu?	Evet	26
		Hayır	1
Nitel	Cinsiyet	Kız	5
		Erkek	3
	Dijital Oyun Oynuyor Mu?	Evet	7
		Hayır	1

3.3. Deney süreci

Deney sürecinde katılımcılara ilk olarak deney sürecinden bahsedildi. Deney sürecinin dört hafta süreceği, her hafta aynı gün ve aynı saatte bir ders saati boyunca Counter-Strike 1.6 oyunu oynayacakları anlatıldı. Deney sürecinde, uygulamanın yapılacağı laboratuvardaki bilgisayarların donanımsal olarak günümüzdeki popüler şiddet içerikli oyunları (PUBG, DOTA2, GTA 5...) oynatabilecek düzeyde olmamaları, yerel ağda 32 kişiye kadar oyuncuların birbirlerine karşı oynayabilmelerine imkân tanınması ve oynanış mekaniklerinin kolay öğrenilebilir olması nedeniyle deney aşamasında uygulanacak oyun olarak Counter-Strike 1.6 oyunu tercih edilmiştir. Araştırmaya katılanlara deneyin dört hafta süreceği ve süreklilik arz ettiği, dört hafta boyunca belirlenen günde sürekli olarak gelmeleri gerektiği belirtilmiş ve bu şartı sağlayabilecek gönüllü öğrencilerin araştırmaya katılması istenmiştir.

Uygulamaya başlamadan önce, araştırmanın yapılabilmesi için seçilen bilgisayar laboratuvarı incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonunda deney grubuna yetecek kadar bilgisayar olduğu görülmüştür. Bilgisayarlar oyunun (Counter-Strike 1.6) sistem gereksinimlerini karşılamaktadırlar. Counter-Strike 1.6 oyunu bilgisayarlara yüklendikten sonra öğrencilerin birbirlerine karşı oynayabilmeleri için laboratuvarın yerel ağ kontrol edilmiş ve herhangi bir sıkıntı görülmemiştir. Araştırmaya katılmak isteyen ancak oyunu bilmedikleri için oynayamayacaklarını belirten öğrencilere de oyun uygulamalı olarak araştırmacı tarafından gösterilmiştir. Hangi tuşlarla hareket/yönlendirme yapacakları, nasıl nişan alıp ateş edecekleri, şarjör değiştirme ve silah değiştirme gibi araştırma için yeterli seviyede olacak şekilde oyun anlatılıp gösterilmiştir.

Uygulamanın ilk haftasında öğrenciler geldikten sonra uygulamaya başlamadan önce KAR-YA saldırganlık ölçeği ve siber zorbalık ölçeği ön test olarak uygulanmış ve öğrencilerden samimi olarak doldurmaları istenmiştir. Ölçekler doldurulduktan sonra tüm öğrencilerin birbirlerine karşı oynayabilmeleri için gerekli ayarlamalar yapılmış ve 1 saat boyunca şiddet içerikli oyun oynatılmıştır. Bir saatin sonunda öğrencilerden boş vakitlerinde de şiddet içerikli oyun oynamaları istenmiştir. Bazı öğrencilere diğer öğrencilere göre çok daha iyi oynadıkları için iyi oynayamayanların oyundan sıkıldıkları görülmüş ve oynamayı bırakmamaları için oyun içinde iki ağ kurularak homojen iki grup oluşturulmuştur. Ders saatinin sonunda öğrencilere katılımları için teşekkür edilmiş ve dört hafta boyunca belirlenen günlerde aynı katılımı göstermeleri rica edilmiştir. 4 hafta boyunca aynı oyun oynatıldıktan sonra ilk hafta uygulanan ölçekler son-test olarak tekrar uygulanmış ve tüm katılımcılara katkılarından dolayı teşekkür edilmiştir.

3.3.1. Deney sürecinde kullanılan şiddet içerikli oyun

Bu çalışmada deney sürecinde kullanılan oyun Valve firmasının yapımcılığını üstlendiği 1 Kasım 2000 yılında piyasaya sürülen, terörist ekiplerinin bir terör eylemi gerçekleştirmeyi amaçladığı ve terörle mücadele ekiplerinin de bunu önlemeye çalıştığı çok oyunculu birinci şahıs nişancı (FPS) türündeki Counter-Strike video oyunları dizisinin 1.6 versiyonudur. Bu oyun çevrimiçi(online) ve çevrimdışı(offline) olarak çoklu oyuncu seçenekleri ile oynanmaya imkân tanımaktadır. Bununla birlikte de tek oyuncu seçeneğiyle oyun içi botlara (yapay zekaya) karşı oynanabilmektedir. Oyun kendi içinde çeşitli haritalar barındırmakta ve geliştiriciler de belli programları kullanarak yeni haritalar oluşturabilmektedirler.

Her devrede takımlar 800 oyun içi parayla başlarlar ve bu paraya göre tabancalar, ağır makineli silahlar, keskin nişancı silahları (AWP), el bombaları ve çelik yelek gibi teçhizat alabilirler (Şekil 1.). Her devre başında oyuncular ve takımlar bir önceki devredeki başarılarına göre para kazanırlar. Rakip takımdan bir oyuncunun öldürülmesi öldüren takım üyesine 300 oyun parası olarak yansıtılmaktadır. Her iki takımın da kendine özel silahları mevcuttur. Örneğin; terörist takımda AK-47 makineli tüfeği bulunurken, terörle mücadele takımında ise M4A1 makineli tüfeği bulunmaktadır. Ancak bu durum terörist takımının M4A1 kullanamayacağı ya da terörle mücadele takımının AK-47 kullanamayacağı anlamına gelmemektedir. Oyuncular öldüklerinde ellerindeki silahlar yere düşmekte ve diğer oyuncular tarafından kullanılabilirlerdir.



Şekil 1. Oyun İçi Silah ve Teçhizatlar

Bazı silahlarla ateş edildiğinde mermiler duvarların, kapıların veya diğer nesnelerin içinden geçebilmektedir. Bu durumda oyuncular, rakip oyuncuların hareket seslerini dinleyerek sesin geldiği tarafa doğru ateş ettiklerinde rakibi vurabilmektedirler. Oyuncu, mermisi bittiğinde ya da kullanabilecek başka bir silah bulamadığında kasaturasını(bıçak) kullanabilmektedir. Oyuncular oyun başladıktan sonra bir dakika içerisinde kendi bölgelerinde tekrardan parayla teçhizat alabilmekte ve zarar gören zırhlarını değiştirebilmektedirler. Ancak bu durum oyuncunun mevcut sağlık seviyesi için geçerli değildir.

Oyun içi grafikler Şekil 2. ve Şekil 3. de görüldüğü gibi döneminin ilerisinde olsa da günümüz için yetersiz kalmaktadır. Kan efektleri gerçekçiliğe uzak bir şekilde kullanılmıştır. Fakat oyundaki vuruş hissiyatının günümüzdeki çoğu oyundan daha etkili bir şekilde yansıtıldığı söylenilebilir.



Şekil 2. Oyun İçi Ekran Görüntüsü 1



Şekil 3. Oyun İçi Ekran Görüntüsü 2

Counter Strike 1.6 oyununda terörle mücadele (Counter-Terrorist) ve terörist takımı (Terrorists) olmak üzere iki tim bulunmakta ve oyun standart olarak 5'er dakikalık devrelerden oluşmaktadır. Takımların amacı rakip takımdaki oyuncuların hepsini öldürüp devreyi kazanmaktır. Fakat oyundaki devreleri kazanmanın farklı yolları da bulunmaktadır.

Teröristlerin bazı haritalarda C4 bombası kurabilecekleri bölgeler mevcuttur. Bu haritalarda amaç terörist takımının bombayı kurarak patlatmasıdır. Her devrede C4 bombası terörist takımındaki bir oyuncuya otomatik olarak verilir. Ancak oyuncu bu bombayı başka bir takım arkadaşına verebilir ya da öldüğünde öldüğü yerden başkası alabilir. Teröristler belirlenmiş bölgeye C4 bombasını kurduklarında C4 sayacı devreye girer ve patlarsa terörle mücadele takımından kimse ölmemiş bile olsa terörist takım devreyi kazanmış sayılır. Aynı şekilde terörle mücadele takımı da C4 bombasını etkisiz hale getirdiğinde rakip takımdan kimse ölmemiş olsa bile devreyi kazanırlar. Devre süresi olan beş dakika içerisinde bomba imha edilmez ya da patlamaz ise ölmemiş oyuncu sayısı fazla olan takım devreyi kazanır.

Amacın rehine kurtarma olduğu haritalarda rehinelere devrenin başlangıcında teröristlerin bölgelerinde yer alırlar. Terörle mücadele takımı rehinelere bulunduğu bölgelere sızıp rehinelere güvenli bölgeye götürdüklerinde devreyi kazanırlar. Rehinelere öldürmek öldüren takım oyuncusundan 300 oyun parası silmektedir. Bu haritalarda devreyi kazanmanın bir diğer yolu da rakip takımdaki tüm oyuncuları öldürmektir.

Özetle bu oyunda rakip oyuncularını belirlenen sürede öldürmek ve etkisiz hale getirmek temel hedeftir. Tabanca, makineli tüfek ve el bombası gibi teçhizatlar ile rakibe ya da çevreye verilen zararlar şiddet unsurları olarak kabul edilirken, oyun içinde oyuncuların mikrofon aracılığıyla birbirleri arasındaki diyalogları veya oyun içi yazışmaları zorbalık unsuru olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle şiddet içerikli oyunlara iyi bir örnek olduğu için araştırmada bu oyun seçilmiştir.

3.4. Veri toplama araçları

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının üniversite öğrencilerinin siber zorbalık ve saldırganlıklarına etkisini ortaya koymak için veri toplama aracı olarak Kar-Ya Saldırganlık Ölçeği ve Siber Zorbalık Ölçeğinin yanında öğrencilerin şiddet içerikli oyunlarla siber zorbalık ve saldırganlık arasındaki ilişkisine dair görüşlerini öğrenmek için araştırmacı tarafından görüşme formu hazırlanmıştır. Veri toplama araçları hakkında detaylı bilgi aşağıda sunulmuştur.

3.4.1. Siber mağduriyet ve zorbalık ölçeği

Çalışmada Çetin, Yaman ve Peker (2011)'in lise öğrencileri için geliştirdikleri "Siber Mağduriyet ve Zorbalık Ölçeği" 5'li likert tipi olup 22 sorudan oluşan ölçek kullanılmıştır. Bu ölçek üniversite öğrencilerine yönelik geliştirilmemesine rağmen, Erbiçer (2017)'nin yaptığı çalışmada siber zorbalık ve siber mağduriyet ölçeğinin üniversite öğrencilerinin de siber mağduriyet ve zorbalık düzeylerini belirlemede kullanılabileceği belirtilmiştir. Ayrıca Kaya (2018) ve Güler (2019) de çalışmalarında üniversite öğrencilerinin siber zorbalık ve mağduriyet düzeylerini belirlemek için bu ölçeği kullanmışlar ve bu bağlamda üniversite öğrencileri için de maddelerin uygun olduğunu göstermişlerdir. Literatürdeki bu referanslar doğrultusunda ölçek bu çalışmada da üniversite öğrencilerine uygulanmıştır.

Ölçek, siber zorbalık (SZÖ) ve siber zorbalığa maruz kalma (SMÖ) düzeylerini ölçen, her biri 22 sorudan oluşan iki paralel formdan ve siber dilsel zorbalık/mağduriyet, kimliği gizleme ve siber sahtecilik olarak toplamda üç alt faktörden oluşmaktadır (Çetin vd., 2011). Katılımcılar siber zorbalık deneyimlerini "Ben Yaptım" kısmında, siber zorbalığa maruz kalma deneyimlerini ise "Bana Yapıldı" kısmında yer verilen ve "5" (Daima)'den "1" (Asla)'e kadar uzanan 5'li likert tipteki puanlandırmayla belirtmektedirler (Çetin vd., 2011). Katılımcılar her iki ölçekten en fazla 5 , en düşük 1 puan alabilmektedirler ve verdikleri cevapların puan ortalaması alınarak katılımcıların SMÖ ve SZÖ düzeyleri tespit edilmeye çalışılmış, katılımcının verdiği cevapların puan ortalaması SMÖ için "1" e yaklaştıkça siber

zorbalığa maruz kalma düzeylerinin düşük, “5” e yaklaştıkça siber zorbalığa maruz kalma düzeylerinin yüksek olduğu değerlendirilmektedir (Çetin vd., 2011). İç tutarlık güvenilirlik katsayısı SMÖ için .89 olarak, SZÖ'nün iç tutarlık katsayısı .89 olarak saptanmıştır.

Şekil 4.'te ölçekten örnek 5 madde sunulmuştur. Ölçeğin alt boyutlarına ilişkin soruların dağılımı aşağıdaki gibidir:

1., 2., 3., 4., 5., 6., 7 Sorular: Siber Dilsel Zorbalık/Siber Dilsel Mağduriyet

8., 9., 10, 11, 12. Sorular: Kimliği Gizleme

13., 14., 15., 16., 17., 18., 19., 20., 21., 22. Sorular: Siber Sahtecilik

	Daima	Sık sık	Bazen	Nadire	Asla		Daima	Sık sık	Bazen	Nadire	Asla
1. İnternette söylenti çıkarma	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1
2. İnternette rahatsız edici lakap takma	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1
3. İnternette hakaret edici semboller kullanma	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1
4. İnternette dalga geçme	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1
5. İnternette paylaşılan bilgilerle alay etme	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1

Şekil 4. Siber Zorbalık Ölçeği

3.4.2. KAR-YA saldırganlık ölçeği

Karataş ve Yavuzer (2016)'in geliştirdikleri “KAR-YA Saldırganlık Ölçeği” 5'li likert tipi 23 sorudan oluşmakta, ölçek geliştirilirken lise ve üniversite öğrencilerinin oluşturduğu 5 farklı çalışma grubu ile çalışılmıştır. Ölçek toplamda 4 alt faktörden oluşmaktadır: Birinci faktör “Fiziksel Saldırganlık”, ikinci faktör “Düşmanlık”, üçüncü faktör “Öfke” ve dördüncü faktör “Sözel Saldırganlık” şeklinde adlandırılmıştır (Karataş ve Yavuzer, 2016). Ölçeğin “1” (Hiçbir Zaman), “2” (Nadiren), “3” (Ara sıra), “4” (Sık sık), “5” (Her zaman) olmak üzere 5'li likert tipi olarak oluşturulmuştur. Bütün faktörler ve sorular için puanlamalar en fazla 5, en az 1 olarak değerlendirilmekte ve katılımcıların verdiği cevapların puan ortalaması alınarak katılımcıların saldırganlık düzeyleri tespit edilmeye çalışılmıştır (Karataş ve Yavuzer, 2016). Katılımcının puan ortalaması “1” e yaklaşırsa saldırganlık düzeyi düşük, “5” e yaklaşırsa saldırganlık düzeyi yüksek olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı tüm ölçek için 0.92, split-half test yarılama katsayısı her iki yarı için 0.80, test tekrar

test güvenilirliği katsayısı 0,86 olarak hesaplanmıştır (Karataş ve Yavuzer, 2016). Şekil 5'te ölçekten örnek 5 madde sunulmuştur. Ölçeğin alt boyutları aşağıdaki gibidir:

Fiziksel saldırganlık (1., 2., 3., 4., 5., 6., 12. Sorular)

Düşmanlık (35., 36., 38., 39., 40., 43., 44. Sorular)

Öfke (8., 22., 27., 32., 33. Sorular)

Sözel Saldırganlık (15., 18., 19., 20. Sorular).

Mad. No	Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Ara sıra	Sık sık	Her zaman
1	Birisine kızdığımında ona kolaylıkla vurabilirim					
2	Kızdığım kişileri tekmeleyebilirim					
3	Bazı insanları yumruklayıp yere sermek isterim					
4	Sorun çözmenin tek yolu kavga etmektir					
5	Birisi bana vurduğunda ben de ona vurmaktan çekinmem					

Şekil 5. Kar-Ya Saldırganlık Ölçeği

3.4.3. Görüşme formu

Görüşme, katılımcıların araştırma konusu hakkındaki yaşanmışlıklarını, tecrübeleri ve düşünceleri, yorumları, tepkileri gibi gözlemlenemeyecek bilgilere ulaşılmasına imkân tanır (Seidman, 2006). Nitel araştırmalarda veri toplama yöntemlerinden biri olan görüşme, bireylerin tecrübelerini, duygularını ve algılarını ortaya çıkarmada kullanılan başarılı ve en çok tercih edilen yöntemlerin başında gelmektedir (Bogdan ve Biklen, 1992). Görüşmelerde araştırma örnekleminin araştırma konusu hakkındaki duygu ve düşüncelerini anlattığı, yaşam öykülerinden bahsettikleri bir veri toplama tekniğidir (Baltacı, 2019). Bu çalışmada araştırmanın deney sürecinden yer alan gönüllü sekiz öğrenci ile görüşme yapılmıştır.

Bu araştırmada, katılımcıların şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık, siber zorbalığa uğrama ve siber zorbalık yapmalarına olan etkisi hakkında görüşlerini toplamak amacıyla 13 sorudan oluşan bir görüşme formu hazırlanmıştır. Bu formda katılımcıların yaş ve cinsiyet gibi demografik bilgilerin yer aldığı sorunların yanında bilgisayar oyunu oynama durumları, haftalık kaç saat oyun oynadıkları, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çevrelerinde ve kendilerinde bıraktıkları etkilerden, siber zorbalığa maruz kalma ve siber

zorbalık yapma durumları, siber sahtecilik yapma durumları, katılımcıların bilgisayar oyunlarına karşı olan görüşleri ilgili açık uçlu sorular yer almaktadır. Görüşme formu uygulamada kullanılmadan önce pilot uygulama yapılarak düzeltmeye ihtiyaç duyulan yerler tespit edilmiş ve form yeniden düzenlenmiştir. Bu formun tam metni EK-1'de sunulmuştur.

