T.C.
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

ERGENLERDE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ KULLANIMI VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ

Onur ULUSOY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA/2008

T.C.
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

ERGENLERDE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ KULLANIMI VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ

Onur ULUSOY

Danışman: Yrd. Doç. Dr Mehmet BİLGİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA/2008

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne

Bu çalışma jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Yrd. Doç. Dr. Mehmet BİLGİN
(Danışman)

Üye: Prof. Dr. Turan AKBAŞ

Üye:

ONAY
Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.
….. / ….. / ……..

Prof. Dr. Nihat KÜÇÜKSAVAŞ
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirilerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmesen kullanımı, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun hükümlerine tabidir.

ÖZET

ERGENLERDE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ KULLANIMI VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ

Onur ULUSOY

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Danışman: Yrd. Doç. Dr Mehmet BİLGİN
Haziran 2008, 71 sayfa

Bu çalışma; ergenlerin bilişim teknolojilerini kullanımı ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırmanın evrenini 2007–2008 eğitim ve öğretim yılında Adana ili Seyhan İlçesi sınırları içerisinde bulunan orta öğretim kurumları 9–10–11. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. 2006–2007 yılında orta öğretim kurumlarında eğitimin 4 yıla çıkartılmasından dolayı 12. sınıf öğrencileri araştırma kapsamına alınamamıştır. Seyhan ilçesinde bulunan orta öğretim okulları, bulundukları mahallelerin sosyo-ekonomik durumuna göre ve ilçe milli eğitim müdürlüğünden alınan bilgiler doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Bu okullar arasında kolay ulaşılabilir örneklem seçme yoluna göre sosyo-ekonomik düzeyi farklı toplam 6 orta öğretim okulu belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini 6 orta öğretim okulunun 9. , 10. ve 11.sınıflarına devam eden 249 erkek ve 270 kız toplam 526 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada veri toplamak amacıyla "Saldırganlık Ölçeği" ve "Bireyi Tanıma Formu" kullanılmıştır. Ölçek ve anket ile toplanan verilerin çözümlenmesinde frekans dağılımı ve kay-kare teknikleri kullanılmıştır. Analizlerde anlamlılık düzeyi $p< 0,5$ olarak alınmıştır.

Araştırma sonuçları bilgisayar ve internet kullanan ergenlerin saldırganlık ortalamalarının kullanmayan ergenlere göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin saldırganlık puanları ortalamaları arasında da anlamlı fark bulunmuştur. Savaş ve strateji oyunlarını tercih eden ergenlerin saldırganlık puanları daha yüksek bulunmuştur. Bilişim teknolojisinin kullanım yerine

göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bilgisayar ve interneti kullanım sürelerinde artışa paralel olarak saldırganlık düzeylerinde anlamlı fark bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Ergenlik, saldırganlık, bilgisayar, internet.

ABSTRACT

USED ICT ON ADOLESENCE AND RELATION OF AGGRESSION

Onur ULUSOY

Master Thesis, Department of Education Sciences
Supervisor: Asist. Prof. Mehmet BİLGİN
June 2008, 71 Pages

This research has been done to investigate the relationship between the ICT usage and agression.

The Universe of the research has been formed with high-school students of 9th ,10th and 11th classes in Seyhan in Adana in 2007 – 2008 Academic year.Since the high-school education has been increased to 4 years in 2006 – 2007, the 12th year students haven't been taken into the extention of this research.The High-Schools in Seyhan have been classified according to their socioeconomic condition of their neighbourhoods and the information taken from the Town's Administration of National Education.Among these schools according to the way of choosing test subject easily,totally 6 high-schools whose socioeconomic conditions are different have been determined.

The test subject of the research is formed of totally 526 students.249 boys and 270 girls who are still students of 9th , 10th and 11th classes in these 6 high-schools.

To collect data in the research,'Aggression Scala' and 'Knowing Individual Form'techniques have been used.

Frequency Seperation and Kay-Kare Techniques have been used to analyze the datas which are collected with scala and questionare.In the analyzes the level of meaningfullness has been taken as p/05.

The resarch solutions showed that the aggression rate of computer and net using teenagers is higher than the teenagers who don't.Noteworthy difference has been found between the aggression avarage of teenagers who play computer games and who don't. Aggression points of teenagers who prefer war and strategy games have been found out high.According to usage of ICT no meaningful difference has been found out about the rate of agression.Due to the increase of computer and net usage period, noteworthy difference has been found out about the rate of aggression.

Key words: Adolesence,Aggression,Computer,Internet.

ÖNSÖZ

Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımının saldırganlığa etkisinin incelendiği ve bu araştırmada şüphesiz birçok kişinin katkısı olmuştur.

Başta Danışmanım Yrd.Doç.Dr. Mehmet BİLGİN'e katkı ve eleştirilerinden dolayı teşekkür ediyorum. Ayrıca Jüri Üyelerim Prof. Dr. Turan AKBAŞ'a ve Yrd. Doç. Dr. Hasan BEDİR'e, Eğitim Bilimleri Bölümü'nde görev yapan tüm hocalarıma, araştırmaya katılan tüm öğrenci arkadaşlara, araştırmanın yürütülmesi sırasında yardımcı olan tüm okul müdürleri ve psikolojik danışman arkadaşlarıma, öğretmen arkadaşlarıma, çeviri çalışmalarında bana yardımcı olan arkadaşım Mahir Tuncer ÖZAVCI'ya, Çukurova Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'ne (EF 2008 YL 10) teşekkür ederim.

Çalışma boyunca bana sürekli destek olan ve yardımcı olan aileme, eşim Sevde ULUSOY'a teşekkür ederim.

Onur ULUSOY

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....i
ABSTRACT.....iii
ÖNSÖZ.....v
TABLOLAR LİSTESİ …….....….ix

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1.Problem…….……...…….....4
1.2.Araştırmanın Amacı ……..…….....….....…..…….....5
1.2.1.Araştırmanın Alt Amaçları……..…….…..…..…….....5
1.3.Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi ……..…….....6
1.4.Sınırlılıklar……..……...……..….....8
1.5.Tanımlar……...……...……..…….....9

BÖLÜM II

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Saldırganlık İle İlgili Kuramsal Açıklamalar..……..……..…….....10
2.1.1. İçgüdü Kuramı.....10
2.1.2.Dürtü Kuramı (Engellenme-Saldırganlık) 13
2.1.3.Sosyal Öğrenme Kuramı.....16
2.1.4. Araçsal Öğrenme Kuramı.....17
2.1.5. Gözlem ve Model Alma Yoluyla Öğrenme Kuramı.....17
2.2. Konuyla İlgili Yapılan Araştırmalar……...…….....19
2.2.1.Saldırganlık İle İlgili Araştırmalar.....19
2.2.3.Patolojik Bilgisayar ve İnternet Kullanımı İle İlgili Araştırmalar…...20
2.2.4.Bilgisayar ve İnternette Oynanabilen Bilgisayar Oyunları ve Saldırganlık……...……21
2.2.5.İnternet ve Bilgisayar Kullanımın Ergenlere ve Çocuklara Etkileri Üzerine Yapılan Yerli Araştırmalar.....28

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli……..……..……...…....30
3.2. Evren ve Örneklem……..……..……..……..…….....30
3.3.Veri Toplama Araçları……..……..…….....33
3.3.1. Saldırganlık Ölçeği.....33
3.3.1.1.Saldırganlık Ölçeği Geçerliliği.....34
3.3.1.2.Saldırganlık Ölçeği Güvenirliliği.....34
3.3.2.Kişisel Bilgi Formu.....34
3.4. Verilerin Toplanması.....35
3.5.Verilerin Analizi.....35

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1.Ergenlerin Bilişim Teknolojisini Kullanım Amaçlarına Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki ilişkiye ile ilgili Bulgular.....38
4.2.Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İle İlgili Bulgular 40
4.3.Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki İle İlgili Bulgular 42
4.4.Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Bulgular.....43
4.5.Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular.....44
4.6.Bilişim Teknolojilerini Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Farka İlişkin Bulgular.....45

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

5.1.Ergenlerin Bilişim Teknolojisini Kullanım Amaçlarına Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma Ve Yorumu.....47
5.2.Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu.....47
5.3. Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu ……...48
5.4.Bilgisayar Oyunu Oynayan Ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu …….....49
5.5.Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular Tartışma ve Yorumu.....49
5.6.Bilişim Teknolojilerini Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Farka İlişkin Bulguların Tartışma ve Yorumu….....50

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1.Sonuç …….…….……...…….....52
6.2.Öneriler ……..…….……...……..…….....52
6.2.1. Uygulamalara Yönelik Öneriler 52
6.2.2. Araştırmalara Yönelik Öneriler 53
KAYNAKÇA……..…..……..….....55
EKLER…..……...……...…….…...…….....67
ÖZGEÇMİŞ…….……..…….....71

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1 Araştırma Katılan Öğrencilerin Okullara Göre Dağılımı.....31
Tablo 2: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyetlerine ve Sınıf Düzeylerine Göre Dağılımı…… …….....….....32
Tablo 3: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin SED'e Göre Dağılımı 32
Tablo 4: Saldırganlık Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Değerler.....36
Tablo 5: Saldırganlık Ölçeği Gruplama Sonuçları.....36
Tablo 6: En çok tercih edilen bilişim teknolojisi ve saldırganlık düzeyi dağılımları ve Kay-Kare sonuçları.....39
Tablo 7: Ergenlerin En Çok Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunu Türü İle Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İlişkin Kay-Kare Sonuçları.....41
Tablo 8: Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresine ve Saldırganlık Arasındaki İlişki İle İlgili Kay-Kare Sonuçları.....42
Tablo 9: Bilgisayar Oyunu Oynayan Ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Kay-Kare Sonuçları.....43
Tablo 10: Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Kay-kare Sonuçları.....44
Tablo-11:Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Bilişim Teknolojilerini Kullanım Oranları ve Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili kay-Kare Sonuçları.....45

BÖLÜM I

GİRİŞ

Teknolojideki hızlı değişme ve gelişme insanların yaşam tarzlarında ve davranışlarında da köklü değişimlere sebep olmaktadır. İletişim biçimleri, alışveriş alışkanlıkları, değer yargıları hatta flört etme ve evlilik biçimleri bile teknolojideki hızlı değişimden etkilenmektedir. Her yenilik ve değişimde olduğu gibi teknolojideki bu hızlı ilerlemenin de olumlu sonuçları olduğu kadar olumsuz sonuçlarda ortaya çıkarmaktadır.

İnsanın sosyal, bedensel ve psikolojik değişimlerini en fazla yaşadığı ergenlik dönemi; aynı zamanda sosyal ortamda yaşanan olumlu veya olumsuz bütün değişimlerden en fazla etkilenen ve gelecek kuşakları da en fazla etkileyen dönem olma özelliğine sahiptir. Günümüzde ergenlerde bahsedilen olumsuz davranışlardan birisi de şiddet ve saldırganlıktır. Saldırganlık başka bir kişiye zarar verme niyeti içeren her türlü davranış olarak tanımlanır (Felson, 1996). Psikologlar saldırganlığı sözlü saldırganlık, ilişkili veya dolaylı saldırganlık ve fiziksel saldırganlık olmak üzere farklı biçimlerde tanımlarlar (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz, Malamuth ve Wartella, 2003).

Saldırganlık, sosyal psikolojide oldukça çok sayıda araştırmaya konu olmuş, özellikle nedenleri, nasıl engellenebileceği ve medya-saldırganlık ilişkileri üzerinde durulmuştur. Saldırganlık sonucu zararlı olan ve günlük yaşamda herkesin bir şekilde maruz kaldığı bir olgudur. Televizyon veya gazetelerde açtığımız da gördüklerimizin, başkalarıyla konuştuğumuz konuların oldukça büyük bir bölümü saldırganlıkla ilgilidir (Kağıtçıbaşı,1999). Bununla birlikte bilişim teknolojileri ve internetin gençler arasında kullanımının artmasında, saldırgan davranışların artmasında popüler bir konu haline gelmiştir. Medya da sürekli olarak artan, gençler arasındaki saldırganlıkla ilgili haberlerin yanında bilgisayar, internet, bilgisayar oyunları gibi kavramlarda birlikte söylenmektedir.

Teknolojik gelişmeler yaşamımızdaki birçok şeyi değiştirdiği gibi, çocukların oyun alışkanlıklarını da değiştirdi. 1970 yılında piyasaya ilk sürülen

video oyunu ile birlikte çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları giderek eskisinden çok farklı hale gelmiştir (Doğan,2006). Çocuklar ve gençler arasında en popüler teknolojik boş zaman değerlendirme aracı ise bilgisayar oyunları "Video oyunları" ve "bilgisayar oyunları" terimleri birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen terimlerdir. Çünkü her ikisinde de veri girişi joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (Kirriemuir, 2002). İlk ticari bilgisayar oyunu olan Pong'un 1974 yılında üretilmesinden sonra, özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi hale gelmişlerdir (Setzer, Duckett, 1994).

Saldırganlık konusunda yapılan araştırmalarda; bilgisayar oyunlarındaki (Etkileşimli görsel medyadaki) şiddetin etkilerinin, televizyondaki (Pasif görsel medyadaki) şiddetin etkileri kadar önemli olduğu şeklinde görüşler bulunmaktadır (Arriaga, Esteves, Carneiro ve Monteiro, 2006). Arriaga ve ark. (2006) yaptığı çalışmanın sonuçları göstermektedir ki; şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamak, kişilerin düşmanlık durumlarında doğrudan bir artışa neden olurken, endişe durumlarına doğrudan anlamlı bir etkiye neden olmamıştır. İlk yaygınlaşma zamanlarında bilgisayar oyunlarının görsel-uzaysal dikkati ve göz-el koordinasyonunu geliştirdiği ve bilgisayar becerileri kazanmayı kolaylaştırdığı yönünde görüşler vardı. Buna karşılık, son yıllarda yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyunu oynayan gençlerin davranışları ve beyin aktiviteleri incelendiğinde, bu oyunların düşünüldüğü gibi masum olmadıkları, bağımlılık yaratabilecekleri, gençlerin hem davranışlarını hem de beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilecekleri ile ilgili görüşler yaygınlaşmıştır (Doğan,2006). Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan kadınlarda erkeklere kıyasla daha yüksek seviyelerde fizyolojik uyarılma kaydedildiği de diğer bir araştırmanın bulgusudur. Kızlarda daha çok sözel, erkeklerde ise fiziksel saldırganlık görülmektedir (Soykan,1993).

Tohoku Üniversitesinde Nintendo oyun konsülünde bilgisayar oyunu oynayan binlerce çocukla yapılan araştırmada video ve bilgisayar oyunlarının beynin frontal lobunda gelişim sürecini durdurduğuna dair bulgular bulunmuştur. Ağır bilgisayar oyuncuları üstünde yapılan MR (Manyetik Rezonans)

çalışmalarında beynin öğrenme ve sosyal becerilerinde önemli rol oynayan frontal lob da, akranlarına göre gelişim geriliği görülmüştür. Bu durum bu çocukların sosyal olarak yetersiz olmalarına sebep olabilmektedir (Kawashima, 2003). İndina Üniversitesinde yapılan benzer bir çalışmada ise, şiddet içeren medya ve bilgisayar oyunu görüntülerinin beyinde saldırganlığı tetikleyen bölgeleri uyardığı ve anormal beyin fonksiyonlarına sebep olduğu bulunmuştur (Mathews, 2005). 1972'den beri yapılan araştırmalar sırasında gerçekleştirilen binden fazla çalışmada, şiddet ve saldırganlık içeren materyalleri izleyen çocukların şiddete yönelik davranışlar sergiledikleri ile ilgili bulgular bulunmuştur (Bash, 1997).

İnternet ve bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması ile ortaya çıkan diğer bir konuda bağımlılıktır. Online (internete bağlı) değilken, internette yapılan aktivitelerin hayalinin kurulması, internet kullanımının artan oranlarda devam etmesi, internette planlanandan daha fazla zaman geçirilmesi, internet yüzünden işteki ya da okuldaki başarıda düşme görülmesi ya da sosyal ilişkilerde kopma yaşanması, internet kullanımı hakkında aile ya da arkadaşlara yalan söylenmesi, internetin günlük hayattaki problemlerden kaçmak için bir araç olarak kullanılması internet bağımlılığının tipik davranışları olarak görülmektedir (Kuloğlu,2001).

Mitchell (2000) tarafından yapılan bir İnternet araştırmasında, 809 İnternet kullanıcısı ele alınmış, bu kullanıcıların 20'sinde kontrol kaybı, tolerans geliştirme, geri çekilme semptomları gibi "bağımlılık" semptomları bulunmuştur. Bu kişilerin İnternet'te çoğunlukla oyun oynadıkları belirtilmektedir.

Saldırganlığın ortaya çıkaran tüm nedenlerin görsel ve yazılı medya yada bilişim teknolojileri olduğunu söylenemez. Araştırmalar aile içi etkileşiminde saldırganlık davranışları üzerinde etkilerini ilişkin göstermektedir. Jogawars (1982) çocuklarına değer veren, onlarla sevgi ve saygıya dayalı bir ilişki kuran, çocuklarını hoşgörülü ve demokratik bir ortamda yetiştiren ana-babalara sahip gençlerin kendini kabul düzeylerinin, çocuklarını reddeden, onların ihtiyaçlarını yeterince karşılamayan ana-babalara sahip gençlerinkinden daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur.

Tüm bunlara rağmen bilişim teknolojilerindeki gelişme, diğer olumsuz etkilerle birleşince ergenlerde istenmeyen davranışları tetikleme özelliği gösterebilmektedir. Bugün dünyanın pek çok ülkesinde gençler kablolu televizyon, cep telefonu, internet, dergiler, bilgisayar oyunları vs. gibi pek çok farklı medya seçeneğine kolayca ulaşabilmektedir. Ayrıca bu şekilde çocuk ve gençler aynı programlara, aynı karakterlere, aynı ürünlere maruz kalmaktadırlar.

1.1.Problem

Türkiye'de bilişim teknolojilerinin kullanımı hızla artmakta; özelliklede gençler arasında kullanım oranları yükselmektedir. 2007 Yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması Sonuçlarına göre; hanelerin % 18.94'ü İnternete erişim imkânına sahiptir. İnternete erişim imkânı olan hanelerin % 79.39'u evden İnternete bağlanabilen kişisel bilgisayara sahiptir. Bilgisayar ve İnternet kullanım oranının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24'tür. Bu yaş grubunu 25–34 yaş grubu izlemektedir. Eğitim durumuna göre en fazla bilgisayar ve İnternet kullanımları sırasıyla % 84.86 ve % 82.89 ile yüksekokul, fakülte ve daha üstü bireylerdedir. Öğrencilerin % 86.83'ü bilgisayar ve % 81.89'u İnternet kullanmaktadır (http://www.tuik.gov.tr/).1999'un ilk üç ayında oynanan en popüler 100 oyunun üçte bir şiddet içerikli. Bu bilgisayar ve video oyunlarının adları da oldukça kanlı. Quake ve Golden Eye 007 en popüler olanlarından.

İstatistikî sonuçların ortaya koyduğu gibi internet kullanım oranları ülke genelinde hızlı bir artış eğilimi içindedir. İnternetin ev içinde ve internet kafe gibi toplumsal alanlarda kullanımın artması gençler arasında da popülerlik kazanmasını sağlamış, hatta internet gençlerin sosyal yaşamlarının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Bilgisayar ve bilişim teknolojilerinden kullanım oranlarının bu denli hızlı artıyor olması, bu alanda yapılan çalışmalarında artmasına yol açmıştır. Özellikle televizyon ve bilgisayar oyunlarının gençler ve çocuklar üstündeki etkileri hakkında yerli ve yabancı araştırma sayısında son zamanda medyaya da yansıyan çok sayıda araştırma olmuştur. Ancak yukarda da anlatıldığı gibi bilişim ve bilgisayar denince sadece televizyon ya da internet değil; cep telefonu, internet (sörf ve chat yapma gibi) kavramlar da işin içine girmektedir. Ayrıca son yıllarda ülke çapında yaşanan bazı terör olaylarında, lise çağındaki gençlerin internet ve internet kafe yoluyla organize oldukları ve buralar aracılığıyla yapacakları eylemleri planlamaları da

kamuoyu tarafından ilgi çekmiştir. Orta öğretime devam eden öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanmalarının, onları sosyal ve bilişsel olarak nasıl etkilediği konusunda çalışmalara ihtiyacı olduğu düşünülmüştür. Son yıllarda yapılan çalışmalarda ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama ve internet kullanmalarının saldırganlık düzeylerine etkileri ile ilgili çalışmalar yapılmıştır. Yakın zamanda orta öğretim öğrencilerinin bilişim teknolojilerini kullanım oranları ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiye ilişkin araştırmalara rastlanmamıştır.