3.5. Verilerin toplanması

Çalışmaya başlanan ilk hafta oyun oynamaya başlamadan önce öğrencilere Kar-Ya Saldırganlık testi ve Siber Zorbalık Ölçeği ön-test olarak basılı olarak verilmiş ve katılımcılardan samimiyetle doldurmaları istenmiştir. Ölçekler doldurulduktan sonra geri toplanmıştır. Deney sürecinin sonunda öğrenciler son kez oyunu oynadıktan sonra Kar-Ya Saldırganlık ölçeği ve Siber Zorbalık ölçeği basılı olarak öğrencilere tekrar verilmiş ve son test olarak doldurmaları istenmiştir. Daha sonra nicel veriler analiz edilmiş ve ulaşılan sonuçları daha derinlemesine açıklayabilmek ve anlamlandırabilmek için nitel veriler toplanmıştır. Bunun için, öğrencilerle görüşme yapılmıştır. Görüşmelerde, görüşme formundaki sorular öğrencilerle yapılan telefon görüşmelerinde öğrencilere yöneltilmiş ve veriler ses kaydı olarak kaydedilmiştir.

3.6. Verilerin analizi

Araştırmanın sorularına cevap bulabilmek için toplanan verilerin istatistiksel sonuçlarını değerlendirmek için SPSS v25 programı kullanılmıştır. Ölçeklerden alınan cevaplar 5'li likert tipte olup her ölçeğin ve alt faktörlerin puanları değişmektedir. Değerlendirme farklılıkları olduğu için standart bir hesaplama belirlenmemiş, ölçeklerin hesaplanıp değerlendirilmesinde ölçekleri geliştiren kişiler tarafından belirtilen değerlendirme/puanlama yöntemleri kullanılmıştır. KAR-YA Saldırganlık ölçeği için her faktörün ve ölçeğin genel aritmetiksel ortalamaları alınarak değerlendirme yapılmıştır. Siber Zorbalık Ölçeği için her faktörün ve ölçeğin genel aritmetiksel ortalaması alınarak değerlendirme yapılmıştır. Bulguların analizine başlamadan önce ölçeklerin ve alt faktörlerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için normallik testleri yapılmıştır. Aşağıdaki tabloda ölçeklerin ve alt faktörlerin normallik testleri verilmiştir. Araştırma için kullanılacak faktörlerin ve ölçeklerin normallik testleri için Shapiro-Wilk bölümünde bulunan p değerleri incelenmiştir.

Tablo 3. Ölçeklerin Normallik Analizleri

	<i>İstatistik</i>	<i>sd</i>	<i>p</i>	<i>Çarpıklık</i>	<i>Basıklık</i>
KAR-YA Saldırganlık Ölçeği	0,96	27	0,37	-0,05	-0,93
Siber Zorbalık Ölçeği (Yaptım)	0,82	27	0,00	1,54	2,21
Siber Zorbalık Ölçeği (Yapıldı)	0,82	27	0,00	1,22	0,54

Tablo 3 incelendiğinde KAR-YA Saldırganlık ölçeğinin *p* değerine bakıldığında bu değer 0,05'ten büyük olduğundan normal dağılım kabul edilmiştir. Siber zorbalık ölçeklerinin(yaptım/yapıldı) *p* değerleri 0,05'ten küçük olduğu için ölçeklerin çarpıklık(skewness) değerleri incelenmiştir. Siber zorbalık ölçeğinin(yaptım) çarpıklık değeri 1,54 basıklık değeri 2,21 ve Siber zorbalık ölçeğinin(yapıldı) çarpıklık değeri 1,22 basıklık değeri 0,54 çıkmıştır. Verilerin normalliğine karar verebilmek için çarpıklık ve basıklık değerlerinin aralığına bakılır. Çarpıklık değerlerinin $\pm 1,0$ değerleri içinde olması "uygun", $\pm 1,0$ ile $\pm 2,0$ değerleri arasında olması "kabul edilebilir", $\pm 2,0$ 'den fazla değerler ise "kabul edilemez" olarak görülmektedir (Abraham, 2018). Araştırma verilerinin çarpıklık ve basıklık değerleri $\pm 2,0$ değerleri arasında olduğundan verilerimizin normal dağılım içinde oldukları kabul edilmiştir. Böylelikle normal dağılım şartı sağlandığından betimsel analizler ve korelasyon analizi sonrasında ve Bağımlı Örneklem T-Testi uygulanmıştır.

Nicel çalışmalarda hipoteze yönelim varken, nitel araştırmalarda ise araştırmaya ilişkin problemin soru cümlesine dönüştürülmesinden bahsedilir (Baltacı, 2019). Kuramsal çerçeveye sınırları koyulan problem durumu, soru formuna dönüştürülür (Patton, 1990). Bu kapsamda araştırma problemine uygun görüşme formu hazırlanmıştır. Nitel araştırmalarda birçok örnekleme şekilleri olsa da çoğunlukla araştırılan konuyu en iyi şekilde açıklayacak ve araştırma probleminin çözümüne en faydalı katkıyı sağlayacak örneklere ulaşılması amaçlanır (Baltacı, 2019). Nitel verileri elde etmek için araştırmanın deney grubuna katılan gönüllü sekiz öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Nitel araştırmalarda çoğunlukla görüşme, gözlem ve doküman olmak üzere üç farklı veri toplama yöntemi tercih edilmektedir(Baltacı, 2019). Bu araştırma da görüşme yöntemiyle veri toplama tercih edilmiş ve yapılan görüşmelerde üniversite öğrencilerine görüşme formundaki sorular yöneltilmiştir. Yapılan görüşmeler daha sonra metne aktarılmış ve içerik analizi yöntemiyle analiz edilerek nitel bulgulara ulaşılmıştır. İçerik analizi tümevarım bir analiz türü olması nedeniyle araştırılan problemin köklerine odaklanır, kodlama yoluyla verilerin altında yer alan kavramlar ve bu kavramlar arasındaki ilişkiler meydana çıkarılır(Baltacı, 2019). İçerik analizi verilerin ayrıntılı incelenmesi ve verileri açıklayarak kategori ve temalara ulaşılmasına ihtiyaç duyar (Baltacı,

2019). Birbirleriyle ilişkili olduđu düşünölen kodlar, kategoriler ve temalar bir araya getirilerek yorumlanır. İçerik analizi katılımcıların görüşlerini planlı bir şekilde ayrıştırır (Bengtsson, 2016). Bu araştırmada da elde edilen nicel verilere destek olması ve açıklaması amacıyla görüşme formu kullanılarak veriler toplanmış ve içerik analiz yöntemiyle analiz edilmiştir.



IV. BÖLÜM

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın nicel ve nitel bulguları araştırma problemleri baz alınarak sırası ile sunulmuştur. Nicel bulguların sunumunda istatistiksel analizlere ve tablolarına yer verilmiş ve bulgular yorumlanmıştır. Ayrıca nitel bulgular betimlenerek anlatılmıştır. Son olarak araştırma bulguları özetlenmiştir.

4.1. Nicel Bulgular

4.1.1. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süreleri, tercih ettikleri oyun türleri ve dijital oyun oynama durumları nedir?

Araştırmanın örneklemini oluşturan 27 üniversite öğrencisinin 26'sı dijital oyun oynadığını söylerken bir tanesi dijital oyun oynamadığını söylemiştir. Üniversite öğrencilerinin haftalık oyun oynama sürelerine bakıldığında ise ortalamanın dört saat olduğu görülmektedir. Bunların arasında haftalık 20 saatlik oyun oynama süresine sahip öğrenciler bulunmakla beraber haftalık bir saat oyun oynayan öğrencilerde mevcuttur. Araştırmaya katılan öğrencilerinin %33,3'ü aksiyon, %33,3'ü zekâ, %14,8'i tercih ettikleri oyun türünü belirtmemiş, %11,1'i yarış, %3,7'si mobil ve %3,7'si ise MMORPG (Çok sayıda oyuncunun bir arada oynadığı ve herkesin farklı karakterlerle oynadığı oyun türü) oyun türünü tercih ettikleri beyan etmişlerdir. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama durumları, haftalık oyun oynama süreleri ve tercih ettikleri oyun türleri hakkındaki bilgiler Tablo 4'de sunulmuştur.

Tablo 4. Katılımcıların Oyun Oynama Durumları ve Oyun Tercihleri

Özellikler	Durum	N	%
Dijital Oyun Oynuyor Mu?	Evet	26	
	Hayır	1	
Haftalık Oyun Oynama Süreleri Ortalamaları	4	27	
Tercih Edilen Oyun Türleri	Aksiyon	9	33,3
	MMORPG	1	3,7
	Mobil	1	3,7
	Yarış	3	11,1
	Zekâ	9	33,3
	Belirtilmemiş	4	14,8

4.1.2. Üniversite öğrencilerinin saldırganlık, siber zorbalık yapma ve uğrama düzeyleri nasıldır?

Üniversite öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine bakıldığında en yüksek değer 4,90 en düşük değer ise 2,97 olduğu görülmektedir. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ortalaması ise 3,98 olarak tespit edilmiştir. Siber zorbalık yapma düzeylerinde ise en yüksek değer 2,51 iken en düşük değer 1,00 olarak tespit edilmiş olup genel ortalamanın 1,34 olduğu görülmüştür. Siber zorbalığa uğrama düzeylerinde ise en yüksek değer 2,36 iken en düşük değer 1,00 olarak tespit edilmiş olup genel ortalamanın 1,38 olduğu görülmüştür.

Özetle katılımcıların saldırgan davranış göstermeye yatkınlık gösterdikleri, sanal ortamda ise siber zorbalık yapma davranışları göstermedikleri ve düşük oranda siber zorbalığa maruz kaldıkları söylenebilir. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama düzeyleri hakkındaki bilgiler Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Katılımcıların Saldırganlık ve Siber Zorbalık Yapma/Uğrama Düzeyleri

Özellikler	N	Max. /Min. Değer	Ön test	Ön test ortalama
Saldırganlık Düzeyleri	27	4,90 / 2,97		3,98
Siber Zorbalık Yapma Düzeyleri	27	2,51 / 1,00		1,34
Siber Zorbalığa Uğrama Düzeyleri	27	2,36 / 1,00		1,38

4.1.3. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile saldırganlık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

Üniversite öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak için Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Saldırganlık Davranışlarına İlişkin Bulgular

		Haftalık Oyun Oynama Süresi	Saldırganlık
Haftalık Oyun Oynama Süresi	Pearson Correlation	1	0,22
	Sig. (2-tailed)		0,28
	N	27	27
Saldırganlık	Pearson Correlation	0,22	1
	Sig. (2-tailed)	0,28	
	N	27	27

Tablo 6 incelediğinde haftalık oyun oynama süresi ile Saldırganlık arasında pozitif yönlü bir ilişki görülmekte olmasına rağmen p değeri 0,05'ten büyük olduğu için bu ilişki istatistiksel olarak anlamsızdır. Yani öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ve saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur ($p=0,28>0,05$).

4.1.4. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalık yapma düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

Üniversite öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile siber zorbalık yapmaları arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak için Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Siber Zorbalık Yapma Davranışlarına İlişkin Bulgular

		Haftalık Oyun Oynama Süresi	Siber Zorbalık Yapma
Haftalık Oyun Oynama Süresi	Pearson Correlation	1	0,19
	Sig. (2-tailed)		0,33
	N	27	27
Siber Zorbalık Yapma	Pearson Correlation	0,19	1
	Sig. (2-tailed)	0,33	
	N	27	27

Tablo 7 incelediğinde haftalık oyun oynama süresi ile Siber zorbalık yapma arasında pozitif yönlü bir ilişki görülmekte olmasına rağmen p değeri 0,05'ten büyük olduğu için bu ilişki istatistiksel olarak anlamsızdır. Yani öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile siber zorbalık yapma düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur ($p=0,33>0,05$).

4.1.5. Üniversite öğrencilerinin haftalık dijital oyun oynama süresi ile siber zorbalığa uğrama düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

Üniversite öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile siber zorbalığa uğrama düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak için korelasyon analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Haftalık Oyun Oynama Süreleri ile Siber Zorbalığa Uğrama Davranışlarına İlişkin Bulgular

		Haftalık Oyun Oynama Süresi	Siber Zorbalığa Uğrama
Haftalık Oyun Oynama Süresi	Pearson Correlation	1	0,17
	Sig. (2-tailed)		0,41
	N	27	27
Siber Zorbalığa Uğrama	Pearson Correlation	0,17	1
	Sig. (2-tailed)	0,41	
	N	27	27

Tablo 8 incelediğinde haftalık oyun oynama süresi ile siber zorbalığa uğrama arasında pozitif yönlü bir ilişki görülmekte ancak p değeri 0,05'ten büyük olduğu için bu ilişki istatistiksel olarak anlamsızdır. Yani öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile siber zorbalığa uğrama düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur ($p=0,41>0,05$).

4.1.6. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık davranışını göstermelerine etkisi var mıdır?

Şiddet içerikli oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin Fiziksel Saldırganlık, Düşmanlık, Öfke, Sözel Saldırganlık ve Toplam Saldırganlık davranışı gösterme düzeylerinin olan etkisini ortaya çıkarmak için ön test ve son test ortalamaları ile Bağımlı Örneklem t -testi analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 9'da sunulmuştur.

Tablo 9. Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Katılımcıların Fiziksel Saldırganlık, Düşmanlık, Öfke, Sözel Saldırganlık ve Toplam Saldırganlık Düzeylerine Olan Etkisine İlişkin Bulgular

	Ön Test M / Std.	Son Test M / Std.	N	t	df	p
Fiziksel Saldırganlık	4,11	4,19	27	-0,53	26	0,60
	0,74	0,65				
Düşmanlık	3,92	3,92	27	0,00	26	1,00
	0,75	0,68				
Öfke	3,90	3,99	27	-0,67	26	0,51
	0,82	0,64				
Sözel Saldırganlık	3,98	4,03	27	-0,31	26	0,76
	0,67	0,56				
Toplam Saldırganlık	3,98	4,03	27	-0,49	26	0,63
	0,53	0,47				

Tablo 9 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların KAR-YA Saldırganlık Ölçeğine deneyden önce ve deneyden sonra verdikleri cevaplar doğrultusunda fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık düzeylerine ilişkin değerlerin ortalamaları görülmektedir. Tabloya göre katılımcıların deneyden önceki fiziksel saldırganlık düzeyleri ortalaması 4,11 iken deneyden sonra bu değer 4,19 olarak görülmüştür ($p=0,60$; $t=-0,53$). Deneyden önceki ve sonraki düşmanlık düzeylerinin ortalaması 3,92 olarak görülmüştür ($p=1,00$; $t=0,00$). Deneyden önceki öfke düzeylerinin ortalaması 3,90 iken deneyden sonra bu değer 3,99 olarak görülmüştür ($p=0,51$; $t=-0,67$). Deneyden önceki sözel saldırganlık düzeylerinin ortalaması 3,98 iken deneyden sonraki bu değer 4,03 olarak görülmüştür ($p=0,76$; $t=-0,31$). Deneyden önceki toplam saldırganlık ortalaması 3,98 iken deneyden sonraki bu değer 4,03 olarak görülmüştür ($p=0,63$; $t=-0,49$). Fiziksel saldırganlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık düzeylerinin ortalamasındaki artışın ve düşmanlık düzeylerinin ortalamasındaki değişimlik olmayışının p değerlerine bakıldığında hepsinin de 0,05'ten büyük olmasına bakılarak bu artış ve sabit kalışın istatistiksel olarak anlamsız olduğu söylenebilir. Yani şiddet içerikli oyunlar oynamanın öğrencilerin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık düzeylerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi yoktur.

4.1.7. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, sahtecilik ve siber zorbalık yapmalarına etkisi var mıdır?

Şiddet içerikli oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalık yapma, kimliği gizleme, sahtecilik ve siber zorbalık davranışlarını yapmalarına olan etkisini ortaya çıkarmak için Bağımlı Örneklem T-Testi analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 10'da sunulmuştur.

Tablo 10. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Katılımcıların Siber Ortamda Dilsel Zorbalık, Kimliği Gizleme, Sahtecilik ve Siber Zorbalık Yapmalarına Olan Etkisine İlişkin Bulgular

	Ön Test M / Std.	Son Test M / Std.	N	t	df	p
Dilsel Zorbalık	1,32 0,47	1,23 0,34	27	1,51	26	0,14
Kimliği Gizleme	1,60 0,67	1,40 0,58	27	1,68	26	0,11
Siber Sahtecilik	1,11 0,30	1,23 0,62	27	-1,06	26	0,30
Siber Zorbalık	1,34 0,38	1,29 0,38	27	1,11	26	0,28

Tablo 10 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların siber zorbalık ölçeğine deneyden önce ve deneyden sonra verdikleri cevaplar doğrultusunda dilsel zorbalık, kimliği gizleme siber sahtecilik ve siber zorbalık yapma düzeylerine ilişkin değerlerin ortalamaları görülmektedir. Tabloya göre katılımcıların deneyden önce dilsel zorbalık düzeyleri ortalaması 1,32 iken deneyden sonra bu değer 1,23 olarak görülmüştür ($p=0,14$; $t=1,51$). Deneyden önceki kimliği gizleme düzeyleri ortalaması 1,60 iken deneyden sonra 1,40 olarak görülmüştür ($p=0,11$; $t=1,68$). Siber sahtecilik düzeyleri ortalaması deneyden önce 1,11 iken deneyden sonra 1,23 olarak görülmüştür ($p=0,30$; $t=-1,06$). Siber zorbalık düzeyleri ortalaması ise deneyden önce 1,34 iken deneyden sonra 1,29 olarak görülmüştür ($p=0,28$; $t=1,11$). Dilsel zorbalık, kimliği gizleme ve siber zorbalık düzeylerinde düşüş, siber sahtecilik düzeylerinden ise deneyden sonra artış görülmüştür. Bu değerlerin anlamlı/anlamsız olup olmadığını anlamak için p değerlerine bakıldığında hepsinin de 0,05'ten büyük olması bu artış ve düşüşlerin istatistiksel olarak anlamsız olduğu söylenebilir. Yani şiddet içerikli oyunlar oynamanın öğrencilerin siber zorbalık, dilsel zorbalık, kimliği gizleme ve siber sahtecilik yapmalarına istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi yoktur.

4.1.8. Şiddet içerikli dijital oyunların üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalığa, kimliği gizlemeye, siber sahteciliğe ve siber zorbalığa uğramalarına etkisi var mıdır?

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalığa uğrama düzeylerine olan etkisini ortaya çıkarmak için Bağımlı Örneklem T-Testi analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Katılımcıların Siber Ortamda Dilsel Zorbalık, Kimliği Gizleme, Siber Sahteciliğe ve Siber Zorbalığa Uğramalarına Olan Etkisine İlişkin Bulgular

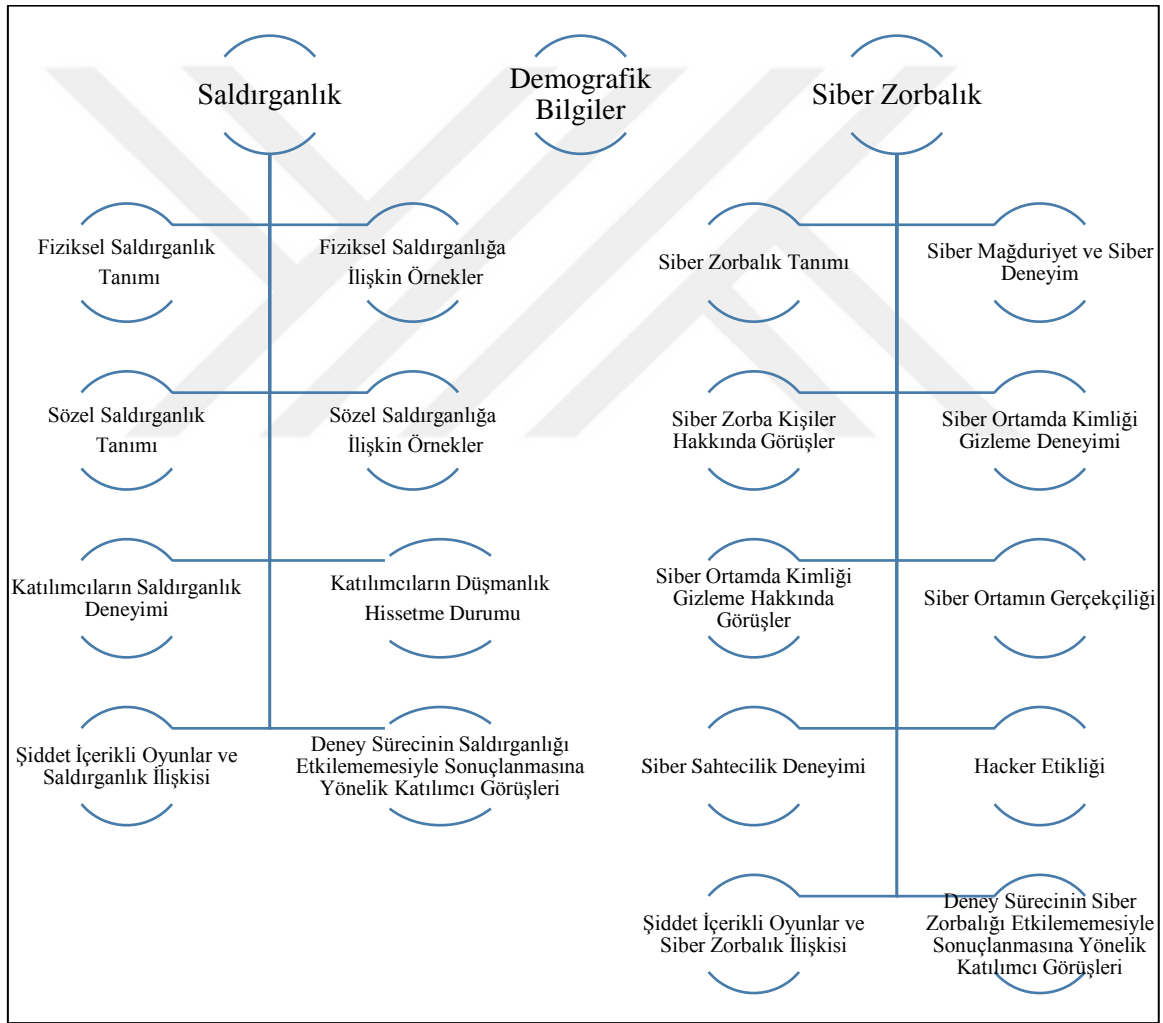
	Ön Test M / Std.	Son Test M / Std.	N	t	df	p
Dilsel Zorbalık	1,35	1,49	27	-1,00	26	0,33
Kimliği Gizleme	0,57	0,86	27	-0,81	26	0,43
Siber Sahtecilik	1,60	1,70	27	-1,88	26	0,07
Siber Zorbalık	0,67	0,68	27	-1,60	26	0,12
	1,18	1,36				
	0,30	0,52				
	1,38	1,52				
	0,42	0,61				

Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların siber zorbalık ölçeğine deneyden önce ve deneyden sonra verdikleri cevaplar doğrultusunda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalığa uğrama düzeylerine ilişkin değerlerin ortalamaları görülmektedir. Tabloya göre katılımcıların deneyden önce dilsel zorbalık düzeyleri ortalaması 1,35 iken deneyden sonra bu değer 1,49 olarak görülmüştür ($p=0,33$; $t=-1,00$). Deneyden önceki kimliği gizleme düzeyleri ortalaması 1,60 iken deneyden sonra 1,70 olarak görülmüştür ($p=0,43$; $t=-0,81$). Siber sahtecilik düzeyleri ortalaması deneyden önce 1,18 iken deneyden sonra 1,36 olarak görülmüştür ($p=0,07$; $t=-1,88$). Siber zorbalığa uğrama düzeyleri ise deneyden önce 1,38 iken deneyden sonra 1,52 olarak görülmüştür ($p=0,12$; $t=-1,60$). Dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalığa uğrama düzeylerinde deney sonrasında artış görülmüştür. Bu değerlerin anlamlı/anlamsız olup olmadığını anlamak için p değerlerine bakıldığında hepsinin de 0,05’ten büyük olmasına bakılarak bu artışların istatistiksel olarak anlamsız olduğu söylenebilir. Yani şiddet içerikli

oyunlar oynamanın öğrencilerin dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalığa uğrama düzeylerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi yoktur.

4.2.Nitel bulgular

Bu bölümde ‘Üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bireylerin saldırganlık düzeyleri, siber zorbalığa uğrama ve yapmalarına olan etkileri hakkındaki düşünceleri nelerdir?’ araştırma sorusuna cevap aranmıştır. Yapılan içerik analiz sonucunda 3 ana tema ortaya çıkmıştır. Bunlar: Demografik Bilgiler, Saldırganlık ve Siber Zorbalık. Tema ve kategoriler şekil 6’da verilmiştir.



Şekil 6. Tema ve Kategoriler

4.2.1. Demografik bilgiler

Tablo 12. Nitel Araştırmaya Katılan Katılımcıların Demografik Bilgileri

Değişkenler		N	%
Cinsiyet	Erkek	3	37,5
	Kadın	5	62,5
Yaş	22	1	12,5
	23	4	50
	24	1	12,5
	25	2	25
Oyun Oynama Durumu	Evet	7	87,5
	Hayır	1	12,5
Haftalık Oyun Oynama Süresi	0	1	12,5
	1-4	1	12,5
	5-10	5	62,5
	11-15	1	12,5
Tercih Edilen Oyun Türleri	Zekâ, Eğitsel	2	10
	FPS	3	15
	Strateji	1	5
	Savaş	5	25
	RPG	2	10
	Aksiyon	7	35

Demografik bilgilere bakıldığında katılımcılar beş kadın ve üç erkek olmak üzere toplamda sekiz öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 24'dür. Katılımcıların haftalık ortalama oyun oynama süreleri ise 5-10 saattir. Sadece bir katılımcı oyun oynamadığını belirtmiştir. Katılımcıların oynamayı tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında savaş ve aksiyon oyunları ön plana çıkmıştır.

4.2.2. Saldırganlık

Bu bölümde saldırganlık teması altındaki “Fiziksel Saldırganlık Tanımı”, “Fiziksel Saldırganlığa İlişkin Örnekler”, “Sözel Saldırganlık Tanımı”, “Sözel Saldırganlığa İlişkin Örnekler”, “Katılımcıların Saldırganlık Deneyimi”, “Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu”, “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi” ve “Deney Sürecinin Saldırganlığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorileri açıklanmıştır.

4.2.2.1. “Fiziksel Saldırganlık Tanımı” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Fiziksel Saldırganlık Tanımı” kategorisi ve bu kategori altındaki “Canlı ya da Nesneye Güç Uygulama”, “Kişiyeye Maddi Hasar Oluşturma” ve “Bedensel Hareketlerle Zarar Verme” kodları hakkında bilgiler Tablo 13’te özetlenmiştir.

Tablo 13. “Fiziksel Saldırganlık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Canlı ya da Nesneye Güç Uygulama	K8	1
Kişiyeye Maddi Hasar Oluşturma	K6	1
Bedensel Hareketlerle Zarar Verme	K1, K2, K3, K4, K5, K7	6

Çalışmaya katılan sekiz katılımcı da fiziksel saldırganlığı temel olarak bedensel hareketlerle hedef kişiyeye yönelik uygulanan güç olarak tanımlamışlardır. K1, fiziksel saldırganlığı “...kol, ayak ya da vücut hareketlerimizle karşımızdaki canlıya veya cansıza yaptığımız zarar verici davranışlardır.” şeklinde tanımlamıştır. Bu görüş tüm katılımcılar tarafından benzer şekillerde ifade edilmiştir.

4.2.2.2. “Fiziksel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Fiziksel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” kategorisi ve bu kategori altındaki “Aile içi şiddet”, “Kadına Şiddet”, “Yumruk Atmak”, “Tokat Atmak”, “Tetikçi Tutmak” ve “Gasp” kodları hakkında bilgiler Tablo 14’te özetlenmiştir.

Tablo 14. “Fiziksel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Aile içi şiddet	K8	1
Kadına Şiddet	K2	1
Yumruk Atmak	K3, K4, K7	3
Tokat Atmak	K1, K5, K6	3
Tetikçi Tutmak	K5	1
Gasp	K2	1

Katılımcıların fiziksel saldırganlığa verdikleri örneklere bakıldığında yumruk atmak ve tokat atmak gibi hedef kişiyeye yönelik fiziksel şiddet içeren örneklere yoğunlaştıkları görülmüştür.

4.2.2.3. “Sözel Saldırganlık Tanımı” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Sözel Saldırganlık Tanımı” kategorisi ve bu kategori altındaki “Psikolojik Şiddet” ve “Aşağılayıcı ve Hakaret Edici Cümleler” kodları hakkında bilgiler Tablo 15’te özetlenmiştir.

Tablo 15. “Sözel Saldırganlık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Psikolojik Şiddet	K5, K6, K7	3
Aşağılayıcı ve Hakaret Edici Cümleler	K1, K2, K3, K4, K7, K8	6

Çalışmaya katılan sekiz katılımcı sözel saldırganlığı ise temelde; hedef kişiye karşı yapılan aşağılayıcı ve hakaret edici cümlelerle kişinin psikolojisine zarar vermek olarak ifade etmişlerdir. Örneğin, K3, Sözel saldırganlığı “*Söylediğimiz kötü söz ve aşağılayıcı cümlelerle karşı tarafa zarar vermek.*”, K2 “*Birine hakaret etme kötü sözler söyleme.*” ve K8 “*Kaba, aşağılayıcı ve kırıncı sözlerde bulunması.*” şeklinde tanımlamıştır ve diğer katılımcılar tarafından da benzer tanımlar yapılmıştır.

4.2.2.4. “Sözel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Sözel Saldırganlık Tanımı” kategorisi ve bu kategori altındaki “Dedikodu Yapmak”, “Tehdit Etmek”, “İftira Atmak”, “Sözlü Taciz” ve “Argo Konuşmak” kodları hakkında bilgiler Tablo 16’da özetlenmiştir.

Tablo 16. “Sözel Saldırganlığa İlişkin Örnekler” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Dedikodu Yapmak	K5	1
Tehdit Etmek	K2	1
İftira Atmak	K1	1
Sözlü Taciz	K6, K8	2
Argo Konuşmak	K3, K4, K5, K7	4

Katılımcıların sözel saldırganlığa verdikleri örneklere bakıldığında argo konuşmak ve sözlü taciz örneklerine yoğunlaştıkları görülmüştür. Örneğin; K3 “*...argo kelime kullanmak.*”, K5 “*Küfür etmek, hakaret etmek...*” ve K8 “*sürücülerin araç içinde karşılıklı bağırışmaları.*” şeklinde sözel saldırganlığa ilişkin örnekler vermişlerdir.

4.2.2.5. “Katılımcıların Saldırganlık Deneyimi” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Katılımcıların Saldırganlık Deneyimi” kategorisi ve bu kategori altındaki “Sözel Saldırganlık”, “Fiziksel ve Sözel Saldırganlık” ve “Deneyim Yok” kodları hakkında bilgiler Tablo 17’de özetlenmiştir.

Tablo 17. “Katılımcıların Saldırganlık Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Sözel Saldırganlık	K2, K3, K5	3
Fiziksel ve Sözel Saldırganlık	K4, K6	2
Deneyim Yok	K1, K7, K8	3

İki katılımcı daha önce hem fiziksel hem de sözel saldırganlıkta bulunduğunu, üç katılımcı ise istemeden de olsa sinirlendikleri zamanlarda sözel saldırganlık yaptıklarını ve üç katılımcı ise daha önce fiziksel ve sözel saldırganlık davranışında bulunmadıklarını bildirmişlerdir. K1, bu davranışları “*Sergilememeye dikkat ediyorum ama sergilediysem de çok ileri düzey değildir.*” şeklinde ifade ederek istemeden de olsa bu eylemlerde bulunduğunu ifade etmiştir. K8 ise “*Fiziksel saldırganlıkta ve sözel saldırganlıkta bulunmadım.*” beyanında bulunarak diğer katılımcılardan ayrılmıştır.

4.2.2.6. “Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu” kategorisi ve bu kategori altında katılımcıların düşmanlık hissetme durumları ve “Kıskançlık”, “Önyargı” ve “Bencillik” kodları hakkında bilgiler Tablo 18’de özetlenmiştir.

Tablo 18. “Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	N
Evet	Kıskançlık	5
	Önyargı	
	Bencillik	
Hayır	-	3

Katılımcıların beşi temelde kıskançlık ve önyargı gibi duygulara sahip kişilerin kendileri hakkında düşmanca duyguları olduğunu hissettiklerini, üç katılımcı ise böyle bir durumu hissetmediklerini beyan etmişlerdir. K6, çevresindeki insanlardan düşmanlık duygusunu hissetme sebebini “*...İnsanlar karşısındaki kişiyi tanımadan yargıladıkları için.*” şeklinde, K2 de “*...kıskanç insanları kendinden iyi insanları çekemiyorlar.*” sözleriyle ifade etmiştir.

4.2.2.7. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi” kategorisi ve bu kategori altındaki “Öfke Eşiğini Düşürme”, “Farkındalık Yaratma”, “Bilişsel Düşüncede Olumsuzluk”, “Saldırganlık Düzeyinde Azalma”, “Kontrolsüz Oyun Ortamı”, “Gerçeklik ve Sanal Algısı Ayrımı”, “Küçük Yaş Grubu”, “Oyun Oynama Amacı”, “Yetişkin Yaş Grubu”, “Kişilik Özelliği” ve “Sanal Gerçek Ayrımı” kodları hakkında bilgiler Tablo 19’da özetlenmiştir.

Tablo 19. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	Katılımcılar	N
İlişkisi Var	Öfke Eşiğini Düşürme	K6	1
	Farkındalık Yaratma	K5	1
	Bilişsel Düşüncede Olumsuzluk	K6	1
	Saldırganlık Düzeyinde Azalma	K7	1
	Kontrolsüz Oyun Ortamı	K8	1
	Gerçeklik ve Sanal Algısı Ayrımı	K1, K4	2
	Küçük Yaş Grubu	K3, K6, K8	3
İlişkisi Yok	Oyun Oynama Amacı	K2	1
	Yetişkin Yaş Grubu	K3	1
	Kişilik Özelliği	K7	1
	Sanal Gerçek Ayrımı	K1, K3	2

Sekiz katılımcının dördü şiddet içerikli oyunların saldırganlığı etkilediğini ve özellikle küçük yaş grubunda bu etkinin daha fazla olduğunu, bir katılımcıysa etkilemediğini düşünmektedir. üç katılımcı (K1, K3, K7) ise şiddet içerikli oyunların saldırganlığa etkilerinin kişinin yaşı ve karakterine göre şekillenebileceğini beyan ederek iki farklı görüşe de dahil olmuşlardır. K8, bu konudaki görüşünü “...küçük yaşlarda fiziksel ve sözel saldırganlığa temel oluşturduğunu... ilerleyen zamanlarda bu temellerin davranışa dönüştüğünü... oyunlarda da kurulan olumsuz diyalogların bilinçaltını doldurduğunu...” şeklinde ifade etmiştir. Etkilemediğini düşünen katılımcılardan K2, oyunların saldırganlığı etkilemeyeceğini “Oyunlar sadece zaman geçirme, can sıkıntısı ve eğlence amaçlı oynanıyor.” şeklinde beyan etmiştir. Her iki görüşe de dahil olan K1 ise, bu konudaki görüşünü “...küçük yaşlardaki insanlar oyun ile gerçek hayat arasındaki sınırı tam koyamayabilirler... oyunda öğrendikleri davranışları gerçek hayatta uygulayabilirler... yaş seviyesi artıkça bu sınırı koymak daha kolay olur.” şeklinde beyan etmiştir.