Bu açıdan, bilişim teknolojilerini hayatlarının her alanında yoğun olarak kullanan lise öğrencilerinin, kullanım oranları ve kullandıkları materyal ile saldırganlık puanları arasında anlamlı ilişki olup olmadığı bu araştırmanın problemini oluşturmaktadır.

1.2.Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı ergenlerin bilişim teknolojileri kullanım oranları, sıklıkları ve ortamları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki farklılıkların incelenmesidir. Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1.2.1. Alt Amaçlar

1. Ergenlerin bilişim teknolojisini ne amaçla kullandığı açısından saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Ergenlerin oynadıkları bilgisayar oyunu türüne göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdırdır?
3. Bilişim teknolojilerini kullanım sürelerine göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Bilgisayar oyunlarını oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Bilişim teknolojisinin kullananım yerine göre ergenlerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Ergenlerin cinsiyetlerine göre bilişim teknolojileri kullanım oranları ve saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

1.3.Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Literatür incelendiğinde ana-baba tutumları ile saldırganlık ilişkisi incelenmiş ama yakın zamanda artan teknoloji kullanımı ve ergenlerin internet kafeye gitme kültürü artması ile liselerde yaşanan cinayet, çete kurma, disiplin suçlarında artış, öğretmenlere sözlü ve fiziksel saldırı artışı ile ilişkisinin olup olmadığı fazla araştırmaya konu olmamıştır. Geçmişte video oyunlarının saldırganlık üzerinde artış etkisi gösterdiği kanıtlanmıştır. Ancak bilgisayar ve internetin mültimedya özellikleri araştırma kapsamına alınmamıştır.

Ayrıca; internet toplum bazında yaygınlaşmasını sağlayan önemli unsurlardan birisi, internet kafelerdir. İnternet kafeler bilgisayar ve internet bağlantısı olmayan kişiler ve özelliklede ergenler için önemli bir mekân konumundadır (Yıldız, 2007). Devamlı olarak bu mekânlara giden öğrencilerin saldırganlık eğilimlerini öğrenmek, gelecekte eğitim ortamında yapılacak düzenlemeler için önem arz etmektedir.

Avrupa Birliği araştırmasında, günde 4 saatten fazla internet kullanımının, bağımlılık etkisi meydana getirdiği belirtilmektedir. Bu araştırma sonuçları dikkate alındığında, internet kafe kullanıcılarının %14'ünün (Bölükbaş, 2003) potansiyel internet bağımlısı oldukları söylenebilir. İnternet kullanıcılarının; yaşadıkları ülke, şehir veya sahip oldukları toplumsal statüye göre, bağımlılık oranlarının değişebilmesi söz konusudur (Esgin,2000).

Walther'a (1996) göre, İnternet'in en çok tartışılan diğer bir yönü de insan ilişkilerinde yarattığı değişikliklerdir. Bu tür ilişkiler için "Bilgisayar Aracılı İletişim" terimi kullanılmaktadır. Bilgisayar aracılı iletişim yüz yüze ilişkilerde kaçınılmaz olarak yer alan beğenilmeme, eleştirilme, dışlanma gibi sosyal riskleri azaltmaktadır. Bu yüzden kişi bilgisayar ekranının göreceli güvenliğine sığınarak, yeni iletişim yolları, yeni roller, yeni kimlikler hatta yeni cinsiyetler deneyebilmektedir (Curtis, 1992; Turkle, 1995).

Araştırmanın diğer bir önemli noktası ise ilerde yapılacak önleyici çalışmalara yardımcı olacağının düşünülmesidir. Clayborn (1998), internet Suçları

konusunda yaptığı çalışmada İnternet suçlarının azaltabilmesi için, İnternet suçları konusundaki bilincin artırılmasının ve kendi kendine kontrol mekanizmasının İnternet kullanıcılarında oluşturulmasının gerekliliğini vurgulamıştır. Ülkemiz açısından elde edilecek bulgular ileride okullarda yapılacak bilgilendirme çalışmalarında kullanılabilir.

Araştırmalar gençlerin giderek daha fazla televizyon izlemeleri ve bilgisayar oyunları oynamaları nedeniyle sosyal ortamlardan izole olduklarını göstermektedir.(Vessey, 1998). Aşırı bilgisayar ve internet kullanımın ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ergenlerde davranış bozukluklarına neden olduğuna dair bulgular elde edilmiştir (Calvert ve Tan,1994; Philips 1995; Parks ve Floyd 1996; Young 1996; Wang 2001). Bu doğrultuda sosyal izolasyona neden olan bu olgunun saldırganlık üzerine etkisine bakmakta araştırma için önem teşkil etmektedir.

Ergenlerde görülen diğer bir durum ise bilgisayar oyunları oynamanın popülaritesinin artmasıdır. Video ve bilgisayar oyunları her geçen gün çocukların ve gençlerin bir numaralı favori aktivitesi durumuna gelmektedir (Dewit,1993). 1999 yılında dünya genelinde satış rakamları 20 milyon dolar rakamına ulaşmıştır (Douglas A. ve ark. 2004). Şuana kadar 100 milyon Gameboy ve 7,5 milyon adet Playstation satış rakamına ulaşılmıştır (Kent, 2000). Türkiye için kesin rakamlar net olmamakla birlikte A.B.D'de yapılan araştırmalarda, 2-17 yaş arası gençlerin haftada ortalama 7 saat bilgisayar oyunu oynadıklarını göstermektedir (Gentile ve Walsh, 2002). Aşırı bilgisayar oyunu oynamanın ev kullanıcılar ve internet kafe kullanıcılarını, saldırganlık davranışı bakımından nasıl etkilediğini öğrenmek araştırma için önemlidir.

Literatürde konuyla ilgili bazı bulgulara ulaşılmıştır. Çalışmalar oyun sırasındaki duygusal ve sinirsel durum ve sonrasında oluşan davranış şekillerine ilişkindir. Oyuncuların oyun sırasındaki duygusal tavrı ise, sinirlilik, regresyon, hayal kırıklığı (Grauman, 1971) gibi olumsuz veya aşırı uyarılma ve keyif gibi olumlu biçimler alır. Bu durum genel olarak stres ve kapılıp-gitme (flow) kavramları ile ifade edilir (Czikszentmihalyi, 1992; Fritz, 1997; akt., Toksöz, 1999, s.82). Video oyunları eğlendirici, motive edici ve bazen de eğitici olmaları için

dizayn edilse de, çoğunlukla şiddet ve saldırganlık öğeleri içermektedir. Yapılan analizler oyunların %89'nun oyunda bulunan karakterlere sert şiddet içeren görüntülerden oluştuğunu göstermektedir (Douglas A. ve ark. 2004).

Elde edilecek bulguların okullarda çalışan psikolojik danışmanların, öğrencilerle ve velilerle yapacakları yönlendirme ve danışma çalışmalarında da yararı olacağı düşünülmektedir. Artan bilgisayar-internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama davranışı gösteren ergenlere ilişkin bir perspektif oluşturularak, okullardaki PDR hizmetlerine katkı sağlanmaya çalışılacaktır.

Sürekli olarak bilişim teknolojilerinin etkilerine maruz kalan gençlerin (internet, bilgisayar oyunları, televizyon, oyun konsülleri vb.) nasıl aile yapılarından geldikleri, disiplin durumları ve ders başarıları da diğer değişkenler olarak ilerdeki önleyici çalışmalara yardımcı olması bakımından önemlidir.

1.4.Sınırlılıklar

Bu araştırma Adana İli Seyhan ilçesi sınırları içerisinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı resmi orta öğretim kurumlarında okuyan öğrencilerle sınırlıdır.

Bu araştırmada ergenlerin bilgisayar, internet ve diğer bilişim yazılımlarını kullanım sürelerini ve niteliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulmuş yarı yapılandırılmış görüşme formu ve saldırganlık envanteri ile sınırlıdır.

Bu araştırmanın örneklemine anne ve babalı çocuklar alınmıştır. Tek ebeveyni veya boşanmış aile çocukları alınmamıştır.

1.5.Tanımlar

Saldırganlık: Tahrik edilmeksizin kasıtlı, düşmanca, kötü ve çirkin hareket tutum, muamele (Lefkowitz, Eron,Walter ve Huesman 1977).

Bilişim: Bilişim bilgi ve teknolojinin birlikte kullanılarak üretilen sonuçlar olarak kısaca tarif edilebilir. Bilişimin birkaç yönü vardır. Bunlar bilgisayar yazılımı, bilgisayar donanımı, bilgisayar kullanıcısı ve bilgi toplumu olarak

sınıflayabiliriz. Bilişimin yönleri birbirleri ile bir araya gelerek veya ayrı ayrı kullanılabilir (TDK,1998).

İnternet: Tüm dünyayı kapsayan, 110 ülkeye dağılmış ve 2.000.000'dan fazla bilgisayar (host) birbirine bağlayan yaklaşık 5000 bilgisayar ağının toplamıdır (TDK,1998).

Bilgisayar oyunu: Sanal ortamda oynanan savaş, strateji, macera, spor, yarış ve zekâ türündeki oyunlar (Bilgi,2005).

Sanal Sohbet (Chat): İnternet ortamında en az iki kişi tarafından yapılan iletişim biçimi (Bilgi,2005).

Patolojik İnternet Kullanımı: Literatürde normal kullanım süresi sayılan 20 saat kullanım üzerinde internet ve bilgisayar kullanan birey (Young,1996).

BÖLÜM II

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Saldırganlık İle İlgili Kuramsal Açıklamalar

Günlük dilde sürekli kullanılan ‘saldırganlık’; tanımlanması güç bir sözcüktür. Bazı bilim adamları saldırganlığı insan doğasında var olan bir öldürme içgüdüsü olarak açıklamak isterken; bazıları da denetlenebilen ve önceden tahmin edilebilen, öğrenilmiş sosyal bir davranış olarak tanımlama eğilimi göstermişlerdir.

Saldırganlık, bazen eşanlamlı kullanılsa da, şiddet ve düşmanlıktan farklıdır. Şiddet terimi, daha ziyade fiziksel saldırganlıkla sınırlı olarak kullanılmaktadır. Saldırganlık, şiddet içermeyen yollardan da (Jestler, mimikler, eleştiriler, ironi, fantazmlar, vb.) kendini gösterebilir. Düşmanlık ise saldırganlığın daha ziyade tutumsal yanına tekabül etmektedir. Bir toplumda nelerin 'saldırgan', dolayısıyla 'suç' olarak niteleneceği, toplumun normlarına ve tolerans eşiğine bağlıdır.

Saldırganlık; tahrik edilmeksizin kasıtlı, düşmanca, kötü, çirkin hareket ve tutum ve muamele olarak tanımlanır.

Literatürde, saldırganlık konusunda çeşitli yaklaşımlar görülmektedir: Biyolojik veya içgüdü temelli yaklaşımlar, engellenme-saldırganlık modeli, Öğrenme teorisi, bilişsel yaklaşımlar gibi.

2.1.1. İçgüdü Kuramı

Psikanalitik Kuram

S. Freud ve K. Lorenz saldırganlığı, doğuştan donanımcı (natürist) ya da kalıtımcı görüş açısından ele almışlardır.

Bu kurama göre saldırganlık davranışının temelinde yatan içgüdü yâda dürtüdür. Freud içgüdüleri; cinsel dürtüler (libido) ve kendini koruma içgüdüsü olarak iki sınıfta birleştirmiştir. Ölüm içgüdüsü organizmanın kendisine yönelmiş

kendini yıkıcı bir dürtüdür, dışa yönelmiş ise kendinden çok başkalarının yıkıma uğratma eğilimindedir (Fromme, 1996).

Birinci Dünya Savaşı'nda tanık olduğu yaygın şiddet olayları, Freud'un düşüncelerini de etkilemiş ve saldırganlığa daha büyük bir önem vermesine yol açmıştır. Bu dönemde Freud'un geliştirdiği saldırganlık kuramı daha dengeli bir şekil almış ve ortaya ölüm içgüdüsü kavramı çıkmıştır (Horney, 1971).

Freud'un içgüdüye dayalı saldırganlık kuramı teknolojinin veya herhangi bir dışsal nesnenin saldırganlığa etkisini açıklama konusunda çok açıklayıcı değildir. Freud yanlısı geleneğin daha sonraki kuramcıları, saldırganlığın doğuştan gelen bir dürtü ya da içgüdü olduğu fikrini reddetmiş ve bunun engellenmeden kaynaklanan bir dürtü olduğu önerisini getirmişlerdir. Engellenme –saldırganlık hipotezi, bir hedefe yönelmiş kişinin çabalarını engellemenin, engellemeyi yapan şahıs ya da nesneye zarar vermeye yönelik bir davranışı güdüleyen saldırgan bir dürtü yarattığını varsaymaktadır (Baron ve Byrne, 2000).

Etolojik Kuram

Saldırgan davranışların kökenini biyolojik yapıya bağlayanlar yalnızca psikanalistler olmamıştır. Saldırganlığı hayvan davranışlarını gözlemleyerek inceleyen etologlar, saldırganlığın evrim süreci içinde önemli bir işlevi olduğunu öne sürmüşlerdir.

Etoloji, insandaki saldırganlığı ele alırken, iki önemli sorunla karşılaşmaktadır. Birincisi, insanlarda saldırganlığı tetikleyen faktörler yalnızca içgüdülerle açıklanmamaktadır. İkincisi, Lorenz'in hayvanlarda gözlemlediği saldırgan davranışlar, tekdüze ve ritüel davranışlardır. İnsanlarda görülen saldırgan davranışlar ise çeşitlilik göstermektedir (Brewer ve Crano, 1994).

Saldırganlığın içgüdülerle açıklanması K. Lorenz'in 1966'da yayınlanan "On Aggression" adlı kitabıyla yeniden güncellik kazanmıştır. Saldırganlığın dış uyaranlardan bağımsız, kendi içgüdüsel enerji kaynağına sahip bir davranış olduğunu savunan Lorenz, bu kavga dürtüsünün uygun bir çıkış noktası bulana kadar yoğunlaştığını öne sürmüştür. Bu görüşe göre, saldırganlığın yöneldiği hedef,

saldırganlığın gerçek nedeni olmayabilir. Örneğin, Lorenz insanların baskı, haksızlık ve savaşlar nedeniyle saldırgan davranmadıklarını; saldırgan oldukları için bu tür mekanizmaları geliştirdiklerini öne sürmüştür (Michaud, 1991).

Lorenz'in saldırganlıkla ilgili etolojik görüşü, oyun yazarı olan R. Ardrey tarafından da desteklenmiştir. Ardrey'e göre, insanlarda arazi ve mülk edinme duygusu içgüdüsel olarak vardır. İnsanlar, kişisel mülklerini, hayvanlarda da izlendiği gibi, yabancılara karşı savunurlar. Ardrey, bu görüşlerini, genellikle kuşlar üzerinde yapılmış bazı araştırmalara dayandırmıştır.

Genetik, hormonel ve biyolojik bulgularla da desteklenen bazı araştırmalarda, saldırganlığı etkileyen diğer bir olgunun androjen hormonu olduğu ortaya konmuştur. Bu hormonun, beyin düzeni üzerindeki etkisinin yanı sıra, fiziksel büyüme ve kas gelişimini dolaylı olarak etkilemesinin saldırganlığa yol açtığı gözlenmiştir. Örneğin, bazı hayvanlarda çiftleşme döneminde androjen hormon düzeyinin yükselmesi, özellikle erkekler arsı kavgacı ve saldırgan davranışların yoğunlaşmasına neden olmaktadır. Ancak, kültürler arası çalışmalarda görüldüğü gibi, insanlardaki cinsel tepkilerin hormon düzeyinden çok, sosyal çevre tarafından belirlendiği bilinmektedir (Michaud, 1991).

Saldırganlığa yol açabilecek yapısal özellikler arasında kromozomlar da incelenmiştir. Erkek cinsiyetini belirleyici Y kromozomunun saldırganlığa yol açtığı varsayımını benimseyen bilim adamları, fazla bir Y kromozomunun şiddet eğilimine neden olup olmadığını araştırmışlardır. Yeni doğan çocuklar üzerinde yapılan araştırmalar, her 500 erkek bebekten birinin, bir fazla Y kromozomuyla (XYY) doğduğunu göstermiştir.

XYY anormalliği konusuna ilgi, Jacobs ve arkadaşlarının 1965 yılında çeşitli suçlardan dolayı akıl hastanelerine yatırılmış erkek suçlular arasında yaptıkları araştırmadan sonra artmıştır. Bu araştırmada söz konusu kurumlardaki erkeklerde, normal nüfusa oranla XYY anormalliğine daha sık rastlandığı sonucuna varılmıştır. Ancak daha sonra yapılan birçok araştırmada, fazla Y kromozomu ile saldırganlık arasındaki ilişki çürütülmüştür.

Beyin üzerinde yapılan araştırmalar sonucu, beyinde saldırganlık merkezlerinin (temporal lob ve korteks alt yapıları) bulunduğu saptanmıştır. Bu çalışmalarda beynin bazı bölgelerinin uyarılması ile saldırgan davranışın ortaya çıktığı, diğer bazı bölgelerinin uyarılması ile sakin davranışların ortaya çıktığı görülmüştür. Ancak, beynin bazı alanlarındaki nörolojik yapının saldırgan davranışın gelişmesine elverişli olmasının, saldırganlığın içgüdüsel olduğunu kanıtlamaktan uzak olduğu görüşü yaygındır.

İnsan mantığı, genelde davranışların bütünüyle içgüdüsel ya da genlerle açıklanmasını reddetme eğilimindedir. Buna karşın, saldırgan davranışların içgüdülere bağlı olduğu görüşünün bazı çevrelerde çok kolay kabul görmesi ilginç görünmektedir. Bu inancın bir nedeni, içgüdüsel güçlere başvurmaksızın toplumsallaşmış insanların kendi yaşamları pahasına sık sık şiddet eylemlerine yönelmelerini açıklamada karşılaşılan zorluklardır. Bir diğer neden de saldırganlığı içgüdüsel eğilimlerle açıklayarak, insanların kendilerini bu tür davranışları körükleyen toplumsal koşulları değiştirme sorumluluğundan arınmış hissetmeleri olabilir.

İnsan davranışına ilişkin bilgiler arttıkça, çevre-kalıtım ayrımı giderek zayıflamış ve insan saldırganlığını açıklayan kuramlarda da çevre etkilerini göz önüne alan bir tutum ortaya çıkmaya başlamıştır.

2.1.2. Dürtü Kuramı (Engellenme-Saldırganlık)

Son yıllarda saldırganlığı açıklayan enerji modellerinde içgüdülerin yerini dürtülerin aldığı görülmektedir. Bu duruma göre; kişi saldırgan davranışa doğuştan değil de, engellenmenin neden olduğu bir dürtü tarafından güdülenir. Bu görüş, ilk kez Yale grubu olarak anılan Dollard ve ark. (1939) tarafından ortaya atılmıştır. Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears tarafından geliştirilen engellenme-saldırganlık kuramının oluşturulmasında psikanalitik görüşten de önemli ölçüde yararlanılmıştır. Hatta saldırganlığı açıklayan kuramların gruplandırmasını yapan birçok yazar, bu kuramı da psikanalitik kuramla birlikte içgüdü kuramları arasına almıştır. Ancak engellenme-saldırganlık kuramcıları Freud'dan ayrılarak, saldırganlığı içgüdüsel değil, tepkisel bir davranış olarak kabul ettiklerini ileri sürmüşlerdir (Dollard ve ark. , 1939).