4.2.2.8. “Deney Sürecinin Saldırganlığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Deney Sürecinin Saldırganlığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorisi ve bu kategori altındaki “Oyunun Gerçekçiliği”, “Oynanış Amacı”, “Oyunun Olumlu Etkileri”, “Katılımcı Yaş Grubu”, “Oyun Süresinin Azlığı” ve “Katılımcı Karakteri” kodları hakkında bilgiler Tablo 20’de özetlenmiştir.

Tablo 20. “Deney Sürecinin Saldırganlığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Oyunun Gerçekçiliği	K8	1
Oynanış Amacı	K2	1
Oyunun Olumlu Etkileri	K5	1
Katılımcı Yaş Grubu	K6	1
Oyun Süresinin Azlığı	K1, K3	2
Katılımcı Karakteri	K4, K7	2

Katılımcılar, araştırmanın deney sürecinde kullanılan Counter Strike v1.6 oyununun saldırganlığa etkisinin olmayışı sonucuna ulaşılmasının nedenlerini yaş grubunun yetişkin olması, oyun grafiklerinin gerçekçi olmayışı ve oynanış süresinin kısa olması gibi faktörlerle açıklamışlardır. K8, konu hakkındaki görüşünü “*Görsel açıdan günlük yaşamla bağlantı kurulamadığı...ergenlik dönemi ve öncesi çocuklarla... olumsuz yaşantısı olan bireyleri saldırganlık açısından etkilemektedir.*” Şeklinde beyan etmiş ve bu görüş tüm katılımcılar tarafından benzer şekilde ifade edilmiştir. Ayrıca K5, “*...uygulamanın problem çözme, takım olabilme, daha hızlı düşünebilme gibi kabiliyetleri geliştirdiği açısından saldırganlığı etkilemedi...*” görüşünde bulunarak oyunun saldırganlığı etkilemediğini ve bireyin gelişimi açısından da olumlu etkiler bıraktığını ifade etmiştir.

4.2.3. Siber zorbalık

Bu bölümde siber zorbalık teması altındaki “Siber Zorbalık Tanımı”, “Siber Mağduriyet ve Siber Deneyim”, “Siber Zorba Kişiler Hakkında Görüşler”, “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Deneyimi”, “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Hakkında Görüşler”, “Siber Ortamın Gerçekçiliği”, “Siber Sahtecilik Deneyimi”, “Hacker Etikliği”, “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Siber Zorbalık İlişkisi” ve “Deney Sürecinin Siber Zorbalığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorileri açıklanmıştır.

4.2.3.1. “Siber Zorbalık Tanımı” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Zorbalık Tanımı” kategorisi ve bu kategori altındaki “İnternet Üzerinden Utandırmak”, “İnternet Üzerinden Tehdit Etme”, “İnternet Üzerinden Psikolojik Şiddet”, “Sosyal Ağlar Üzerinden Taciz Etmek” ve “Teknolojiyi Kullanarak Rahatsızlık Vermek” kodları hakkında bilgiler Tablo 21’de özetlenmiştir.

Tablo 21. “Siber Zorbalık Tanımı” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
İnternet Üzerinden Utandırmak	K3	1
İnternet Üzerinden Tehdit Etme	K2	1
İnternet Üzerinden Psikolojik Şiddet	K5, K7, K8	3
Sosyal Ağlar Üzerinden Taciz Etmek	K2, K3, K4	3
Teknolojiyi Kullanarak Rahatsızlık Vermek	K1, K3, K6	3

Çalışmaya katılan sekiz katılımcı da siber zorbalığı temel olarak; internet üzerinden yapılan her türlü rahatsızlık veren eylemler olarak tanımlamışlardır. K3, siber zorbalığı “*İnternet üzerinden başka insanları rahatsız etmek, utandırmak, taciz etmek, aşağılamak gibi zarar verici davranışlar...*”, K4 “*Sosyal ağ üzerinden kişiyi taciz etmek.*” ve K1 “*Teknolojiyi kullanarak bir kişiyi rahatsız etmek ve o kişiye sanal ortam üzerinden zarar vermektir.*” şeklinde tanımlamışlardır. Bu görüş tüm katılımcılar tarafından benzer şekilde ifade edilmiştir.

4.2.3.2. “Siber Mağduriyet ve Siber Deneyim” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Mağduriyet ve Siber Deneyim” kategorisi ve bu kategori altında katılımcıların mağdur olma durumları ve “Fake Hesap Tacizi”, “Çevrimiçi Oyunda Hakaret” kodları hakkında bilgiler Tablo 22’de özetlenmiştir.

Tablo 22. “Siber Mağduriyet ve Siber Deneyim” Kategorisine İlişkin Bulgular

Mağdur Olma Durumu	Kodlar	Katılımcılar	N
Evet	Fake Hesap Tacizi	K2	1
	Çevrimiçi Oyunda Hakaret	K5	1
Hayır	-	K1, K3, K4, K6, K7, K8	1

Tüm katılımcılar daha önce hiç siber zorbalık yapmadıklarını beyan etmişlerdir. Ancak katılımcıların altısı daha önce siber zorbalığa maruz kalmadıklarını, ikisi ise siber zorbalığa maruz kaldıklarını beyan etmişlerdir. K2, siber zorbalığa maruz kalma durumunu “...fake hesap kullanılarak sözlü saldırganlıkta bulunuldu.”, K5 “Online bir oyunda...karşı tarafın hakaretine maruz kaldım...” şeklinde beyan etmişlerdir.

4.2.3.3. “Siber Zorba Kişiler Hakkında Görüşler” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Zorba Kişiler Hakkında Görüşler” kategorisi ve bu kategori altındaki “Samimiyet Durumu”, “Eylemcinin Psikolojik Durumu”, “Psikolojik Şiddet” ve “Etik Bulmama” kodları hakkında bilgiler Tablo 23’de özetlenmiştir.

Tablo 23. “Siber Zorba Kişiler Hakkında Görüşler” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Samimiyet Durumu	K7	1
Eylemcinin Psikolojik Durumu	K8	1
Psikolojik Şiddet	K5, K6	2
Etik Bulmama	K1, K2, K3, K4	4

Çalışmaya katılan katılımcıların hepsi siber zorbalığı etik bulmadıklarını, bu davranışa maruz kalanların psikolojik şiddet mağduru olduklarını, bu davranışı sergileyenlerin ise kötü niyetli, özgüveni düşük, psikolojik problemleri olan ve karaktersiz insanlar olduklarını düşünmektedirler. K2 bu konudaki görüşlerini “*Karaktersiz, kendini bilmez ve kötü niyetli insanların yaptıkları...*” davranışlar şeklinde ifade etmiş, K7 ise bu durumun kişiler arasındaki samimiyete göre siber zorbalık olup olmayacağını, tek taraflı olarak yapılıyorsa etik bulmadığını “...*samimiyetle alakalı ve çift taraflı yapılıyorsa sıkıntı olmaz.*” şeklinde ifade etmiştir.

4.2.3.4. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Deneyimi” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Deneyimi” kategorisi ve bu kategori altında katılımcıların siber ortamda kimliklerini gizleme durumları ve “Araştırma Yapmak İçin”, “Oyun Hesabı” kodları hakkında bilgiler Tablo 24’de özetlenmiştir.

Tablo 24. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	Katılımcılar	N
Evet	Araştırma Yapmak İçin	K2	1
	Oyun Hesabı	K7, K8, K5	3
Hayır	-	K1, K3, K4, K6	4

Sekiz katılımcının dördü siber ortamda kimliklerini gizleme ihtiyacı duymazken, dördü ise temelde araştırma yapmak ve oyun oynamak gibi amaçlar için sahte hesaplar kullandıklarını belirtmişlerdir. K7 sahte hesap kullanma hakkında görüşünü “...kimse bilgilerini başkalarına vermemelidir...oyun içeriklerinde kullandığım ayrı bir hesabım var...” şeklinde beyan etmiş, K5 ise “Araştırma yapmak için kullanıyorum, kimseye zararı olmayan bir hesap.” şeklinde davranışını savunmuştur.

4.2.3.5. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Hakkında Görüşler” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Hakkında Görüşler” kategorisi ve bu kategori altındaki “Gizli İş Çevirme”, “Normal Karşılama”, “Özgüven Düşüklüğü” ve “Kişisel Bilgi Güvenliği” kodları hakkında bilgiler Tablo 25’de özetlenmiştir.

Tablo 25. “Siber Ortamda Kimliği Gizleme Hakkında Görüşler” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Gizli İş Çevirme	K4	1
Normal Karşılama	K5, K6, K8	3
Özgüven Düşüklüğü	K1, K3	2
Kişisel Bilgi Güvenliği	K2, K7	2

Sekiz katılımcının üçü siber ortamda kimlik gizlemeyi normal karşılarken, beş katılımcı ise özgüven düşüklüğü, kişisel bilgi güvenliği sağlamak ve gizli iş çevirmek için kimliği gizleme davranışının nedenleri olarak görmektedirler. K8 kimliği gizleme hakkında görüşünü “...etik dışı davranışlarda bulunmadıkça, yasal olmayan durumlar için kullanılmadıkça...problem görmüyorum.” şeklinde beyan etmiş ve bu görüş K5 ve K6 tarafından da benzer şekilde ifade edilmiştir. K1 konu hakkındakini görüşünü “Özgüveni düşük, korkak ve insanlarla iletişim açısından uzak insanlar olduğunu düşünüyorum.” şeklinde belirtmiştir.

4.2.3.6. “Siber Ortamın Gerçekçiliği” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Ortamın Gerçekçiliği” kategorisi ve bu kategori altında katılımcıların siber ortamın gerçekliği hakkındaki görüşleri ve “Popülerlik Amacı”, “Web Sayfasının Güvenilirliği”, “Algı Oyunları” ve “Düzenlenmiş Görsel” kodları hakkında bilgiler Tablo 26’de özetlenmiştir.

Tablo 26. “Siber Ortamın Gerçekçiliği” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	Katılımcılar	N
Gerçekçi	-	-	-
Yanıltıcı	Popülerlik Amacı	K2	1
	Web Sayfasının Güvenilirliği	K5	1
	Algı Oyunları	K8	1
	Düzenlenmiş Görsel	K1, K3, K4, K6, K7	5

Katılımcıların hepsi sanal ortamdaki görsellerin gerçeği yansıtmadığını, görseller üzerinde değişiklikler yapılarak siber ortama yüklendiğini düşünmektedirler. K3 düşüncelerini “...Çoğunun gerçek olduğunu düşünmüyorum üzerinde muhakkak oynandığını düşünüyorum...” şeklinde beyan etmiş ve K1 de bu görüşü “*Tamamen gerçek olduğunu düşünmüyorum üzerinde bir düzenleme mutlaka oluyor.*” şeklinde görüş bildirerek desteklemiştir. K2 ise içerik üreticilerinin sırf izlenme sayılarının artması için içerikle alakasız yanıltıcı başlıklar kullandıklarını “...paylaşılan videolar da bazen gerçeği yansıtmıyor. Sırf izlenme sayısı artsın diye video ile video başlığı birbiriyle alakasız olabiliyor.” şeklinde ifade etmiştir.

4.2.3.7. “Siber Sahtecilik Deneyimi” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Siber Sahtecilik Deneyimi” kategorisi ve bu kategori altındaki “Cilt Temizleme”, “Efekt Kullanma”, “Nesne Silme-Düzenleme”, “Işık Ayarlama” ve “Deneyim Yok” kodları hakkında bilgiler Tablo 27’de özetlenmiştir.

Tablo 27. “Siber Sahtecilik Deneyimi” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Cilt Temizleme	K1	1
Efekt Kullanma	K4	1
Nesne Silme-Düzenleme	K4, K5	2
Işık Ayarlama	K1, K2, K3, K8	4
Deneyim yok	K6, K7	2

Katılımcıların sadece ikisi siber ortama yükleyecekleri medyalarda değişiklik yapmadıklarını beyan ederken, altı katılımcı siber ortama yükleyecekleri görsellerde ufak değişiklikler (ışık ayarlama, yüzdeki lekeleri gizleme vb.) yaptıklarını beyan etmişlerdir. K4, bu deneyimini “...*efekt kullanıyorum ya da resimde gözükmesini istemediklerimi kaldırıyorum.*” şeklinde ifade etmiş, K6 ve K7 dışındaki diğer tüm katılımcılar da benzer görüşlerde bulunmuşlardır. K7 ise “*Ben doğrudan resmi paylaşıyorum.*” Şeklinde görüş beyan etmiştir.

4.2.3.8. “Hacker Etikliği” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Hacker Etikliği” kategorisi ve bu kategori altında katılımcıların hacker etiği hakkındaki görüşleri ve “Uygulama Amacı”, “Gizlilik İhlali” ve “Bilgi Hırsızlığı” kodları hakkındaki bilgiler Tablo 28’de özetlenmiştir.

Tablo 28. “Hacker Etikliği” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	Katılımcılar	N
Etik	Uygulanma Amacı	K2, K5, K6, K8	4
Etik Değil	Gizlilik İhlali	K4	1
	Bilgi Hırsızlığı	K1, K3, K7	3

Katılımcıların dördü hackerlığı hiçbir şekilde etik bulmazken dört katılımcı ise hackerların suç teşkil etmeyen durumlar dahilinde ve beyaz şapkalı olmaları durumunda zararsız ve etik olduğunu düşünmektedirler. K8 bu konu hakkındaki görüşünü “*Amaca göre değiştiğini...kişisel çıkar ve kazanç olmadığı sürece...zararlı görmüyorum.*” şeklinde ifade etmiş, ancak K4 bu görüşün aksine “*Etik bulmuyorum sonuçta gizliliğe aykırıdır.*” yorumunda bulunmuştur.

4.2.3.9. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Siber Zorbalık İlişkisi” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Siber Zorbalık İlişkisi” kategorisi ve bu kategori altındaki “Yasa Dışı İşlere Özendirme”, “Alışkanlık Haline Getirme”, “Bilişsel Düşüncede Olumsuzluk”, “Siber Zorbalık Düzeyinde Azalma”, “Küçük Yaş Grubu”, “Yetişkin Yaş Grubu”, “Kişi Karakteri”, “Oynanış Amacı” ve “Sanal Gerçek Ayırımı” kodları hakkındaki bilgiler Tablo 29’da özetlenmiştir.

Tablo 29. “Şiddet İçerikli Oyunlar ve Siber Zorbalık İlişkisi” Kategorisine İlişkin Bulgular

Durum	Kodlar	Katılımcılar	N
İlişkisi var	Yasa Dışı İşlere Özendirme	K4	1
	Alışkanlık Haline Getirme	K8	1
	Bilişsel Düşüncede Olumsuzluk	K6	1
	Siber Zorbalık Düzeyinde Azalma	K7	1
	Küçük Yaş Grubu	K1, K3	2
İlişkisi yok	Yetişkin Yaş Grubu	K3	1
	Kişi Karakteri	K5, K7	2
	Oynanış Amacı	K2	1
	Sanal Gerçek Ayrımı	K1, K3	2

Katılımcıların üçü siber zorbalık ile şiddet içerikli oyunlar arasında bir ilişki olduğunu beyan ederken, iki katılımcı ilişki olmadığını beyan etmiştir. üç katılımcı (K1, K3, K7) ise şiddet içerikli oyunların etkilerinin yaş grubu ve kişi karakteri gibi değişkenlere göre şekillenebileceğini beyan ederek iki farklı görüşe de dahil olmuşlardır. K7 şiddet içerikli oyunlarla siber zorbalık arasında negatif yönlü bir ilişki olduğunu “*Bence etkilemez hatta düşürebilir bile çünkü sınırlarını atmış olacaktırlar*” şeklinde ifade etmiştir. Şiddet içerikli oyunlarla siber zorbalık arasında ilişki olduğunu düşünen K4 düşüncesini “*Etkiliyor mesela banka soygunculuğu ve silahlara heves artırıyor.*” bu şekilde ifade etmiştir. K2 ise bu konu hakkında “*...oyun oynarken zaman geçirme, can sıkıntısı ve eğlence amaçlı oynadıkları için şiddet ve saldırgan bir durumdaki yoksun olabiliyorlar.*” şeklinde görüş bildirerek bu tarz oyunların etkisinin oynanış amacına göre değişeceğini belirtmiştir. Şiddet içerikli oyunların etkisinin bireylerin yaşlarına göre değişkenlik gösterebileceğini düşünen K1 konu hakkında “*Küçük yaş grubundaki insanlar şiddet içerikli oyunların etkisinde daha çok kalırlar ve bu tür eğilimlere yönelmelerini sebebiyet verebilir.*” şeklinde görüş bildirmiş ve bu görüş K3 tarafından da desteklenmiştir.

4.2.3.10. “Deney Sürecinin Siber Zorbalığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorisine ilişkin bulgular

Bu kısımda analiz sonuçlarına göre “Deney Sürecinin Siber Zorbalığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” kategorisi ve bu kategori altındaki “Karakter Özelliği”, “Oyunun Eski Olması”, “Deney Ortamının Yönetici Kontrollü Olması”, “Oyunun Çevrimiçi Olmaması”, “Yetişkin Yaş Grubu”, “Siber Zorbalığı Teşvik Edici İçerik Olmaması” ve “Oyun Süresinin Azlığı” kodları hakkındaki bilgiler Tablo 29’da özetlenmiştir.

Tablo 30. “Deney Sürecinin Siber Zorbalığı Etkilememesiyle Sonuçlanmasına Yönelik Katılımcı Görüşleri” Kategorisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	N
Karakter Özelliği	K7	1
Oyunun Eski Olması	K6	1
Deney Ortamının Yönetici Kontrollü Olması	K8	1
Oyunun Çevrimiçi Olmaması	K8	1
Yetişkin Yaş Grubu	K4, K6	2
Siber Zorbalığı Teşvik Edici İçerik Olmaması	K2, K5	2
Oyun Süresinin Azlığı	K1, K3	2

Katılımcılar, araştırmanın deney sürecinde kullanılan Counter Strike v1.6 oyununun siber zorbalığa etkisinin olmayışı sonucuna ulaşılmasının nedenlerini oyunun araştırmacının denetiminde oynanması, oyunun gerçekliği yansıtmayan eski bir oyun olması, deney grubunun yetişkin yaş grubundan oluşması ve oynanış süresinin kısa olması gibi faktörlerle açıklamışlardır. K1, konu hakkındaki görüşünü “*Uygulama yapılan oyunun oynatılma süresi düşük olduğu için siber zorbalığı etkilemedi.*” şeklinde beyan etmiş ve bu görüş K3 tarafından benzer şekilde ifade edilmiştir. Ayrıca K5, “*...uygulamada ben şunlara rastlamadım; taciz etme, yalan söyleme, hakaret etme veya kişisel bilgilerine zarar verme gibi... Yani bu gibi faktörler olmadığı için oynanan oyunun siber zorbalığı etkilemediğini düşünüyorum.*” görüşünde bulunmuş, bu görüşü K2 de benzer şekilde ifade etmiştir.

4.3. Nitel bulguların özeti

4.3.1. Saldırganlık teması özeti

Yapılan nitel veri analizi ışığında *saldırganlık* teması altında *fiziksel saldırganlığın tanımı, fiziksel saldırganlık örneği, sözel saldırganlık tanımı, sözel saldırganlığa ilişkin örnekler, katılımcıların saldırganlık deneyimi, katılımcıların düşmanlık hissetme durumu, şiddet içerikli oyunlar ile saldırganlık ilişkisi ve deney sürecinin saldırganlığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri* kategorileri ortaya çıkmıştır.

Fiziksel saldırganlığın tanımı kategorisi altında katılımcıların bu kavramı tanımlarken; *canlı ya da nesneye güç uygulama, kişiye maddi hasar oluşturma ve bedensel hareketlere zarar verme* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Fiziksel saldırganlığa ilişkin örnekler kategorisi kapsamında katılımcıların bu kavrama ilişkin örnekleri *aile içi şiddet, kadına şiddet, yumruk atmak, tokat atmak, tetikçi tutmak* ve *gasp* kodları ile açıkladıkları

görülmüştür. Sözel saldırganlığın tanımı kategorisi altında katılımcıların bu kavramı *psikolojik şiddet* ve *aşağılayıcı/hakaret edici cümleler* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Sözel saldırganlığa ilişkin örnekler kategorisi altında katılımcıların bu kavrama ilişkin örnekleri *dedikodu yapmak, tehdit etmek, iftira atmak, sözlü taciz* ve *argo konuşmak* kodları ile açıkladıkları görülmüştür. Katılımcıların *Saldırganlık Deneyimi* kategorisi altında katılımcıların deneyimleri *sözel saldırganlık, fiziksel/sözel saldırganlık* ve *deneyim yok* kodları altında incelenmiştir. Katılımcıların Düşmanlık Hissetme Durumu kategorisi altında katılımcıların düşmanlık hissetme durumları *evet, hayır* olmak üzere 2 farklı durumda incelenmiş ve evet durumu *kıskançlık, önyargı, bencillik* kodları ile belirtilmiştir. Şiddet İçerikli Oyunlar ve Saldırganlık İlişkisi kategorisi altında katılımcıların bu ilişki hakkındaki görüşleri *ilişkisi var, ilişkisi yok* olmak üzere 2 durumda incelenmiş, ilişkisi var durumu *öfke eşliğini düşürme, farkındalık yaratma, bilişsel düşüncede olumsuzluk, saldırganlık düzeyinde azalma, kontrolsüz oyun ortamı, gerçeklik ve sanal algısı ayrımı, küçük yaş grubu* kodları ile belirtilmiş, ilişkisi yok durumu ise *oyun oynama amacı, yetişkin yaş grubu, kişilik özelliği* ve *sanal gerçek ayrımı* kodları ile belirtilmiştir. *Deney sürecinin saldırganlığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri* kategorisi altında katılımcıların bu durum hakkındaki görüşleri *oyunun gerçekçiliği, oynanış amacı, oyunun olumlu etkileri, katılımcı yaş grubu, oyun süresinin azlığı* ve *katılımcı karakteri* kodları ile belirttikleri görülmüştür.

4.3.2. Siber zorbalık teması özeti

Yapılan nitel veri analizi ışığında *siber zorbalık* teması altında *siber zorbalık tanımı, siber mağduriyet* ve *siber deneyim, siber zorba kişiler hakkında görüşler, siber ortamda kimliği gizleme deneyimi, siber ortamda kimliği gizleme hakkında görüşler, siber ortamın gerçekçiliği, siber sahtecilik deneyimi, hacker etikliği, şiddet içerikli oyunlar* ve *siber zorbalık ilişkisi* ve *deney sürecinin siber zorbalığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri* kategorileri ortaya çıkmıştır. Siber zorbalığın tanımı kategorisi altında katılımcıların bu kavramı *internet üzerinden utandırmak, internet üzerinden tehdit etme, internet üzerinden psikolojik şiddet, sosyal ağlar üzerinden taciz etmek* ve *teknolojiyi kullanarak rahatsızlık vermek* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Siber mağduriyet ve siber deneyim kategorisi altında katılımcıların mağdur olma durumları *evet, hayır* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve evet durumu *fake hesap tacizi, çevrimiçi oyunda hakaret* kodları ile açıklanmıştır. Siber zorba kişiler hakkında görüşler kategorisi altında katılımcıların görüşlerini *samimiyet durumu, eylemcinin psikolojik durumu, psikolojik şiddet* ve *etik bulmama* kodları ile açıkladıkları görülmüştür. Siber ortamda kimliği gizleme deneyimi

kategorisi altında katılımcıların deneyimleri *evet*, *hayır* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve evet durumu *araştırma yapmak için* ve *oyun hesabı* kodları ile açıklanmıştır. Siber ortamda kimliği gizleme hakkında görüşler kategorisi altında katılımcıların görüşlerini gizli iş çevirme, normal karşılama, özgüven düşüklüğü ve *kişisel bilgi güvenliği* kodlarıyla açıkladıkları görülmüştür. Siber ortamın gerçekçiliği kategorisi altında katılımcıların konu hakkındaki görüşleri *gerçekçi* ve *yanıltıcı* olmak üzere iki durumda incelenmiş, yanıltıcı durumu *popülerlik amacı*, *web sayfasının güvenilirliği*, *algı oyunları* ve *düzenlenmiş görsel* kodlarıyla açıklanmıştır. Siber sahtecilik deneyimi kategorisi altında katılımcıların deneyimlerini *cilt temizleme*, *efekt kullanma*, *nesne silme-düzenleme*, *ışık ayarlama* ve *deneyim yok* kodları ile açıkladıkları görülmüştür. Hacker etikliği kategorisi altında katılımcıların görüşleri *etik*, *etik değil* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş, etik durumu *uygulama amacı*, etik değil durumu ise *gizlilik ihlali* ve *bilgi hırsızlığı* kodlarıyla ifade edilmiştir. Şiddet içerikli oyunlar ve siber zorbalık ilişkisi kategorisi altında katılımcı görüşleri *ilişkisi var*, *ilişkisi yok* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiştir. İlişkisi var durumu *yasa dışı işlere özendirme*, *alışkanlık haline getirme*, *bilişsel düşüncede olumsuzluk*, *siber zorbalık düzeyinde azalma* ve *küçük yaş grubu* kodlarıyla, ilişkisi yok durumu ise *yetişkin yaş grubu*, *kişi karakteri*, *oyun amaçlı* ve *sanal gerçek ayrımı* kodlarıyla açıklanmıştır. Deney sürecinin siber zorbalığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcı görüşleri kategorisi altında katılımcılar görüşlerini *karakter özelliği*, *oyunun eski olması*, *deney ortamının yönetici kontrollü olması*, *oyunun çevrimiçi olmaması*, *yetişkin yaş grubu*, *siber zorbalığı teşvik edici içerik olmaması* ve *oyun süresinin azlığı* kodlarıyla açıkladıkları görülmüştür.

V. BÖLÜM

5.TARTIŞMA

Bu araştırmanın amacı, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılmasıdır. Bununla birlikte araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın saldırganlığa ve siber zorbalığa etkisinin yanında üniversite öğrencilerinin haftalık ortalama oyun oynama süreleri, tercih ettikleri oyun türleri ve dijital oyun oynama durumları gibi bilgilere de ulaşılmıştır.

Araştırmanın nicel bulgularına göre; katılımcıların büyük çoğunluğu bilgisayar oyunu oynadığını beyan etmiş ve haftalık oyun oynama süreleri ortalamaları dört saat olarak görülmüş, tercih ettikleri oyun türleri ise zekâ ve aksiyon oyunlarında yoğunlaşmıştır. Nitel bulgularda da katılımcıların büyük bir bölümü bilgisayar oyunu oynadığını beyan etmiş ve haftalık oyun oynama süreleri ortalamaları 5-10 saat arasında görülmüş, tercih ettikleri oyun türleri ise savaş ve aksiyon oyunlarında yoğunlaşmıştır. Literatürde bu konuda yapılan çalışmalar incelendiğinde bireylerin bilgisayar başında geçirdikleri vaktin günlük ortalama 7 saat civarı olduğu ve bu vakti sadece bilgisayar oyunlarını oynayarak geçiren bir kitle olduğu görülmüştür (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020). 612 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen bir çalışmada öğrencilerin %66,3'nün her gün 1-3 saat bilgisayar kullandıkları ve %27,6'sının bu süreyi bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri belirlenmiştir (Bayram ve Sayılı, 2013) . 319 lise öğrenci ile yürütülen çalışmada öğrencilerin %67,4'nün günlük ortalama 0-120dk, %15'nin 121-240dk, %15,2'sinin 241-360 ve %2,3'nün de 601dk üzerinde oyun oynadıkları en çok tercih ettikleri oyun türünün ise savaş ve strateji olduğu tespit edilmiştir (Soyöz Semerci ve Balcı, 2020). Yapılan benzer bir araştırmada da internet kafelerde en çok tercih edilen oyun türünün %42 ile şiddet ve savaş oyunları olduğu görülmüştür (Tuna, 2013). 302 lise öğrencisi ile yürütülen çalışmada öğrencilerin günlük ortalama 90 dakika dijital oyun oynadıkları, öğrencilerin %54,4'nün çevrimiçi %40,4'nün çevrimdışı oyunları tercih ettikleri görülmüş ve ayrıca tercih edilen oyun türlerinin %76,2'sinin şiddet içerikli oyunlar olduğu görülmüştür (Taylan, Topal ve Ayas, 2018). Ankara Gazi Üniversitesinde 426 öğretmen adayı ile yapılan çalışmada 310 öğrencinin bilgisayar oyunu

oynadığı, tercih edilen oyun türlerinin %39,03'ünün strateji, %31,62'sinin yarış, %25,80'nin futbol, %21,61'nin savaş, %16,12'nin simülasyon ve %3,22'sinin korku oyunları olduğu görülmüştür (Uluyol, Demiralay, Şahin ve Eryılmaz, 2014). 200 ortaokul ve lise öğrencisinin katıldığı bir diğer araştırmada öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun sorulduğunda %63,6'sı GTA Serisini oynadıklarını belirtmişlerdir (Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Öte yandan TPS türündeki GTA Serisi cinsellik, şiddet ve vahşet gibi öğelere fazlaca yer veren bir video oyun serisidir. 18 yaş ve üzeri 396 üniversite öğrencisinin katıldığı çalışmada 396 öğrenciden 143'nün günlük 4 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığı bilgisine ulaşılmıştır (Yeşildal, Akman Dömbekci ve Erişen, 2019). Literatürdeki araştırmalarda öğrencilerin haftalık ve günlük oyun oynama süreleri ile tercih ettikleri oyun türleri yapılan bu araştırmadaki bulgular ile paralellik göstermektedir. Genel olarak bakıldığında tercih edilen oyun türlerinin büyük çoğunluğunun şiddet içerikli oyunlar olması ve haftalık oyun oynama süreleri dikkate alındığında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının etkilerinin incelenmesi için önemli birer faktörler olduğu söylenebilir.

Ayrıca öğrencilerin saldırganlık ve siber zorbalık düzeylerine bakıldığında araştırmanın nicel bulgularına göre öğrencilerin genel olarak saldırgan davranışa yatkın oldukları ancak sanal ortamda siber zorbalık yapmadıkları ve siber zorbalığa az derecede uğradıkları görülmüştür. Nitel bulgulara göre ise katılımcıların hiçbirinin siber zorbalık yapmadığı, büyük bir bölümünün siber zorbalığa maruz kalmadığı, az bir kısmının ise siber zorbalığa maruz kaldığı görülmüştür. Elde edilen nitel bulgular, bu araştırmanın nicel bulgularıyla paralellik göstermektedir. Bu konuda yapılan çalışmalara bakıldığında, Almanya'da 1428 lise öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen bir çalışmada öğrencilerin büyük bir bölümünün hayatlarında siber zorbalık yapmadıkları, az bir bölümünün siber zorbalık yaptığı görülmüştür (Festl, 2016). 612 üniversite öğrencisinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin %30,6'sının hayatlarında en az bir kez olsun tehdit ya da rencide edilmek amacıyla siber zorbalığa maruz kaldıkları, öğrencilerin %23,5'i en az bir kez başkalarına lakap taktığını, %19'u herhangi bir kişiyi isteyerek etkinliklere dahil etmediğini, bilerek ve isteyerek birisi hakkında yüz kızartıcı söylentiler çıkardığını, %22,9'u hedef kişiyi küçük düşürmek istemiyle siber zorbalık yaptığını söylemişlerdir (Bayram ve Saylı, 2013). Benzer şekilde Ege Üniversitesinde yapılan ve 863 lisans öğrencisinin katıldığı bir çalışmada da öğrencilerin %57,1'i en az bir defa siber zorbalık yaptıklarını, %67,7'sinin siber zorbalığa maruz kaldıklarını, %48,9'u ise hem siber zorbalık yaptıklarını hem de siber zorbalığa uğradıklarını söylemişlerdir (Mesut, 2019). 610 üniversite öğrencisinin katıldığı başka bir çalışmada katılımcıların %41,8'nin 6 ay içerisinde en az bir defa siber zorbalığa maruz kaldıkları, %47'sinin ise en az bir defa olsun siber zorbalığa tanık oldukları görülmüştür (Dursun,

Gökçe ve Aytaç, 2020). Yukarıda bahsedilen araştırmalar göz önüne alındığında yapılan bu araştırma sonunda çıkan siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini destekleyen ve desteklemeyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Araştırma sonuçlarının birbirlerinden farklılık göstermeleri araştırma yöntemleri, veri toplama araçları, araştırmanın yapıldığı yıllar ve öğrencilerin öğrenim düzeylerinin farklı olmasından kaynaklandığı düşünülebilir. Siber zorbalık kavramının ne anlama geldiğiyle ilgili bireylerin bilinçlendirilmesi önem taşımaktadır. Bireylere siber zorbalığın bir suç olduğunun ve bu davranışı yapanların yasal olarak ceza karşılığının olduğuna dair bilgilendirmeler yapılmalıdır. Öte yandan, saldırganlık açısından literatürdeki çalışmalara bakıldığında, Kayseri Erciyes Üniversitesinde öğrenim gören 400 öğrenci ile yürütülen çalışmada öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin orta seviyede olduğu görülmüştür (Bahadır ve Erdoğan, 2016). 279 ortaokul öğrencisinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin saldırganlık davranışında bulunma olasılıklarının yüksek olduğu görülmüştür (Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019). 529 lisans düzeyinde öğrencinin katıldığı başka bir çalışmada da öğrencilerin saldırganlık düzeyleri orta seviye olduğu belirlenmiştir (Koca, 2021). Batı Karadeniz Bölgesi'ndeki üniversitelerde beden eğitimi ve öğretmenliği bölümünde öğrenimine devam eden 508 öğretmen adayının katıldığı bir çalışmada katılımcıların saldırganlık düzeylerinin orta düzeyde olduğu görülmüştür (Doğan, Karacan Doğan ve Kayışoğlu, 2017). 796 lise öğrencisi ile yürütülen çalışmada öğrencilerin %48,9'unun şiddet/saldırganlık düzeylerinin fazla, %37,5'inin az ve %3'lük gibi çok az bir kesimin çok az olduğu görülmüştür (Özcan ve diğerleri, 2020). Literatürde öğrencilerin saldırganlığa yakınlıklarıyla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında bu çalışmadaki sonuçlarla benzerlik gösterdikleri, öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin genel olarak orta ve yüksek düzeyde olduğu söylenebilmektedir.