Engellenme-saldırganlık kuramında, amaca yönelik bir davranışın engellenmesinin saldırganlık dürtüsüne yol açacağı, bunun da yöneldiği kişiye zarar verici bir davranışı başlatacağı varsayılmıştır.(Saldırı, yönelttiği kişiyi incitmeyi amaçlayan bir davranış olarak tanımlanmıştır.) Kısaca, kişinin istediği bir şeyi yapmasının engellenmesi, saldırganlığa yol açar. Bu engellenme, kişinin çevresinden gelebileceği gibi, kendi içindeki çelişik istek ve eğilimler sonucu da oluşabilir (Dollard ve ark. , 1939)

Engellenme kuramına göre, devam etmekte olan bir devinimin engellenmesi tahriki oluşturur; bunun tepki amacı bir kişiye ya da nesneye zarar verme olabilir. Saldırganlığa yönelme gücü, engelleyici deneyimlerin sıklığı ve yoğunluğuna bağlı orantıdadır.

1939 yılında ortaya atılan engellenme kuramı birçok ampirik araştırmaya ışık tutmasının yanı sıra, şiddetli eleştirilere de hedef olmuş ve değişikliklere uğramıştır. Miller daha sonra, her engellenmenin mutlaka saldırganlığa yol açtığı görüşünü değiştirerek, engellenmelerin farklı birçok davranışa neden olabileceğini savunmuştur.

1973'te Milgram ve Shotland tarafından yapılan bir engellenme-saldırganlık çalışması:

Bu çalışma, üç senaryodan oluşan bir televizyon programından yararlanmıştır. Senaryonun birinde, başoyuncu bağış toplama kutusunu soyar ve yakalanıp cezalandırılır. Bir başkasında, başoyuncu soygunu yapar ama cezadan kurtulur. Üçüncüsünde ise, başoyuncu soygun yapmaz. Araştırmacılar, mektupla birçok kişiye 'Network Television Preview Theater'a gittikleri ve oyun hakkındaki düşüncelerini ifade ettikleri takdirde parasız transistorlu radyo verileceği vaadinde bulunarak,500 civarında denek toplamışlardır. Programı izledikten sonra, deneklere bir hediye kuponu verilmiş ve radyolarını 'Bartel World Wide'dan almaları istenmiştir. Ancak, denekler sözde kuruluşun 23.kattaki işyerine vardıklarında hiç kimseyi görememişlerdir. Odada afişler, telefonlar ve birkaç möble ile birlikte, duvarlardan birine asılmış bir bağış tabelası bulunmaktadır. Bu tabelaya, içinde biraz bozuk para, bir on dolarlık ve dört tane de birer dolarlık kâğıt para bulunan plastik bir kap tutturulmuştur. Araştırmacılar deneklerin bağış kutusundan para

çalıp çalmayacaklarını bilmek istediklerinden, oda gizli kameralarla gözlenmektedir (Atkinson, R., Hilgard, E. 1995)

Engellenme düzeyi, boş ofisteki tezgâhın üstüne iki ilandan birini koymak suretiyle manipüle edilmiştir. Düşük-engellenme ilanı oldukça nazik bir dille yazılmıştır: Dikkat! Size zahmet verdiğimiz için üzgünüz, ama bu büro hastalık nedeni ile geçici olarak kapanmıştır. Radyonuzu, lütfen, bu binanın saat 17.00'ye kadar açık olduğu 1800 numaralı odasından alınız. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz: Yönetim! Yüksek-engellenme notu ise farklı bir dille yazılmıştır: Dikkat! Dağıtılacak transistorlu radyonuz kalmamıştır. Bu dağıtım merkezi daha sonraki bir duyuruya kadar süresiz olarak kapalıdır. Aslında, yüksek-engellenme grubundaki denekler radyolarını tan binadan ayrılacakları sırada almışlardır.

Araştırmacılar, engellenme-saldırganlık hipotezine göre, yüksek-engellenme koşulundaki deneklerin para çalma olasılığının, düşük-engellenme koşulundaki deneklere göre daha fazla olacağını beklemişlerdir. Ve sonuçlar beklenildiği gibi çıkmıştır: Düşük-engellenme grubunun yüzde 2,9'u, yüksek-engellenme grubunun ise yüzde 18,7'si bağış kutusundan para çalmaya çalışmıştır. Yüksek-engellenme grubundan bile her beş kişiden dördünün para çalmamış olması, bireysel farklılıkların da önemli olduğunu göstermektedir.

Kişilerin, engellenmeye gösterdiği tepkilerin kişilik yapısı ve geçmiş deneyimlerinden de etkilendiği görülmüştür. Farklı kişilerin farklı öğrenme deneyimleri, benzer engellenme durumlarında, farklı saldırganlık eğilimlerine yol açabilir. Kişinin içinde bulunduğu durum, benzer durumlara geçmişte gösterdiği tepkiler; bu tepkilerin yol açtığı sonuçların (ceza gibi) nedeniyle geliştirdiği alışkanlıklar, engellenmeyi düşmanca bir tutum sayıp saymaması ve engellenmenin kızgınlık dışında bazı tepkiler doğurması (suçluluk, endişe gibi),engellenme ile saldırganlık arasında basit bir bağ kurulmasını zorlaştırmıştır.

Berkowitz, her engellenmenin saldırganlığa yol açmadığı eleştirisi karşısında, saldırgan davranışlara yol açan çeşitli engellenme türleri üzerinde durmuştur. Güçlü dürtüleri doyurmaya yönelik eylemlerin katı bir biçimde engellenmesinin, saldırgan davranışlara yol açabileceği gibi, kaçış davranışına

neden olabilecek korku duygusunu da yaratabileceğini belirtmiştir. Birey kendisini güçsüz olarak algılıyor ve olayların yaratabileceği sonuçlardan çekiniyorsa, engellenmenin doğuracağı sonucun kızgınlık değil, korku olabileceği öne sürülmüştür. Özetlenecek olursa, Berkowitz, engellenme-saldırganlık kuramını değiştirerek, engellenme ile saldırganlık arasına duygusal tepkileri yerleştirmiştir (Worchel ve Cooper, 1983).

Görüldüğü gibi engellenme-saldırganlık kuramında, her engellenmenin mutlaka saldırganlığa yol açtığı ve saldırganlığın tek nedeninin engellenme olduğu varsayımları değiştirilerek, bazı ara değişkenler ve kişilik etkileri kabul edilerek yumuşatılmıştır. Bu aşamada kuram, hem bireysel ve toplumsal psikoloji, hem de siyasal bilimler dallarında işlerlik kazanan bir model oluşturmuş, birçok deneysel araştırmaya da kaynak teşkil etmiştir (Worchel ve Cooper, 1983).

Ancak, bu kuramda, saldırganlık davranışı ortaya çıktıktan sonra nasıl kontrol edilebileceği konusunun göz ardı edilmiş olması ve bazı saldırgan davranış örneklerinin (örneğin; çocukların erişkinlere öykünmeleri sonucu öğrendikleri saldırganlık) açıklanmamış olması, araştırmacıları kişi-çevre etkileşimine ağırlık veren yeni kuramlara yöneltilmiş görünmektedir.

2.1.3. Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal öğrenme kuramcıları, saldırganlığın nedenlerini içgüdü ya da dürtülerde aramak yerine, gözlemlerini çevrede saldırgan tepkilere yol açan uyarıcılar üzerinde yoğunlaştırmışlardır. Sosyal öğrenme kuramında insan davranışları sürekli olarak çevre koşullarıyla etkileşim içindedir. Davranışlar çevreyi etkileyip değiştirdiği gibi çevre de davranışları etkisi altına alıp, değiştirir (Bandura, 1977).

J.P. Scott saldırganlığa neden olan tüm uyaranların çevreden geldiğine işaret ederek, insanlarda saldırgan davranışların öğrenilmiş olduğunu belirtmiştir (Brewer ve Crano, 1994).

Sosyal öğrenme kuramını savunanlardan A. Bandura, bu kuramın diğer saldırganlık kuramlarından farkını şöyle açıklamaya çalışmıştır: Sosyal öğrenme

kuramında güdülenmenin analizi yapılırken, teşvik faktörü de tahrik kadar önemlidir. Saldırgan davranışların büyük çoğunluğu, sonuçtan beklenen yararlar aracılığıyla desteklenir. Bu kuramda davranışı güdüleyen başarı beklentisidir (Brewer ve Crano, 1994).

İnsanlar yeni saldırgan davranışları nasıl öğrenirler? İnsanları ne tür pekiştiriciler ve ödüller saldırganlığa güdüler? Bu soruları yanıtlarken iki tür öğrenme kuralının göz önüne alınması gerekmektedir:

2.1.4. Araçsal Öğrenme Kuramı

Araçsal öğrenme kuramına göre, herhangi bir davranış pekiştirilir ya da ödüllendirilirse, o davranışın gelecekte yinelenme olasılığı artar. Saldırgan davranışı ödüllendirilen kişi daha başka durum ve ortamlarda da saldırgan davranacaktır. Sosyal onay, para, çocuklar için şeker, ilgi ya da saldırılan kişinin acı çekmesi saldırganlığı pekiştirici ödüller arasında sayılabilir. Ödüllendirme, dışarıdan gelen bir onay ve beğeni olabileceği gibi, kişinin kendi içinde duyduğu bir doyum ya da gerilimden kurtulma duygusu da olabilmektedir. Saldırganlık, birçok gereksinimi doyurması açısından da ödül kaynağı sayılmaktadır. Örneğin, kişinin toplumdaki saygınlığı, gücü, erkekliği özellikle bazı batı toplumlarında saldırganlık aracılığıyla doyum sağlanan gereksinimler arasında yer alabilir (Atkinson, R., Hilgard, E. 1995).

2.1.5. Gözlem ve Model Alma Yoluyla Öğrenme Kuramı

Pekiştirmenin yanı sıra, saldırgan davranışların gözlem ve model alma yoluyla öğrenildiği savunulmuştur. Özellikle çocukların birçok yeni davranış örüntüsünü, örnek aldıkları erişkinlerin davranışlarını gözlemleyerek öğrendikleri birçok araştırmacı tarafından kanıtlanmıştır. Birçok deneysel çalışmada, çocukların taklit yoluyla, öykündükleri büyüklerin (ana-baba ya da televizyondaki hayali kahramanlar gibi) saldırganca davranışlarını öğrenip, gerçekte düşmanca duygular taşımasalar bile aynı tür saldırgan davranışları yineledikleri görülmüştür. Televizyonun şiddet eylemleri ve saldırgan davranışlara etkisi konusunun araştırıldığı çalışmalarda da gözlem yoluyla ve örnek alarak öğrenme kuramlarından faydalanılmıştır (Bandura, 1977).

Bandura ve arkadaşları, model alma yoluyla öğrenmenin saldırgan davranış üzerindeki etkisine ilişkin bir dizi çalışma yapmıştır.

Bu çalışmaların birçoğunda model, patlamayan, plastikten yapılmış olan Bobo adlı bir bebeğe saldırmıştır. Kavgacı biçimde bir hitaptan sonra model, tokmakla bebeğin başına vurur, yere fırlatır, üzerine oturur ve arka arkaya, sürekli burnunu yumruklar, bir tekmeyle odanın öbür ucuna savurur, hızla havaya fırlatır ve toplarla bombardımana tabi tutar. Bu fiziksel saldırı niteliğindeki davranışların yanı sıra bariz şekilde düşmanca sözler de sarf edilir. Çocuklara, bu gösteriyi izlettikten sonra çok sayıda oyuncak ve diğer nesnelerle oynama fırsatı verilmiştir. Bandura ve arkadaşları, genel olarak, saldırgan modelin çocukların davranışlarını iki biçimde etkilediğini ortaya koymuşlardır:

-Model, çocuklara yeni saldırı biçimleri öğretmiştir.

-Modelden taklit edilenlere ek olarak, diğer saldırgan davranışların sayısı da artmıştır.

Saldırgan modeller, bilişsel öğrenme yoluyla yeni saldırgan davranış kalıplarının öğrenilmesini sağlar. Ayrıca, modelin saldırgan davranışlarının ödüllendirilmesi halinde, dolaylı pekiştirme yoluyla bu tür davranışların taklit edilme olasılığı artar. Saldırgan davranışların doğrudan pekiştirilmesi, özellikle arada bir pekiştirme programı uygulanıyorsa, bu tür davranışların oluş sıklığını arttırır. Böyle durumlarda, saldırganlık oldukça yerleşik bir davranış kalıbı haline gelir ve söndürülmesi güçleşir. Uyarıcı genellemesi yoluyla, saldırgan davranışların birbirine benzer hedeflere yöneltilmesi de mümkündür. Tepki genellemesi yoluyla da belli bir tür saldırganlığın, belki de daha şiddetli başka tip saldırgan davranışlara yol açması beklenebilir. Ceza saldırgan davranışları durdurabilir ya da bastırabilir ancak, davranış repertuarından çıkmasında yol açmadığı gibi, olumlu davranışların kazanılmasını da sağlamaz. Tersine, ceza, toplumsallaşma süreci içinde bir tür saldırganlık modeli oluşturması, kızgınlık yaratması nedeniyle saldırganlığı teşvik eder görünmektedir.

Saldırganlıkla ilgili son çalışmalara bakıldığında, sosyal öğrenme kuramının, belki de saldırganlığın öğrenilmesi ve kontrol altına alınmasına dürtü ve içgüdü kuramlarına oranla, daha iyimser bir yaklaşım getirdiğinden yaygın bir biçimde

uygulandığı izlenmektedir. Ancak, hala saldırgan davranışların nedenleri ve kökenleri bilimsel kesinlikle açıklanmaktan uzaktır. Toplanan bilgiler ve veriler ne kadar dağınık ve çelişkili olursa olsun biyoloji, fizyoloji, etoloji ve çeşitli toplumbilim alanlarında yapılan çalışmalar, insan saldırganlığı konusunda gittikçe daha fazla bilgi edinmemize yol açmaktadır (Bandura, 1997).

2.2. Konuyla İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde yerli ve yabancı literatürde bulunan bazı araştırmaların sonuçlarına yer verilmiştir. Araştırmalar, konu, amaç veya sonuç yönünden tezin çalışma konusu ile ilgili olma özelliklerine göre seçilmiştir.

2.2.1. Saldırganlık İle İlgili Araştırmalar

Chermack, Berman ve Taylor (1997), erkeklerde duyguların tahrik edilmesinin, saldırganlık üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Bu araştırmada 54 erkek denekten, hayali bir rakibe elektrik akımı vermeleri istenmiş ve saldırganlık düzeyleri verdikleri e1ektriğin şiddeti ile tanımlanmıştır. Denekler düşük tahrik edilme ve artan tahrik edilme durumlarında incelenmişlerdir. Sonuçta saldırgan tepkiler ve olumsuz duyguların, tahrikin yoğunluğuna bağlı olarak arttığı görülmüştür. Ayrıca duyguların saldırganlık ve provokasyon ilişkisinde önemli bir değişken olduğu görülmüştür.

Jouriles ve LeCompte (1991), babanın anneye karşı ve ana-babanın çocuklara karşı olan saldırganlık davranışlarının çocuğun cinsiyetiyle olan ilişkisini incelemişlerdir. Bu amaçla yaşları 5 ile 16 arasında değişen çocukları olan ve son bir yıl içerisinde en az bir kez kocasının fiziksel şiddetine maruz kalmış 73 anneye, Straus (1979) tarafından geliştirilen çatışma Taktikleri Ölçeği (Conflict Tactics Scale) uygulanmıştır. Yapılan çalışma sonucu, babanın anneye uyguladığı fiziksel şiddetin hemen ardından hem annenin, hem de babanın kız çocuktan ziyade erkek çocuğa karşı saldırgan davranışlar gösterdikleri saptanmıştır. Araştırmacılar bu sonucun nedenlerinden biri olarak erkek çocukların kız çocuklara göre anne-baba çatışmalarına çok daha fazla müdahale etmelerini göstermişlerdir.

Ernest (1989) tarafından yapılan eşler arası saldırganlık ve evlilik çatışmalarının çocuklarda meydana getirebilecek problemlere olan etkisini

incelediği araştırmasında; 5–12 yaş arası çocuklara sahip 87 çifte saldırganlık ölçeği uygulanmış ve evlilik çatışmasıyla çocuktaki davranış bozuklukları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur.

2.2.3. Patolojik Bilgisayar Ve İnternet Kullanımı İle İlgili Araştırmalar

Shapira ve arkadaşları (2000), patolojik internet kullanımı olan bireylerin kişilik özelliklerinin belirlenmesi amacıyla betimsel bir çalışma yapmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; %85'inin daha önce ruhsal tedavi gördüğünü, ailelerinde %95 oranında psikiyatrik bir bozukluk olduğunu bildirmiştir.

Armstrong, Phillips ve Saling (2000), İnternete İlişkin Sorun ölçeği adlı bir ölçüm aracının yapı geçerliği çalışmasını yaptıkları bir araştırmada, düşük öz-güvenle ağır internet kullanıcılığı arasında anlamlı bir ilişki gözlemlenmektedir.

Araştırmanın internetin kullanım amacı ile ilgili bölümüne göre, araştırmaya katılan kullanıcılardan 938' i arama yapmak için İnternet'e giriyor. 847 kişi haber almak, 832 kişi eğlence, 718 kişi ise chat yapmak. İçin, İnternet'i kullandığım belirtmiş.

Nie ve Erbring (1996), bireylerin ne kadar süreyle interneti kullandıklarını belirlemek amacıyla bir araştırma yapmışlardır. 2689 ev halkı ve 4113 kişi ile görüşme metodu kullanılarak yaptıkları çalışmaları sonucunda; haftada 5 saat ya da daha fazla İnternet'e bağlananların bağımlı oldukları sonucuna ulaşmışlardır.

Wang (2001) ise, medyada sıklıkla çıkan, internetin gençlerin sağlıksız bir biçimde gelişmesine yol açtığı yönlü yorumları görgül ortamda sınama işine koyuluyor: İnternet kullanımının gençlerin yansısal-toplumsal gelişiminden bağımsız olduğunu buluyor. Demek ki; internetin gençlerin sağlıksız bir biçimde gelişmesine yol açtığı yönlü yorumlar, doğru değiller. Wang, ağır internet kullanıcılığına, sırasıyla en çok Bilgi Teknolojisi, Gazetecilik ve yansıbilim bölümü öğrencilerinde rastlıyor. İnternet kullanımı için nedenlere gelindiğinde, Wang'ın çalışmasında, okul için kaynak bulma, uzaktaki arkadaşlarla iletişim, öğrenme gibi nedenler baş sıraları alırken; hafif kullanıcıların, interneti daha çok eğlence için kullandıkları; ağır kullanıcılarınsa, daha çok aynı ilgilere sahip insanlarla konuşmak

için kullandıkları ortaya çıkıyor. Wang'a göre, bu teknoloji odaklı eğitim çağında, internet kullanımı, internet bağımlılığını da beraberinde getiriyor.

Young (1996), 496 kişiyi ele aldığı araştırmasında, İnternet bağımlısı olarak belirlenen örneklemin 239'u kadın, 157'si erkektir. Bağımlı olmayan örneklemlerde ise kadınların sayısı 36, erkeklerin sayısı 64'tür. Araştırmacı örneklemi, İnternet sitelerinde "İnternet bağımlılığı" kavramını araştıran, gazetelerde ve dergilerde yer alan araştırmayla ilgili reklâma cevap veren kişilerden oluşturmuştur. Literatürde İnternet bağımlılarının genellikle erkek olduğu belirtilmekte, bu araştırmada ortaya çıkan farklı durum araştırmacı tarafından, kadınların erkeklere oranla daha çok diyaloga hazır olmaları ve daha çok yardım istemeleri şeklinde yorum1anmaktadır.

Anderson (2000), yaptığı araştırmada Internet bağımlısı olarak tespit edilen 106 kişinin sosyal ilişki durumunu incelemiştir. Araştırmacı, bu kişilerin tümünde internet'te geçirilen zamanla ilişkili olarak sosyal ilişkilerde zayıflamaların olduğunu, gerçek insanlarla daha az zaman geçirildiğini belirtmektedir. Yapılan araştırmada, 1302 kolej öğrencisi (649 erkek, 647 kadın) ele alınmış ve 224 kişinin İnternet kullanmadığı saptanmıştır. Örnekleme Young'ın 8 soruluk tanı anketi uygulanarak, bağımlı kullanıcılar belirlenmiştir. Araştırmacı, örneklemin %9,8'nin (106 kişi) İnternet bağımlısı kategorisine girdiğini belirtmektedir.