Araştırmanın nicel bulgularına göre öğrencilerin haftalık ortalama oyun oynama süreleri ile saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki çıkmamıştır. Burada tercih edilen oyun türleri, oynama sıklıkları gibi etmenler bu ilişkinin anlamsız çıkmasına neden olmuş olabilir. Literatüre bakıldığında, öğrencilerin siber zorbalığa olan duyarlılık düzeylerinin incelendiği bir çalışmada internete sadece oyun oynamak için giren bireylerin siber zorbalığa olan duyarlılık düzeylerinin düşük olduğu, internette günde 6 saatten fazla vakit harcayan bireylerin ise siber zorbalığa olan duyarlılık düzeyi en düşük çıkan bireyler olduğu görülmüştür (Bridge ve Duman, 2019). İğdeli'nin (2018) yaptığı 306 lisans öğrencisinin katıldığı bir çalışmada ise benzer bir sonuç çıkmış ve günlük 7 saatten fazla internette vakit geçiren grubun günlük internette 1-2 saat harcayan gruba göre daha fazla siber zorbalık yaptığı görülmüştür. Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin saldırganlık düzeyine olan etkisini inceleyen ve 606 lise öğrencisinin katıldığı bir çalışmada

bilgisayar oyunu oynama süresinin artmasıyla öğrencilerin saldırgan davranış gösterme düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüş olup bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça saldırganlık düzeyinin de arttığı belirtilmiştir (Özmen ve Aktaş, 2019). Yine aynı şekilde benzer bir çalışmada da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça saldırganlık davranışlarının da arttığı ve bu ilişkinin anlamlı olduğu görülmüştür (Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019). Ordu Üniversitesinde Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ile Spor Yöneticiliği Bölümlerinde öğrenim gören 100 kadın, 100 erkek olmak üzere toplamda 200 lisans öğrencisinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığı görülmüş, ayrıca kendinin fiziksel saldırganlığa yatkın olduğunu söyleyen bireylerin özellikle çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür (Sözen, 2019). Konya ilindeki Selçuk Üniversite'sinde öğrenimine devam eden 384 öğrencinin katıldığı çalışmada öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür (Yeşildal, Akman Dömbekci ve Erişen, 2019). Bahsedilen bu çalışmalar araştırmanın nicel bulgularıyla farklılık gösterirken, Gezgin ve Çuhadar (2012) ile Dikmen ve Çağlar'ın (2017) yaptıkları çalışmada Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği adaylarının siber zorbalık düzeyleri ile internette harcadıkları vakitler arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlar ise araştırmanın nicel bulgularıyla paralellik göstermektedir.

Araştırma bulgularına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının öğrencilerinin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık davranışını gösterme düzeylerine etkisinin olmadığı gözlemlenmiş, ancak nitel bulgulara bakıldığından katılımcıların çoğunluğunun şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığı tetikleyeceği görüşünde oldukları görülmüştür. Nitel bulguların nicel bulgular ile uyumsuz olduğu görülmektedir. Bunun nedeni katılımcıların yetişkin yaş grubunda olmaları, deney sürecinden kullanılan oyunun eski bir oyun olması olabilir. Literatüre bakıldığında araştırmalarda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan bireylerin bu tür oyunları oynayan, izleyen ya da şiddet içermeyen oyun oynayan bireylere göre daha fazla saldırganlık davranışında buldukları görülmüştür (Çetinkaya, 1991). Malatya ilindeki İnönü Üniversitesinde öğrenim gören 305 öğrenci ile yürütülen çalışmada şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin oynamayanlara göre şiddet yönelimlerinde ve şiddet algılarında pozitif yönde bir yönelimde oldukları tespit edilmiştir (Yılmaz, 2019). Sivas ilinde 428 kız ve 348 erkek olmak üzere toplamda 776 lise öğrencisinin katıldığı bir çalışmada öğrencilerin şiddet eğilimleri ile oyun oynama süreleri/bağımlılıkları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür (Arslan, 2020). Başka bir çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu

oynayan bireylerin bu türdeki oyunları oynamayan bireylere göre gerek cansız nesnelere gerekse arkadaşlarına hem sözel hem fiziksel olarak daha fazla saldırganlık gösterdikleri görülmüştür (Irwin ve Gross 1995). 43 lisans öğrencisinin katıldığı bir başka çalışmada da deney grubuna şiddet içerikli Mortal Kombat dövüş oyunu oynatılırken kontrol grubuna ise şiddet içermeyen bilgisayar oyunu oynatılmış ve katılımcıların rakiplerine ceza vermelerini sağlayacak bir uygulamada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun diğer gruba göre rakiplerine daha fazla şiddet içeren cezalar verdikleri görülmüştür (Anderson ve Bartholow, 2002). 91 kadın lisans öğrencisinin katıldığı benzer bir çalışmada ise 3 grup oluşturulmuş, birinci grup kadın karakterle, ikinci grup erkek karakterle, üçüncü grup ise şiddet içermeyen bir oyun oynamıştır ve elde edilen bulgulara göre aynı cinsiyetteki karakterle oyun oynayan grubun erkek karakterle oyun oynayan gruba göre daha fazla agresif ve saldırgan davranış gösterdikleri görülmüştür (Anderson ve Murphy, 2003). Bu araştırmaların tam tersine bir sonuç olarak ağır şiddet içerikli öğelere yer veren bilgisayar oyunu oynayan bireylerin öfke ve endişe duygu düzeylerinin daha düşük olduğu görülmüş ve araştırma sonunda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışı azaltıcı bir etkisi olduğu görülmüştür (Mahood ve Cicchirillo, 2008). Aynı şekilde Williams ve Skoric (2005) tarafından yapılan bir araştırmada da şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamak ile bireylerin saldırganlık davranışı göstermeleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüştür. Literatürdeki araştırmalara bakıldığında bu araştırmanın sonuçlarını destekleyen araştırmalar olduğu gibi desteklemeyen çalışmalar da olduğu görülmektedir. Sonuçların birbirleriyle örtüşmemesi araştırmalarda kullanılan şiddet içerikli oyunların birbirinden farklı olması, farklı ortamlarda araştırmalar yapılması, tercih edilen oyun oyunların oynatılma sıklıkları/süreleri ve farklı yaş grupları üzerinde çalışmış olması gibi faktörlere bağlanabilir.

Bu araştırma sonuçlarına göre elde edilen diğer bir diğer bulgu ise şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının öğrencilerin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, sahtecilik ve siber zorbalık yapmalarına ve uğramalarına anlamlı etkisinin olmadığıdır. Nitel bulgulara bakıldığında ise katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın bireylerde siber zorbalık yapma ya da uğrama düzeylerinde artış göstereceği görüşünde oldukları görülmüştür. Nicel bulgular ile nitel bulgular uyumsuzluk göstermektedir. Bunun nedenini katılımcıların oyunun gerçekçi olmaması, oyun içinde siber zorbalığı teşvik edici materyallerin olmamasına ve katılımcıların yetişkin yaş grubundan oluşmasına bağlamışlardır. Literatürdeki çalışmalara bakıldığında şiddet içerikli oyunların siber zorbalık açısından olumsuz etkileri hakkında birçok çalışmaya rastlanmıştır. Örneğin; 506 lise düzeyinde eğitim-öğretim gören öğrenciyle yapılan çalışmada öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri ve bilgisayar oyunu oynama durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmüş ve

bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilere göre daha fazla siber zorbalık yaptıkları belirlenmiştir (Bayraktar ve Polat, 2016). Bu araştırmanın yanında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın bireylerdeki düşmanlık duygusunu arttırdığı (Markey ve Scherer, 2009), beyin gelişimini olumsuz etkilediği (Öztütüncü Doğan, 2006) ve şiddet eğilimini arttırdığı (Anderson ve Carnagey, 2009) yapılan araştırmalarla tespit edilmiştir. Araştırma sonunda elde edilen nitel bulgularla yukarıdaki araştırma bulguları örtüşürken, nicel veriler ile örtüşmemektedir. Bu çalışmanın nicel bölümüne 27, nitel bölümü ise araştırmaya katılım sağlayan sekiz lisans öğrencisiyle sınırlıdır. Çalışmanın nitel ve nicel bölümündeki sonuçların birbirleriyle örtüşmemesi deney süresi, deney sürecinde tercih edilen oyun ve deney ortamı gibi faktörlerden kaynaklanabilmektedir.

Araştırmanın nicel bulgularına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığı ve siber zorbalığı etkilememesi sonucuna ulaşılmasını katılımcılar, örneklem grubunun yetişkin yaş gurubundan oluşması, oyunun oynatılma süresinin kısa olması, deney ortamını kontrol eden bir yöneticinin olması ve oyunun çevrimiçi olarak oynanmaması gibi etkenlere bağlamışlardır. Çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini kontrol altına almayan ailelerde çocukların dijital oyun oynama sürelerinin arttığı ve buna bağlı olarak saldırganlık düzeylerinin de arttığı görülmüştür (Güvendi vd., 2019; Evgin vd., 2019). Özmen ve Aktaş'ın (2019) yaptığı çalışmada da bilgisayar oyunu oynama süresinin artmasıyla saldırganlık düzeyinin de arttığı görülmüştür. Benzer bir çalışmada bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı ile saldırganlık davranışı arasındaki ilişki incelendiğinde şiddet eğiliminde hiç oyun bilgisayar oyunu oynamayan çocuklardan, en çok bilgisayar oyunu oynayan çocuklara doğru bir artış gerçekleştiği görülmüştür (Şelimen ve Ceylan, 2018). Bu çalışmalar, katılımcıların nicel bulgularda şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlığı ve siber zorbalığı etkilememesi nedenini deney süresinin az olmasına bağlamalarını desteklemektedir. Katılımcıların nicel bulgularda şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlığı ve siber zorbalığı etkilememesi nedenini örneklem grubunun yaşına bağlamaları destekleyen çalışmalar bulunmaktadır (Karataş, 2008; Bridge ve Duman, 2019; Sezer, Kolaç ve Erol, 2013). Ancak yaş değişkeni ile saldırganlık ve siber zorbalık arasında bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılan çalışmalarda mevcuttur. Üniversite öğrencileri ile yapılan çalışmada saldırganlık düzeyi öğrencilerin yaş değişkenine göre incelenmiş ve saldırganlık ile öğrencilerin yaşları arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir (Akıl, 2018). Benzer bir çalışmada öğretmen adaylarının bazı demografik bilgilere göre saldırganlık düzeyleri araştırılmış ve saldırganlık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Doğan vd., 2017). Yine aynı şekilde üniversite öğrencileri ile yapılan çalışmada da öğrencilerin sınıf

düzeylerine göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir (Camadan ve Yazıcı, 2017).



VI. BÖLÜM

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

6.1.1. Nicel sonuçlar

Öğrencilerin haftalık oyun oynama sürelerinin fazla olması öğrencilerin siber zorbalık yapma/uğrama ve saldırganlık düzeylerini etkileyen bir etmen olmadığı söylenebilir. Katılımcıların genelinin saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu, siber zorbalık yapma ve uğrama düzeylerinin ise düşük olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin en fazla tercih ettikleri oyun türleri aksiyon ve zekâ olarak tespit edilmiştir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın öğrencilerin fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve toplam saldırganlık düzeylerine etkisinin olmadığı söylenebilir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın öğrencilerin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalık yapma düzeylerini etkilemediği söylenebilir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın öğrencilerin siber ortamda dilsel zorbalık, kimliği gizleme, siber sahtecilik ve siber zorbalığa maruz kalma düzeylerini etkilemediği söylenebilir.

6.1.2. Nitel sonuçlar

Katılımcıların fiziksel saldırganlığı; *canlı ya da nesneye güç uygulama, kişiye maddi hasar oluşturma ve bedensel hareketlere zarar verme* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Fiziksel saldırganlığa örnekleri *aile içi şiddet, kadına şiddet, yumruk atmak, tokat atmak, tetikçi tutmak* ve *gasp* kodları ile açıkladıkları görülmüştür. Katılımcılar sözel saldırganlığı *psikolojik şiddet* ve *aşağılayıcı/hakaret edici cümleler* kodları ile tanımlamışlardır. Sözel saldırganlığa örnekleri *dedikodu yapmak, tehdit etmek, iftira atmak, sözlü taciz ve argo konuşmak* kodları ile belirtmişlerdir. Katılımcıların düşmanlık hissetme durumları *evet, hayır* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve evet durumu *kıskançlık, önyargı, bencillik* kodları ile belirtilmiştir. Katılımcıların şiddet içerikli oyunlar ve saldırganlık ilişkisi hakkındaki görüşleri *ilişkisi var, ilişkisi yok* olmak üzere iki durumda incelenmiş, ilişkisi var durumu *öfke eşiğini düşürme, farkındalık yaratma, bilişsel düşüncede olumsuzluk, saldırganlık düzeyinde azalma, kontrolsüz oyun ortamı, gerçeklik ve sanal algısı ayrımı, küçük yaş grubu* kodları ile açıklanmış, ilişkisi yok durumu ise *oyun oynama amacı, yetişkin yaş grubu,*

kişilik özelliği ve sanal gerçek ayrımı kodları ile açıklanmıştır. Deney sürecinin saldırganlığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcıların bu durum hakkındaki görüşlerini *oyunun gerçekçiliği, oynanış amacı, oyunun olumlu etkileri, katılımcı yaş grubu, oyun süresinin azlığı ve katılımcı karakteri* kodları ile belirttikleri görülmüştür.

Katılımcıların siber zorbalığı *internet üzerinden utandırmak, internet üzerinden tehdit etme, internet üzerinden psikolojik şiddet, sosyal ağlar üzerinden taciz etmek ve teknolojiyi kullanarak rahatsızlık vermek* kodları ile tanımladıkları görülmüştür. Katılımcıların siber mağduriyete maruz kalma durumları *evet, hayır* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve *evet durumu fake hesap tacizi, çevrimiçi oyunda hakaret* kodları ile açıklanmıştır. Katılımcıların siber zorbalık yapan kişiler hakkında görüşlerini *samimiyet durumu, eylemcinin psikolojik durumu, psikolojik şiddet ve etik bulmama* kodları ile açıkladıkları görülmüştür. Siber ortamda katılımcıların kimliklerini gizleme deneyimleri *evet, hayır* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve *evet durumu araştırma yapmak için ve oyun hesabı* kodları ile açıklanmıştır. Siber ortamda kimliğini gizleyenler hakkında katılımcıların görüşlerini *gizli iş çevirme, normal karşılama, özgüven düşüklüğü ve kişisel bilgi güvenliği* kodlarıyla açıkladıkları görülmüştür. Katılımcıların siber ortamın gerçekçiliği hakkındaki görüşleri *gerçekçi ve yanıltıcı* olmak üzere iki durumda incelenmiş, yanıltıcı durumu *popülerlik amacı, web sayfasının güvenilirliği, algı oyunları ve düzenlenmiş görsel* kodlarıyla açıklanmıştır. Katılımcılar siber sahtecilik deneyimlerini *cilt temizleme, efekt kullanma, nesne silme-düzenleme, ışık ayarlama ve deneyim yok* kodları ile açıklamışlardır.

Katılımcılar hackerlik hakkındaki görüşleri *etik, etik değil* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş, etik durumu *uygulama amacı*, etik değil durumu ise *gizlilik ihlali ve bilgi hırsızlığı* kodlarıyla ifade edilmiştir. Katılımcıların şiddet içerikli oyunlar ve siber zorbalık ilişkisine dair görüşleri *ilişkisi var, ilişkisi yok* olmak üzere iki farklı durumda incelenmiş ve ilişkisi var durumu *yasa dışı işlere özendirme, alışkanlık haline getirme, bilişsel düşüncede olumsuzluk, siber zorbalık düzeyinde azalma ve küçük yaş grubu* kodlarıyla, ilişkisi yok durumu ise *yetişkin yaş grubu, kişi karakteri, oynanış amacı ve sanal gerçek ayrımı* kodlarıyla açıklanmıştır. Deney sürecinin siber zorbalığı etkilememesiyle sonuçlanmasına yönelik katılımcılar bu durumun nedenlerini *karakter özelliği, oyunun eski olması, deney ortamının yönetici kontrollü olması, oyunun çevrimiçi olmaması, yetişkin yaş grubu, siber zorbalığı teşvik edici içerik olmaması ve oyun süresinin azlığı* kodlarıyla açıklamışlardır.

6.2. Öneriler

6.2.1. Araştırma sonuçlarına dayalı öneriler

Bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın üniversite öğrencilerinin saldırganlık ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini nasıl etkilediğini ve üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlar oynamanın saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama durumlarına olan etkileri hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgularla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere, ebeveynlere ve bu alanda araştırma yapan ya da yapmayı düşünen çalışmacılara yardımcı olacağı düşünülmüştür.

Araştırma sonunda nicel bulgulara göre öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ile saldırganlık, siber zorbalık yapma/uğrama düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüş ancak katılımcılar göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynamanın bireylerde saldırganlığı ve siber zorbalık yapma/uğrama düzeylerini etkileyeceği sonucuna ulaşılmıştır. Yapılacak olan çalışmalarda güncel şiddet içerikli oyunlar seçilerek, oyunun haftalık oynatılma süresi yüksek tutularak şiddet içerikli oyunların saldırganlığa ve siber zorbalığa olan etkileri yeniden araştırılabilir.

Araştırmanın bulgularına bakıldığında öğrencilerin en fazla tercih ettikleri oyun türlerinin aksiyon, savaş ve zekâ türündeki oyunlar olduğu görülmüştür. Öğrencilerin bu türdeki oyunları neden daha fazla tercih ettikleri araştırılabilir ve ortaya çıkan sonuçlar neticesinde öğrencileri bu türdeki oyunlara yönlendiren etmenler eğitsel oyunlara da entegre edilerek öğrencilerin eğitsel oyunlara da yönelmeleri sağlanabilir.

Bilgisayar oyunlarının sadece olumsuz etkilerinden bahsetmek ve bu türdeki oyunların olumlu yönlerinden bahsetmemek yanlış bir düşünce olabilmektedir. Bilgisayar oyunları sadece olumsuz etkileri olan çocukları ve gençleri kötü yönde etkileyen bir gereç olarak görülmemeli ancak olumsuz etkilerinin de olduğu göz ardı edilmeyerek aileler tarafından tedbirler alınması gerekmektedir.

6.2.2. İleride yapılabilecek araştırmalara yönelik öneriler

- Bu çalışmanın deneysel sürecinde gerek ortam gerekse teknik imkanlar dahilinde oynatılan oyun şiddet öğeleri açısından çok yüksek içeriğe sahip değildir. Bu çalışma deneysel süreçte kullanılacak bilgisayar laboratuvarlarının günümüz grafiklerindeki güncel şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynatabilecek donanım seviyesinde olmasına dikkat edilerek tekrarlanabilir.

- Şiddet içerikli oyunların etkileri üzerine yapılan çalışmalar genellikle ilkokul, ortaokul ve lise çağındaki öğrencileri kapsamakta (Anderson ve Bartholow, 2002; Anderson ve Murphy, 2003; Burak ve Ahmetođlu, 2015; Şelimen ve Ceylan, 2018; Çankaya ve Ergin, 2015). Bu arařtırmaya benzer gelecekte yapılacak deneysel arařtırmalar okul öncesi dönemi çocuklar üzerinde veya üniversiteyi bitirmiş yetişkin yaş grubundaki (25 yaş üstü) bireyler üzerinde de yapılabilir.
- İleriki arařtırmalarda deneysel sürecin daha uzun tutulması etkileri daha iyi gözlemek açısından tercih edilebilir ve zayıf deneysel desen yerine kontrol gruplu deneysel desenler kullanılabilir. Ayrıca, arařtırmalarda tek bir şiddet içerikli bilgisayar oyunu kullanmak yerine deney süreci boyunca farklı birkaç şiddet içerikli oyunlar kullanılabilir.



KAYNAKLAR

- Abraham, M. (2018). Construction and validation of the adolescent perceived risks and benefits of exposure to music from personal music players questionnaire. *Psykhe*, 27(2), 1-16.
<https://doi.org/10.7764/psykhe.27.2.1065>
- Addo, P. C., Fang, J., Kulbo, N. B., Gumah, B., Dagadu, J. C. & Li, L. (2021). Violent Video Games and Aggression among Young Adults: The Moderating Effects of Adverse Environmental Factors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 17-23.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0018>
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55, 82-87.
- Akgül, G. (2020). *Siber Zorbalığın Nedenleri Üzerine Kuramsal Açıklamalar. Gelişim ve Psikoloji Dergisi*, 1 (2), 149-167.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/gpd/issue/54914/819442>
- Akıl, A. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Saldırganlığın Bazı Demografik Özelliklerle İlişkinin İncelenmesi . *The Journal of Social Science* , 2 (3) , 29-37 .
- Aksaray, S. (2011). Siber zorbalık. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2). 405-432.
- Altuntaş, B. ve Karaarslan, M. H. (2017). Kullanıcıların Mobil Oyun Tercihinde Etkili Olan Faktör Düzeylerinin Öneminin Belirlenmesi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi* (19), 277-298
<https://doi.org/10.18092/ulikidince.321570>
- Allen, J. J., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2018). The general aggression model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80.
- Anderson, C. A., Anderson, K. B., Dill, K. E. & Deuser, W. E. (1997). Effects of aggressive personality on social expectations and social perceptions. *Journal of Research in Personality*, 29(31), 272-292.
- Anderson, C. A. & Bartholow, B. D. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38(3), 283-290.
<https://doi.org/10.1006/jesp.2001.1502>
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Anderson, C. A., Bushman, B.J. & Carnagey, N. L. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.

- Anderson, C. A. & Camagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
- Anderson, C. A. & Dill, K. (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78-4: 772-790.
<https://doi.org/10.18094/josc.596266>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151–173.
<https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Anderson, C. A. & Murphy, C. R. (2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women. *Aggressive Behavior*, 29(5), 423–429.
<https://doi.org/10.1002/ab.10042>
- Anderson, C. A. & Prot, S. (2011). Effects of Playing Violent Video Games. M. Paludi (Eds.), *The Psychology of Teen Violence and Victimization*, 2, 41-70. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Ankara (2017) *Dijital Oyun Raporu*.
<https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>
- Archer, J., & Coyne, S.M. (2005). An integrated review of indirect, relational, and social aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 9, 212-230.
- Arıcak, O. T. (2011). Siber zorbalık: Gençlerimizi bekleyen yeni tehlike. *Kariyer Penceresi*, 2(6),10-12.
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8 (15), 86-113.
 DOI: 10.18009/jcer.652390
- Arslan, C., Hamarta, E., Arslan, E., ve Saygın, Y. (2010). Ergenlerde Saldırganlık ve Kişilerarası Problem Çözmenin İncelenmesi. *İlköğretim Online Dergisi*, 9(1), 379-388.
- Atalay, A., Gürkan, A. ve Yücel, A. S. (2015). Factors Affecting Violence And Aggression In Sports. *Uluslararası Hakemli Psikiyatri ve Psikoloji Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 68–68.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6 (1), 1-30.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/46712/478272>
- Aydoğdu Karaaslan, İlknur. (2015). “Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz.” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 8(36): 806-818.

- Baek, S., Song Y. & Seo, J.K. (2004). Exploring customers' preferences for online games. *Proceedings of the Third Annual Workshop on HCI Research in MIS*, Washington, D.C., December 10-11, 75-79.
- Bahadır, Z. ve Erdoğan, Ç. (2016). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (7), 33-48.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 35: 27-37.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Baldry, A. C., Sorrentino, A. & Farrington, D. P. (2019). Post-traumatic stress symptoms among Italian preadolescents involved in school and cyber bullying and victimization. *Journal of Child and Family Studies*, 28(9), 2358-2364.
- Başol, G. (2008). Bilimsel araştırma süreci ve yöntem. Kılıç, O. Cinoğlu, M. (Editörler). Bilimsel araştırma yöntemleri içinde 113-143. İstanbul: Lisans Yayıncılık.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 33: 41-54.
<http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/200733EZG%C4%B0%20BAYIRTEPE.pdf>
- Bayrak, A. (2010). Oyunağın tarihi insanlık kadar eski. Hürriyet Gazetesi sitesinden alınmıştır.
<http://www.hurriyet.com.tr/oyuncagin-tarihi-insanlik-kadar-eski-14244585>
(Erişim Tarihi: 5.12.2020)
- Bayraktar, F. (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bayraktar, S. ve Polat, Z. D. (2016). Ergenlerde Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet ile İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi. *Mediterranean Journal of Humanities*, 6(1), 115–115.
<https://doi.org/10.13114/mjh.2016119293>
- Bayram, N. ve Sayılı, M. (2013). Üniversite Öğrencileri Arasında Siber Zorbalık Davranışı. *Journal of Istanbul University Law Faculty*, 71 (1), 107-116.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuhfm/issue/9188/115161>
- BBC (2019). Mavi Balina oyunundan kurtulanlar anlatıyor: 'Sanal ölüm tuzağı'.
<https://www.bbc.com/turkce/41281200>
(Erişim Tarihi: 14.09.2020)
- Belsey, B. (2007). Cyberbullying: A real and growing threat. *ATA Magazine*, 88(1), 14-21.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59–73.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>

- Bengtsson, M. (2016). How to plan and perform a qualitative study using content analysis. *NursingPlus Open*, 2, 8-14.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin Saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bridge, E. ve Duman, N. (2019). Ergenlerde Siber Zorbalığa Duyarlılığın Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 1 (3), 158-165.
DOI: 10.35365/ctjpp.19.1.20
- Bridge, E. ve Duman, N. (2019). Siber mağduriyet. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10 (17), 1156-1178.
DOI: 10.26466/opus.528679
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (1992) *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*, Boston: Allyn and Bacon.
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Journal of Turkish Studies*, 10(11), 363-363.
<https://doi.org/10.7827/turkishstudies.8430>
- Büyükbaykal, C. I. ve Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 1-9.
- Camadan, F. ve Yazıcı, H. (2017). Üniversite Öğrencilerinde Gözlenen Saldırganlık Eğilimlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi . *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, (2), 225-234
- Cesarone, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest.
- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative*. Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Creswell, J. W. & Plano-Clark, V. L. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çalışkan, N., Yalçın, O., Aydın, M. ve Ayık, A. (2017). BÖTE öğretmen adaylarının akıllı telefon bağımlılık düzeylerini belirlemeye yönelik bir çalışma. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 8(22), 111-125.
- Çankaya, G. ve Ergin, H. (2015). Çocukların Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(0), 283-297.
<https://doi.org/10.21020/sbfjournal.28600>
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Sayı.43, ss. 265-289.

- Cıngı, M. (2018). Dijital Oyun severlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1 (1), 49-72.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/mediad/issue/37949/429840>
- Çetin, B., Yaman, E. ve Peker, A. (2011). Cyber Victim and Bullying Scale: A Study of Validity and Reliability. *Computers & Education*, 57(4), 2261-2271.
- Çelik, H. (2006). Üniversite Birinci Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri, Bağlanma Tarzları ve Kişilerarası Şemaları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çetinkaya, H. (1991). Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Cihan, B. ve Araç Ilgar, E. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 171-189.
DOI: 10.31680/gaunjss.510351
- Demirel, H., Cicioğlu, H. ve Tekkurşun Demir, G. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21 (3), 128-137.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunibesyo/issue/48912/614554>
- De Medeiros, B. G., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). "Brutal kill!" violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271.
<https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Denizel, D. (2012). Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (13), 107-144.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/flsf/issue/48612/617569>
- Dever, A. ve Bulut, E. (2017). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Araştırılması: Ordu Üniversitesi Örneği. *Munzur Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (MÜSBİD)*, 5 (10), 45-56.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/tusbd/issue/35108/391485>
- Dikmen, M. ve Çağlar, A. (2017). Öğretmen adaylarının siber zorbalığa yönelik duyarlılıklarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 27(2), 101-111.
- Dilekman, M., Ada, Ş. ve Alver, B. (2011). İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Özellikleri. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 927-944.
- Doğan, İ., Karacan Doğan, P. ve Kayışoğlu, N. (2017). Beden Eğitimi Öğretmeni Adaylarının Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi: Batı Karadeniz Örneği. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (3), 1-16.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/gaunjss/issue/31075/317927>
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. VII. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf

- Dursun, S. (2012). İşyeri şiddetinin çalışanların tükenmişlik düzeyi üzerine etkisi: Sağlık sektöründe bir uygulama. *Çalışma İlişkileri Dergisi*, 3(1), 105-115.
- Dursun, S., Gökçe, A. ve Aytaç, S. (2020). Siber Zorbalık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *International Journal of Social Inquiry*, 13 (2), 465-485.
DOI: 10.37093/ijisi.837694
- Dye, M. W., Green, C. S. & Bavelier, D. (2009). Increasing Speed of Processing With Action Video Games. *Association for Psychological Science*, 18(6), 321-326.
doi: 10.1111/j.1467-8721.2009.01660.x
- Enç, M. (1980). *Ruh Bilim Terimleri Sözlüğü*. Ankara: TDK.
- Eroğlu, S. E. (2009). Saldırgan Davranışının Boyutları ve İlişkili Olduğu Faktörler: Lise ve Üniversite Öğrencileri Üzerine Karşılaştırmalı Bir Çalışma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 205–221.
<http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/download/319/301>
- Erbıçer, E. S. (2017). Üniversite Öğrencilerinin Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet Düzeylerinin Sosyal Uyuma ve Bazı Kişisel Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Esgin, A. (2000). Yeni Bir Bağımlılık Türü: İnternet Kafeler. *Bilim ve Ütopya*, 74;38–45.
- Evcin, S. ve Erzi, S. (2019). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Saldırganlık Eğilimine Etkisi. *HUMANITAS- Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (14), 181-202.
DOI: 10.20304/humanitas.512579
- Evgin, D., Işık, Çalışkan, Z., Kaplan, B. ve Caner, N. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Saldırganlık Durumları ve Oynadıkları Bilgisayar Oyunları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18 (72), 1521-1540.
DOI: 10.17755/esosder.471222
- Festl, R. (2016). Perpetrators on the internet: Analyzing individual and structural explanation factors of cyberbullying in school context. *Computers in Human Behavior* (59), 237-248.
- Ferguson, C. J. & Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior*, 17(3), 220-228.
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E. & H.H. Hyun (2009). *How to design and evaluate research in education*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32(2), 86–90.
<https://doi.org/10.1177/000992289303200205>
- Gentile, D.A. & Anderson, C. A. (2006). Video games. In N.J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development* (Vol 3, pp. 1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Gezgin, D. M. ve Çuhadar, C. (2012). Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü öğrencilerinin siber zorbalığa ilişkin duyarlılık düzeylerinin incelenmesi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 93–104
- Graham, S. & Kyle, M. (2008). Language Learners & Computer Games: From Space Invaders to Second Life. *TESL-EJ*, 11, (4)
- Greitemeyer, T. & Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Green, J. C., Krayder, H. & Mayer, E. (2005). Combining qualitative and quantitative methods in social inquiry. In B. Somekh & C. Lewin (Eds.). *Research methods in the social sciences*, 275-282.
- Giumetti, G. W. & Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, 41(6), 1234–1243. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2007.02.0057>
- Güler, M. (2019). *Üniversite Öğrencilerinde Siber Zorbalık ve Psikolojik İyi Oluşun İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onseksiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Güneş, G. ve Yıldırım, B. (2019). Cinsiyet temelli bir savaş: Kadın cinayetlerinin medyada temsili üzerine bir değerlendirme. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 30(3), 936-964.
- Güney, K. (2008). *Aileleri İstanbul Ümraniye İlçesine Göç Etmiş İlköğretim Birinci Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and internet addictions: is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computer in Human Behavior*. 2015; 49: 517-525
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara, 1-50.
- Gürkan, O. C. (2016). Aggressive tendencies of the nursing students and related factors. *Journal of Psychiatric Nursing*, 7(2), 87-93. <https://doi.org/10.5505/phd.2016.19870>
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>

- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Marmara Üniversitesi Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 58–73.
- Harris J. The effects of computer games on young children: A review of the research. *J Amer Academy of Child Adolescent* 2001; 72 (22): 1-30.
- Hazar, Z ve Ekici, F. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Zorbalık Bilişleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26 (1), 1-15.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of new results in science*, 14, 203-216.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56–68.
- Hsu, S. H., Wen, M.-H., & Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990–999. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.016>
- Izaguirre, A. & Calvete, E. (2018). Exposure to family violence and internalizing and externalizing problems among Spanish adolescents. *Violence and Victims*, 33 (2), 368-382.
- İrmak, A.Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- İğdeli, F. (2018). *Üniversite Öğrencilerinin Siber Zorbalık, Siber Mağduriyet ve Siber Zorbalık Duyarlılıklarının Çeşitli Değişkenler Bağlamında İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”, Ankara Özel Tefvik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (3), 523-544. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tebd/issue/26111/275104>
- Irwin, A.R. & Gross, A.M., (1995). “Cognitive Tempo, Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Boys”. *Journal of Family Violence*, 10; 337-350.
- Jaradat, Y., Nielsen, M. B., Kristensen, P., Nijem, K., Bjertness, E, Stigum, H. & Bast-Pettersen, R. (2016). Workplace aggression, psychological distress, and job satisfaction among Palestinian nurses: Acrosssectional study. *Applied Nursing Research*, 32, 190- 198.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (1999) *Yeni İnsan ve İnsanlar*, 10. Basım. İstanbul: Evrim Yayınevi ve Bil. San. Tic. Ltd. Şti.