2.2.4.Bilgisayar Ve İnternette Oynanabilen Bilgisayar Oyunları Ve Saldırganlık

Bilgisayar oyunları hakkındaki araştırmaların çoğunda, oyun oynama sebepleri şöyle sıralanır: Merak ve uyarılma isteği (Grauman, 1971), can sıkıntısı, stresten kurtulma, öfke ve kızgınlıktan kurtulma, başarısızlık duygusundan kurtulma (Toksöz, 1999).

Kubey ve Larson (1990) 9–15 yaş grubundaki 483 deneği kapsayan araştırmada video oyunu oynayanların %63 'ünü orta düzeyde sosyo-ekonomik özelliklere sahip erkek çocukların oluşturduğunu belirlemişlerdir. Bazı araştırmacılar ise (Braun ve diğerleri, 1986; Dominick, 1984) video oyunu oynama ile sosyal sınıf değişkeni arasında anlamlı bir ilişki saptamamışlardır (Alantar, 1996).

Anderson ve Ford, (1986) lisans öğrencilerinin şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki "düşmanlık" duygularını ölçmüşlerdir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediğini, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmişlerdir.

Funk (1993) tarafından yapılan bir araştırmada yedinci ve sekizinci sınıfa giden 357 öğrencinin bilgisayar oyunu oynama durumları ele alınmıştır. Bu öğrencilere, en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarını, verilen beş kategoriden biriyle tanımlamaları istenmiştir. En çok tercih edilen oyunlar, örneklemin %32'sinin oynadığı fantezi ve şiddet içerikli oyunlar ve örneklemin %29'nun oynadığı yine şiddet içerikli olan spor oyunlarıdır. Öğrencilerin %20'si genel eğlence tarzında oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtirken, % 1 ‘si insan tarafından uygulanan şiddeti ele alan oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Örneklemlerin yalnızca %2'si eğitimsel içerikli oyunlar oynamayı tercih etmiştir. Televizyon Şiddeti Üzerine Ulusal Koalisyon (National Coalition on Television Violence) adlı bir kuruluş tarafından 1989 yılında yapılan bir değerlendirmede, ele alınan 176 bilgisayar oyununun %55,7’inin yüksek derecede şiddet içerdiği belirtilmiştir. Bu oyunlardan yalnızca %20'si eğitici düzeydedir. Aynı kuruluş tarafından 1990 yılında yapılan bir araştırmada ise şiddet içerikli oyunların oranı %82'ye çıkmıştır (NCTV, 1990).

Calvert ve Tan (1994), yaptıkları araştırmada, ergenlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarını ve/veya izlemelerini, düşmanca duygular, saldırgan düşünceler ve fiziksel etkiler açısından incelemişlerdir. Bu amaçla ergenlere bilgisayar oyunu oynadıktan sonara hissettikleri ile ilgili anket uygulanmıştır. Sonuçlar, ergenlerin şiddet içerikli oyunlar oynadıkları zaman, şiddet içerikli olmayan oyunlar oynamalarıyla karşılaştırıldığında, daha fazla baş dönmesi ve mide bulantısı geçirdikleri ve daha saldırgan düşünceler ifade ettiklerini göstermektedir.

Mathews ve ark. (2005), şiddet içeren oyunların ergenlerin beynine etkileri konulu tıbbı bir araştırma yaptı. Rasgele seçilen 44 ergenden 30 dakika boyunca şiddet içeren veya içermeyen bilgisayar oyunu oynamaları istendi ve beyinlerini FMRI cihazıyla incelendi. Ölçümler sonucunda, şiddet içeren video oyunu

oynayanların, beynin duygusal yükselişiyle ilgili amigdala bölgesindeki faaliyetin, oynamayan çocuklara oranla daha yüksek olduğu görüldü.

Anderson ve Bushman (2001), bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlık arasında ki ilişkiyi araştırmıştır. Birbirinden bağımsız ve şiddet içeren 54 video oyunu ve 4262 çocuk üzerinde meta analiz yapılmıştır. Bulgular bilgisayar oyunlarının gençlerde saldırganlığı arttırdığı ve sosyal ilişkileri azalttığı yönündedir.

Bruce D. Bartholow ve Craig A. Anderson (2001), Missouri Üniversitesi'nde şiddet üzerine yaptığı araştırmada, sıradan manzara görüntüleri ile şiddet içeren görüntüler eşliğinde 39 gönüllünün EEG'si çekilip, arkasından da oyun oynamaya yönelik alışkanlıkları ile ilgili bir anket uygulamıştır. Şiddet içerikli oyunları sürekli oynadığını belirten gençlerin bir imge gördüğümüz zaman beynimizin verdiği tepki olan P300 dalgalarının, rahatsızlık verici imajlar için diğer deneklere göre oldukça ufak olduğu fark edilmiştir. Araştırmacı bu durumun; şiddet içerikli oyunları oynayanlar, cezalandırmaya alışık hale gelmelerinden dolayı, bu görüntüleri sıradan birer görüntü olarak görme eğiliminde olmaları olduğu şeklinde yorumlamıştır.

Mitchell (2000), internet üstünden bilgisayar oyunları oynayan bireylerin vücutlarındaki kimyasal değişimlerin belirlenmesi amacıyla tıbbi bir araştırma yapmıştır. İnternet'teki oyunların, dopamin salgısını artırdığını ve bunun İnternet bağımlılığının nörokimyasal bir açıklaması olabileceğini belirtmiştir.

Anderson ve Dili (2000) tarafından yapılan korelasyonel bir araştırmada, 227 kişi (78 erkek, 149 kadın) ele alınmıştır. Oynanan üç boyutlu bilgisayar oyunlarının, saldırgan davranışla ve suçlulukla ilişkili olduğu bulunmuştur. Bu ilişkinin, özellikle kişilik özelliği açısından saldırgan olan erkeklerde daha güçlü olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanla, akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki bulunmuştur. Ayın araştırmacılar tarafından yapılan bir laboratuar araştırmasına 200 denek (104 kadın, 106 erkek) katılmıştır. Bu araştırmada deneklere önce şiddet içerikli bir oyun, sonra da şiddet içerikli olmayan bir oyun oynattırılmıştır. Bu oyunların özelliği, oyunun iki yâda daha fazla

kişiyle oynanabilmesidir (Çok Kullanıcılı Oyunlar-MDD). Araştırmada, şiddet içerikli oyunların, saldırgan düşünceler ve davranışta artışla ilişki olduğu bulunmuştur.

Scott (1997) on yaşındaki çocukları ele aldığı çalışmasında, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan veya seyreden kızların, saldırgan davranışlarının arttığını gözlemlemiştir. Bu ilişki, erkek çocuklar için geçerli değildir. Yine Scott (1997) tarafından yapılan başka bir araştırmada, daha küçük yaştaki çocukların da, şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, daha fazla saldırgan davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Spence (1988) ise duygusal ve davranışsal problemleri olan ergenleri ele aldığı çalışmasında, bilgisayar oyunu oynamanın var olan gerilimi yumuşatarak, şiddeti azalttığını belirtmiştir.

Televizyon Şiddeti Üzerine Ulusal Koalisyon (National Coalition on Television Violence) adlı bir kuruluş tarafından 1989 yılında yapılan bir değerlendirmede, ele alınan 176 bilgisayar oyununun %55'inin yüksek derecede şiddet içerdiği belirtilmiştir. Bu oyunlardan yalnızca %20'si eğitici düzeydedir. Aynı kuruluş tarafından 1990 yılında yapılan bir araştırmada ise şiddet içerikli oyunların oram %82'ye çıkmıştır (NeTV, 1990).

Fisher (1994), DSM-IV'nın patolojik kumar kriterlerini kullanarak, patolojik bilgisayar oyunu oynama oranını tespit etmek için yeni bir anket geliştirmiştir. 493 ortaokul çocuğunu inceleyen araştırmacı, ankette dört veya daha fazla maddeyi işaretleyenlere "ağır kullanıcı" tanımını kullanmıştır. Ele alınan örneklemin %6'sı ağır kullanıcı tanımına uymakta olduğu görülmüştür.

Keepers (1990), bilgisayar oyunlarını patolojik bir şekilde oynayan M.E. isimli 12 yaşındaki bir erkek çocuğunu incelemiştir. Çocuğun bilgisayar başında günde 4–5 saat geçirdiğini belirtmiştir. Oyun oynamak için atari salonlarına giden çocuk, burada günde yaklaşık 30–40 dolar arası bir miktar harcamakta, parası olmadığı zamanlarda ise çalmaktadır. Okuldan kaçan ve eski arkadaşlarıyla iletişimini koparan M.E., bilgisayar oyunu oynayan diğer erkek çocuklarla arkadaşlık kurmaktadır.

Yedi okulda, 10–14 yaş grubunda 175 kız ve 171 erkekten bir hafta boyunca okul dışı faaliyetlerini gösteren günlük tutmaları istenildi. Bir hafta sonra derste kendilerine bir anket uygulanmış. Daha sonraki hafta yine derste bir zekâ testi uygulanmış. Ölçüm araçları: Boş zaman faaliyetleri (süreleri itibariyle skalaya dizilmiş), saldırgan davranış, pro-sosyal davranış, sosyal izolasyon, yalnızlık, popülarite, sosyal statü, okul performansı ve zeka olarak alınmış. Çocuklardan arkadaşlarını bu kategorilere göre değerlendirmesi istenmiş. Video oyunları boş zaman faaliyetleri içinde 8. sıradaydı. İlk sırada TV izlemek, 2.sırada dışarıda oynamak gelmektedir. Erkeklerin %35'i ve kızların %19'u günde 30 dakikadan fazla video oyunu oynuyordu. Video oyunlarına harcanan zamanla, çocukların saldırgan tavırları arasında belirgin bir ilişki çıkmamıştır. Ancak çok oyun oynayanlar arkadaşları tarafından daha az pro-sosyal değerlendirildiği ortaya çıkmıştır. Yine oyuna harcanan zamanla izolasyon, yalnızlık ve popülarite arasında belirgin bir ilişki saptanmamıştır. Çok oyun oynayanların IQ' ları daha yüksek çıkmıştır. Çocukların %70'ini video oyunu oynadığı ortaya çıkmıştır (erkeklerde %75, kızlarda %63). Çocukların %3'ü günde 2 saatten fazla oyun oynarken, %6'sı 1–2 saat arası, %14'ü 30 dakika-l saat arası ve %48'i 30 dakikadan az oynadığı saptanmıştır. Daha çok video oyunu oynayan çocukların gazete ve dergi okumak için de çok zaman harcadığı, yani diğer faaliyetlerden zaman çalmadığı, çocuğun genelde daha aktif olduğu ortaya çıkmıştır (Van Schie/Wiegman, 1997; akt., Toksöz, 1999).

Phillips'in (1995), 11–16 yaş arasındaki 816 öğrenci (429 erkek, 387 kız) üzerinde yaptığı araştırmada, evde video oyunu oynayan öğrencilerde, video oyunu oynamak için ödevlerini ihmal etmelerine rağmen oyun oynama süresinin ve sıklığının genellikle çok yüksek olduğu görülmüştür. Bu çalışma da atari salonlarındaki oyun alışkanlıkları üzerine yapılan diğer çalışmaları da destekleyerek (Kaplan, 1983; Griffiths, 1991) oyun alışkanlıklarında cinsiyet farkının etkili olduğu bulunmuştur (Phillips, 1995). Potansiyel olarak video oyunlarının büyük bir çoğunluğu temel olarak erkek pazarı için hazırlanmıştır (Cooper ve Mackie, 1986). Bu durum, kızların kendi yaşıtı olan erkeklerden daha fazla akademik olma eğiliminde olmalarından ve bu yüzden de video oyunlarıyla oynayarak ödevlerini ihmal etmeyi istememelerinden kaynaklanmaktadır. Böylelikle kızların video oyununda daha az zaman öldürdükleri bulunmuştur. Bu düşünce algı derinliğindeki

ve imge çözümleyiciliğindeki cinsel farklılıklardan ötürü oyunlarda daha düşük skor yapmaları ile de desteklenebilir (Maccoby ve Jacklin, 1974; akt., Phillip s, 1995).

Scott (1997) on yaşındaki çocukları ele aldığı çalışmasında, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan veya seyreden kızların, saldırgan davranışlarının arttığını gözlemlemiştir. Bu ilişki, erkek çocuklar için geçerli değildir. Yine Scott (1997) tarafından yapılan başka bir araştırmada bilgisayar oyunlarından sonra öğrencilerin davranışları gözlenmiştir. Daha küçük yaştaki çocukların da, şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, daha fazla saldırgan davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir Scott (1997).

Irwin ve Gross (1995) tarafından yapılan bir araştırmada, ilkokul ikinci sınıf erkek çocukların "saldırganlık içeren" ve "saldırganlık içermeyen" bilgisayar oyunları oynamalarını, gözlemlenen etkiler açısından karşılaştırmışlardır. Saldırganlık içeren bilgisayar oyunu oynayan erkek çocukların, saldırganlık içermeyen bilgisayar oyunu oynayan erkek çocuklarla karşılaştırıldıklarında, hem eşyalara hem de oyun arkadaşlarına daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlık sergiledikleri belirlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynama sürecinden hemen sonra gerçekleşen serbest oyun esnasında gözlemlenen bu davranışların, erkek çocukların karakterlerinden bağımsız bir şekilde oluştuğu belirtilmektedir.

Bayraktar (1997) şiddet içerikli olan ve olmayan bilgisayar oyunlarının etkilerini araştırdığı çalışmasında, üçüncü ve dördüncü sınıf çocuklara, bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, iki yönlü düşünülebilecek bir hikâye hakkında sorular sormuştur. Şiddet içerikli oyun oynayan çocuklar, niyeti belirsiz olan hikâye kahramanının zarar verici eylemleri hakkında daha olumsuz yargılarda bulunmuşlardır. Araştırmacı bu sonucu, şiddet içerikli oyun oynayan çocukların, diğer insanların niyetlerine daha fazla düşmanlık yüklemeye yatkın oldukları şeklinde yorumlamıştır. Bu araştırma sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlarla ilişkili olabileceğini düşündürmektedir. Ancak etkileşimsel (interactive) oyunların etkilerinin araştırılması için yeni çalışmalara ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir. (akt., Bayraktar, 2001).

Scott, (1997) Strathclyde Üniversitesi'den 117 öğrenci (42 erkek, 75 kız) üzerinde yaptığı araştırmada saldırganlığı konu almıştır. Popüler bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırıp artırmadığı yönündeki, medya tarafından körüklenen tartışmadaki karşıtlıkların, ampirik araştırmalardaki tutarsızlıklarla daha da arttığı saptamasından yola çıkmıştır. İskoçya'daki üniversite öğrencileri ile yapılan bu deney, bu tutarsızlıkların bazılarını araştırmak için tasarlanmıştır. Saldırganlık bağımsız değişken olarak manipüle edilmiştir, bağımlı değişkenler olarak Buss-Durkee Düşmanlık Dökümü Envanteri ve Eysenck Kişilik Soru Kâğıdı kullanılmıştır. Araştırmanın amacı, homojen bir grup olan üniversite öğrencileri arasında, farklı kişilik biçimlerine sahip bireyler üzerinde, saldırgan bilgisayar oyunlarının ne ölçüde ve hangi tür saldırganlık şeklinde etkisi olduğunu bulmaktır. Ayrıca cinsiyet bazında farklılaşmalara bakılmıştır. Oyunlar da şiddet içermeyen, orta düzeyde şiddet içeren ve çok şiddet içeren biçimde üç kategoride seçilmiştir. Araştırmanın hipotezi, şiddet içermeyen, orta şiddette ve çok şiddet içeren oyunlar oynamanın ardından saldırgan etkide bir artış olacağı şeklinde. Ancak değişik düzeylerde şiddet içeren üç oyun arasında saldırgan etki değişimi açısından tek bir çizgisel örüntü olmadığı saptanmıştır. Sonuçların tartışması gösteriyor ki, saldırgan bilgisayar oyunlarının bireyleri daha saldırgan hissetmeye, olmaya yönelttiği konusunda yeterli destek ve kanıt olmadığı görülmüştür. Video oyunlarının saldırganlık duygusu üzerindeki etkilerini ölçerken, bireysel farklılıkların önemine dikkat çekmek gerektiğine işaret edilmiştir.

Barnett ve arkadaşları (1997) 15–19 yaş arasında olan 102 lise öğrencisi (56 kız ve 46 erkek), 127 kolej öğrencisi (56 kız, 71 erkek) üzerinde yaptığı araştırmada gençlerden video oyunlarına ilişkin tecrübelerini, tercihlerini ve tavırlarını değerlendiren bir soru formunu doldurmaları istenmiştir. Dört oyun sistemine ilişkin görüşleri sorulmuştur: a) Macera oyunlar, b)Ev-Tv oyunları (örn: Nintendo, Sega), c) Elde oynanan oyunlar d) Bilgisayar oyunları. Haftada bir-iki saat üstü oynayanlar, sık oynayanlar olarak kabul ediliyor (157 öğrenci). Erkeklerin %80,3'ünün sık oynadığı, kızların %56,3'ünün sık oynadığı ortaya çıkmıştır. Erkeklerin daha çok zamanı video oyununda, kızların ise okuyarak ve arkadaşları ile birlikte olarak geçirmek istediği belirlenmiştir. Erkeklerin (%69,8) daha çok spor ve şiddet oyunlarını favori oyun olarak seçtiklerini, kızların (%88) ise entelektüel/yaratıcı oyunlarla aksiyon/fantezi oyunlarını tercih ettikleri

belirlenmiştir (Barnett, Vitaglione, Harper, Quackenbush, Steadman, Valdezi, 1997; akt., Toksöz, 1999).

2.2.5. İnternet Ve Bilgisayar Kullanımın Ergenlere Ve Çocuklara Etkileri Üzerine Yapılan Yerli Araştırmalar

Bilgi (2005) bilgisayar oyunu ve saldırganlık konulu araştırmasında; 134 kız 176'sı erkek 310 öğrenci üzerinde bir araştırma yapmıştır. Saldırganlık envanteri, depresyon ölçeği ve yalnızlık ölçeğinin kullanıldığı araştırmanın sonuçlarına göre; bilgisayar oynama süresi artıkça anti sosyal saldırganlığın artığı buna karşı depresyon ve yalnızlık düzeyinde farklılaşma olmadığı, evde bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin kafelerde oynayanlara göre saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Savaş ve macera oyunu oynayanların anti-sosyal saldırganlık puanlarının, bilgisayar oyunu oynamayanların anti sosyal saldırganlık puanlarından daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Araştırma Görevlisi Esgin, Sivas ili sınırları içindeki 175 İnternet kafeden basit tesadüfî örneklem tekniğiyle 25'ini seçmiş ve buradaki 200 kişiye anket uygulamıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre İnternet kafelere gidenlerin%89,5'i erkek,%1O.5'i kızdır. Bu kişilerden %66'sının yıllık ailevi geliri 300YTL%33,5'inin yıllık ailevi geliri 300 YTL'den fazladır. İnternet kafelere gidenlerin yaş dağılımına bakıldığında en büyük dilimi 16-20 yaş arası grup oluşturmaktadır (%45.5). Bu dilimi %39 ile 21–25 yaş arası grup, %4.5 ile 16 yaş altı grup oluşturmaktadır. Ancak araştırmacı 16 yaş altı grubunun gözlemlenenden daha fazla olduğunu belirtmektedir. Araştırmanın yapıldığı dönemde İçişleri Bakanlığı'nın İnternet kafelere yönelik 18 yaş sınırlamasını ve sıkı denetimini buna sebep olarak göstermektedir. Gerçekten de ticari yapılar olan İnternet kafelerin, denetimlerin yapılmadığı ortamlarda 16 yaş altı çocuklara hizmet vermekten kaçınmayacağı aşikârdır. Araştırmaya katılanların %48'i İnternet kafeye her gün geldiklerini belirtmişlerdir. %43.5'lik grup birkaç günde bir, %16'lık bir grup ise ayda bir veya çok ender İnternet kafeye gelmektedir. Sık gidenlerden %62'si kafede günde 1–3 saat geçirirken, %22'si günde 4-5 saat, %16'sı günde 5 saatten fazla İnternet kafede kalmaktadır. Oynanan bilgisayar oyunlarının %54.5'i şiddet içerikli oyunlarken, %22'sini zeka oyunları, % 19'unu da sporla ilgili oyunlar oluşturmaktadır (Esgin, 2000).

Demir (2006) İnternetin aile yaşamına etkisi konulu araştırmasında anket metodunu kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda; aile bireylerinin çocuklarının 20.00'dan sonra ve gün içinde ortalama 1-2 saat internete bağlandıklarını belirlemiştir. Evde interneti çoğunlukla çocuklar ile gençlerin kullandığı tespit edilmiştir.

Bakay (2001) öğrencilerin interneti ne amaçlar için kullandığı belirlemek amacıyla bir anket çalışması yapmıştır. Sonuçlara göre öğrencilerin %58'si oyun oynama ve Chat yapma amacıyla kullandığı görülmüştür. Araştırma ve ödev yapma amacıyla da %13,9 oranında kullandıkları belirlenmiştir.

Baran ve Kuloğlu (2001) internet kafelerdeki internet kullanıcı ve sanal sosyal ilişkileri açıklamak amacıyla Ankara'nın orta ve üst orta sosyo-ekonomik internet kafelerinde yaptığı araştırmalarda, gençlerin kafeleri eğlence, zaman geçirme ve arkadaşları ile bir araya gelme amacıyla kullandıklarını belirlemiştir. Gençlerin kafeleri sosyal ortamlar olarak gördüğü belirlenmiştir.

Güler ve Yetim (2000) İzmir ve Mersin 'deki 240 internet kullanıcısı üzerinde yaptıkları çalışmada, katılımcıların internet ortamında yaşını (%32) ve cinsiyetini, beğenmedikleri fiziksel özelliklerini (%53) değiştirdikleri bulunmuştur. Büyük çoğunluğu erkek öğrenci kullanıcıların, internet kafeyi birinci sırada Chat, ikinci sırada bilgisayarda sörf, üçüncü sırada flört etme amacıyla kullandığı bulunmuştur.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, evreni, örneklemi, veri toplama teknikleri, bilgi toplama süreci, verilerin analizinde kullanılan istatistikî yöntemlere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma ilişkisel tarama modelinde olup, orta öğretim öğrencilerinin bilişim teknolojilerini kullanım durumları, kullanma süreleri, bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları ve kullandıkları diğer bilişim teknolojileri ile saldırganlık puanları arasında ilişkiye bakılmıştır yapılmıştır.

İlişkisel tarama modeli, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir. Bu tür bir düzenlemede, aralarında ilişki aranacak değişkenler, tekil taramada olduğu gibi, ayrı ayrı sembolleştirilir. Ancak bu sembolleştirme (değerler verme, ölçme), ilişkisel bir çözümlemeye olanak verecek şekilde yapılmak zorundadır.(Karasar,2005,sf.85)

Araştırmanın bağımlı değişkeni saldırganlık ölçeği puanları ortalaması ile bağımsız değişkeni bilişim teknolojilerini kullanma durumu, cinsiyet, kullanılan mekan, bilgisayar oyunu türü, kullanılan programları arasında ilişkisel tarama yapılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2007–2008 eğitim ve öğretim yılında Adana ili Seyhan İlçesi sınırları içerisinde bulunan orta öğretim kurumları 9–10–11. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. 2006-2007 yılında orta öğretim kurumlarında eğitimin 4 yıla çıkartılmasından dolayı 12. sınıf öğrencileri araştırma kapsamına alınamamıştır. Seyhan ilçesinde bulunan orta öğretim okulları, bulundukları mahallelerin sosyo-ekonomik durumuna göre ve ilçe milli eğitim müdürlüğünden alınan bilgiler doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Bu okullar arasında kolay

ulaşılabilir örneklem seçme yoluna göre sosyo-ekonomik düzeyi farklı toplam 6 orta öğretim okulu belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini 6 orta öğretim okulunun 9. , 10. ve 11.sınıflarına devam eden 249 erkek ve 270 kız toplam 526 öğrenci oluşturmaktadır. Örnekleme alınan öğrencilerin okulları ve sınıflarına ilişkin dağılımları Tablo–1 yer almaktadır.

Tablo-1 Araştırma Katılan Öğrencilerin Okullara Göre Dağılımı

OKUL	ÖĞRENCİ SAYISI	YÜZDE
Piri Reis Anadolu Lisesi	78	13,3
Turgut Özal Lisesi	72	12,3
Emine Nabi Menemencioğlu Lisesi	124	21,2
Çağrıbey Lisesi	132	22,6
5 Ocak Lisesi	78	13,3
Erkek Lisesi	101	17,3
Toplam	585	100,0

Tablo–1 de görüldüğü gibi örneklem gruba alınan öğrencilerin 78 ‘i (%13,3) Piri Reis Anadolu Lisesi, 72’si (%12,3) Turgut Özal Lisesi, 124’ü (%21,2) E.Nabi Menemencioğlu Lisesi, 132’si (% 22,6) Çağrıbey Lisesi, 78’si (%13,3) 5 Ocak Lisesi, 101 ‘i ise (% 17,3) Erkek Lisesi öğrencilerinden oluşmaktadır.

Örnekleme alınan öğrencilerin cinsiyet ve sınıf düzeyine ilişkin dağılımları Tablo–2 yer almaktadır.

Tablo-2 Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyetlerine ve Sınıf Düzeylerine Göre Dağılımı

			Sınıfı			
			9.Sınıf	10.Sınıf	11.Sınıf	Toplam
Cinsiyeti	**Erkek**	**n**	95	87	90	272
		Cinsiyeti %	34,9	32,0	33,1	100,0
	Kız	**n**	98	89	126	313
		Cinsiyeti %	31,3	28,4	40,3	100,0
Toplam		**n**	193	176	216	585
		Cinsiyeti %	33,0	30,1	36,9	100,0

Tablo–2 ‘de de görüldüğü gibi araştırmaya 9. sınıftan 95’i erkek, 98 kız 193 öğrenci; 10.sınıftan 87’si erkek 89’u kız 176 öğrenci; 11. sınıftan 90’ı erkek, 126’sı kız toplam 585 öğrenci alınmıştır.

Örneklem gruba alınan öğrencilerin SED’ e (Sosyo-ekonomik düzey) ilişkin dağılımları Tablo–3 yer almıştır.

Tablo-3 Araştırmaya Katılan Öğrencilerin SED’e Göre Dağılımı

Gelir Düzeyi	Frekans	Yüzde
Alt SED	89	15,2
Orta SED	433	74,0
Yüksek SED	63	10,8
Toplam	585	100

Tablo–3 görüldüğü gibi; araştırmaya alınan ergenlerin 89’u (%15,2) Alt SED’ den; 433’ü (% 74,0) Orta SED ve 63’ü ise Yüksek SED ‘den gelmektedir. Bu durum bize araştırmaya katılan ergenlerin büyük çoğunluğunun orta SED’ den geldiğini göstermektedir.

3.3.Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada bilişim teknolojileri kullanan orta öğretim kurumu öğrencileri, kullandıkları bilişim teknolojisinin türüne, bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına, bilişim teknolojilerini kullanım süreleri ile saldırganlık puanları karşılaştırılmıştır. Çalışmada saldırganlık düzeyini belirlemek için " Saldırganlık Ölçeği (SÖ)" kullanılmıştır. Orta öğretimde öğrenim gören ergenlerin demografik özellikleri, sınıf düzeyleri, bilgisayar ve interneti kullanım süreleri ve tercih ettikleri bilişim teknolojilerini belirlemek için ise "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır.

3.3.1. Saldırganlık Ölçeği

Kocatürk (1982)'ün "Saldırganlık Envanteri"nden yaralanarak Tuzgöl (1998) tarafından geliştirilen, " Saldırganlık Ölçeği " kullanılmıştır.

Saldırganlık ölçeği gençlerde açık, gizli, fiziksel, sözel ve dolaylı saldırganlıkla ilgili davranışları ölçmeye yönelik 45 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki 30 madde düz, 15 madde ise ters ifadeler şeklinde düzenlenmiştir. Ters ifade olarak düzenlenen maddelerin puanlaması tersine çevrilerek yapılmaktadır.

Ölçekteki 9 madde geçerlik puanı elde etmek üzere biri durumun o kişi için geçerli olduğunu, diğeri olmadığını ifade edecek şekilde iki defa sorulmuştur.

Ölçek beşli derecelendirme ve kendini ifade türündendir. Birey okuduğu ifadenin kendine ne derece uygun olduğunu belirtmek için (1) hiçbir zaman, (2) nadiren, (3) ara sıra, (4) sıklıkla, (5) her zaman seçeneklerinden birini işaretlemektedir. Ölçekteki ters ifadeler 6 sabit sayısından o soruya ilişkin işaretlediği seçeneğin puanı çıkarılarak değerlendirilmektedir. Bu işlemden geçirilen ters ifadelerin ve düz ifadelerin toplamı saldırganlık puanını vermektedir. Ölçekte puanın yükselmesi saldırganlık düzeyinin artmasına işaret etmektedir. Tersine çevrilen sayılar ve diğerlerinin toplamı kişinin saldırganlık puanının oluşturmaktadır. Aritmetik ortalamanın üstündeki puanlar yüksek saldırganlık düzeyini, altındaki puanlar düşük saldırganlık düzeyini temsil etmektedir Saldırganlık ölçeğinden alınabilecek en düşük puan 45, en yüksek puan ise 225'tir.

3.3.1.1. Saldırganlık Ölçeği Geçerliliği

Tuzgöl (1998) tarafından yapılan geçerlilik çalışmasında, çalışmanın yürütüldüğü okullarda 20 öğretmen ile görüşülmüştür. Öğretmenlerden saldırgan davranışları olan öğrencileri belirtmeleri istenmiştir. Ancak dersin düzenini bozan ilgisiz yada aşırı hareketli öğrenciler ile saldırgan davranışları olan öğrencilerin karıştırılmaması konusunda öğretmenlerin dikkati çekilmiştir. En az üç öğretmenin "saldırgan" olarak ifade ettiği 45 öğrenci belirlenmiş ve bu öğrencilere ölçek uygulanmıştır. Daha önce uygulama yapılan saldırgan olarak tanımlanmış 45 kişilik grup ile saldırgan davranışları olmadığı kabul edilen grubun puan ortalamaları t-testi ile karşılaştırılmış ve elde edilen t değeri 3.25 olarak bulunmuş ve bu farkın $p<0.05$ düzeyinde anlamlı olduğu belirtilmiştir. Buna göre ölçeğin saldırgan davranışları ölçmede yeterli geçerliliğe sahip olduğuna karar verilmiştir.

3.3.1.2. Saldırganlık Ölçeği Güvenirliliği

Tuzgöl (1998) tarafından ölçek 55 lise öğrencisine iki hafta ara ile uygulanmış, elde edilen puanlar arasında hesaplanan Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon katsayısı .75 olarak bulunmuştur. Bulunan korelasyon katsayısının daha da yükseltilmesi amacıyla, madde analizi yapılmış ve ölçekte bulunan en az üç madde ile. 25 oranında ilişkili olmayan maddelerin elenmesi ile ölçekten beş madde çıkarılmıştır. Böylece başlangıçta 50 maddeden oluşan ölçek, 45 maddeye inmiştir. Daha sonra yine lise öğrencilerinin aldıkları puanlar üzerinde, hesaplanan Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı. 71, Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon katsayısı ise .85 bulunmuştur. Bu araştırma için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı da, .75 olarak bulunmuştur. Elde edilen değerlere göre ölçeğin bu araştırmada kullanılabilir olduğu belirlenmiştir.

3.3.2. Kişisel Bilgi Formu

Örneklem grubuna alınan ergenlerin sınıf düzeylerini, cinsiyetlerini, demografik özelliklerini, bilişim teknolojilerini (bilgisayar, internet) kullanım durumlarını, kullanma sürelerini, tercih ettikleri aletleri belirlemek amacı ile araştırmacı tarafından "Kişisel Bilgi Formu" düzenlenmiştir. Bilgi formunda araştırmaya alınan ergenlerin okul sınıf cinsiyet gibi istatistiki değeri olan bilgilerinin yanı sıra, araştırmada karşılaştırmalarda kullanılacak bilgisayar ve interneti kullanım yerleri, kullanım süreleri, kullandıkları bilişim teknolojisinin türü

ve bilgisayar oyunu oynuyorlarsa oynadıkları oyunun türü hakkında bilgiler sorulmuştur.

Literatürde ebeveyninin kaybeden yada parçalanmış aile çocuklarının saldırganlık puanlarının yüksek olması ile ilgili araştırmalar bulunması sebebiyle bu durumdaki ergenleri belirlemek amacıyla anne-baba bilgileri sorulmuş, bu durumda olan ergenler araştırmadan çıkarılmıştır.

3.4. Verilerin Toplanması

Verileri toplamak amacı ile ilk olarak daha önceden belirlenmiş örneklem grubundaki öğrencilerin okullarında araştırmayı yürütmek için Milli Eğitimden gerekli izinler alınmıştır. Bu okullarda bulunan psikolojik danışmanlar ile gerekli bağlantılar kurularak, belirlenen gün ve saatlerde bizzat araştırmacı ve okulun psikolojik danışmanıyla birlikte belirlenen sınıflarda 40 dakikalık ders süresinde bireyi tanıma formu ve saldırganlık ölçeği uygulanmıştır. Uygulama yapılan sınıflar araştırmacı tarafından random belirlenmiştir. Uygulamadan önce öğrencilerin araştırmanın amacı detaylı olarak açıklanmıştır.

Uygulama sırasında öğrencilere, kimlik bilgilerinin sorulmayacağı ve içtenlikle anket formalarını doldurmaları söylenmiştir. Uygulama 2007–2008 öğretim yılının mart ve nisan ayları içerisinde gerçekleştirilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Okullarda uygulanan anket formları ve ölçekler istatistiksel analizlerinin yapılabilmesi için SPSS 11,0'e (Sosyal Bilimler İçin Paket Program) girilmiştir.

Öncelikle ölçeklere ve bilgi formuna verilen cevapların değişkenlere dağılımı, grupların ortalamaları ve standart sapma değerleri belirlenmiştir. Araştırmada, belirlenen bağımsız değişkenlerle; saldırganlığa ilişkin incelemede ise ANOVA kullanılmıştır. Tercih edilen bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığına bakmak için ise Kay- kare tekniği uygulanmıştır. Anlamlı bulunan F değerleri için Levene testine başvurulmuştur. İstatistiklerin manidarlıkları .05 düzeyinde çift yönlü olarak sınanmıştır.

Araştırmaya alınan ergenlere uygulanan "Saldırganlık Ölçeği"nden alınan puanlar bilgisayara girildikten sonra; ölçek yönergesinde belirtildiği gibi yeniden kodlama yöntemi kullanılarak ortalaması ve standart sapması bulunmuştur. Ortalamanın altında kalan ergenler düşük saldırganlık, ortalamanın üstünden olan ergenler yüksek saldırganlık adı altında iki gruba ayrılmıştır.

Tablo–4 de Saldırganlık ölçeğinden alınan puanlara ilişkin ortalama değerler verilmiştir.

Tablo–4 Saldırganlık Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Değerler

	n	En Düşük puan	En Yüksek puan	x	Standart sapma
Saldırganlık Puanı	585	75,00	194,0	124,8	17,42921

Tablo-4'de görüldüğü gibi araştırmaya katılan 585 ergenin saldırganlık ölçeğinden elde edilen en düşük puan 75,00; en yüksek puan ise 195 olmuştur. Ölçekten elde edilen aritmetik ortalama ise 124,8'dir. Aritmetik ortalama baz alınarak yüksek saldırganlık düzeyi ve düşük saldırganlık düzeyi olarak ergenler iki gruba ayrılmıştır.

Tablo–5' de Saldırganlık ölçeğine puanlarının yeniden kodlama yöntemi kullanılarak düşük saldırganlık ve yüksek saldırganlık olarak iki gruba ayrılmasından sonra oluşan değerler verilmiştir.

Tablo–5 Saldırganlık Ölçeği Gruplama Sonuçları

Gruplanmış Saldırganlık Düzeyi	n	Yüzde
Düşük Saldırganlık	305	52,1
Yüksek Saldırganlık	280	47,9
Toplam	585	100

Tablo-5'de görüldüğü gibi saldırganlık ölçeği dolduran ergenlerin 305'i (%52,1) düşük saldırganlık düzeyinde; 280'ni ise (%47,9) yüksek saldırganlık düzeyinde gruplanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın amaçlarına uygun bir biçimde, ergenlerin bilişim teknolojilerini kullandıkları mekânların, kullanım sürelerinin saldırganlık puanlarına etkisi olup olmadığı; bilgisayar oyunu oynayan ergenlerle oynamayan ergenlerin saldırganlıkları arasında belirgin farkın bulunup bulunmadığı; tercih ettikleri bilgisayar oyunu ve bilişim teknolojisi ile saldırganlık arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir. Bulgular tablolaştırılarak sunulmuş ve gerekli açıklamalar yapılmıştır.

4.1.Ergenlerin Bilişim Teknolojisini Ne Amaçla Kullandıkları Açısından Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulgular

Ergenlerin kullandıkları bilişim teknolojisi türü ile saldırganlık puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı anlamak amacıyla; bireyi tanıma formu uygulanan ve bilgisayar ve interneti düzenli olarak kullandığını işaretleyen ve karşılaştırma yapılabilmesi amacıyla hiç kullanmıyorum seçeneğini işaretleyen 585 öğrenciye saldırganlık ölçeği uygulanmış ve bulgular kay-kare tekniği ile analiz edilmiştir. Ankette işaretleyecekleri bilişim teknolojisi aleti türünün en çok tercih ettikleri tür olması söylenmiştir. Bulunan sonuçlar Tablo-6'da gösterilmiştir.

Tablo-6 En Çok Tercih Edilen Bilişim Teknolojisi ve Saldırganlık Düzeyi Dağılımları ve Kay-Kare Sonuçları

En çok Tercih Edilen Araç	Düşük saldırganlık		Yüksek saldırganlık		Toplam		x^2
	f	%	f	%	f	%	
İnternet Sayfaları Arasında Sörf Yapmak	45	49,5	46	50,5	91	100,0	**5,68 P<0.5**
Sohbet Programlarını Kullanmak	123	48,6	130	51,4	253	100,0	,01 P>0.5
Bilgisayar Oyunu Oynamak	25	44,6	31	55,4	56	100,0	**,**19 P>0.5
Okulla İlgili Araştırmalar Yapmak	54	58,7	38	41,3	92	100,0	,64 P>0.5
Hiç Kullanmıyor	58	62,4	35	37,6	93	100,0	,27 P>0.5
Toplam	305	52,1	280	47,9	585	100,0	

Tablo-6 incelendiğinde bilgisayarı ve interneti sörf yapmak amacı ile kullanan öğrencilerin %49,5'nin düşük saldırganlık, % 50,5'nin ise yüksek saldırganlık düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en fazla tercih ettiği aracın sohbet programları olduğu görülmüştür. Bu öğrencilerin %44,6 'sı düşük saldırganlık düzeyinde, % 51,4 'nün ise yüksek saldırganlık düzeyinde olduğu görülmüştür. Kullanılan tür ile saldırganlık arasındaki ilişki ile ilgili yapılan analizler sonucunda, internet sayfaları arasında sörf yapmayı tercih edenlerin

saldırganlık düzeylerinde kay-kare sonuçlarına göre anlamlı fark olduğu görülmüştür (x^2: 5,68-p< 0,5).

Araştırmanın alt amaçları arasında ergenlerin kullandıkları bilişim teknolojinin saldırganlığa etkisi olup olmadığı bulunmaktadır. Beş kategoriden sohbet programlarını kullananlar, bilgisayar oyunu oynayanlar, okulla ilgili araştırmalar için bilgisayar bilgisayarı ve interneti kullananlar ile hiçbir bilişim teknolojisini kullanmayanların saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ancak hiçbir alet kullanamadığını söyleyen ergenlerin yüksek saldırganlık düzeyinde olanların oranı %37,6 ile en düşük seviyededir. Hiçbir bilişim teknolojisi kullanmayan ergenlerin saldırganlık puanlarının daha düşük çıktığı görülmüştür.

4.2. Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türü Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İle İlgili Bulgular

Ergenlerin en çok tercih ettikleri bilgisayar oyunu türüne göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı alt amacını tespit etmek amacıyla toplanan veriler Kay-kare tekniği ile analiz edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo-7 gösterilmiştir.

Tablo–7 Ergenlerin En Çok Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunu Türü ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İlişkin Kay-Kare Sonuçları

En çok Tercih Bilgisayar Oyunu	Düşük saldırganlık		Yüksek saldırganlık		Toplam		x^2
	f	%	f	%	f	%	
Hiç Bilgisayar Oyunu oynamayan	120	64,2	67	35,8	187	100,0	**15,02 P<0.5**
Spor ve Yarış Oyunları	58	47,5	64	52,5	122	100,0	,295 P>0.5
Savaş Ve Strateji Oyunları	49	38,6	78	61,4	127	100,0	**6,62 P<0.5**
Macera Oyunları	23	48,9	24	51,1	47	100,0	,021 P>0.5
Zeka-Mantık Oyunları	55	53,9	47	46,1	102	100,0	,627 P>0.5
Toplam	305	52,1	280	47,9	585	100,0	

Tablo–7 incelendiğinde araştırmaya katılan ergenlerin en çok tercih ettikleri bilgisayar oyunu türüne göre saldırganlık düzeylerine bakılmıştır. Hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerden düşük saldırganlık düzeyinde çıkanların oranı %64,2; yüksek saldırganlık düzeyinde çıkanların oranı % 35,8 olmuştur. Spor ve yarış oyunlarını tercih edenlerden düşük saldırganlık düzeyinde çıkanların oranı %47,5; yüksek saldırganlık düzeyinde çıkanların oranı %52,5 olduğu görülmüştür. Savaş ve strateji oyunlarını tercih edenlerden düşük saldırganlık düzeyinde olanları yüzdesi % 38,6; yüksek saldırganlık düzeyinde olanların yüzdesi % 61,4 olmuştur. Macera oyunları oynamayı tercih edenlerden düşük saldırganlık düzeyi çıkanların oranı %48,9 ; yüksek saldırganlık düzeyi çıkanların oranı % 51,1 olduğu

görülmektedir. Zeka-mantık oyunlarını tercih edenlere ise düşük saldırganlık düzeyi çıkanların yüzdesi % 53,9; yüksek saldırganlık düzeyi yüzdesi % 46,1 olmuştur. Yapılan Kay-kare analizine göre hiç bilgisayar oyunu oynamaların (x^2:15,2- $p<0,5$) saldırganlık düzeyleri ile savaş ve strateji oyunlarını tercih edenlerin saldırganlık düzeyleri arasında (x^2:6,62- $p<0,5$) anlamlı farklılık bulunmuştur. Oynamayanların saldırganlık düzeyleri düşük, savaş ve strateji oyunları seçenlerin saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür.

4.3 Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresi ve Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki ile İlgili Bulgular

Araştırmanın alt amaçlarından olan bilişim teknolojilerini kullanım süresi ve saldırganlık düzeyi arasındaki ilişki ile ilgili veriler kay-kere tekniği uygulanarak analiz edilmiştir. Bulgular Tablo-8'de gösterilmektedir.

Tablo–8 Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresine ve Saldırganlık Arasındaki İlişki ile İlgili Kay-Kare Sonuçları

Bilişim Teknolojisini Kullanma Süresi	Düşük saldırganlık		Yüksek saldırganlık		Toplam		x^2
	f	%	f	%	f	%	
Hiç Kullanmıyor	56	62,2,	34	37,8	90	100,0	**5,37 P<0.5**
1-10 saat	203	53,4	177	46,6	380	100,0	1,77 P>0.5
10-20 Saat	33	41,8	46	58,2	79	100,0	2,13 P>0.5
20 Saatten fazla	13	36,1	23	63,9	36	100,0	**2,77 P<0.5**
Toplam	305	52,1	280	47,9	585	100,0	

Tablo-8'de görüldüğü gibi bilişim teknolojisini kullanım süreleri ile saldırganlık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için frekans

değerleri alınmış ve kay-kare uygulanmıştır. Karşılaştırma yapılabilmesi amacı ile hiç bilgisayar ve internet kullanmadığını işaretleyen 56 öğrenci veri analizine katılmıştır. Hiç bilişim teknolojisi kullanmayan öğrencilerin saldırganlık ortalamaları ile (x^2:5,37- P<0.5) 20 saatten fazla bilişim teknolojilerini kullandığını söyleyen öğrencilerin saldırganlık ortalamalarının (x^2:2,77-P<0.5) kay-kare sonuçlarına bakıldığında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Öğrencilerin büyük oranda 1-10 saat arasında haftalık olarak bilişim teknolojisini kullandığı görülmektedir. Haftalık 20 saat ve fazlası kullanım gösteren 13 öğrencinin düşük saldırganlık oranı %36,1; yüksek saldırganlık oranı ise %63,9'dur. Hiç bilişim teknolojisi kullanmadığı söyleyen öğrencilerin düşük saldırganlık düzeyinde olanların oranı % 62,5 ; yüksek saldırganlık düzeyinde olanların oranı ise % 37,8 olduğu görülmüştür.Buna göre; hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrenciler ile 1-10 saat arası bilişim teknolojisini kullanan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklık bulunmuştur.

4.4. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Bulgular

Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayı tercih etmeyen öğrencilerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına ilişkin kay-kare sonuçları Tablo-9 verilmiştir.

Tablo–9 Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Kay-Kare Sonuçları

Bilgisayar Oynama	**Düşük saldırganlık**		**Yüksek saldırganlık**		**Toplam**		**x^2**
	f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	
Oynuyor	183	46,2	213	53,8	396	100,0	2,27 P>0.5
Oynamıyor	122	64,6	67	35,4	189	100,0	**16,0 P<0.5**
Toplam	305	52,1	280	47,9	585	100,0	

Tablo–9 incelendiğinde bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki ile ilgili kay-kare sonuçlarında oynamayanlar yönünde anlamlı farklılık çıkmıştır(x^2:16,0,P<0.5). Bilgisayar oyunu oynadığını belirten ergenlerin yüksek saldırganlık düzeyinde olanların oranı %53,8; oynamadığını belirten ergenlerin yüksek saldırganlık düzeyinde olanların oranı % 35,4 olmuştur. Düşük saldırganlık düzeyi oranlarında ise oynamadığını belirtenlerin oranı % 64,6 olmuştur. Buna göre; düzenli olarak bilgisayar oyunu oynadığını söyleyene öğrencilerin saldıranlık düzeylerinin yüksek çıktığı görülmüştür.

4.5. Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmanın beşinci alt amacına yanıt verebilmek amacı ile bilişim teknolojisinin kullandığı yeri belirten öğrencilerin saldırganlık ölçeğinden elde edilen saldırganlık düzeyleri kay-kare tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo–10 gösterilmiştir. Hiçbir şekilde bilişim teknolojisi kullanmayan öğrencilere analize dahil edilmemiştir.

Tablo–10 Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Kay-kare Sonuçları

B.T Kullanım Yeri	Düşük saldırganlık		Yüksek saldırganlık		Toplam		x^2
	f	%	f	%	f	%	
Evde Kullanıyorum	144	52,0	133	48,0	277	100,0	,514 P>0.5
İnternet Kafede	92	48,7	97	51,3	189	100,0	,131 P>0.5
Okulda	2	50,0	2	50,0	2	100,0	,00 P>0.5
Hepsi	8	40,0	12	60,0	20	100,0	,800 P>0.5
Toplam	246	50,2	244	49,8	490	100,0	

Tablo–10 incelendiğinde Kay kare analizinin sonuçlarına göre evde kullanıyorum, internet kafede kullanıyorum, okulda kullanıyorum ve hepsini seçeneklerini işaretleyen öğrencilerin saldırganlık ortalamaları arasında anlamlı sonuca ulaşılamamıştır (P>0.5). Yüksek saldırganlık ortalamaları olan öğrencilerin %48 ile en fazla evden bilişim teknolojisini kullandığı, daha sonra internet kafeyi % 51.3, okulda kullanıyorum diyenlerin oranı % 50, hepsi seçeneğini işaretleyenlerin oranı % 60,0 öğrenci ile tercih ettikleri görülmektedir. Öğrencilerin kullandıkları mekana göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Ancak bilişim teknolojisinin büyük oranda ev kullanıcılarına dağıldığı görülmüştür.

4.6. Bilişim Teknolojilerini Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri arasındaki Farka İlişkin Bulgular

Araştırmanın alt amaçlarından bilişim teknolojisi kullanan ergenlerin cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeylerinde farklılaşma olup olmadığına ilişkin kay-kere tekniği ile verilerin analizi yapılmıştır. Veri analizine bilişim teknolojisini düzenli olarak kullandığını belirten kız ve erkek 490 öğrenci alınmıştır. Verilerin analiz sonuçları Tablo-11' de sunulmuştur.

Tablo-11 Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Bilişim Teknolojilerini Kullanım Oranları ve Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Kay-Kare Sonuçları

Cinsiyet	Düşük saldırganlık		Yüksek saldırganlık		Toplam		x^2
	f	%	f	%	f	%	
Erkek Öğrenciler	119	47,2	133	52,8	252	100,0	1,63 P>0.5
Kız Öğrenciler	127	53,4	111	46,6	138	100,0	,658 P>0.5
Toplam	246	50,2	244	49,8	490	100,0	

Tablo–11 İncelendiğinde bilişim teknolojisini düzenli olarak kullandığını belirten kız ve erkek öğrencilerin kay-kare sonuçları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (P>0,5). Erkek öğrencilerin saldırganlık düzeyleri kız öğrencilerin saldırganlık düzeylerinden daha yüksek çıktığı görülmektedir. Erkek öğrencilerde

yüksek saldırganlık düzeyi gösteren öğrenci sayısı %52,8; düşük saldırganlık düzeyinde olanların oranı %47,2; kız öğrencilerde yüksek saldırganlık düzeyi gösteren öğrenci oranı %46,6; düşük saldırganlık düzeyinde olanların % 53,4 olduğu görülmektedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

Bu bölümde ortaöğretim öğrencilerinin bilişim teknolojisi kullanımının ergenlerde saldırganlığa etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan araştırmadan elde edilen bulgular, tartışılıp yorumlanmıştır. Tartışma ve yorumlar bulgular bölümündeki sıraya uygun olarak yapılmıştır.

5.1. Ergenlerin Bilişim Teknolojisini Kullanım Amaçlarına Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma Ve Yorumu

Ergenlerin kullandıkları bilişim teknolojisi türüne göre saldırganlık düzeyleri arasındaki farka bakıldığında, internet sayfaları arasında sörf yapmak ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur. Birinci tercih olarak sayfalar arasında gezinmek olduğunu söyleyen öğrencilerin saldırganlık düzeyleri diğer gruplardan daha yüksek çıkmıştır.

Birinci tercih olarak okulla ilgili araştırmalar yapmak amacıyla bilgisayar ve interneti kullandığını söyleyen öğrencilerin yüksek saldırganlık oranları frekans değerleri daha düşük çıkmıştır. Ancak bilgisayar oyunu oynamak ve sohbet programlarını kullanmayı birinci tercih olarak cevaplayan öğrenciler ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

5.2.Ergenlerin Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Araştırma sonuçlarına göre tercih edilen bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur. Dört kategoride toplanan bilgisayar oyunu türleri saldırganlık ortalamaları arasındaki farka bakıldığında, 2 kategoride anlamlı farklılıklar bulunmuştur. İlk tercih olarak savaş ve strateji oyunları tercih ettiğini söyleyen öğrencilerin saldırganlık puanları ortalamaları daha yüksek olmuştur. Hiçbir bilgisayar oyunu oynamadığını söyleyen öğrencilerin saldırganlık ortalamaları düşük çıkmıştır.

Bu sonuçlar literatürde bulunan bilgiler ile paralellik göstermektedir. Anderson ve Ford, (1986) lisans öğrencilerinin şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki "düşmanlık" duygularını ölçmüşlerdir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediğini, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmişlerdir. Benzer şekilde, Griffiths ve Hunt' da, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin, oyun oynama sıklığıyla saldırgan davranışlarda artış arasında ilişki bulmuşlardır (Griffiths, 1997, s. 397- 401).

Benzer araştırmalarda gençlerin çoğunlukla şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir (Funk,1993). Birçok araştırmada ise şiddet ve saldırganlık içeren oyunları tercih eden öğrencilerin saldırganlık eğilimleri ile ilgili bulgular bulunmuştur. Anderson ve Fort (1986) saldırgan öğeler olan oyunları oynayanlarda düşmanlık ve kaygı durumları belirlemiştir. Scott (1995) benzer şekilde şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan ve seyreden kızların, saldırgan davranışlarının artığını gözlemiştir. Bu araştırmanın bulguları literatürde çıkan sonuçlarla benzerlik göstermiştir.

5.3. Bilişim Teknolojilerini Kullanım Süresine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasında İlişki İle İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bilişim teknolojilerinin kullanım süresi ve saldırganlık arasındaki ilişkiye bakıldığı araştırmanın bu bölümünde, üç değişkenden ikisinin saldırganlık ortalamaları ile anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Hiç bilgisayar ve internet kullanmadığını söyleyen ergenlerin düşük saldırganlık düzeyinde toplandığı, 20 saat ve üzeri internet ve bilgisayar kullandığını söyleyen ergenlerin saldırganlık puanlarının ise daha yüksek saldırganlık düzeyine sahip olduğu görülmüştür.

Yapılan benzer araştırmalarda 2-17 yaş arası çocukların ve gençlerin haftalık 7 saat ortalama bilgisayar oyunu oynadıkları söylenmektedir.(Gentile ve Walsh, 2002). Mitchell (2000) tarafından yapılan araştırmada bilgisayar oyunu süresi artıkça kontrol kaybı ve duygu durum bozuklukları belirlenmiştir. Bu alt amaçta bulunan verilerde; yerli ve yabacı kaynaklardaki verilerle tutarlılık göstermiştir.

5.4.Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Saldırganlık Düzeyleri ile İlgili Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık ortalamaları karşılaştırılmış ve anlamlı farklılık bulunmuştur. Hiç bilgisayar oyunu oynamadığını söyleyen öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha düşük çıkmıştır.

Birçok araştırmada bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlığa etkisi konusu incelenmiştir. Bu araştırmalarda video ve bilgisayar oyunlarının korku şiddet, kadınlara karşı negatif düşünceler oluşturma ve sosyal izolasyona sebep olduğu ile ilgili bulgular vardır (Provenzo,1991) bazı araştırmalarda ise (Anderson ve Ford,1986), bilgisayar oyunlarının düşmanca ve saldırgan düşünceleri pekiştirdiğini savunmaktadır. Schutte, Malouff, Post-Gorden, ve Rodasta (1988), şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde saldırganlık düzeyinin , oynamayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bazı araştırmalarda ise ; düzenli bilgisayar oyunu oynamanın iki kaçınılmaz sonucu olduğu söylenmektedir. Bunlar; çok bilgisayar oyunu oynama ve saldırgan davranışlarda artış yada çok oyun oynama ve ders başarısında keskin düşüşler. (Dominick1984; Lin ve Lepper 1987). Bu araştırmada çıkan bulgularda daha önce yapılan bir çok araştırma ile paralellik göstermektedir.

5.5.Bilişim Teknolojisini Kullanım Yerine Göre Saldırganlık Düzeyleri İle İlgili Bulgular Tartışma ve Yorumu

Bilişim teknolojilerinin kullanım yerine göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Öğrencilerin geçmiş araştırmalardan farklı olarak bilgisayar ve interneti çoğunlukla evde kullandıkları görülmüştür. Bu durum son yıllarda internetin ve bilgisayarın her gelir grubundan evde yaygınlaştığının göstergesidir.

Evde kullanım yaygınlaşması ve velilerin bilgisayar oyunları ve internet kullanımı konusunda bilgisizliği, ergenlerin kontrolsüz bir şekilde yanlış içerikli programlara ve oyunlara yönelte bilmektedir. Birçok araştırma saldırgan ve şiddet içeren davranışların görsel yazılı teknoloji kadar aile içi davranış biçimleri ve yetiştirme tarzından da etkilene bileceğini göstermektedir. Bilgi (2005), ilköğretim

öğrencileri ile yaptığı araştırmada; evde bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin kafelerde oynayanlara göre saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Rutter (1985) ,saldırgan ya da suçlu çocukların aileleri konusunda yaptığı araştırmada. Bu ailelerde çocukların davranışlarını yeterli bir biçimde gözetleme ve denetlemede yetersizliğin söz konusu olduğunu belirtmiştir. Ana-babalar çocuklarının nerede olduğundan ne yaptığından bile habersiz olduğundan çocuklarının herhangi bir şekilde etkileyebilecek durumda değillerdir. Bazı suçlu çocukların evleri ise "belli kurallar" dan yoksundur, çocuklar kendilerinden nelerin beklendiğini açıkça bilmemektedirler. Davranış bozukluğu gösteren çocuklar, ana-babalarım "sınır koymaya yeterli olmayan" insanlar olarak algılamışlardır. Bu ana-babalar çocuklarına yol gösteremedikleri gibi çocuklarının hırsızlık vb. davranışlarına da doğrudan doğruya tepki gösterememişlerdir, onlarla karşı karşıya gelmekten veya bu davranışlarının karşısına çıkmaktan kaçınmışlardır. Bilgisayar oyunu oynayan ve internete giren gençlerin büyük çoğunluğunun evden bu teknolojilere ulaştığı düşünülürse; asıl tehlikenin dışarıda değil ev ortamında olduğu söylenebilir.

Kahn-Egan (1998), 3. ve 8.sınıflar arasındaki 300 çocuk üzerinde yaptığı "Çocukların Televizyon Ve İnternet Kurallarına ve Düzenlemelerine Tepkileri" adlı araştırmasında; çocukların %60'nın yanlarında yetişkinler olmadığı zaman uyarılı siteleri ziyaret ettiklerini. Erkek çocukların ve yaşça büyük çocukların yetişkin sitelerini daha çok kullandıklarını, çocuklar içi kısıtlanmış internet sitelerini çekici bulduklarını "ben bunu yapabilirim" diyerek yetişkin sitelerine girdiklerini ortaya koymuştur. Girilen sitelerin ve oynanılan oyunların büyük bölümünün şiddet içerikli olduğu bilinmektedir. Bu durum gençlerden daha çok, bilişim teknolojileri konusunda yeterli bilgisi olmadığı görülen ailelerin de konu hakkında bilgilendirilmesi ve eğitim çalışmalarının yapılması gerektiğinin göstergesi olabilir.

5.6.Bilişim Teknolojilerini Kullanan Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Farka İlişkin Bulguların Tartışma ve Yorumu

Bilgisayar ve interneti düzenli olarak kullandığını belirten öğrencilerin saldırganlık puanları ve cinsiyetleri arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Cinsiyet ve saldırganlık konusunda ki araştırmalar incelendiğinde farklı sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Tarozzi ve Bertolini (1999) tarafından İtalya'da yapılan bir araştırmada, 0–18 yaş arası çocukların İnternet kullanımında cinsiyet açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yetişkinlerde ise belirgin bir farklılık mevcuttur. Buna karşılık bazı araştırmalar da ise farklı sonuçlara ulaşılmıştır; Scherer (1997), yaptığı araştırmada, bilgisayar oyunu oynayan ve saldırganlık eğilimi gösteren çocukların çoğunluğunun erkek öğrenciler olduğu söylemiştir. Cooper ve Mackie (1986) ,ise bilgisayar oyunlarının kız öğrencilerde saldırganlığı, erkek öğrencilere göre daha çok arttırdığını belirlemiştir. Araştırmalarda belirtilen diğer bir gerçekte son yıllarda bilgisayar oyunları yapımcılarının son zamanlarda kızlar üstüne yoğunlaşmaları gösterilmektedir. Kız öğrencilerin teknoloji kullanma bilgisayar oyunlarını oynama oranları artıkça araştırmalardan çıkan sonuçlarda farklılaşmaktadır (Subrahmanyan ve Greenfield, 1998).Sonuçların farklı çıkmasında etkenlerden biri öğrencilerin farklı sosyo-ekonomik kültürlerden ve yetiştirme tarzlarından gelmeleri de etkili olmuş olabilir. Bazı araştırmalar gelir seviyesi ile saldırganlık puanları arasında anlamlı farklıklar bulmuştur (Ağlamaz,2006). Bilgisayar oyunu oynamanın popülaritesi yaygınlaştıkça bayanların daha önceki araştırmalara göre bilgisayar oyunu oynama ve internet kullanım oranlarının yükseldiği görülmektedir. İnternet kullanıcılarının cinslere göre ayrımında, kadın etkisi hızla artmaktadır. Kadınlar favori İnternet oyunlarını ve kart oyunlarını tercih ederken, erkeklerin tercihi savaş, spor ve strateji oyunları (http://www.tuik.gov.tr/).

Bilgisayar kullanmak, bilgisayar oyunu oynama ve internete girmenin saldırganlık üzerindeki direk etkilerinin anlaşılması için daha kapsamlı araştırmalara da ihtiyaç vardır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma sonuçlarının genel bir değerlendirmesi yapılmış ve bu değerlendirmeler sonucunda hem uygulamaya hem de ileride bu alanda yapılacak araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

6.1. Sonuç

Bilişim teknolojilerinin kullanımının ergenlerde saldırganlığa ilişkisinin bakıldığı bu araştırmada, ergenlerin tercih ettikleri bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur. Savaş ve strateji oyunlarını tercih edenlerin saldırganlık düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Hiç oyun oynamadığını söyleyen ergenlerin saldırganlık puanlarının daha düşük olduğu görülmüştür. Bilişim teknolojisi kullanım süresiyle saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkiye bakıldığında; literatürde ağır kullanım sayılan haftalık 20 saat ve üzeri bilgisayar ve internet kullandığını söyleyen ergenlerin kullanım süreleriyle saldırganlık düzeyleri anlamlı çıkmıştır. Bilişim teknolojisinin kullanım yerine göre saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Erkek ve kız öğrencilerin saldırganlık puanları arasında anlamlı fark bulunamamıştır. Literatürden farklı olarak bilişim teknolojisi kullanan ergenlerden kız öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayı tercih etmeyen öğrenciler arasında anlamlı fark bulunmuştur. Oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha düşük çıkmıştır. İnterneti ve bilgisayarı birinci derecede sörf yapmak amacıyla kullandığı söyleyen ergenlerin saldırganlık puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur.

6.2. Öneriler

6.2.1.Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Okullarda ağır internet ve bilgisayar oyunu kullanıcısı öğrenciler gerekli ölçekler ile belirlenip, grup rehberliği çalışmalarına alına bilirler.

2. İnternet ve bilgisayar oyunlarının içerikleri ve sonuçları hakkında fazla bilgi sahibi olmadığı düşünülen velilere bilgilendirme toplantıları düzenlenerek, evde kullanımı yaygınlaşan bilgisayar kullanımının daha bilinçli yapılması çalışmalarına katkıda bulunulabilir.

3. Eğitim içerikli bilgisayar oyunlarını teşvik edici çalışmalar yapılabilir.

4. Okul Psikolojik danışmanları öfke kontrolü programları ile grup rehberliği çalışmaları yapabilirler.

5. Öğrencilerin, aşırı bilgisayar oynamanın ve internet kullanmanın zararları konusunda bilgilendirici toplantılara katılmaları sağlanabilir.

6.2.2. Araştırmalara Yönelik Çalışmalar

1. Ağır internet ve bilgisayar oyunu kullanıcıları için Türkiye koşullarına uygun bilinçli bilgisayar kullanımını teşvik edici paket programlar ve grup rehberliği çalışması geliştirilmesine yönelik araştırmalar yapılabilir

2. Bilgisayar oyunlarının beyin aktivitelerine ve çocuk gelişimine etkisinin araştırıldığı nörolojik yöntemlerin kullanıldığı yabancı kaynaklara yerli alternatifler oluşturabilmek için, bu tarz araştırmalara ağırlık verilebilir.

3. Bilgisayar oyunu oynamak ve aşırı internet kullanımının gençlerde yarattığı sosyal durumları araştırabilmek amacıyla boylamsal araştırmalara yer verile bilir. Böylelikle ileri de bu tarz öğrencilerin bulunduğu sosyal ortamın bilinmesi, gelecekteki eğitim-öğretim çalışmalarında yol gösterici olabilir.

4. Bu araştırmanın kapsamına alınmayan gençlerin internette pornografik yayın ve kumar amaçlı sitelere girmelerinin yaratığı kişilik durumunun incelenmesi ve günümüz ergenlerinin ne kadar bu tarz siteleri ziyaret ettiği belirlenmesi amacıyla araştırmalar yapılabilir. Araştırma sonuçları kafelerde denetim çalışmalarında kullanılabilir.

5. Araştırma yapılırken giderek yaygınlaşmaya başlayan online (çevrim içi) oyun türlerinin etkileri ile araştırmalar yapılabilir.

6. Bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi ve internet bağımlığının ölçülmesi ile ilgili yerli ölçek geliştirme çalışmalarına yer verilebilir.

KAYNAKÇA

Affonso, B. (1999), "Is the ınternet affecting the social skills of our children?", University of Nevada, Reno.
(URL: http://www.sierrasource.com/cep612/internet.html), 15 Şubat 2004.

Akınoğlu, O. (2002), "Eğitim ve sosyalleşme açısından internet kullanımı (İstanbul Örneği)", *Doktora Tezi*, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Akkoyunlu,B. (1999), "İnternet'in öğretim sürecinde kullanımı", *ODTÜ Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı Bildiriler Kitabı*, Ankara.

Akpınar, Y. (2001), "İnternetin üzerinde eğitim ve etkileşim sorunları", *Bilişim Kültürü Dergisi*, sayı:79,TBD Yayınları, İstanbul.

Alantar, M. (1996), "Video oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin bazı kişilik özellikleri serbest zaman değerlendirme etkinliklerinin karşılaştırılması", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Alkan, T. (1983), *Saldırganlık, Önyargı ve Yabancı Düşmanlığı,* İstanbul: Hil Yayınları.

Alpagut, C. (1984), *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri,* İstanbul: Payle Yayınları.

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry., (1999), "*Children and Television Violence*", Washington, D.C.

Anderson, C.A. ve Ford, C.M. (1986), " Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games." *Personality and Social Psychology Bulletin,* 12(4), 290-402.

Anderson, C. A., ve Bushman, B. J. (2001), "Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition,naggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature." *Psychological Science,* 12, 353–359.

Anderson Ca. ve Dill Ke. (2000), "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life." *J Personality Soc Psychol*; 78: 772-790.

Anderson, Craig ve Bushman, Brad (2001), "Effects of Violent Video Games",A Meta-Analytic Review... *Psychological Science*, Sept., 2001, pp. 353-9.

Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., ve Wartella, E. (2003), "The influence of media violence on youth.." *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3).

Aşkar, P. (1997), "Eğitim sistemini değiştirmede teknolojinin rolü", *Bilim ve Teknik Dergisi,* Sayı:359.

Atkinson, R., Hilgard, E. (1995), *Psikolojiye Giriş I,* İstanbul: Sosyal Yayınları.

Arriaga, P., Esteves, F., Carnerio, P., ve Monteiro, M. B. (2006), "Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal." *Aggressive Behavior*, 32, 146-158.

Baran, A. G. ve Kuloğlu, C. (2001), "İnternet kafelerdeki internet kullanımı ve sanal sosyal ilişkiler: Ankara Örneği", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*, 23-24 Mart 2001, Ankara, s.77-87.

Baron, R.A. ve Byrne, D. (2000), *Social Psychology (Fourth Edition),* USA:Allyn&Bacon.

Bash, A. (1997, March 18), "Parents crave a clearer TV ratings code." *USAToday*, p.3D.

Bakay, M. E. (2001), "Lise öğrencilerinin internet kullanma koşulları ile yeterlik düzeyleri ve öğrencilerin internet kafelere gitme koşulları", *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Bandura, A. (1977) *Social Learning Theory, Englewood Cliffs* , Prentice Hall.

Bayraktar, F. (2001), "İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Bilgi, A. (2005), " Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul:Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bölükbaş, K. (2003), " İnternet cafeler ve internet bağımlılığı üzerine sosyolojik bir araştırma: Diyarbakır örneği," *Basılmamış Yüksek Lisans Tezi*, Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Diyarbakır.

Brewer, M.B., Crano, W.D. (1994), *Social Psychology,* New York: West Publishing Company.

Brodeur, J. (2005), "Violence prevention in our schools through communitymobilization",*EDUPAX*,<http://www.edupax.org/EDUPAX_english.html>, 22 Aralık 2007

Brown SJ, Lieberman DA, Gemeny BA, Fan YC, Wilson DM ve Pasta DJ. (1997), " Educational video game for juvenile diabetes: results of a controlled trial", *Medical Informatics*; 22: 77-89.

Bruce D. Bartholow ve Craig A. Anderson (2001), "Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences", University of Missouri–Columbia. *Journal of Experimental Social Psychology Volume 38, Issue 3,* May 2002, Pages 283-290.

Burton, L. A., Hafetz, J., ve Henninger, D. (2007), "Gender differences in relational and physical aggression", *Social Behavior and Personality*, 35(1), 41-50.

Calvert, S.L., ve Tan, S.L. (1994), "Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation", *Journal of Applied Developmental Psych*ology, 15; 125-139.

Children Now (2001), "Fair play? Violence, gender and race in video games", Los Angeles, CA: *Children Now*.

Chou, C. ve Hsiao, M.C. (2000), "Internet addiction, usage, gratification and pleasure experience: the taiwan college students' case". *Computer and Education*, 35; 65-80.

Cohen, A. (2000), "New Game (PlayStation 2)", *Time*, 156, 58–60.

"Computer Games Cause Brain Damage." 20 Aug. 2001, CNN.com., 7 Mar.2005. <http://cnn.worldnews.printthis.clickability.com/pt/cpt?action=cpt&tit...>, 13 Şubat 2008

Cooper, J., Mackie, D., (1986), "Video games and aggression in children" ,*Journal of Applied Social Psychology*,16, 726-744.

Come in and play (2000), "Supermarket Business," 55, 103.

Cordova, D. I., ve Lepper, M. R. (1996), "Intrinsic motivation and the process of earning: Beneficial effects of contextualization, personalization, and choice", *Journal ofEducational Psychology*, 88, 715-730.

Coyne, S. M. ve Archer, J. (2005), "The relationship between indirect and physical aggression on television and in real life", *Social Deveopment,* 14(2).

Cüceloğlu, D. (1998), *İnsan ve Davranışı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çağlayan, S. (2001), "Enformasyon toplumu: internet kafelerin ve kahvehanelerin karşılaştırmalı araştırması", *Yüksek Lisans Tezi*, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Çelik, Y. ve Altan, A. (2001) "Ortaöğretim düzeyinde görev yapan öğretmenlerin internete yönelik tutumlarının belirlenmesi", *Maltepe Üniversitesi Sempozyum Bildirisi*, s.501–504.

Çetinkaya, H. (1991), "Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Davis, E. B. (2005), "Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior", *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31.

Demir, Ö. (1993), *Eğitim Terimleri Sözlüğü*, Usem Yayınları, Ankara.

Dewitt, P. E. (1993), "The amazing video game boom", *Time*, September 27, 67–71.

Deryakulu, D. ve Eşgi, N. (2001), "İnternet kafelerin ortam ve kullanıcı profili: Eğitimde internet kullanımına ilişkin kullanıcı görüşleri", *Eğitim Araştırmaları Dergisi*.

Dietz, T. L. (1998), " An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior", *Sex Roles*, 38, 425–442.

Dursun, F. (2004), "Üniversite öğrencilerinin interneti kullanma amaçları", *XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı*, Malatya, 6-9 Temmuz, 2004.

Doğan, FÖ. (2006), "Video games and children: violence in video games", *Symposium Journal*, Ekim 2006. <http://psikiyatridizini.org/viewarticle.php?article_id=5610>, 24.04.2008

Dollard, J., Doob, L.W., Miller, N. E., Mowrer, O.H., Sears, R.Q., (1939), *Frustration and Agression*, Yale Universty Press, USA.

Dominick, J.R. (1984), "Videogames, television violence, and aggression in teenagers", *Journal of Communication*, 34(2), 136-147.

Douglas A. Gentile, Paul J. Lynch, Jennifer Ruh Linder, David A. Walsh (2004), "The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance", *Journal of Adolescence* 27 (2004) 5–22

Dökmen, Ü. (1997), *İletişim Çatışmaları ve Empati*, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

Esgin, A. (2000), "Yeni bir bağımlılık türü: İnternet kafeler", *Bilim ve Ütopya*, 74; 38- 45.

Erkuş, A. (1994), *Psikolojik Terimler Sözlüğü*, Doruk Yayınları. Ankara.

Felson, R. B. (1996), " Mass media effects on violent behavior", *Annual Review Sociology,* 22, 103-128.

Fisher, S. (1994), "Identifying video game addiction in children and adolescents", *Addictive Behaviors*,19; 545- 553.

Fromme, J. (2003), "Computer games as a part of children's culture, game studies", *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1).RetrievedMay14,2003,from http://www.gamestudies.org/0301/fromme, 05 Mayıs 2008

Fromm, E. (1996), *The Sane Society, Sağlıklı Toplum*, (Çev. Y. Salman ve Z. Tanrısever), 2. Basım, Payel Yayınevi, İstanbul.

Funk, J., Hagan, J., ve Schimming, J. (1999), "Children and electronic games: A comparison of parents' and children's perceptions of children's habits and preferences in a united states sample", *Psychological Reports*, 85, 883–888.

Funk, J. B. (2002a), "Electronic games", In V. C. Strasburger, ve B. J. Wilson (Eds.), *Children, adolescents, and the media*(pp. 117–21144). Thousand Oaks, CA: Sage.

Funk, J. B. (2002b), "What young children experience playing violentvideo games. In C. A. Anderson (Chair), Violence in video games", *Symposium conducted at the meeting of the International Society for Research on Aggression* , Montreal, CA.

Funk, J. B. (2003), *Violent video games: Who's at risk? In D. Ravitch, J. Viteritti (Eds.), Kid stuff: Marketing violence and vulgarity in the popular culture* (pp. 168–192), Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Funk, J. B., ve Buchman, D. D. (1995), "Video game controversies", *Pediatric Annals*, 24, 91–94.

Funk, J. B., ve Buchman, D. (1996a), "Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games", *Sex Roles*, 35, 219–231.

Funk, J. B., ve Buchman, D. (1996b), "Playing violent video and computer games and adolescent self-perception", *Journal of Communication*, 46, 19–32.

Funk, J. B., Buchman, D. D., Schimming, J. L., ve Hagan, J. D. (1998), "Attitudes towards violence, empathy, and violentelect ronic games", *Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association*, San Francisco, CA.

Funk, J. B., Elliott, R., Bechtoldt, H., Pasold, T., ve Tsavoussis, A. (2003a), "The attitudes towards violence scale: Child version", *Journal of Interpersonal Violence*, 18, 186–196.

Funk, J., Elliott, R., Bechtoldt, H., Pasold, T., ve Tsavoussis, A. (2003b), "The children's empathy questionnaire", *Manuscriptin preparation*.

Funk, J. B., Elliott, R., Urman, M. L., Flores, G. T., ve Mock, R. M. (1999a), "The attitudes towards violence scale: A measure for adolescents", *Journal of Interpersonal Violence*, 14, 1123–1136.

Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., ve Germann, J. N. (1999b), "Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder", *Youth and Society*, 30, 283–312.

Gençtan E. (1984), *Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar*, Ankara: Maya Matbaacılık.

Gençtan E. (1988), *Psikoanaliz ve Sonrası,* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gentile, D. A., ve Walsh, D. A. (2002), "A normative study of family media habits", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 157–178.

Güvenç, B. (2001), "Bilişim ve Etik", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*, 23-24 Mart 2001, Ankara, s.121.

Graber, J., Brooks, J., ve Peterson, A. (1996), "Transitions through adolescence: ınterpersonal domains and context", *Lawrence Erlbaum Associates*, 269- 279

Griffiths, M.D. (1997), "Video Games and Aggression", *The Psychologist*, 10 ; 397-401.

Healy, M. J. (1999), *Bağlantı Doğru mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?* (çev. Ahmet Gürsel), İstanbul: Boyner Holding Yayınevi.

Hulett JB. (2005), "Parents should buy kids books, not videongames", *Columbia Daily Tribune.*

Hogarth M. (1995), "We are What We Watch: Challenging Sexism and Violence in the Media. Child and Family Canada", 21 Mar, <http://64.233.187.104/search?=cache:HSSIXgSZovUJ:www.cfcefc.ca//docs/vanif/000000>, 02 Mayıs 2008

Horney, K. (1999), *Ruhsal Çatışmalarımız: Yapıcı Bir Nevroz Teorisi* (Çev. SelçukBudak), Ankara: Öteki yayınevi.

Jogawars,V.V. (1982), "Development of self concept during adolescence and acceptence of the child by perents", *İndian Psychological rewiew*,22 6-8.

Jouriles, E., LeCompte, H. (1991), "Husbands' aggression toward wives and mothers' and fathers' aggression toward children: moderating effets of child gender", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, C :59, s: 1, 1991.

Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., ve Brook, J. S. (2002), "Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood", *Science,* 295.

Kabakçı, I. (2001), "İnternetle öğretimin yararları ve sınırlılıkları", *Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya, 28-30 Kasım 2001.

Kağıtçıbaşı, Ç. (1999), *Yeni İnsan ve İnsanlar*, 10. Basım. İstanbul: Evrim Yayınevi ve Bil. San. Tic. Ltd. Şti.

Karahan, M. ve İzci, E. (2001), "Üniversite Öğrencilerinin İnternet Kullanım Düzeyleri ve Beklentilerinin Değerlendirilmesi", *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı:150. (URL: http://yayim.meb.gov.tr/yayimlar/150/), 2003.

Karasar, N. (2000), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara

Kawashima, R. (2003), *Train Your Brain,* Japan: Kumon Publishing Co., Ltd.

Keepers, G.A. (1990), "Pathological preoccupation with video game", *Journal of the American Academy of Child and Adolescets Psychiatry*, 29; 49-50.

Kent, S. L. (2000), *The first quarter: A 25-year history of video games,* Bothell, Washington: BWD Press.

Kılbaş, Ş. (2000), "Çocuğun dinlenme, boş zamanı değerlendirme, oynama, kültürel ve sanatsal etkinliklere katılma hakkı", *Ç. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi,* 2 (18), 206-218.

Kılbaş, Ş. (2001), *Rekreasyon: Boş Zaman Değerlendirme*, 1. Basım, Anaca Yayınları, Adana.

Kirriemuir, J. (2002), "Video gaming, education and digital learning technologies", *D. Lib Magazine*, 8(2), Retrieved February, 25, 2003 from http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html, 02 Şubat 2002

Köknel, Ö. (1996), *Bireysel ve Toplumsal Şiddet*, (1. Basım), İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Köksal, F. (1991), "Denetim odağı ile saldırgan davranışlar arası ilişkiler", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Kronenberger, W. G., Mathews, V. P., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Giauque, A. L., Larsen, J. J., Rembusch, M. E., Lowe, M. J., ve Li, T. (2005), "Media violence exposure and executive functioning in aggressive and control adolescents", *Journal of Clinical Psychology,* 61(6), 725-737.

Kulaksızoğlu, A. (2000), *Ergenlik Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Kuloğlu, C. (2001), "İnternet kafeler ve İnternet Bağımlılığı:Ankara Örneği", *Basılmamış Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Kurfallı, H. (2005), " Bilgisayar oyunlarının eğitim aktivitelerine etkisi", *Gaziantep Üniversitesi Bilişim Kongresi*.

Langley, T., O'Neal, E. C., Craig, K. M., ve Yost, E. A. (1992), "Aggression-consistent, -inconsistent, and –irrelevant priming effects on selective exposure to media violence", *Aggressive Behavior*, 18, 349–356.

Mathews V. , Kronenberger WG. , Wang Y. , Lurito JT, Lowe MJ, Dunn DW. (2005), "Media violence exposure and frontal lobe activation measured by functional magnetic resonance imaging in aggressive adolescents", *J Computer Assisted Tomography;* 29: 287-292.

Michaud, Y. (1991), *Şiddet* (Çev. Cem Muhtaroğlu), İstanbul:İletişim Yayınları.

Mitcell, P. (2000), "İnternet addiction: Genuine diagnosis or not?", *Lancet* 355;632.

Morgan, J.C. (1995), *Psikolojiye Giriş*, (Ed. ve Çev. Sibel Karataş), Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

Morrison, G.M. ve Morrison, R.L. (1994), "School violence to school safety: reframing the issues for school psychologist", *School Psychology Review*, 23 (2) 236-256.

National Coalition on Television Violence(NCTV) (1990), "Nintendo Tainted by Extreme Violence", *NCTV News*, 11 ; 3-4.

Onur, B. (1987), *Ergenlik Psikolojisi,* İmge Kitabevi, Ankara.

Onur, B. (1995). *Ergenliği Anlamak*, İmge Kitabevi, Ankara.

Onur, B. (1995). *Gelişim Psikolojisi,* (1. baskı) İmge Kitabevi. Ankara.

Ostrov, J. M., Gentile, D. A., ve Crick, N. R. (2006), "Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study", *Social Development*, 15(4).

Öğülmüş, S.(1995), "Okullarda (Liselerde) Şiddet ve Saldırganlık", *Yayınlanmamış Araştırma Raporu*. A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi, Ankara.

Öğülmüş, S. (1995), "Vandalizm (tahripçilik) veya toplumda çevreye karşı bir manifesto", *İlim ve Sanat*, (39), 76–79.

Öztürk, M.O. (1995), *Ruh Sağlığı ve Bozuklukları,* Ankara: Hekimler Birliği Yayınları.

Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A., Griffiths, M. D. (1995), "Home video game playing in schoolchildren: a study of ıncidence and patterns of play", *Journal of Adolescence,* (18); 687-691.

Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S. ve Lachlan, K. (2003), "Gender and electronic game play", *Submitted to Information Communication and Society.*

http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&Gender.pdf, 05 Mart 2007

Setzer, V.W. ve Duckett,G.E. (1994), "The risks to children using electronic games", *Retrieved April*, 08, 2003 from http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html, 12 Haziran 2007

Soykan, F. (1993), "Türk Sinemasında Kadın ve Şiddet", 3P: *Psikiyatri, Psikoloji, Psikofarmakoloji Dergisi,* 1(4),21-31

Teber, S. (1996), *Davranışlarımızın Kökeni*, (6. Basım), İstanbul: Say Yayınları.

TDK (1998), *Türkçe Sözlük*, 1. Cilt, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.

TDK (1998), *Türkçe Sözlük*, 2. Cilt, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.

Toksöz, M.R. (1999), "Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Topçu, S. (1977), "Yaşamı Sürdürmenin Bir Yolu Olarak Saldırganlık", *XIII. Ulusal Psikiatri ve Nörolojik Bilimler Kongresi.*

Turkle, Sherry. (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of İnternet*, New YORK, Simon ve Schuster,1995.

Tuzgöl, M. (1998), "Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından karşılaştırılması", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*", Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Schutte, N.S., Malouff, J.M., Post-Gorden, J.C., ve Rodasta, A.L. (1988), "Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors", *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454-460.

Scott, D. (1997), "The effect of video games on feelings of aggression", *The Journal of Psychology*, 129 ; 121-132.

Seferoğlu, S. (2001), " Öğretmenlerin bilişim teknolojilerinin kullanımıyla ilgili görüşleri ", *Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya, 28-30 Kasım 2001.

Shaw, D. (1994), "The development of aggression in childlers: a study of low-ıncome families", *Journal of Abnormal Child Psychology,* Vol:22. s. 53-77

Singer, M., Miller, D. (1999), "Contributors to violent behavior among elemantary and middle school children", *Pediatrics, October*. Vol:104. No:4. s. 878-885.

Spence, J. (1988), "The use of computer arcade games in behavior management", *Maladjustment and Therapeutic Education*, 6; 64-68.

Steinberg, L. (1993), *Adolescence,* (3. Baskı), New York: McGraw-Hill, Inc.

Subrahmanyam K. ve Greenfield, P.M. (1998), "Computer games for girls: What makes them play? In Cassell, J. &Jenkins, (Ed.), From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games", *Cambridge, MA*: MITPres.

Şemin, R.U. (1992), *Gençlik Psikolojisi*, 3. Baskı, Remzi Kitapevi, İstanbul.

Vessey AJ, Yim-Chiplis PK, Mackenzie NR. (1998), "Effectes of television viewing on children's development", *Pediatric Nursing*, 23 (5):483–486.

Vural, Y. F. (2001), "İnternet ortamında eğitimin yararları ve sorunları", *TBD Bilişim*, Sayı:76.

Yanbastı, G. (1996), *Kişilik Kuramları*, Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Yayınları, İzmir.

Yalın, A. (2001), " Çocuklar ve İnternet", *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*", 23-24 Mart 2001, Ankara, s.33.

Yetim, N., Güler, E.Ç. (2000), "Bilgi teknolojilerinden yeni yararlanma biçimleri olarak internet kafeler", *III. Ulusal Sosyoloji Kongresi,* Eskişehir.

Yıldırım, F. (1998), "Saldırganlık ve cinsiyet ilişkisi", *Mülkiyeliler Birliği Dergisi,* Sayı. XXII. Cilt:210-212. s.15-32

Yıldız, C. (2007). "İnternet kafeler, gençlik ve sosyal sapma", *Çağın polisi.* <http://www.caginpolisi.com.tr/24/4-5-6-7-8.htm>, 15 Mart 2007

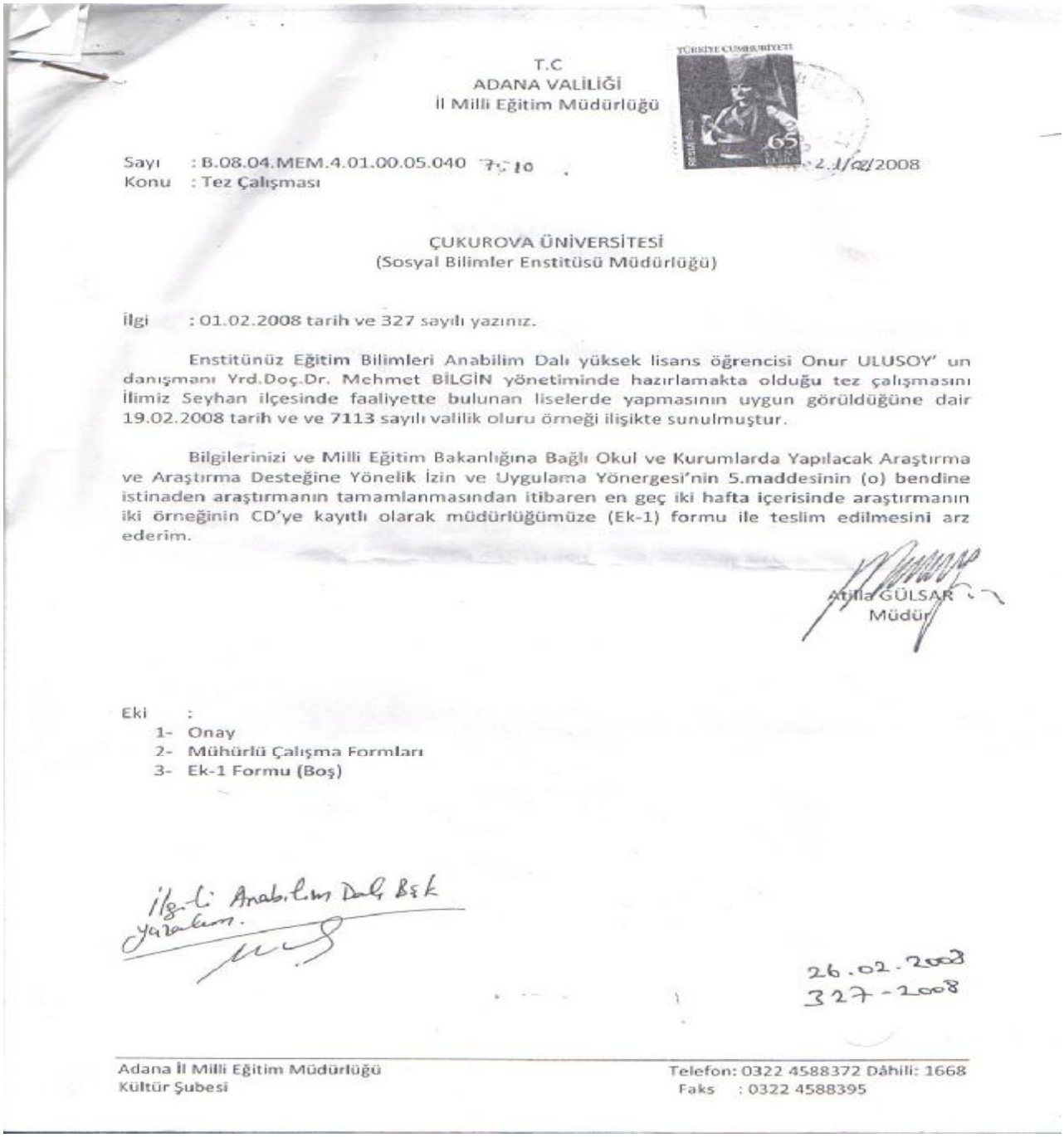
Young, K.S. (1996), "Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder", *Cyberpsychology and Behavior*, 1, 1-12.

Walther, J.B. (1992), "Interpersonal Effects in computer-mediated ınteraction: A relational perspective", *Communication Research*, 19; 52-90.

Woodward DR, Cumming FJ, Ball PJ, Williams HM. (1997), " Does television affect teenagers food choices", *Journal of Human Nutrition and Dietetics*, 1997;10: 229–235.

Worchel, S.ve Cooper, J. (1983), *Understanding Social Psychology*, NewYork: Dorsey Press.

EKLER



T.C
ADANA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.04.MEM.4.01.00.05.040 7510
Konu : Tez Çalışması

21/02/2008

ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
(Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi : 01.02.2008 tarih ve 327 sayılı yazınız.

Enstitünüz Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Onur ULUSOY' un danışmanı Yrd.Doç.Dr. Mehmet BİLGİN yönetiminde hazırlamakta olduğu tez çalışmasını İlimiz Seyhan ilçesinde faaliyette bulunan liselerde yapmasının uygun görüldüğüne dair 19.02.2008 tarih ve ve 7113 sayılı valilik oluru örneği ilişikte sunulmuştur.

Bilgilerinizi ve Milli Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi'nin 5.maddesinin (o) bendine istinaden araştırmanın tamamlanmasından itibaren en geç iki hafta içerisinde araştırmanın iki örneğinin CD'ye kayıtlı olarak müdürlüğümüze (Ek-1) formu ile teslim edilmesini arz ederim.

Atilla GÜLSAR
Müdür

Eki :
1- Onay
2- Mühürlü Çalışma Formları
3- Ek-1 Formu (Boş)

İlgili Anabilim Dalı Bşk
yazalım.

26.02.2008
327-2008

Adana İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Kültür Şubesi

Telefon: 0322 4588372 Dâhili: 1668
Faks : 0322 4588395

BİREYİ TANIMA FORMU

Sevgili öğrenciler,

Bu çalışma, orta öğretim öğrencilerinin bazı kişisel özellikleri ile bilişim araçlarına (bilgisayar,internet,cep telefonu vb.) yönelik düşünceleri arasındaki ilişkileri tespit etmek amacıyla gerçekleştirilmektedir. Anket ve ölçeklere vereceğiniz içten ve doğru cevaplar, bu araştırmaya katkı sağlayacaktır. Hiçbir sorunun doğru veya yanlış cevabı yoktur. Sorunun cevabı size göre ne ise seçeneklerden birinin yanındaki ( ) içine X işareti koyunuz. İsminizi yazmanıza gerek yoktur; kişisel değerlendirme yapılmayacaktır. Cevaplarınız gizli tutulacak ve sadece bu araştırma için kullanılacaktır. Lütfen tüm soruları yanıtlayınız.

Katkılarınız için şimdiden teşekkürler...

ONUR ULUSOY

Okulunuz : ..... . **Yaşınız**: ..... .
Cinsiyetiniz: ()Kız () Erkek **Sınıfınız**: ..... .

ı. Ailenizin aylık geliri:

( ) 499 YTL ve altı ( ) 1000 YTL- ı 999 YTL
( ) 500 YTL- 999 YTL arası ( ) 2000 YTL ve üstü
arası

2. Evinizde bilgisayar var mı?

( ) Evet ( ) Hayır

3. Bilgisayar ve internet kullanıyormusunuz?

( ) Evet ( ) Hayır
(Bu soruya "hayır"cevabı verdiyseniz 2. sayfadaki ölçeğe geçiniz.)
(Bu soruya "evet" cevabı verdiyseniz aşağıdaki soruları da cevaplayımz.)

4Bilgisayar ve İnterneti nerede kullanıyorsunuz?

( ) Evde ( ) Hem evde hem de internet kafede
( ) İnternet kafede

5. Evinizdeki bilgisayarda: Bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar kullanıyor ve internete giriyorsunuz? (Bu soruyu evinizde bilgisayar kullanıyor veya internet giriyorsanız cevaplayınız.)

..... saat

6. İnternet kafede; Bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar kullanıyor ve internete giriyorsunuz? (Bu soruyu internet kafede bilgisayar kullanıyor veya internet giriyorsanız cevaplayınız.)

..... saat

7. Bilgisayarda en fazla oynadığımz ilk üç oyunu önem derecesine göre sıralayımz. (Tercihlerinizi parantez içine 1,2,3 şeklinde yazınız) (Hiç Bilgisayar oyunu oynamıyorsanız bu soruyu atlayınız)

( ) Spor ve yarış oyunları ( ) Macera oyunları
( ) Savaş ve strateji oyunları ( ) Zeka-Mantık oyunları

8.İnternete girdiğinizde yaptığınız ilk üç etkinliği önem derecesine göre sıralayınız. (Tercihlerinizi parantez içine 1,2,3 şeklinde yazınız)

( ) İnternet sayfaları arasında sörf yapmak

( ) Sohbet programlarını kullanmak(Msn,ICQ,IRC vb.)

( ) Bilgisayar Oyunu Oynamak

( ) Okulla ilgili araştırmalar yapmak

SALDIRGANLIK OLCEGI

Sevgili öğrenciler,

Aşağıda günlük yaşamla ilgili olabilecek bazı ifadeler verilmiştir. Bu ifadeleri dikkatlice okuyunuz ve ifadelerin karşısmda size en uygun olan seçeneği bularak işaretleyiniz. Katkınız için teşekkür ederim.

İFADELER					
i. Kendime kazandığım basarı derecesine göre değer veririm.					
2. Kavga ve catısmadan kacınırım.					
3. Benim görüslerime zıt olan görüsleri alt etmekten hoslanırım.					
4. İnsanlar özellikle iyiliksever ve ynmusaktırlar.					
5. Beni kıran insanların mahvolduğunu görmek isterim.					
6. İnsanları eğitmek için hatalarını cezalandırmak gerekir.					
7. Bana hakaret eden insanı ynmruklayıp vere serrnek isterim.					
8. Konusurken karsımdakinin anlamını bilmediğini düsündüğüm kelimeleri					
9. İnsanın her durumda kendi cıkarını koruması doğaldır.					
10. Baskalarının görüsümü kabul etmemeleri beni rahatsız etmez.					
II. Bana yapılan her tür elestiri kendime duyduğum saygıyı zedeler.					
12 Karsılık göreceğimden emin olmadan sevgimi açığa vurmam.					
13 Davranıslarımda kendi cıkarlarımı ön plana aldığım zamanlar sucluluk duyarım.					
14 Konusmalarımda küfür kullanınm.					
15 İnsanlar bencil ve acımasızdır.					
16 Baskalarına zarar vermemeye özen gösteririm.					
17 Bir yarısmada kazanamadığım zaman hakkımın yendiği duygusuna kapılınm.					
18 Karsımdakiler üstünlüğümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.					
19 Gazetelerde özellikle cinayet haberlerini okurum.					
20 İnsanların özünde kavgacı ve yıkıcı olma eğiliminin olduğuna inanırım.					
21 Hatalarımı kolay kolay kabul edemem.					
22 Elime geceni fırlatıp atacak kadar sinirlendiğim olur.					
23 Televizyonda cinayet sahnelerini seyretmekten hoslanınm.					
24 Karsımdakiler herhangi bir konuda üstünlüğümü kabul etmezlerse buna aldırış					
25 Sokakta kavga eden insanları gördüğümde ilgiyle seyrederim.					
26 Baskaları görüsümü kabul etmedikleri zaman bozulurum.					
27 Beni kıran insanları bağıslarnam.					
28 İnsanları eğitmek için iyi davranısları ödüllendirilmeli.					
29 İnsanların arada bir yaptıkları haksızlıklar için sucluluk duymalarına gerek yoktur.					
30 Bu dünyada yasamanın tek yolu sert ve acımasız olmaktır.					
31 Bana biri zarar verdiğinde "öcümü almalıyım" seklinde düsünürüm.					
32 Kendi görüslerime zıt görüsleri dinlemekten hoslanmam.					
33 Elime geceni atıp kırmak isteyecek kadar öfkelendiğim olmaz.					
34 Üstünlüğümü kabul eden insanlarla beraber olmaktan hoslanırım.					
35 Elestiriyi kendimi gelistirmek için bir fırsat sayıp hos karsılarım.					
36 Baskalarının anlamını bilmedikleri kelimeleri kullanmaktan hoslanırım.					
37 Konusmalarımda küfre yer vermem.					
38 Bir yarısmayı kazanamadığım zaman rakibimin zayıf yanlarını düsünerek					
39 Gazetelerde özellikle sanat ve kültür etkinliklerine iliskin haberleri okurum.					
40 Filmlerdeki cinayet sahnelerine bakarnam.					
41 Akıllıca davranmayan kimseler alaya alınmaya mahkumdur.					
42 Bende hata bulanların gördüğüm hatalarını hemen yüzlerine vururum.					
43 İnsanlara yanıtlayamayacaklarını bildiğim sorular sorarım.					
44 Benimle özelliklerim acısından aynı düzeyde olan insanlarla beraber olmak					
45 Kızdığım insanların kusurlarını bulur, cevremdekilere anlatınm.					

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı- Soyadı: Onur ULUSOY

Doğum Yeri ve Tarihi: Adana, 17.04.1979

Medeni Hali: Evli

İş Adresi: Fatih Çok Programlı Lisesi

Merkez /Kahramanmaraş

Telefon (iş): 0 322 2484897

Telefon (cep):0 505 258 60 80

e-mail: onurulu@hotmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

Yüksek Lisans: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı 2007-2008

Lisans Eğitimi: Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi,Eğitim Bilimleri Bölümü, Psikolojik Danışma ve Rehberlik Anabilim Dalı 1997-2002

Lise: Adana Özel Gündoğdu Lisesi 1993-1996

Ortaokul: 24 Kasım Orta Okulu 1990-1993

İlkokul: Lütfiye Kısacık İlköğretim Okulu 1985-1990

ÇALIŞMA HAYATI:

Pozantı Yatılı İ.Ö.O.	2002-2004	ADANA
Necatibey İ.Ö.O.	2004-2008	ADANA
Fatih Ç.P.L.	2008-	KAHRAMANMARAŞ