- Karadağ, E. ve Kılıç, B. (2019). Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerdeki Teknoloji Bağımlılığı. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, Cilt: 11 Sayı: Ek 1 (Araştırma Sayısı), 101-117.
DOI: 10.18863/pgy.556689
- Karataş, D. (2008). Lise Öğrencilerinde Öfke ve Saldırganlık . *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 17 (3) , 277-294
- Karataş, Z. ve Yavuzer, Y. (2016). Lise ve Üniversite Öğrencileri İçin KAR-YA Saldırganlık Ölçeği Geliştirilmesi ve Psikometrik Özelliklerinin İncelenmesi Development of KAR-YA Aggression Scale for High School and University Students and Analysis of its Psychometric Properties. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (17), 307-321.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/makusobed/issue/45268/567032>
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü/Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara
- Kaşıkcı, D. N., Çağıltay, K., Karakuş, T., Kurşun, E., ve Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39(171), 230-243.
- Kaya, S. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Siber Zorbalık ve Mağduriyet Durumlarının İncelenmesi İletişim Fakültesi Örneği. *Uluslararası Şiddet ve Sosyal Travmalar Kongresi*, 26-28 Nisan 2018. Samsun.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3): 253- 256.
- Koca, M. (2021). Üniversitede Öğrenim Gören Öğrencilerin Toplumsal Cinsiyet Rol Tutumlarının Yaşam Doyumu ve Saldırganlıkla İlişkisi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (42), 123-140.
DOI: 10.30794/pausbed.648399
- Koçan, N. (2007). Geleneksel sporlarımızdan ciritin rekreasyon amacı ile günümüze uyarlanması. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 2(1) 31-39.
- Koç, T. ve Uğur, N. G. (2017). Dijital dünya ve sosyal ağ oyunları, *International Journal of Academic Value Studies (Javstudies)*, 3(12): 151-157.
- Koçer, B. (2015). Aggression And Video Games: The Effect of Justification of Violence and Presence of a Stereotyped Target, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Koçoğlu, D. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyine Göre Tüketici Karar Verme Tarzlarının Değerlendirilmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (2), 1815-1830.
Doi: 10.33206/mjss.463117
- Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20 (3), 798-812.
DOI: 10.17679/inuefd.505200

- Kowalski, R. M. & Limber, S. P. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent Health, 41*, 22-30.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N. & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin, 140*(4), 1073-1137.
- Kurfallı, H. ve Aksüt, M. (2005). Bilgisayar oyunlarının eğitim aktivitelerine etkisi. Akademik Bilişim 2005 Konferansı'nda sunulan bildiri, Gaziantep, Türkiye.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: "Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılarına yönelik bir araştırma", *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 23*: 135-154.
- Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education, 5* (2), 133-154.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/tujped/issue/58028/791123>
- Lacey, B. (2007). *Social Aggression: A study of internet harassment*. Unpublished doctoral dissertation, Long Island University, ABD.
- Lindsay, J. & Anderson, C. (2000). From Antecedent Conditions to Violent Actions: A General Affective Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin, 26*. 533-547.
- Markey, P. M. & Scherer, K. (2009). An Examination of Psychoticism and Motion Capture Controls As Moderators of the Effects of Violent Video Games. *Computers in Human Behavior, 25*(2), 407-411.
- Mahood, C. & Cicchirillo, V. (2008). The Combined Effect of Physical Activity and Violent Content in Motion-Sensing Video Games on Affective Aggression: A Reexamination of the Catharsis Hypothesis.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi, 19*(3): 51-58.
- Minaz, A., ve Çetinkaya Bozkurt, Ö. (2017). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin ve kullanım amaçlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9*(21), 268-286.
- National Coalition on Television Violence (NCTV), (1990). "Nintendo Tainted by Extreme Violence". *NCTV News, 11*; 3-4.
- Olweus, D. (1991). Bully/victim problems among schoolchildren: Basic facts and effect of a school based intervention programme. In D. Pepler & K. Rubin (Eds.), *The development and treatment of childhood aggression* 411-448.
- Onay Durdu, P., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*.

- Öcel, H. (2011). Üniversite öğrencilerinde dolaylı saldırganlığın kullanımında cinsiyet farklılıkları. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28 (2), 0-0. <https://dergipark.org.tr/en/pub/huefd/issue/41213/505405>
- Özcan, A., Şermet Kaya, Ş., Özdil, K., Küçük Öztürk, G., Sezer, F., Niğdelioğlu, D. ve Yaşar, Z. (2020). Lise Öğrencilerinde Şiddet Eğilimi ve Etkileyen Faktörler. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 2 (1), 2-13. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jphn/issue/53929/643583>
- Özer, G. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinin Siber Zorbalık Yaşama Düzeyleri ile Siber Zorbalığın Öğrenciler Üzerindeki Etkileri ve Öğrencilerin Siber Zorbalıkla Baş Etme Stratejileri*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Özer, F. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 4 (4), 380-398. DOI: 10.34056/aujef.801943
- Özer, N. ve Şad, S. (2021). Lise Öğrencilerinde Siber Zorbalık, Siber Mağduriyet ve Okul Tükenmişliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 50 (229), 393-417. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/60215/637465>
- Özdoğan, A. Ç. ve Cenkseven Önder, F. (2018). Ergenlerde Reaktif-Proaktif Saldırganlık ile Ebeveyn Duygusal Erişilebilirliği: Duygu Düzenleme Güçlüğü'nün Aracı Rolü. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 43(194), 207-223. DOI:10.15390/EB.2018.7576
- Özmen, A. ve Aktaş, Ö. (2019). Bilgisayar Oyunlarının Saldırganlık Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48 (222), 213-232. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/45478/571475>
- Öztütüncü Doğan, F. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *New Symposium Journal*, 44(4). 161-164.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. SAGE Publications, inc.
- Phan, M. H. (2011). Video gaming trends: violent, action/adventure games are most popular. *Usability News*, 13(2), 1.
- Price, M. & Dalgleish, J. (2010). Cyberbullying: Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 29(2), 51-59.
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21, 126-142. doi: 10.1027/1864-1105.21.3.126
- Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504. DOI: 10.31123/akil.617102
- Sakallıoğlu, B., Erol, V. ve Akgün, B. T. (2014), *Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri*, Mersin Üniversitesi 14. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 117-123.

- Samancı, O. (2006) Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri. *UNICEF Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu*, 28-31 Mart 2006, İstanbul.
- Şahin, M., Sarı, S.V., Özer, Ö. & Er, S.H. (2010). Lise öğrencilerinin siber zorba davranışlarda bulunma ve maruz kalma durumlarına ilişkin görüşleri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 257-270.
- Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences*. Teachers college press.
- Şelimen, M. ve Ceylan, H. (2018). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 668-674.
- Setzer, V.W. & Duckett, G.E. (1994) "The Risks To Children Using Electronic Games" This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition, 28 June - 2 July 1994, Brisbane, Australia
- Sevgili Koçak, S., (2019). Üstün yetenekli çocukların dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6 (2), 87-102.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jgedc/issue/48528/573268>
- Sezer, M., Şahin, I. ve Aktürk, A. O. (2013). Cyber bullying victimization of elementary school students and their reflections on the victimization. *International Journal of Social, Human Science and Engineering*, 7(12), 1989-1992.
- Sezer, A., Kolaç, N. ve Erol, S. (2014). Bir ilköğretim okulu 4, 5, ve 6. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anne baba tutumları ve bazı değişkenler ile ilişkisi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 3 (4), 184-190.
- Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Paper presented at the annual meeting of the international communication association, Marriott Hotel, San Diego, CA
- Slonje, R. & Smith, P.K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147-154.
- Smith G. G. (2004). How Do Computer Games Affect Your Children?. *Eurasian Journal of Educational Research*, 0(17), 72-80.
- Soyöz Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3), 538-567.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/johut/issue/58642/846760>
- Sözen, H. (2019). Spor bölümlerinde öğrenim görev üniversite öğrencilerinin interaktif oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 47-55.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/srad/issue/49555/658009>

Statista (2020a). Number of available apps in the Apple App Store from 1st quarter 2015 to 3rd quarter 2020.
<https://www.statista.com/statistics/779768/number-of-available-apps-in-the-apple-app-store-quarter/>, (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Statista (2020b). Most popular Apple App Store categories in August 2020, by share of available apps.
<https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-appstore/>
 (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Statista (2020c). Number of apps available in leading app stores as of 3rd quarter 2020.
<https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/>.
 (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Statista (2020d). Most popular Google Play app categories as of 3rd quarter 2020, by share of available apps.
<https://www.statista.com/statistics/279286/google-play-android-app-categories/>
 (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Statista (2020e). Forecast number of mobile users worldwide from 2020 to 2024.
<https://www.statista.com/statistics/218984/number-of-global-mobile-users-since-2010/>
 (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Shiftdelete (2020). Steam kullanıcı sayısı için önemli gelişme.
<https://shiftdelete.net/steam-kullanici-sayisi-hizla-yukseliyor/>.
 (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Steampowered (2020). Steam ve oyun istatistikleri.
<https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics>, (Eriřim Tarihi: 05.12.2020)

Swan, R. H. (2010). Feed Forward As an Active Principle of Engagement in Computer Games. R. Van Eck (Ed.), *Gaming and Cognition: Theories and Perspectives from the Learning Sciences*, (pp. 108-136).

řenbakar, K. (2021). Çocuklar ve Fiziksel Aktivite. Spor Eđitim Dergisi, 5 (1), 22-28.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/seder/issue/59585/839294>

Tarhan, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir mi? Sayı: 19. Özel Sayı 1. *Tefekkür Dergisi*.

Tařtekin, E. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Öğrenci ve Veli Bakış Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
<https://doi.org/20.500.12462/6169>

Taylan, H, Topal, M. ve Ayas, T. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5 (1), 53-68.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/37667/364192>

- Taylan, H., Kara, H. ve Durğun, A., (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/pesausad/issue/36303/410194>
- Tayınmak, İ. (2020). Önyargılı Tutumlar ve Saldırganlık. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademik Araştırmalar Dergisi*, 4 (1), 71-87.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/utsobilder/issue/55152/745978>
- Temli, D. G. (2019). *Üniversite Öğrencilerinin Öz-Değer Koşulları ile Saldırganlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15586.07365>
- Temiz, E., Korkmaz, Ö. ve Çakır, R., (2020). Meslek Lisesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının, Akıllı Telefon ve Bilgisayar Bağımlılıkları Çerçevesinde İncelenmesi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5 (2), 16-32.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/tubad/issue/59101/747004>
- Tekindal, M. ve Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 16 (1), 1-26.
- Tian, Y., Gao, M., Wang, P., & Gao, F. (2020). The effects of violent video games and shyness on individuals' aggressive behaviors. *Aggressive Behavior*, 46(1), 16–24.
<https://doi.org/10.1002/ab.21869>
- Tran, G. A. & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Click "like" to manage digital content for players, *Journal of Advertising Research*, 53(4): 455-469.
- Toksöz, M.R. (1999) Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Tuğrul, B. (2010). Oyun temelli öğrenme. İçinde R. Zembat (Ed.), *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 35-76). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Turpoğlu Çelik, A. ve Uzunlar, S. H. (2018). Şiddet İçerikli Video Oyun Oynamanın, Empati Duygusu ile İlişkisi. In *Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi (UNESAK 2018) Bildiri Tam Metin Kitabı* (Vol. 7, Issue 1).
- TÜİK (2020). Hane Halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2020.
[https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679)
- TÜİK (2020). Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı (Türkiye, Kır, Kent).
<https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?p=Bilim,-Teknoloji-ve-Bilgi-Toplumu-102>
- Tuzgöl, M. (2016). Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2 (14), 39-48.

- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 21, 38-54.
- Tüzün, H. ve Özdiñç, F. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması, *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*, 16–18 Mayıs 2010, Ankara.
- Tüzün, H., Akıncı, A., Yıldırım, D., ve Sırakaya, M. (2013). Bilgisayar oyunları ve öğrenme. In K. Çağıltay & Y. Göktaş (Eds.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri: Teoriler, araştırmalar, eğilimler* (pp. 597–614). Ankara, Turkey: Pegem Akademi.
- Uhlmann, E. & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27(1), 41–52. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.004>
- Ulaş Karahmetođlu, G. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanımı ve İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi. *ERÜ Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 7 (2), 1-9. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erusaglik/issue/59791/798438>
- Uluçay, Ç. (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Eğitimde Yansımalar Dergisi*, 34.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S. ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi üniversitesi örneđi. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2): 1-7.
- Vessey, A. J., Yım-Chıplıs, P. K. & Mackenzie, N. R. (1998). Effectes of Television Viewing on Children's Development. *Pediatric Nursing Jurnal*, 23. (5), 483-486.
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılıđının etkileri üzerine nitel bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalçın İrmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılıđı: Güncel bir bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2): 128-137.
- Yeşildal, M., Akman Dömbekçi, H. & Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılıđı ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma. *Journal of International Social Research*, 12(67), 997-1004. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3788>
- Yılmaz, M. B. (2019). Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Ögesinin Üniversite Öğrencilerinin Tutumlarına Yönelik Etkisi: İnönü Üniversitesi Örneđi. *Selçuk İletişim*, 12 (2), 604-629. DOI: 10.18094/josc.596266
- Yiđit Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: GTA 5 Oyunu Örneđi. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 163-180. DOI: 10.31123/akil.454283

- Yusufođlu, Ö. Ő. (2017). Boş zaman faaliyeti olarak akıllı telefonlar ve sosyal yaşam üzerine etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 6(5), 2414-2434.
- Yücel, G. ve Őan, Ő. (2018). Dijital Oyunlarda Bađımlılık ve Őiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 9 (32), 87-100. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ajit-e/issue/54420/740720>
- Zhang, Q., Cao, Y. & Tian, J. J. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 5–10. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>
- Webtekno (2018). GTA V'in Çıktığı Yıldan Bu Yana Elde Ettiđi Korkunç Hasılat! <https://www.webtekno.com/gta-v-in-ciktigi-yildan-bu-yana-elde-ettigi-korkunc-hasilat-h43893.html>. (Erişim Tarihi: 24.02.2021)
- Williams, D. & Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72(2), 217– 233. <https://doi.org/10.1080/03637750500111781>



EK-1. Görüşme formu

Yaş: Cinsiyet: Bilgisayar Oyunu Oynuyor Mu:
Haftalık Kaç Saat: Hangi Tür Oyunları Tercih Ediyor:

Saldırganlık

1. Birisine kızdığınızda/öfkelendiğinizde bunu nasıl gösterirsiniz?
 - Fiziksel şiddet uygular mısınız?
2. Çevrenizdeki insanların hakkınızda kötü düşündüklerini hissettiğiniz oluyor mu? Neden?
3. Çevrenizdekiler size sebepsiz bir iyilik yaptıklarında bunun menfaat ya da çıkar için yapıldığını düşünür müsünüz?
4. Sizce fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık ne demek tanımlar mısınız?
 - Bunlara örnek verebilir misiniz?
 - Siz bu davranışları hiç sergilediniz mi?
5. Şiddet içerikli oyunların fiziksel ve sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke eğilimlerini etkilediğini düşünüyor musunuz? Nasıl?
6. Uygulama sonrasında bu oyunun saldırganlığı etkilemediği bulunmuştur. Sizce bunun sebepleri neler olabilir? Sizce şiddet içerikli oyunlar saldırganlığı etkiler mi?

Siber mağduriyet ve zorbalık

1. Sizce siber zorbalık ne demektir? Açıklar mısınız?
2. İnternet üzerinden tanıdığımız ya da tanımadığımız kişilere lakap takmak, kötü yorumlar yapmak, küçük düşürücü ifadeler kullanmak hakkında ne düşünüyorsunuz?
 - Daha önce size yapıldı mı? Nasıl?
 - Siz hiç yaptınız mı? Nasıl?
3. İnternette gerçek kimlik bilgilerinizi kullandığınız hesaplarınız dışında sahte hesaplarınız var mı?
 - Kimlik bilgilerinizi saklayan insanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?
 - Hackerlığı etik buluyor musunuz?
4. İnternette gördüğünüz görsellerin (video ve resim) gerçekliği hakkında ne düşünüyorsunuz?
 - Siz görsel paylaşırken çeşitli değişiklikler yapıyor musunuz? Örnek verir misiniz?
 - İnternet üzerinden mahrem ve rahatsız edici resim ve videoların paylaşılmasını doğru buluyor musunuz neden?
5. Şiddet içerikli oyunların dilsel zorbalık, sahtecilik, kimliği gizleme eğilimlerini etkilediğini düşünüyor musunuz? Nasıl?
6. Uygulama sonrasında bu oyunun siber zorbalığı etkilemediği bulunmuştur. Sizce bunun sebepleri neler olabilir? Açıklar mısınız?

Saldırganlık ve Siber Zorbalık

1. Sizce şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerin saldırganlık ve siber zorbalık düzeylerini nasıl etkiler?

EK-2. KAR-YA saldırganlık ölçeđi (Örnek Maddeler)

Sıra No	Mad . No	Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Ara sıra	Sık sık	Her zaman
4	4	Sorun çözmenin tek yolu kavga etmektir					
8	12	Sinirlendiđimde kapı, cam ya da duvarı tekmelerim					
9	15	Birisi ile kolaylıkla ağız dalaşına girebilirim.					
15	32	Önüme gelene çatacak kadar öfkelenirim					
18	36	İnsanlar bana iyi davranırsa mutlaka bir çıkarları vardır					
23	44	İnsanların benimle alay ettiklerini düşünürüm					

Yanıtlarınız başka kiři veya kurumlarla paylaşılmayacaktır. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

EK-3. Siber mağduriyet ve zorbalık ölçeği (Örnek Maddeler)

Bu çalışmayla günümüzde birçok araştırmanın konusu haline gelmiş bilgisayar oyunlarının bireyler üzerindeki saldırganlık ve siber zorbalık davranışlarını göstermelerine olan etkisini öğrenmek amaçlanmıştır. Yanıtlarınız ve kişisel bilgileriniz hiçbir kuruluş veya kişilerle paylaşılmayacaktır.

Adı Soyadı:	Cinsiyetiniz:	Yaşınız:
Haftalık Ortalama Oyun Oynama Süreniz:		
Tercih Ettiğiniz Oyun Türler:		

Aşağıdaki ifadeleri yaşama durumunuza göre "Bana Yapıldı" ve "Ben Yaptım" kısımlarına göre işaretleyiniz.	Bana Yapıldı					Ben Yaptım				
	Daima	Sık sık	Bazen	Nadiren	Asla	Daima	Sık sık	Bazen	Nadiren	Asla
1. İnternette söylenti çıkarma	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
7. İnternette küçük düşürücü ifadeler kullanma	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
8. İnternette başkasının kimliğini kullanma	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
14. İnternette izinsiz fotoğraf yayınlama	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
15. İnternetteki fotoğrafları rencide edecek şekilde yeniden düzenleme	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
22. İnterneti dolandırıcılık amaçlı kullanma	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Mustafa Bahadır KOYUNCU

Doğum Yeri :

Doğum Tarihi :

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : Amasya Üniversitesi

Yüksek Lisans Öğrenimi : Amasya Üniversitesi

BİLİMSEL FAALİYETLERİ (Yayınlar, Bildiriler, Katıldığı Projeler)

a) Bildiriler (-Uluslararası -Ulusal)

14. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu/ Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Üniversite Öğrencilerinin Siber Zorbalık ve Saldırganlıklarına Etkisi. 10-13 Eylül 2020, Eskişehir.

İŞ DENEYİMİ

Çalıştığı Kurumlar ve Yıl: Milli Savunma Üniversitesi – 2019/ Devam ediyor

İLETİŞİM

E-posta Adresi: