

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ ERGEN
ÖĞRENCİLERİN SOSYALLEŞME SÜRECİ VE
ŞİDDET EĞİLİMLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hakan SAĞLAM

**Enstitü Anabilim Dalı: Sosyoloji
Enstitü Bilim Dalı: Sosyoloji**

Tez Danışmanı: Prof. Dr. M. Sait DOĞAN

ŞUBAT 2011

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR OYUNLARININ ERGEN
ÖĞRENCİLERİN SOSYALLEŞME SÜRECİ VE
ŞİDDET EĞİLİMLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hakan SAĞLAM

Enstitü Anabilim Dalı: Sosyoloji

Enstitü Bilim Dalı: Sosyoloji

Bu tez 23/02/2011 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. M. Sait DOĞAN

Jüri Başkanı

- Kabul
 Red
 Düzeltme

Prof. Dr. Ersin ALTINTAŞ

Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme

Yrd.Doç. Dr. Ali ARSLAN

Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadıđını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadıđını beyan ederim.

Hakan SAĐLAM

15.03.2011

ÖNSÖZ

2003 yılında İletişim Fakültesi'nden mezun olduğum andan itibaren daima yapmak istediğim sosyoloji yüksek lisansında ilgimi en fazla çeken konuda çalışma fırsatı bulduğum için kendimi çok şanslı hissediyorum. İnsanoğlunun var oluş sorununa kadar giden şiddet olgusunu bilgisayar oyunları gibi popüler kültürün en etkili eğlence enstrümanlarından birinin çerçevesinde işlemek benim için çok yararlı ve zevkli bir deneyim oldu.

Çalışmam süresince bilgi ve tecrübesiyle beni her zaman destekleyen, güven verici, içten ve profesyonel yaklaşımıyla bana ışık tutan tez danışmanım Sayın Prof.Dr. Memet Sait DOĞAN'a; farklı bakış açılarıyla çalışmamı zenginleştiren değerli hocalarım Prof. Dr. Ersin ALTINTAŞ ve Yrd. Doç. Dr. Ali ARSLAN'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, bu zorlu süreç boyunca manevi destekleriyle daima yanımda olan başta ailem olmak üzere tüm dostlarıma, sonsuz teşekkürler.

Hakan SAĞLAM

15 Mart 2011

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR.....	iii
TABLolar.....	iv
ŞEKİLLER.....	ix
ÖZET.....	xi
SUMMARY.....	xii
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 1: ŞİDDET.....	7
1.1. Şiddetin Kavramsal Çerçevesi.....	7
1.2. Şiddet Türleri.....	10
1.3. Şiddeti Ortaya Çıkaran Etmenler.....	11
1.3.1. Mikro Etmenler.....	11
1.3.2. Makro Etmenler.....	29
1.4. Şiddete Felsefi ve Ahlaki Yaklaşımlar.....	64
1.4.1. Felsefede Şiddet.....	64
1.4.2. Şiddetin Ahlakı.....	69
BÖLÜM 2: ERGENLİK DÖNEMİ, SOSYALLEŞME VE OYUN.....	76
2.1. Ergenlik Dönemi.....	76
2.1.1. Ergenlik Dönemi Nedir?.....	76
2.1.2. Ergenlik Döneminde Duygusal ve Sosyal Gelişim.....	77
2.2. Sosyalleşme.....	80
2.2.1. Sosyalleşme Nedir?.....	80
2.2.2. Sosyalleşme Kurumları.....	82
2.3. Oyun.....	88
2.3.1. Oyun Nedir?.....	88
2.3.2. Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri.....	92
BÖLÜM 3: ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLARI.....	95
3.1. Araştırmanın Evreni, Örneklemi ve Veri Toplama Tekniği.....	95

3.2. Araştırma Bulguları ve Yorumları	95
3.2.1. Demografik Özellikler	95
3.2.2. Bilgisayar Oyun Alışkanlıkları	103
3.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Sosyalleşme Sürecine Etkisi	119
3.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Şiddet Eğilimleri ile İlişkisi	141
BÖLÜM 4: TARTIŞMA VE YORUM	166
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	178
KAYNAKÇA.....	183
EKLER.....	190
ÖZGEÇMİŞ	194

KISALTMALAR

- Çev** : Çeviren
MEB : Milli Eğitim Bakanlığı
s : Sayı
SAÜ : Sakarya Üniversitesi
SBE : Sosyal Bilimler Enstitüsü

TABLULAR

Tablo 1: Katılımcıların yaşı	95
Tablo 2: Katılımcıların cinsiyeti	96
Tablo 3: Katılımcıların kardeş sayısı	96
Tablo 4: Katılımcıların okuduğu sınıf.....	97
Tablo 5: Baba mesleği.....	98
Tablo 6: Anne mesleği	99
Tablo 7: Baba eğitim durumu	100
Tablo 8: Anne eğitim durumu.....	101
Tablo 9: Aile gelir düzeyi	102
Tablo 10: Bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı	103
Tablo 11: Bilgisayar oyunlarının günde kaç saat oynandığı	104
Tablo 12: Bilgisayar oyunlarının nasıl oynandığı	105
Tablo 13: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Aksiyon-macera).....	106
Tablo 14: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Savaş)	106
Tablo 15: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Simülasyon)	107
Tablo 16: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Futbol)	108
Tablo 17: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Oto yarışı).....	108
Tablo 18: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Dövüş)	109
Tablo 19: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Strateji)	110
Tablo 20: Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Diğer).....	110
Tablo 21: Oyun tercih nedenleri (Heyecan içermesi)	111
Tablo 22: Oyun tercih nedenleri (Zorlayıcılık)	112
Tablo 23: Oyun tercih nedenleri (Karışıklık)	112
Tablo 24: Oyun tercih nedenleri (Şiddet)	113
Tablo 25: Oyun tercih nedenleri (Zekâ geliştiricilik)	114
Tablo 26: Oyun tercih nedenleri (Çoklu oynanabilirlik)	115
Tablo 27: Oyun tercih nedenleri (Üstün grafik-ses özellikleri).....	115
Tablo 28: Oyun tercih nedenleri (Kolay oynanabilirlik)	116
Tablo 29: Oyun tercih nedenleri (Diğer).....	117
Tablo 30: Bilgisayar oyunlarının kimle oynandığı.....	117
Tablo 31: Oyun salonuna gitme	118

Tablo 32: Aile ile vakit geçirmeye ayrılan zaman önceliği	119
Tablo 33: Arkadaşlar ile vakit geçirmeye ayrılan zaman önceliği	120
Tablo 34: TV izlemeye ayrılan zaman önceliği.....	121
Tablo 35: İnternete ayrılan zaman önceliği	122
Tablo 36: Kitap okumak/müzik dinlemek faaliyetlerine ayrılan zaman önceliği	123
Tablo 37: Bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan zaman önceliği	124
Tablo 38: Kitap okumaya verilen önem sıralaması.....	125
Tablo 39: Sinemaya gitmeye verilen önem sıralaması	126
Tablo 40: Tiyatroya gitmeye verilen önem sıralaması.....	127
Tablo 41: Spor yapmaya verilen önem sıralaması	128
Tablo 42: Müzik dinlemeye verilen önem sıralaması	129
Tablo 43: TV seyretmeye verilen önem sıralaması.....	130
Tablo 44: İnternette gezmeye verilen önem sıralaması	131
Tablo 45: Bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralaması.....	132
Tablo 46: Arkadaşlarıyla en çok ne yapmaktan hoşlandığı	133
Tablo 47: Bilgisayar oyunu oynamanın aile ile vakit geçirmeye etkisi hakkındaki düşünceler	134
Tablo 48: Bilgisayar oyunu oynamanın arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisi hakkındaki düşünceler.....	135
Tablo 49: Bilgisayar oyunu oynamanın ders çalışmaya etkisi hakkındaki düşünceler	136
Tablo 50a: Bilgisayar oyunları oynamada harcanan zamanın cinsiyete göre dağılımı.....	137
Tablo 50b: Bilgisayar oyunları oynamada harcanan zamanın cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	138
Tablo 51a: Bilgisayar oyunları oynamaya verilen önem sıralamasının cinsiyete göre dağılımı.....	138
Tablo 51b: Bilgisayar oyunları oynamaya verilen önem sıralamasının cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	139
Tablo 52a: Bilgisayar oyununu oynama sıklığının aile ile vakit geçirmeye etkisi.....	139
Tablo 52b: Bilgisayar oyununu oynama sıklığının aile ile vakit geçirmeye etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi.....	140

Tablo 53a: Bilgisayar oyununu oynama sıklığının arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisi	140
Tablo 53b: Bilgisayar oyununu oynama sıklığının arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi	141
Tablo 54: Şiddete ilişkin tutumlar (Kaba kuvvet güçlü kılar)	141
Tablo 55: Şiddete ilişkin tutumlar (Kavga etmek en kolay çözüm yoludur).....	142
Tablo 56: Şiddete ilişkin tutumlar (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)	143
Tablo 57: Şiddete ilişkin tutumlar (Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir).....	144
Tablo 58a: Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre dağılımı (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım).....	145
Tablo 58b: Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)	146
Tablo 59a: Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre dağılımı (Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir)	146
Tablo 59b: Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir)	147
Tablo 60: Bilgisayar oyunlarının gençlerin tutumlarına etkisi hakkındaki düşünceler	147
Tablo 61: Bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiği hakkındaki düşünceler	148
Tablo 62: Bilgisayar oyunlarının gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırması hakkındaki düşünceler	149
Tablo 63: Bilgisayar oyunlarının gençlere kötü örnek olduğu hakkındaki düşünceler	150
Tablo 64: Bilgisayar oyunlarının şiddet artışında etkisi olduğu hakkındaki düşünceler	151
Tablo 65: Bilgisayar oyunlarındaki şiddeti tercih etme	152
Tablo 66: Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma	153
Tablo 67a: Bilgisayar oyunlarında şiddet tercihinin cinsiyete göre dağılımı	154
Tablo 67b: Bilgisayar oyunlarında şiddet tercihinin cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	155
Tablo 68a: Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmanın cinsiyete göre dağılımı.....	155

Tablo 68b: Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmanın cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	156
Tablo 69a: Savaş oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı.....	156
Tablo 69b: Savaş oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	157
Tablo 70a: Dövüş oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı.....	157
Tablo 70b: Dövüş oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	158
Tablo 71a: Aksiyon-macera oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı.....	158
Tablo 71b: Aksiyon-macera oyunu oynayanların bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi	159
Tablo 72a: Günde kaç saat bilgisayar oyununu oynadığının, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmaya etkisi	159
Tablo 72b: Günde kaç saat bilgisayar oyununu oynadığının bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmaya etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi	160
Tablo 73a: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları (Kaba kuvvet güçlü kılar)	161
Tablo 73b: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmenin şiddete dair tutumlara etkisini bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi (Kaba kuvvet güçlü kılar)	161
Tablo 74a: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları (Kavga etmek en kolay çözüm yoludur)	162
Tablo 74b: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmenin şiddete dair tutumlara etkisini bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi (Kavga etmek en kolay çözüm yoludur)	162
Tablo 75a: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım).....	163

Tablo 75b: Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumlara etkisini bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım).....	163
Tablo 76a: Savaş oyunu oynayanların şiddete dair tutumları (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım).....	164
Tablo 76b: Savaş oyunu oynamanın şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)	164
Tablo 77a: Dövüş oyunu oynayanların şiddete dair tutumları (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım).....	165
Tablo 77b: Dövüş oyunu oynamanın şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)	165

ŞEKİLLER

Şekil 1: Cevaplar	96
Şekil 2: Cevaplar	97
Şekil 3: Cevaplar	98
Şekil 4: Cevaplar	98
Şekil 5: Cevaplar	99
Şekil 6: Cevaplar	100
Şekil 7: Cevaplar	101
Şekil 8: Cevaplar	102
Şekil 9: Cevaplar	103
Şekil 10: Cevaplar	104
Şekil 11: Cevaplar	105
Şekil 12: Cevaplar	106
Şekil 13: Cevaplar	107
Şekil 14: Cevaplar	108
Şekil 15: Cevaplar	108
Şekil 16: Cevaplar	109
Şekil 17: Cevaplar	110
Şekil 18: Cevaplar	110
Şekil 19: Cevaplar	111
Şekil 20: Cevaplar	112
Şekil 21: Cevaplar	112
Şekil 22: Cevaplar	113
Şekil 23: Cevaplar	114
Şekil 24: Cevaplar	114
Şekil 25: Cevaplar	115
Şekil 26: Cevaplar	116
Şekil 27: Cevaplar	117
Şekil 28: Cevaplar	117
Şekil 29: Cevaplar	118
Şekil 30: Cevaplar	119
Şekil 31: Cevaplar	120

Şekil 32: Cevaplar.....	121
Şekil 33: Cevaplar.....	122
Şekil 34: Cevaplar.....	123
Şekil 35: Cevaplar.....	124
Şekil 36: Cevaplar.....	125
Şekil 37: Cevaplar.....	126
Şekil 38: Cevaplar.....	127
Şekil 39: Cevaplar.....	128
Şekil 40: Cevaplar.....	129
Şekil 41: Cevaplar.....	130
Şekil 42: Cevaplar.....	131
Şekil 43: Cevaplar.....	132
Şekil 44: Cevaplar.....	133
Şekil 45: Cevaplar.....	134
Şekil 46: Cevaplar.....	135
Şekil 47: Cevaplar.....	136
Şekil 48: Cevaplar.....	137
Şekil 49: Cevaplar.....	138
Şekil 50: Cevaplar.....	143
Şekil 51: Cevaplar.....	144
Şekil 52: Cevaplar.....	145
Şekil 53: Cevaplar.....	146
Şekil 54: Cevaplar.....	149
Şekil 55: Cevaplar.....	150
Şekil 56: Cevaplar.....	151
Şekil 57: Cevaplar.....	152
Şekil 58: Cevaplar.....	153
Şekil 59: Cevaplar.....	154
Şekil 60: Cevaplar.....	155

Tezin Başlığı: “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri”

Tezin Yazarı: Hakan SAĞLAM **Danışman:** Prof.Dr. M. Sait DOĞAN

Kabul Tarihi: 23.02.2011 **Sayfa Sayısı:** xii (ön kısım)+189(tez)+5ek

Anabilimdalı: Sosyoloji **Bilimdalı:** Sosyoloji

Ergenlik çağındaki öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklık ve alışkanlıklarının sosyalleşme süreçleri ile şiddet eğilimleri üzerindeki etkilerini anlayıp, muhtemel olumsuz sonuçlar hakkında çözüm önerileri geliştirmek araştırma projesinin temel amacıdır. Bu amaç çerçevesinde örneklem, İstanbul ili Ümraniye ilçesinde özel bir dershanede eğitim alan altı, yedi ve sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Çalışma dört bölümden oluşmaktadır. Birinci ve ikinci bölüm teorik, üçüncü bölüm uygulamadır. İlk bölümde şiddet olgusu, mikro ve makro açılardan ayrıntılı olarak işlenmiştir. İkinci bölümde ergenlik, sosyalleşme ve oyun kavramları üzerinde durulmuştur. Üçüncü (uygulama) bölümde anket yoluyla elde edilen verilerin, yüzde oranlarıyla değerlendirilmesi uygun görüldüğünden, frekanslar SPSS 13.0 programı yardımıyla önce tablolar haline dönüştürülmüştür. Ardından uygulanan analiz teknikleri ile çalışma başında ortaya konan hipotezler test edilmiştir. Dördüncü bölüm ise sonuçların tartışılması ve yorumlanmasına ayrılmıştır.

Anket soruları dört bölümde yapılandırılmıştır. İlk bölümde katılımcıların demografik özellikleri, ikinci bölümde ergen öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklık ve alışkanlıkları, üçüncü bölümde ergen öğrencilerin ders dışı vakit geçirme pratikleri olarak sosyal alışkanlıkları ve bilgisayar oyunlarının buna etkisi, dördüncü bölümde ise ergen öğrencilerin şiddet tutumları ve bilgisayar oyunlarının buna etkisine yönelik sorular yer almaktadır. Çalışmada, çift etki araştırıldığından, anket sorularında her iki hususun da yeterince ortaya konabilmesine yetecek kadar soruya yer verilmesine dikkat edilmiştir. Anket çalışması (kişisel sorular dahil) 33 soru üzerinden 250 öğrenci ile yapılmıştır.

Çalışma sonucunda, bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreçleri ve şiddet eğilimlerine etkileri ortaya konmuş ve konu ile ilgili çözüm önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunları, Ergenlik, Sosyalleşme, Şiddet

Sakarya University Insitute of Social Sciences Abstract of Master's Thesis

Title of the Thesis: 'Effects of Computer Games on the Socialization Process and Inclination to Violence of Teenage Students'

Autor: Hakan SAĞLAM **Supervisor:** Prof.Dr. M. Sait DOĞAN

Date: 23.02.2011 **Nu. of pages:** xii (pre text)+ 189(main body)+ 5(appendices)

Department: Sociology **Subfield:** Sociology

Understanding the effects of the frequency and habits of teenage students' playing computer games on their socialization process and inclinaiton to violence, finding solutions for possible negative results are basic aims of the research. For this research, students of sixth, seventh and eighth grade of a private establishment preparing students for various exams in Umraniye, county of İstanbul, have been chosen as sample student group.

The study consists of four parts.The first part and the second part are theoretical, the third part is practical. In the first part fact of violence is discussed in detail according to macro and micro aspects. In the second part adolescence, socialization and concepts of games are focused.In the third part (practical one) as it is more appropriate to evaluate the results of the survey with the proportion of percent, frequencies are transformed into charts with the help of SPSS 13.0 programme. After that, hypothesis, which are introduced with the analysis technics at the beginning of the study, are tested. The fourth part allocated argumentation and interpretation of results.

Questions of the survey are configured in four parts. In the first part demographic characteristics of participants, in the second part the frequency and habits of teenage students' playing computer games, in the third part teenage students' way of spending their free time and the effects of computer games on it, in the fourth part students' attitude to violence and again effects of the computer games on it are the subjects of the questions.As two influences are searched in the study, questions are tried to be sufficient to introduce the two factors. The survey consisting of 33 questions (including personal questions) is applied to 250 students.

At the end of the study, effects of the computer games on the socialization process and their prone to violence of teenage students are stated and proposals for solution are developed.

Keywords: Computer games, Adolescence, Socialization, Violence

GİRİŞ

Yirmi birinci yüzyılı bir cümle ile tanımlamamız istense herhalde çoğumuz iki kelime ile durumu özetlemek isteriz: bilişim çağı. Gerçekten de yirmi birinci yüzyıl pek çok düşünür ve bilim insanının bile tahminlerinin ötesinde bir teknik gelişime yol açmıştır. Bilgisayar teknolojilerindeki baş döndürücü hıza yetişmek büyük çaba ister hale gelmiştir. Bilgiye ulaşmanın bir *tık* ötede olduğu dijital dünyada bilgiye anında ve kolay ulaşımın faydalarından sıkça söz edilir. Ancak madalyonun görünmeyen bir yüzü daha vardır: toplumsal gerçeklik, tekniğin ilerlediği hızda değişemez. Bu nedenle oluşan gerilim, sosyal sorunlara yol açar. Bu gerilimlerle baş etme yöntemlerinin derinlemesine irdelenmesi gerekmektedir.

Dijital devrimin, yapısını büyük ölçüde değişikliğe uğrattığı sektörlerden biri de oyun sektörüdür. Bilgisayar oyunları, gençlerin boş zamanlarını geçirme etkinlikleri içinde artık ilk sıralarda yer bulmaktadır. Hemen her eve giren bilgisayarların kullanım amaçları incelendiğinde görülen budur. Bilgisayarların dışında sadece oyun sektörüne yönelik üretilen ve çok daha gelişmiş özellikleri bulunan Play Station gibi oyun konsollarının kullanıcı sayısı da göz önüne alındığında oyun sektörünün ne denli büyük bir sektör olduğunu görüyoruz.

Etkileyici görsel ve işitsel özellikleriyle gençlerin karşısında uzun zaman geçirdiği bilgisayar oyunları gerek ebeveynler gerekse eğitimcilerin ciddi şikâyet konularındandır. Bazı aileler çocuklarının oyun başından kalkmadığını, oyunların çocuklarında bağımlılık yaratmasından endişe duyduklarını belirtmekte, öğretmenler de azalan ders başarısını bu faktöre dayandırmaktadırlar.

Aile ve eğitimcilerin sıkça dile getirdiği bilgisayar oyunlarının gençlere etkisi, sosyal bilimcilerin de düşündükleri ve araştırma yaptıkları önemli konulardandır. Sosyal bilimciler bilgisayar oyunlarının özellikle ergenlik çağındaki çoğunluğu öğrenci olan gençleri ne yönde etkilediği üzerinde araştırma yapmaktadırlar. Üzerinde durulan konulardan birisi bilgisayar oyunlarının çok fazla oynanmasının gençlerin sosyal gelişimleri üzerindeki etkisidir. Gençlerin aile ve arkadaşlarıyla sosyalleşerek geçirdikleri zamanın bilgisayar oyunu başında geçirilen zaman aleyhine kısılmasının onların sosyal gelişimleri açısından faydalı olmayacağı açıktır. Ergenlik çağıının

sosyalleşmenin hız kazandığı bir dönem olmasının yanı sıra bir içe kapanma dönemi de olduğu bilinmektedir. Bu yüzden bu dönemin sağlıklı atlatılması son derece önemlidir. Oluşabilecek başarısız sosyalleşme (ya da sosyalleşememe), gencin bilgisayar oyunları aracılığı ile tatmin arayışına yol açabilir. Çoğunlukla tek başına oynandığından sosyal bir etkinlik kapsamında kabul edilmeyen bilgisayar oyunları, gencin yalnızlığını artıran bir kısır döngüye yol açabilir. Araştırmacılar ayrıca bilgisayar oyunlarının kitap okuma gibi eğitsel/kültürel faaliyetlere ayrılan zamanı emdiği konusunda hemfikirdirler.

Uzmanlar bilgisayar oyunlarının gençler üzerindeki ikinci önemli etkiyi şiddet ile ilişkilendirmektedirler. İnsanın var olduğu her yerde onunla birlikte olan şiddet, teknik gelişimlerle birlikte değişime uğramakta gecikmemiştir. Mekanikleşme, duygu dışı salt maddi yapı, şiddetin duygusuzluğu ile özdeşdir. Bu nedenle ergenlik dönemi gibi duygusal gelişimin hat safhada olduğu bir dönemde gençlerin şiddet öğeleriyle uzun süre etkileşimde olmaları, sanal dahi olsa bilgisayar oyunlarındaki şiddeti sorgulanır hale getirmektedir. Sanallığın bir özdeşim yöntemi olabileceği göz önüne alınırsa konunun önemi kendiliğinden ortaya çıkar. Ergenlik çağı bir özdeşim ve model alma çağıdır. Bilgisayar oyunları vasıtasıyla birçok genç, sanal karakterle kendini özdeşleştirmekte ve doyuma ulaşmaktadır. Araştırmalar bu modellerin çoğunun aşırı şiddet içerdiği üzerinde durmaktadır.

Bilgisayar oyunlarındaki şiddet gençlere çok cazip gelmektedir. Bir kısım araştırmacı bilgisayar oyunlarındaki şiddetin gençlerde var olan şiddet eğilimlerini boşalttığı dolayısıyla faydalı olabileceğini ileri sürseler de konu oldukça tartışmalıdır. Burada önemli olan faktörler; bilgisayar oyununun özelliğinden, ne kadar oynadığına; çocuğun sosyal çevresinden, kendini ne ile özdeşleştirdiğine kadar değişmektedir. Gencin şiddete maruz kalmış olması, bilgisayar oyunlarında şiddete yöneltebilirken; bilgisayar oyunlarındaki şiddet, gençteki şiddet tutumlarını körükleyebilmektedir.

Sosyal bilimcilere göre ergenlik döneminde sosyalleşme sürecinin doğru ve başarılı bir şekilde sürdürülmesi gençlerde şiddet eğilimini törpüler. İki dinamik ve girift olgu olarak sosyalleşme ve şiddet bir birleriyle son derece ilgili kavramlardır. Burada sosyalleşme kavramının psikolojik ve etik açıdan daima istendik davranış oluşturma süreci olarak algılanması gerektiği belirtilmelidir. Şiddeti hoş gören hatta şiddete

kanalize eden bir sosyalleşme sürecinin etik değeri olamayacağı açıktır. Ergenin gelişiminde sosyalleşmenin şiddet temelinden inşası çok tehlikelidir.

Gençleri çağın beklenti, anlayış ve değer yargılarından oluşan dayatmaların olumsuz etkilerinden korumak kolay değildir. Ancak bu hiçbir şey yapılamayacağı anlamına gelmez. Bu süreçte ailelerden, eğitim kurumlarına; medyadan, bilim insanlarına dek önemli görevler düşmektedir.

Araştırmanın Konusu

Araştırma konusu, bilgisayar oyunlarının ergenlik çağındaki öğrencilerin sosyalleşme sürecine ve şiddet eğilimlerine etkileridir. Ergenlik dönemi bir arayış ve kimlik karmaşası dönemi olduğundan gençlerin tercihleri önem kazanır. Bu dönemde atılacak yanlış adımlar gencin tüm sosyal hayatını etkiler. Öğrencilerin okul dışı vakit geçirme alışkanlıklarında önemli yer edinen bilgisayar oyunlarının ne kadar oynandığı, bunun sosyal tercih ve alışkanlıklarına etkisi araştırma konusu kapsamındadır.

Araştırmada ele alınan diğer konu bilgisayar oyunlarını şiddet eğilimlerine etkisidir. Ergenlik dönemindeki gençlerin bilgisayar oyunlarında şiddet içeren oyunları ne kadar tercih ettiği ve bunun şiddet tutumlarına etkisi araştırma konusu kapsamındadır.

Araştırmanın Temel Sorunları

Kimlik gelişimi sürecinde bilgisayar oyunları, ergen öğrencileri nasıl etkilemektedir? Sosyalleşme süreçlerine etkisi nedir? Bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirme, aile ve arkadaşları ile vakit geçirmelerini etkilemekte midir? Bilgisayar oyunlarının bir tür bağımlılığa yol açma riski var mıdır? Bilgisayar oyunları ders dışı vakit geçirme pratikleri arasında kaçınıcı sırada yer almaktadır? Bilgisayar oyunlarının ders çalışmalarına etkisi nedir? Ergenler, bilgisayar oyunlarının kendi sosyal süreçlerine etkileri hakkında ne düşünmektedirler? Erkek ve kız öğrenciler arasında belirgin fark var mıdır?

Bilgisayar oyunları daha çok türde oynanmaktadır? Oyun tercihlerini belirleyen kriterler nelerdir? Şiddet içeren oyunların daha az şiddet içeren ya da içermeyen oyun türleri arasındaki yeri neresidir? Şiddet içeren oyunlar özellikle tercih ediliyor mudur? Bu oyunlar hangi sıklıkla oynanıyordur? Bilgisayar oyunlarının oynanma süresi, bilgisayar

oyunlarındaki şiddeti kanıksamalarında etkili midir? Ergenlerin şiddete karşı tutumları nelerdir? Bilgisayar oyunlarına şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre şiddete ilişkin tutumlarında belirgin farklar var mıdır? Bilgisayar oyunlarındaki şiddet hakkında ne düşünmektedirler? Erkek ve kız öğrenciler arasında belirgin farklar var mıdır?

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı; bilgisayar oyunlarının ergenlik çağındaki öğrencilerin sosyalleşme sürecine ve şiddet eğilimlerine etkilerini ortaya koymaktır. Öğrencilerin sosyalleşme süreçlerinde bilgisayar oyunlarının yerini ve etkisini aynı zamanda şiddet eğilimlerinin bu bağlamda nasıl etkilendiğini anlamak araştırmanın temel amacıdır.

Araştırmanın Önemi

Gençlerin bilgisayar başında harcadığı zamanın her geçen gün arttığı ve bilgisayar oyunlarının ders dışı vakit geçirme etkinliklerinde üst sıralara doğru yükseldiği göz önünde bulundurulduğunda, bunun ergenlerin içinde buldukları hassas döneme etkileri önem taşımaktadır.

Bu gerçekten hareketle araştırma sonunda elde edilen bulgular ve bunların analizi gerek ebeveynlerin gerekse eğitimcilerin gençlerin sosyal ilgi ve ihtiyaçlarına bakışlarında ve onlarla ilişkilerinde yönlendirici olacaktır. Bu araştırmanın bulguları bilgisayar oyunları sektörü açısından da önem arz etmektedir.

Araştırmanın Hipotezleri

Bu araştırmada;

1. Ergen öğrencilerin bilgisayar oyunları ile çok fazla vakit geçirdikleri ve bunun sosyalleşme süreçlerine olumsuz etki yaptığı,
2. Şiddet içeren oyunları tercih etmenin şiddet eğilimlerini arttığı temel hipotezlerinin doğruluğu veya yanlışlığı test edilmek istenmiştir.

Araştırmanın Alt Hipotezleri

1a. Gençlerin bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirmesi aile ve arkadaşları ile vakit geçirmelerini etkilemektedir.

1b. Günde oynanan saat bakımından incelendiğinde gençlerin %20'sinde bilgisayar oyunlarının bağımlılığa yol açma riski vardır.

1c. Ders dışı vakit geçirme pratikleri arasında bilgisayar oyunları ilk üç sırada yer almaktadır.

1d. Ergenler, bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoyduğunu düşünmektedirler.

1e. Erkek öğrenciler bilgisayar oyunlarını daha fazla oynamakta ve bilgisayar oyunlarını ders dışı vakit geçirme pratikleri arasında daha üst sıralara koymaktadırlar.

2a. Bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen tür aksiyon-macera ve savaştır.

2b. Oyun tercihlerini belirleyen en önemli kriter heyecan içermesidir.

2c. Bilgisayar oynama oynanma süresi arttıkça bilgisayar oyunlarındaki şiddet kanıksanmaktadır.

2d. Ergenlerin %25'i şiddete eğilimli görüşler ifade etmektedirler.

2e. Ergenlerin %25'i bilgisayar oyunlarındaki şiddeti özellikle tercih etmektedir.

2f. Bilgisayar oyunlarına şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre şiddete ilişkin tutumlarında farklar vardır.

2g. Ergenlerin %50'den fazlası bilgisayar oyunlarının gençleri olumsuz yönde etkilediğini düşünmektedirler.

2h. Savaş ve dövüş oyunu oynayanlar, oynamayanlara göre şiddete daha fazla eğilimlidir.

2i. Erkek öğrenciler, kız öğrencilere göre şiddete karşı daha meyilli olup, şiddet içerikli oyunları kız öğrencilere göre daha fazla tercih etmekte ve kanıksamaktadırlar.

Araştırmanın Yöntemi

Yapılan araştırmada bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik oluşturulan 33 soruluk bir anket uygulanmıştır. Anket çalışması; altı, yedi ve sekizinci sınıflarda okuyan 250 öğrenci ile

yapılmıştır. Anket çalışmasının sonucunda elde edilen veriler SPSS 13.0 programıyla önce yüzelere göre tablolara dönüştürülmüş, ardından kullanılan analiz teknikleri ile hipotezler test edilmiştir.

BÖLÜM 1: ŞİDDET

1.1. Şiddetin Kavramsal Çerçevesi

Şiddet sözcüğü Büyük Larousse Ansiklopedisi'nde altı ayrı anlamda kullanılmaktadır.

1. Bir olgunu gücü, yoğunluğu, sertliği, yeğlilik: Işığın şiddeti, depremin şiddeti.
2. Yoğun, sert ve çoğu zaman yıkıcı bir güçle kendini ya da etkisini gösteren bir şeyin özelliği: Bir çarpmanın, bir darbenin şiddeti.
3. Soyut bir şeyin gücü, yoğunluğu: Şiddeti gün geçtikçe artan ekonomik bir bunalım yaşamak.
4. Beden gücünün kötüye kullanılması, silahlı etkinlikler ve aşırı bir saldırganlık özelliği taşıyan ilişkilerle belirginleşen edimlerin tümü: Kaba kuvvet.
5. Bir duygunun aşırılığı, taşkınlığı: Tutkuların şiddeti.
6. Şiddet göstermek, sert ve kaba bir biçimde davranmak. (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, 1986:11073)

Dar Anlamıyla Şiddet

Fiziksel şiddet: Dar anlamıyla şiddet tanımında, tartışılmaz ve ölçülebilir nitelikleriyle, fiziksel şiddet tektir. İnsanların bedensel bütünlüğüne karşı dışarıdan yöneltilen, sert ve acı verici bir edimdir. Hukuk dilinde 'eşhaşa (şahıslara) karşı cürümler' diye nitelendirilir. (Ünsal, 2007:31)

Geniş Anlamıyla Şiddet

Dolaylı şiddet: İnsan üzerindeki fiziksel ve ruhsal etkileri dolaylı ve somut bir biçimde hissedilen çeşitli baskıları şiddet kategorisine dahil edebiliriz. (Ekonomik sorunların yol açtığı kötü sonuçlar, çevre kirliliği, gürültü vb.) (Ünsal, 2007:33)

Etimolojik yönden şiddet sözcüğünün dilimize Arapçadan geçtiğini herkes bilir. Kamus-ı Turki'ye bakıldığında şiddet; sertlik, sert ve katı davranış, kaba kuvvet kullanma olarak geçiyor. 'Şedid' ise sert, katı ve şiddetli demek. 'Şeddat' da sertlik ve kızgınlığı ile tanınan ünlü eski Yemen hükümdarının adıdır. Ali Püsküllüoğlu'nun

Türkçe Sözlük'ü ise şiddetin günümüzde kazandığı yeni anlamlara da yer veriyor: karşıt tutumda, görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, sert davranma, sertlik. Şiddet olayları ise insanları sindirmek, korkutmak için yaratılan olay ya da girişimler olarak tanımlanıyor. (Ünsal, 2007:29)

Şiddet (Violence-Violare): İnsanlarda şiddet kullanma, kanuna uymamak, kişiye zarar vermek, hakaret etmek, onurunu kırmak, sükunet ve huzura son vermek; birinin hakkını çiğnemek, hırpalamak, incitmek, canını acıtmak için zor kullanmak; yıkıcı aşırı davranışlarda bulunmak, aşırı derecede öfke ifade etmek şekillerinde kendini gösteren davranışlar. (Erten ve Ardalı, 2007:143)

Şiddet, modern dünyada evrensel açıdan en ciddi toplumsal sorunlardan birisidir ve sindirme amaçlı güç kullanma anlamına gelir. Şiddeti uygulayan, karşısındakini denetim altına alma hedefindedir. Genel kabul gören tanımı ise başkalarını incitmek, kontrol etmek veya sindirmek için fiziksel güç kullanmak ya da bu şekilde davranarak zarar vermek, yıkıcı davranışta bulunmaktır. (Kıroğlu, 2006:19)

Şiddetin tanımı Sosyal Bilimler Ansiklopedisi'nde kısa ve basittir: 'Kişisel veya grupsal amaçlar uğruna fiziksel baskı yöntemlerine başvurulması.' Ama bu tanım, şiddetin hem sebeplerinin, hem de amaçlarının çeşitliliğini açıklamada oldukça yetersizdir. İşte bu yüzden, daha geniş bir tanımlama öneriliyor: 'Bir kişi veya topluluğun, fiziksel ve ahlaki bütünlüğüne, mülkiyetine, kültürel veya sembolik değerlerine karşı herhangi bir birey, grup ya da örgütlü bütünlük tarafından verilen zarar veya fiziksel ya da psikolojik acı.' Bu tanıma göre şiddet, çatışan çıkarları olan tarafların arasındaki sosyal ilişkiden kaynaklanmaktadır. (Ergil, 2001:399)

Oxford English Dictionary, 'şiddet' sözcüğünün yalnızca kullanım alanının bile çok geniş olduğunu gösteriyor. Bu kullanımlar arasında, 'bedene zor uygulama', 'bedensel zedelenmeye neden olma', 'kişisel özgürlüğü zor yoluyla kısıtlama', 'bozma ya da uymama', 'rahatça gelişmesini ya da tamamlanmasına engellemek üzere bazı doğal süreçlere, alışkanlıklara vb. kısıtlamalar getirme', 'anlamın çarpıtılması', 'büyük güç, sertlik ya da haşinlik', 'kişisel duygularda sertlik' ve 'tutkulu davranışlara ya da dile başvurma' bulunuyor. (Hobart, 2007:52)

Yabancı dillerde, örneğin Fransızca da, şiddet (violence): 'Bir kişiye, güç veya baskı

uygulayarak isteđi dıřında bir řey yapmak ya da yaptırmak; řiddet uygulama eylemi, zorlama, saldırı, kaba kuvvet, bedensel ya da psikolojik acı ektirme ya da iřkence, vurma ve yaralama' olarak tanımlanıyor. *Violence* sözcüđü Fransızcaya Latince *Violentia* aracılıđı ile girmiş. *Violentia* řiddet, sert ya da acımasız kiřilik, gü anlamında kullanılıyor. *Violare* ise řiddet kullanarak hareket etmek. Bu sözcüđün kökeni ise 'vis', eřitli anlamlarının yanı sıra; gü, erk, řiddet, bedensel gücü de simgeliyor. Eski Yunanca'daki 'bia'nın da, bedensel gü kullanımı ve kullanan anlamına geldiđini ekleyelim. (Ünsal, 2007:29-30)

Copet-Rougier İngilizce ile Fransızca'daki řiddet (violence) sözcüđü karşılaştırıldığında, kelime aynı olmasına rađmen anlamlarının aynı olmadığına, Fransızca'da řiddetin daha geniş bir tanımı bulunduđuna iřaret ediyor. İngilizce'de doğrudan fiziksel řiddet ve yasadıřı bir haksızlıđı dile getiren sözcük, Fransızca'da bunun yanı sıra birisinin rıza göstermesini saklamak için baskı uygulamak fikrini de anlatıyor. (Somersan, 2007:48)

Dr. Fitzhugh Dodson řiddeti öfke ya da düşmanlık duygusunun yoğun ve yıkıcı bir biçimde somutlaşması olarak tanımlamaktadır. 'Şiddet duygusu' ile 'şiddet davranıřı' arasında kesin bir ayırım yapmak gerekmektedir. ünkü bu ikisi birbirlerinden ok farklıdır. Yukarıdaki řiddet tanımı davranıřlara yöneliktir. Bir oyuncak yüzünden kapıřan iki küçük ocuđun birbirlerine vurması da, yetiřkin birinin bir bařkasını dövmesi de, öldürmesi de řiddet hareketleridir. (Turam, 2007:396)

Şiddet, bařkasını öldürme, sakat bırakma ya da yaralama yoluyla zarar verilmesini ierdiđi için genel anlamda gücü ařıyor. Bařkasına karşı tehdit oluřturan, kısacası insana fiziksel ve ruhsal zarar veren her edimi řiddet olarak deđerlendirebiliriz. Bu ereve de yerine göre bařkasının mallarına verilen zararlar da dahil edilebilir. Bunların yanı sıra, řiddeti yücelten, ona olumlu bakan görüřler de vardır. (Ünsal, 2007:30)

Şiddet, Türk Dil Kurumu sözlüđünde bir hareketin, bir gücün derecesi olarak anlamlandırılırken karşıt görüřte olanlara inandırma veya uzlařtırma yerine kaba kuvvet kullanma olarak açıklanmaktadır. Bařka bir betimlemede řiddet, sahip olunan gü veya iktidarın, yaralanma ve kayıpla sonlanan veya sonlanma olasılıđı yüksek bir biçimde bir bařka insana, kendisine, bir gruba veya bir topluma karşı tehdit yoluyla ya da bizzat uygulanmasıdır. (Oktik, 2008:200)

1.2. Şiddet Türleri

Şiddeti yalnızca başkalarının fiziksel bütünlüğüne saldırı ya da tehdit kavramıyla sınırlayamayız. Belli bir toplumsal düzene karşı başkaldırı ve saldırıyı da içerir. Yves Michaud'nun 'Şiddet' başlıklı incelemesinden, hem şiddet durumlarına hem de şiddet eylemlerine açıklık getiren şu tanımları aktaralım: 'Bir karşılıklı ilişkiler ortamında taraflardan biri veya birkaçı doğrudan veya dolaylı, toplu veya dağınık olarak, diğerlerinin bedensel/törel/ahlaki/moral/manevi bütünlüğüne, mallarına, simgesel/sembolik ve kültürel değerlerine, oranı ne olursa olsun zarar verecek şekilde davranması şiddettir.' (Ünsal, 2007:30)

Böyle bir yaklaşımda iki tür şiddetle karşı karşıyayız: Bir 'araç' olarak şiddet ve bir 'dışavurum' olarak şiddet. Birinci türde, belirli hedeflere varılması için şiddet yoluyla ya başkalarına zarar verilir ya da caydırıcı bir etki yaratılır. İkinci türde ise şiddet ister bireysel, ister kolektif olsun, bir amaçtır: sonucu dikkate alınmayan bir kahramanlık eylemi gibi. (Ünsal, 2007:30)

Şiddet olgusu, Fransız filozofu Jean-Marie Domenach'ın gözlemiyle iki temel açıdan ele alınabilir: Psikolojik yönüyle (anlamsız bir görünüş olan ve çoğu zaman öldürücü olan bir gücün patlaması olarak şiddet), ahlaksal yönüyle (iktidarı elde etmek ve onu yasal olmayan amaçlara alet etmek için zora başvurma anlamında şiddet). Bizi bu sonuncu yön özellikle ilgilendirmektedir. (Keleş ve Ünsal, 2007:91)

Ne var ki, şiddetin dar tanımıyla yetinmek ve sadece fiziksel şiddete ağırlık vermek, şiddet kavramına belli bir açıklık kazandırsa da, hem eksiklikler taşımasına, hem de bazı toplumsal gelişmelerin ve sistemlerin yol açtığı zararların göz ardı edilmesine neden olabilir. (Ünsal, 2007:32)

Şiddeti farklı eksenlerde sınıflandırdığımızda, bu eksenlerden biri, 'failin kişiliğine göre' şiddettir. Buradaki ölçü, şiddetin bireysel veya kolektif olarak uygulanıp uygulanmadığıdır. Kolektif şiddetin faileri, değişik büyüklükteki gruplar olabilir. Bunlar, profesyonel çetelerden (mafya gibi), adi suç örgütlerine, kabilelere, etnik gruplara, toplumsal sınıflardan, uluslara ve devletlere kadar çeşitlilik gösterirler. Uluslar ve devletlerarasındaki şiddete, 'savaş'; ulus-devlet içindeki etnik gruplar veya sosyal sınıflar arasındaki yaygın şiddete ise 'iç savaş' denir. (Ergil, 2001:399)

Başkalarına yönelik şiddet eylemlerinin dışında bir de insanın kendine yönelttiği şiddet eylemleri de vardır. İntihar, intihar teşebbüsleri gibi. (Ünsal, 2007:31)

Bir başka eksen de, şiddet eylemini harekete geçiren motivasyondur. Güdülemenin dayanağı, a. bireyin veya grubun somut bir kazanç beklentisi b. dayanılmaz hale gelmiş olan bir baskı veya politik marjinalleşmeye karşı isyan c. kan davası veya namus cinayetleri gibi geleneksel bir kültürel neden de olabilir. Ardında hangi güdü olursa olsun, şiddet, her zaman bir kişi veya grubun servet, itibar veya iktidar kazanmak veya bu kazanımları elde tutmak için başvurduğu bir araçtır. Özetle şiddet, politik ve ekonomik amaçlı olabilir. (Ergil, 2001:399)

Şiddet, suça yönelik olup olmamasına göre de sınıflandırılabilir. Cinayet, hırsızlık, silahlı saldırı veya soygun, tecavüz, soykırım, etnik temizlik ve sömürgeleştirme suç sayılan şiddet örnekleridir. Ama birçok ülkede toplumun kültürel değerlerinden ve toplumsal geleneklerinden kaynaklanan, suç sayılmayan dolaylı şiddet biçimleri de bulunmaktadır. Devamlı enflasyon, kronik yoksulluk ve eğitimsizlik (idari tercih veya ihmal sonucu), yönetimde kayırma, yolsuzluk, yaygın trafik kazaları, çevre kırımını, ekonomik göçü planlamamak veya siyasal nedenlerle köy kökenli yüz binlerce insanı göçe zorlamak ve onları kültür şoklarının kucağına atmak, üzerinde kafa yorulması gereken ciddi dolaylı şiddet örneklerinden bazılarıdır. (Ergil, 2001:399)

1.3. Şiddeti Ortaya Çıkaran Etmenler

1.3.1. Mikro Etmenler

1.3.1.1. Biyolojik ve Tıbbi Etmenler

Saldırganlık davranışı bir amaca hizmet eder. Bugün için böyle bir davranışın gerekliliği elbette sorgulanabilir. Ancak çok eski devirlerde yaşayan insanlar için saldırganlık kesinlikle bir lüks değildi. Sosyal kaidelerin olmadığı, kişinin güvenliğini sağlayacak toplumsal yapılanmanın bulunmadığı, enformasyonun çok kısıtlı olduğu bir devirde, saldırganlık davranışı insanın hayatta kalmasına en fazla yardım eden özelliklerinden biriydi. İnsanın hayatta kalabilmesi için hangi durumun kendi hayatını tehlikeye atabileceği, hangisinin kendisine zarar vermeyeceğini bilmesine ihtiyacı vardı. Hangi durumda savaşıyor, hangi durumda kaçacak ve hangi durumda dostça tavır gösterecekti. O bilginin tek kaynağı da, doğuştan getirdiği, genetik olarak

programlanmış biyolojik donanımdır. İnsan biyolojik donanımın tezahürü olan emosyonlarını (duygularını) ve hislerini rehber olarak kullanacak, karşılaştığı durumların tehdit edici olup olmadığına karar verecek ve buna göre davranacaktır. Başa dönersek, bir uyarana karşılaştığı zaman kişide bir emosyonel cevap ortaya çıkacak, bu emosyonel durum, kognitif süreçler tarafından işlenecek ve bunun sonucunda kişi bir davranışta bulunacaktır. Bu nedenle saldırganlık davranışının nöro biyolojisini anlamak nöral substratlarını bildiğimiz oranda mümkün olacaktır. (Savun, 2000:2)

Beyin aktiveleri birçok değişik nörotransmitterin bir araya gelmesiyle kontrol edilmektedir. Bir çok beyin hücresinden diğerine mesaj ileten bu maddelerden biri de serotonindir. (Kocabaşoğlu, 2000:13)

Birçok araştırmacı, bu yaklaşımlardan yararlanarak, komşu beyin hücreleri arasında mesaj iletimini sağlayan kimyasallar olan sinyal-ileticileri (neurotransmitters) üzerinde yoğunlaşıyorlar. Bunların arasında hiç kuşku yok ki üzerinde en çok tartışılan serotonindir. Bu kimyasal madde, saldırganlığın yanı sıra çökkünlük ve yeme bozuklukları gibi sorunların sorumlusu olmakla suçlandı. Ancak çalışmalar, saldırgan hayvanlarla insanların beyin-omurilik sıvılarında serotonin metabolit düzeyinin ortalama olarak daha düşük olduğunu gösterdi. Bu durumun, beyindeki düşük serotonin düzeylerine yol açtığı düşünülüyor. Araştırmacılar, bu ilişkiyi kanıtlamak için hayvanlara, serotonin düzeylerini düşüren ilaçlar verdiler ve bunun sonucunda hayvanların daha tepkisel ve saldırgan olduklarını gözlemlediler. Düzeyi artırdıklarındaysa tam tersi bir durum söz konusuydu. (Yılmaz, 2001:44)

Bethesda, Maryland'deki Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'ndeki araştırmacılar, aşırı saldırgan şahıslarda neurotransmitter görevi yapan serotoninin etkilerini araştırırken bu hormonun düşük seviyelerde bulunmasının davranış bozukluklarına neden olabileceğini bulmuşlar. (Bilim ve Teknik, 1987:47)

ABD deniz piyadelerinde aşırı şiddet sebebiyle ihraç edilenler ve Finlandiya'da çok şiddetli ve anlamsız cinayetler işlemiş olanlarda serotoninin azlığı görülmüştür. (Erten ve Ardalı, 2007:145)

Araştırmacılar, beyinde, serotonin için en az 14 almacın (reseptör) olduğunu biliyorlar ve bulmaya çalışıyorlar. Araştırmacılar, bu reseptörlerin bir ilaç yardımıyla etkin

duruma getirilmesinin, farelerdeki, sıçanlardaki ve maymunlardaki saldırganlığı yatıştırdığını düşünüyor. Bu nedenle de reseptörün insanların şiddet içeren davranışlarını tedavi eden yeni ilaçlar için ilginç bir hedef olabileceğini belirtiyorlar. (Yılmaz, 2001:44)

Suomi'ye göre serotinin azlığının şiddet üzerine doğrudan bir etkisi vardır. Sosyal etkenler de serotinin azlığına sebep olabilirler. Aynı şekilde beslenme kıtlığı serotini azaltmakta, iyi beslenme ise arttırmaktadır. (Erten ve Ardalı, 2007:145)

Öyle gözüküyor ki serotonerjik bozuklukların anksiyete, depresif duygudurum, saldırganlık gibi bir çok fizyopatolojik olaylarla ilgisi vardır. (Kocabaşoğlu, 2000:13)

Beynin belli bölgelerinin zarar görmesinin saldırganlığa yol açabileceği uzun zamandır biliniyor. Bu konudaki klasikleşmiş örneklerden biri, 1848 yılında geçirdiği bir iş kazası sonucu beyninin ön bölgesi zarar gören Phineas Gage adlı demiryolu işçisidir. Kazaya bağlı olarak Gage'in motor ve bilişsel işlevlerinde bozukluklar olmuştu. Dahası Gage, önceki özelliklerinin tam tersine, saldırgan ve sorumsuz birine dönüşmüştü. Elbette bu örnekten yola çıkarak her saldırganlık davranışının beyindeki bir bozukluktan kaynaklandığını söyleyemeyiz. (Zülal ve Yüce, 2001:37)

Saldırganlık konusundan sorumlu beyin sahalarının incelenmesinde; canlıların hipotalamusunun agresyonların hem denetiminde, hem aktivasyonunda önemli bir alan olduğu gösterilmiştir. Kedilerin hipotalamuslarının elektrik ile uyarılması sonucunda saldırgan davranışlar gözlenmiştir. (Balcıoğlu, 2001:133)

İnsan davranışının kökeninde bir çok faktör yatar. Biyolojik, psikolojik, sosyal ve kültürel etmenler, değişik oranlarda davranışların belirleyicileridir. Bir davranıştan sorumlu tek bir etmeden söz etmek doğru değildir. Her insan davranışında bu dört etmen de değişen derecelerde rol alır. Ancak psikososyokültürel sfer, biyolojik zeminde gerçekleşir. Bir davranışın kökenlerini tam olarak anlayabilmek, o davranışın biyolojik kökenlerini anlayabilme çabası oranında başarıya ulaşır. Buradan, insan davranışlarının, mutlaka genetik determinizm içerisinde belirlendiği sonucu çıkarılmamalıdır. Fakat davranışın sırrı labirentin sonunda ortaya çıkacaksa, o labirentin giriş kapısı ancak biyolojinin anahtarı ile açılabilir. (Savun, 2000:1)

Hapishanelerde yapılan genetik taramalarda erkek mahkûmlarda XYY oranının fazla

bulunması üzerine bir süre şiddete başvurma nedenleri arasında XYY genetik yapısı sayıldıysa da Schiavi ve arkadaşlarının daha sonra yaptıkları çalışmada kromozom anomalileriyle şiddete başvurma arasında bir bağ bulunmadığı gösterilmiştir. Yine tek yumurta ikizlerinde kriminal davranışın çift yumurta ikizlerine göre daha fazla olduğu saptanmıştır. Ama bu sonuç şiddet davranışına ne ölçüde genelleştirilebilir ya da burada çevresel etkenlerin rolü nedir, belli değildir. (Göka, 1989:25)

İkizler ve evlat edinme üzerine yapılan çalışmalar, şiddet içeren davranışın kökeninde genetik unsurların da olması gerektiğini gösterdi. Buna örnek olarak, 1993 yılında Hollandalı bir aile üzerinde yapılan bir çalışma gösterilebilir. Bu ailenin erkek üyelerinden bazıları, kundakçılıktan tecavüz girişimine kadar varan her türlü şiddet davranışında bulunmuşlardı. Araştırmacılar, aile bireylerinin şiddetli öfkelerine, sinyal-ileticileri ayırıştırın MAOA adlı bir enzimi kodlayan bir gende ender görülen bozukluğun yol açtığını buldular. (Yılmaz, 2001:44)

İnsanın öfke ve saldırganlığını da içeren emosyonel davranış repertuarının, genetik programla geldiği kabul edilmektedir. Bunun içinde en çok bilineni yılan korkusudur. Hayatında yılanla ait bir kavramdan hiç haberdar olmamış birisi, yılan gördüğünde mutlaka korkar. Halbuki diğer hayvanlar için böyle bir kesinlik söz konusu değildir. Fakat bu insan davranışlarının yalnızca genetik determinizm altında işleyeceği anlamına gelmez. İnsanı insan yapan özellik, genetik olarak programlanmış emosyonel davranışlar üzerine kuracağı kortikal kontrol yeteneğidir. Davranışları beynin bir bölgesine lokalize etmek bilimsel bir tavır değildir. Ancak prefrontal korteksi amigdala ve hipotalamus arasındaki etkileşimin sosyal davranış üzerinde büyük etkisi olduğu görülmektedir. Özellikle antisosyal kişilik bozukluğu olan kişilerde yapılan çalışmalar bunu net bir şekilde ortaya koymaktadır. (Savun, 2000:10)

Çünkü bilim adamına göre bu durum, genlerin yaşamda önemli rol oynadıklarını, ancak insanın yazgısı olmadıklarını gösteriyor. (Yılmaz, 2001:42)

Saldırganlığı etkileyen hormonların başında cinsel hormonlar gelir. Erkeklik hormonları (androjenler) erkeklerde büyük miktarda er bezlerinde kadınlarda az miktarda böbrek üstü bezlerinde yapılır. Dişilik hormonları (östrojenler) kadınlarda yalnızca yumurtalıklarda yapılmaktadır. Kesinlikle kanıtlanmıştır ki erkeklik hormonları saldırganlığı artırıyor. (Bilim ve Teknik, 1975:24)

Saldırganlığı açıklamak için hormonal etkenlerde en çok testosteron ve hipogliseminin rolü üzerinde durulmuştur. Plazma testosteron düzeyleri ile fiziksel, sözel ve cinsel saldırganlık arasında birbirlerinin tam tersi sonuçlar bildirilmiştir. Fakat bugün genel olarak insan saldırganlığında hormonların rolüyle ilgili araştırmalarda birçok sorun bulunmakta ve belirsizlik sürmektedir. (Göka, 1989:25)

Hormonal etkenlerle, androjenlerle saldırganlık arasında ilişki olduğu ileri sürülmektedir. (Balcıoğlu, 2001:21)

İnsülinin fazla salgılanması halinde ortaya çıkan hipoglisemi (kanda şeker düşmesi) durumlarında veya diabetik kişilerde ortaya çıkan hipoglisemi dönemlerinde belirgin agresyon durumlarına rastlamak mümkündür. Oluş şekli bilinmemekle birlikte gonad hormonlarının da agresyonlara sebep oluşları üzerinde oldukça önemli literatür bulguları bulunmaktadır. (Balcıoğlu, 2001:133-134)

İrk, seks ve yaş unsurlarının en belirgin biyolojik risk faktörleri olmalarına rağmen, araştırmacılar seksin şiddet ile açıkça bağlantılı olduğunda birleşiyorlar. Rosenberg, kişileri etkileyen sosyal ve kültürel unsurları bir birinden ayırmanın çok zor olduğunu ancak genç erkeklerin hem kendilerine hem de başkalarına yönelik şiddet olaylarına kadınlardan daha fazla karıştıklarını ve bu yüzden buna neden olabilecek biyolojik faktörlerin dikkatlice incelenmesi gerektiğini söylüyor. Erkeklerin cinsel karakteristiklerini belirleyen androtesteron ve testosteron gibi androjenler bu davranışın sorumlusu olabilirler. Rosenberg terörist eylemlerine katılanların çoğunlukla genç ve erkek olduklarına dikkati çekiyor. (Bilim ve Teknik, 1987:47)

Ruh sağlığı profesyonellerinin şiddet davranışını ruhsal bozuklukların bir semptomu olarak görme eğiliminde oldukları sık rastlanan bir durumdur. (Tarhan, 2000:109)

Bazı kişilerin aşırı ve sık olarak şiddete başvurmaları bir takım beyin bozukluklarından ileri gelir. Kronik sara nöbetleri geçirenlerde bazen çok şiddetli ve tehlikeli saldırganlıklar görülür. Beyin travmalarından sonra da şiddete başvurma daha sık hale gelebilir. Bir kısım irsi hastalıklarda düşünme, irade ve bazı duyu merkezleri ya da çekirdeklerindeki işlev bozukluklarından ileri gelen aşırı şiddet davranışları görülür. (Erten ve Ardalı, 2007:162)

Psikiyatrik hastalar daha çok şiddet göstermektedir:

- a. Posttravmatik beyin hasarı, delirium, Alzheimer hastalığı, demansda agresyon, ajitasyon oranı yüksektir.
- b. Psikiyatrlar başkalarına karşı agresif olanlardan ziyade (şiddet ve cinayet) intihar edenleri tedavi etmeye çalışırlar. (Savrun ve diğ., 2000:19)

Agresif davranışlar dört kategoriye ayrılır:

- Sözlü agresyon
- Objelere karşı fiziki agresyon
- Kendine yönelik fiziki agreasyon
- Başkalarına yönelik fiziki agresyon (Savrun ve diğ., 2000:19)

Bir kimse, başka kişilere veya nesnelere karşı kaba kuvvet ve zor kullanarak zarar verir bir tutum içine giriyorsa onun şiddete başvuran biri olduğunu söyleriz. Her ne kadar, diğer hasta populasyonlarına göre daha sık olsa da psikiyatrik hasta populasyonunda şiddete başvurma davranışı sanıldığı kadar fazla değildir. Ani gelişen psikiyatrik durumlarda ve psikiyatri kliniklerine başvuru öncesinde hastaların %10'unun şiddet davranışı gösterdiği bulunmuştur. Ama şiddet davranışını doğrudan psikiyatrik rahatsızlığa bağlamak bilimsel olarak doğru olamaz. Rabkin, psikiyatrik hastalarda şiddet suçlarından tutuklanma oranlarının arttığını tespit etmiş ve bunu hastaların eskisinden farklı olarak artık toplum içinde ele alınmalarına bağlamıştır. Fakat bu insanlarda yoksulluk ve eğitimsizlik oranlarının çok yüksek olduğunu, bu nedenle şiddet davranışına gerçekte neyin neden olduğunu bilmediğini de eklemiştir. Şiddet davranışı gösteren hastalar göstermeyenlere göre hastane başvuruları sırasında daha fazla psikiyatrik tanı olmaktadır. Ama psikiyatrik hastaların oldukça heterojen bir grup oldukları unutulmamalıdır. Çalışmalar özellikle gerçekte bağlantısını yitirmiş psikotik belirtiler gösteren hastalarda daha çok saldırganlık olduğunu göstermektedir. (Göka, 1989:25)

Araştırmacıların çoğu, saldırganlığı belirli ilaçlarla tedavi etmeyi daha uygun buluyorlar. Günümüzde bu tür tedaviler ne yazık ki henüz yoktur. Şiddete eğilimli, psikolojik rahatsızlıkları bulunan hastalar genellikle yüksek dozda antipsikotiklerle tedavi ediliyorlar. Antipsikotikler dopamin adlı sinyal iletiçiye etki ediyorlar. Bu tür

ilaçlar saldırganlığı bastırıyor, ama aynı zamanda, araştırmacı Ferris'in adlandırdığı 'saksı bitkisi sendromu'na yol açıyorlar. İlaçlar, yüksek oranda yatıştırıcı özelliğe sahip ve hastaların yaşam sevinçlerini kaybetmelerine neden oluyorlar. Araştırmacılar, saldırganlığı tedavide kullanılacak en uygun ilacın, zihinsel süreçleri etkilemeden yalnızca saldırganlığı engelleyen bir ilaç olması gerektiği konusunda birleşiyorlar. (Yılmaz, 2001:45)

Saldırgan davranışlar ve şiddet, kişiliğin bütünlüğünü bozmayan, benlikte bölünme, çöküntü, parçalanma yapmayan, duygu ve zihin alanında niteliksel değişimler gösteren, gerçekle bağlantısını sürdürebilen psikiyatrik hastalıklar arasında yer alır. Belirli durumlar ve sınırlar içinde bastırılma, denetlenme, engellenme ihtimali vardır. (Balcıoğlu, 2001:45)

Beyin travmaları, tümörleri, ateşli hastalıklar, zehirlenmeler, bağışıklık, dolaşım, solunum, sindirim sistemleri ve içsalgı bezleriyle ilgili hastalıklar, sara, beyin dokusunun yıkımı, organik beyin hastalıklarında algı ve düşünce bozukluğu olan depresyonlar, taşkınlıklar, şizofreni, paranoid tablolar, alkol ve madde bağımlılığına bağlı bozukluklar ve zeka geriliği gibi hastalıklarda saldırgan davranışlar ve şiddet, hastalık tablosunu oluşturan bulgular arasında yer alır. Saplantılı, takıntılı, düşüncelerinin etkisi altında kalan kimi hastalar kişilik yapısı ile bağdaşmayan anlamsız, gereksiz, saçma davranışlarda bulunup bu arada çevredeki insanlara ve nesnelere zarar verebilirler. (Balcıoğlu, 2001:45)

Görüldüğü gibi insandaki şiddet davranışını belirli bir veya birkaç nedene kesin olarak bağlama olanağı yoktur. Şiddet davranışı, çoğunlukla birçok etkenin karşılıklı etkileşimi ile ortaya çıkmaktadır ve onu değerlendirebilmek için, birçok disiplinden araştırmacının ortak çalışmasına gereksinim vardır. Şiddetin herhangi bir psikiyatrik bozukluğa özgü bir belirti olmadığı, şiddete bilinen veya bilinmeyen birçok psikiyatrik, tıpsal ve toplumsal durumun eşlik edebileceğinin bilinmesine rağmen, klinik uygulamada şiddet davranışını değerlendirme yükümlülüğü psikiyatristlerin omuzlarında kalmaktadır. (Göka, 1989:26)

Alkol ve özellikle santral sinir sistemi uyarıcıları olmak üzere madde kullanımıyla antisosyal ve şiddet davranışı arasındaki ilişki tartışma götürmeyecek kadar açıktır. Tupin'in araştırmasında cinayet kurbanlarının ya da cinayet işleyenlerin yaklaşık

%60'ında olay sırasında fazla alkol almış olduklarının saptanması bu gerçeğin tipik bir göstergesidir. (Göka, 1989:26)

Miczek araştırmaların, her üç ağır suçtan ikisinde alkol tüketiminin önemli rol oynadığı toplumlarda özellikle yararlı olabileceği kanısındadır. (Yılmaz, 2001:42)

Bir çok çalışmada intoksikasyona yol açacak düzeyde alkol tüketiminin, şiddet içeren davranışlarda bulunma olasılığını yükselttiği bildirilmektedir. (Kocabaşoğlu, 2000:17)

1.3.1.2. Psikolojik Etmenler

Saldırganlık (Aggression): Hakim olmak, yenmek, yönetmek amacı ile güçlü, şiddetli, etkili bir hareket, fiil, işlem; bir işi bozma, engelleme, boşa çıkarmaya karşı düşmanca, yaralayıcı, hırpalayıcı veya tahrip edici (yıkıcı, yok edici) amaç taşıyan davranışlardır. Şiddet ve terör, saldırganlığın çeşit ve dereceleridir. (Erten ve Ardalı, 2007:143)

Storr iki türlü saldırganlıktan söz eder: 1. Etken çabalar şeklinde görülen saldırganlık ki, yaşamda kalmayı temin için ortama hakimiyet davranışıdır. 2. Zarar verici nefret, düşmanlık şeklindeki saldırganlık ki, bireyin olmasa bile cinslerin yaşamda kalmasına karşı olan bir davranıştır. (Erten ve Ardalı, 2007:149)

Saldırganlık terimi tartışmalıdır. Çünkü çatışma hakkındaki taraflardan biri hakkında kullanılmaktadır. Halbuki saldırganlık daima saldırılanın da bir karşı tepkisini doğurmaktadır. Bu tepki ya pozitif (karşı hücum) veya negatif (kaçma veya teslim) şeklinde olabilir. Bunu dikkate alan Amerikalı J.P. Scott ve E. Fredericson 1951'de bugün geniş ölçüde kullanılmakta olan 'agnostik davranış' terimini ortaya atmışlardır. 'Agon', Yunanca da çatışma anlamına gelmektedir. O halde ortada ister taraflardan biri tehdit veya saldırma, diğeri kaçma veya teslim durumunda olsun, bir 'çatışma hali' vardır. Agnostik deyimini yerine 'rekabet davranışı' terimini kullanabiliriz. (Maluvan, 1979:16-17)

Saldırganlığın ne olduğunu herkesin bildiği düşünülebilirse de, 'hangi davranışlar saldırgan sayılmalıdır' sorusunun yanıtı üzerinde bir anlaşmaya varılmış değildir. Davranışçı yaklaşımların da yeğlediği en yalın tanım 'saldırganlık başkalarını inciten ya da incitebilecek her türlü davranıştır' biçiminde yapılabilir. Bu tanımın iyi tarafı belirli bir eylemin saldırgan olup olmadığını davranışın kendisinin belirlemesidir. Biz

yalnızca, eylemin gizilgüç (potansiyel) olarak zararlı olup olmadığına karar vermek zorundayız. Ancak, bu tanım eylemde bulunan kişinin niyetini göz önüne almamaktadır. Bu ise belirleyici (kritik) olan etmendir. Yükleme kuramını tartışırken belirttiğimiz gibi insanlar genellikle, diğer insanların davranışlarına bir nedensellik yüklerler, saldırgan davranışlar da bunların içindedir. Saldırganlığa ilişkin olarak ilk nedensellik yüklemelerinden biri kişinin niyetidir. Eğer kişi birisini incitmeye çalışıyorsa, genellikle biz onu saldırgan birisi olarak görürüz; eğer zarar vermeye ya da incitmeye çalışmıyorsa saldırgan davranışta bulunmuyordur. Bu nedenle, saldırganlık ‘başkalarını incitmeyi amaçlayan (niyet) her türlü davranış ya da eylemdir’ biçiminde tanımlanabilir. Bu kavramın saldırganlığa uygulanması çok güçtür çünkü yalnızca gözlenebilir davranışa bakılarak varlığına ya da yokluğuna karar verilemez. Çoğu kez, kişinin niyetinin ne olduğunu bilebilmek zordur ve bu yüzden, saldırgan olup olmadığı konusunda bir yargıya varamayız. Fakat bu sınırlılığı kabul etmek zorundayız çünkü saldırganlığı ancak niyetten de söz ederek anlamlı bir biçimde tanımlayabiliriz. (Freedman ve diğ., 1998:235-236)

Özgeci (prosocial) saldırganlık, grubun moral (ahlaksal) standartları açısından kabul edilebilir amaçlar çevresinde toplumsal olarak onaylanan saldırganlıktır. Düşmanca olarak saldırganlık ise toplumca onaylanmaz. Suikast, cinayet, dövme ve gangster saldırıları gibi insanları inciten, kışkırtılmamış ya da tahrik edilmemiş suç eylemleri açıkça toplumsal kuralları çiğnemektedir ve bu nedenle düşmanca olarak nitelendirilirler. Fakat bir çok saldırgan davranış, gerçekte, toplumsal kuralların zorlamasıyla oluşur ve bu yüzden de, özgeci ya da toplumsal olarak nitelenir. Yasaları destekleme ve uygulamaya yönelik eylemler, uygun ana baba disiplini ya da savaş sırasında komutanın emirlerine uyma pekâlâ uygun hatta gerekli görülmektedir. Son olarak, düşmanca saldırgan davranışla, özgeci saldırgan davranış arasında bir yere düşen ve izin verilmiş saldırganlık (sanctional) adı verilen diğer bir saldırgan davranışlar sınıfı daha vardır. Bu grup toplumsal kuralların gerekli kılmadığı fakat toplumsal kurallar çerçevesi dışına taşmayan saldırgan eylemleri içine alır. Kabul edilmiş ahlaksal standartlara ters düşmezler. (Freedman ve diğ., 1998:237)

Saldırganlığın nereden kaynaklandığı sorusu tüm insanlığı ve özellikle de psikanalistleri öteden beri meşgul eden bir sorudur. Örneğin Sigmund Freud, Einstein’ın ona bu

konuda yönelttiği bir soruda verdiği yanıtta oldukça karamsardır. (Moses, 2007:23)

Saldırganlık içtepisi ya da duygusu, doğrudan gözlenemeyen bir iç durumdur. Kızgınlığı, zaman zaman hepimiz yaşarız ve kesinlikle herkes, şu ya da bu zamanda, bir başkasını incitmek ister. Fakat bu duygular her zaman açığa vurulup davranışa dönüştürülmezler ve bu nedenle saldırganlık duyguları, genel olarak bireylere ne hissettikleri sorularak ya da psikolojik ve davranışsal belirtilerine bakılarak incelenip araştırılmak zorundadır. Fakat bunların hiçbiri, güvenilir göstergeler değildir. Yine de, kızgınlığa neden olan etmenler üzerinde oldukça çok araştırma yapılmış ve yapılmaktadır. (Freedman ve diğ., 1998:239)

K. Lorenz ‘Saldırganlık Üzerine’ adlı kitabında şiddetin esas olarak dış uyaranlara karşı bir tepki değil, insanın içinde gömülü ve serbest kalmaya çabalayan bir durum olduğunu söylemiştir. Dış uyaranlar yeterli olsun olmasın, anlamını bulacak bir uyarılma durumudur. Freud ile aynı tezi desteklemektedir. Savaşta, suçta, kişisel tartışmalarda ve her türlü yıkıcı, sadistçe harekette açığa çıkan şiddet; boşalma yolları arayan ve kendini açığa çıkarmak için uygun bir ortam olmasını bekleyen, katılımsal olarak programlanmış, doğuştan bir içgüdüden kaynaklanır. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:28)

Ruh çözümleme diye adlandırılabilen her türlü kuram ve tedavide en önemli nokta insan davranışlarının devingen oluşudur; buna göre davranışlar çok büyük güç yüklü dürtülerle yönetilir; bu güçler tanınmadıkça davranışların anlaşılması, önceden belirlenebilmesi olanaksızdır. İnsan davranışlarının devingen olduğu görüşü Freud’un kuramının çekirdeğini oluşturur. (Fromm, 2008:57)

Freud, içgüdüsel dürtü görüşünde sonuna kadar ısrar etti. Ünlü eseri ‘An Outline of Psychoanalysis’te içgüdülerin bütün etkinliklerinin nihai sebebi olduğunu yazdı. Organizma ne kadar ilkelse, davranış o kadar içgüdüselidir. Organizma ne kadar gelişmişse, içgüdüsel davranış da o kadar bir oluşumun programı haline dönüşür, yani özel, önceden kararlaştırılmış bir rutin olmaktan çıkar. Bir başka deyimle, organizma ne kadar gelişmişse, öğrenme için o kadar geniş olanak vardır. İnsan dahil tüm memelilerde bu öğrenme hareketi duygulanımlarla güdülenir. Duygulanım (affect), Freud’un düşündüğü gibi içgüdüünün bilinç üzerindeki basit bir tezahürü değildir. Duygulanım daha çok davranışın görelisi olarak bağımsız bir kontrol sistemidir. Duygulanım tepkileri, altbeyin ve otonomik sinir sistemi aracılığıyla oluşurlar. Basit

olarak söylemek gerekirse, duygulanımlar, duyusal bir uyarının sıklığı ve şiddetine karşı oluşan bir tepkiyi temsil ederler. (Erten ve Ardalı, 2007:145)

Psikanalistler arasında saldırganlığın uyuma hizmet ettiği konusunda fazla bir anlaşmazlık yoktur. Tartışılan daha ziyade, saldırganlıktaki bu uyum eğiliminin doğuştan mı, yoksa sonradan mı kazanıldığıdır. (Erten ve Ardalı, 2007:148)

B. Rank (1949) atipik çocuklarda yaptığı çalışmalara dayanarak, saldırganlığın iki yüzü olduğunu ileri sürmüştür.

a. Adaptif olanı: Hayal kırıklığına bir tepki olarak saldırgan davranış.

b. Zarar verici olanı. (Erten ve Ardalı, 2007:148)

Lantos (1958) saldırganlığın uyum sağlama eğilimi üzerine durmuştur ve kendini koruma ve saldırganlık arasındaki ilişkinin göz ardı edilmemesini istemiştir. (Erten ve Ardalı, 2007:148)

Rochlin insan saldırganlığının benzeri olmadığını savunur. Sadece insanlar narsisistik yaralanmayı yaşarlar ki bu durum, insanların saldırganlık yaşantılarında yine benzeri olmayan ve yaygın bir etki yaratır. Rochlin de Freud'un klasik dürtü teorisinin klinik gözlemlere uymadığını söyler ve içgüdüsel kaynaklı bir saldırganlık kavramını reddeder. Rochlin'e göre, saldırganlık, bir iştah, arzu değildir. O sadece kendiliğine (self) hizmet eder. Düşmanca zarar verme doğuştan gelmez; aksine, o narsisistik veya başka kaynaklı yaralanmalardan ileri gelen aşırı hoşnutsuzluk ve tatminsizlik yaşantılarından kaynaklanır. (Erten ve Ardalı, 2007:150)

Hayvanların oldukça çok dövüştükleri bir gerçektir. Yiyecek için dövüşürler, bölgelerini korumak için dövüşürler, yavrularını korumak vb. için dövüşürler. Fakat bunları değerlendirmede karşılaştığımız güçlüklerden biri, yaptığımız saldırganlık tanımının bu tip davranışların büyük bir bölümü için geçerli ya da uygun olmayabilmesidir. Bir zebraı kovalayıp öldüren bir aslanın niyeti açıkça zebraı zarar vermektir. Öte yandan, bildiğimiz kadarı ile öldürme kızgınlığa tepki olarak ya da acıya neden olmak niyeti ile gerçekleştirilmemiştir. Aslan yiyecek için avlanmak zorundadır ve zebra onun doğal avı durumundadır. Bu davranış saldırganlık olarak kabul etsek bile, bize içgüdüsel bir saldırganlık dürtüsünün varlığını kanıtlamaz. Aslan açtır ve açlığını giderecek yiyeceği

elde etmek için öldürür, içgüdüsel olan dürtü açlıktır, saldırganlık değil. (Freedman ve diğ., 1998:240)

Rochlin'in bu konudaki yoğun çalışmaları dört noktada odaklaşır:

1. Saldırganlık ve narsisizm arasında yakın ve temel bir ilişki vardır,
2. Bu ilişki zamanla kişilik içinde gelişir ve tutarlı bir hal alır,
3. İnsan saldırganlığı ile hayvan saldırganlığı arasında büyük farklar vardır,
4. İnsanlardaki saldırganlık, klasik içgüdüsel dürtü teorisi ile tatmin edici bir şekilde açıklanamaz. (Erten ve Ardalı, 2007:149)

I- Yok edici Olmayan Saldırganlık: Yok edici olmayan saldırganlığın yaşamın ilk aylarından itibaren var olduğunu gösteren belirtiler, Freud'un, saldırganlığın, ölüm içgüdüsünden geldiğini anlatan ikinci içgüdüsel dürtü teorisini reddetmeyi gerektiriyor. Normal çocukların davranışı, bu teorinin inandırıcılığını yok ediyor. Brenner, yok ediciliğin, saldırganlığın birincil amacı olduğunu kabul etmek için, ölüm içgüdüsünün varlığına gereksinim olmadığını inandırıcı bir şekilde göstermiştir. Bundan da iki varsayım ortaya çıkar:

a) Saldırganlık dürtüsünde doğuştan gelen bir yok edici olmayan eğilim vardır ki bu, doğumdan sonraki bir iki ay içinde açıkça görülür. Bilindiği gibi bu aylarda, ego, saldırganlığı nötralize edecek kadar gelişmemiştir.

b) O halde, doğuştan saldırganlık sadece yıkıcı değildir.

II-Duygusuz Yok edicilik: Gözlemler, doğuştan ve düşmanca olmayan 'filojenetik' av saldırganlığından ileri gelen, yok edici saldırganlığın varlığını ortaya koymuştur. Bu beslenme ve kendini koruma amacı ile canlı bir yapıyı yok etmektir.

III-Düşmanca Yok edicilik: Doğumdan itibaren mevcuttur. Çocukluk döneminin şiddetli öfkesi bu eğilimin en ilkel şeklidir. Bununla, öfke, düşmanlık veya nefret sonucu bir nesneyi yok etmek veya acı vermek arzusunun doğumdan itibaren var olduğu iddia edilmemektedir. Sadece düşmanca yok etmenin, saldırganlıkta bir eğilim olarak, bebeğin bu eğilimi kontrol etme yeteneğinin gelişmesinden önce, yani egosunun bunu algılama, uygulamaya koyma, yönlendirme ve değiştirme yeteneğini

kazanmasından önce ortaya çıktığını kabul ediyoruz. Bu da bebeğin birinci yaşının ikinci yarısından önce olası değildir. Rochlin, şiddetli öfke ile kin arasında faydalı bir ayırım yapar. Şiddetli öfke, belirli bir nesneye karşı değildir; herhangi bir tarafa yöneltilmemiştir, belli bir sebep ve niyet taşımaz ve merkezi sinir sisteminin bir tepkisidir. Saldırganlık ise birini hedef alır ve o nesneye karşı bir düşmanlık niyeti ve yönelimi söz konusudur. Bebeklik öfkesi, haz karşıtı aşırı duyguların ilk ortaya çıkışlarına delalet eder ki bu duygular, düşmanca yok ediciliği doğururlar. Düşmanca yok edicilikte, doğumdan sonraki ilk aylarda, bir niyet veya yönelim yoktur; çünkü henüz bilişsel yapı söz konusu değildir. Ancak Brenner ve Parens'e göre, bu merkezi sinir sistemi tepkisi, daha sonraki dönemlerde, genelde düşmanlık diye tanımlanan psikolojik olayın doğuşuna sebep olur. (Erten ve Ardalı, 2007:153-155)

Brenner'in de vurguladığı gibi, psikolojik bir olay, sadece yaşantının değil, aynı zamanda merkezi sinir sistemi faaliyetinin de bir ürünüdür. Parens, bunlara hormonal ve biyojenetik faaliyeti hatta fizyolojik hali de etkiler. O halde, dürtüler sadece doğuştan gelen özellikleri değil aynı zamanda yaşantılarla tayin edilir. Dürtüler, klinik bilgilerimiz ve doğrudan gözlemlerimizle bildiğimiz kadarı ile sadece doğuştan gelen basit verilerin ötesinde olan psikolojik olaylardır. (Erten ve Ardalı, 2007:157)

Freud, 'gerçek ruhsal varlık' dediği *id* üzerinde görüşlerini yoğunlaştırır. Ona göre her organizmada cinsiyet ve kendini koruma içgüdülerinden oluşan 'yaşam içgüdüsü' ve buna karşılık da 'ölüm içgüdüsü' vardır. Freud'a göre yaşama ve ölüm içgüdüleri devamlı olarak birbirleriyle savaşırlar. İnsan ölüm ve yaşama içgüdülerinin birbirlerine karşı savaştıkları bir alandan öte bir şey değildir. Bu iki farklı içgüdü her insanda bulunur. Freud ölüm içgüdüsünün en önemli türevinin saldırganlık içgüdüsü olduğunu ve insanın kendine yönelik olan yıkıcı eğilimlerinden kaynaklandığını ve çoğu insanda bu içgüdünün yaşam içgüdüsü tarafından engellendiğini belirtir. Bu iki içgüdü birbiri tarafından engellendiği gibi birbirlerinin yerine de geçebilirler. Sevgi nefretin, nefret sevginin yerini alabilir. Kişi sevdiği şeyden nefret edebilir. Onu özdeşleştirdiği için kendini yok ederek onu da yok edeceğine inanır. Biyolojik öğelere birincil önemi yükleyen Freud, sosyal faktörleri dikkate almadığı için eleştirilmiştir. (Oktik, 2008:207-208)

Ölüm içgüdüğü gerçekte başkalarına ya da kendi içimize yönelik olabilir; çoğu zaman sadist ya da mazoşist sapıklıklarda görüldüğü gibi cinsel içgüdüyle karışmış olarak ortaya çıkar. Ölüm içgüdüğüünün karşıtı yaşam içgüdüğüdür. Ölüm içgüdüğüünün koparıcı, çözücü bir işlevi vardır oysa eros bağlayıcı, bütünleyici, organizmaları ve organizma içindeki hücreleri birleştirici bir işlev taşır. Öyleyse her bireyin yaşamı şu iki temel içgüdüğüünün çatıştığı bir savaş alanıdır: 'Eros'un canlı varlıkları gittikçe büyüyen bütünler içinde birleştirme çabalarıyla, 'eros'un başardıklarını bozmaya çalışan ölüm içgüdüğüünün çabaları. (Fromm, 2008:41-42)

Ölüm içgüdüğüü, eros'un ortaya çıkmaması ölçüsünde gelişen ve yayılan hastalıklı bir olgudur. Ölüm içgüdüğüü Freud'un kuramında önerdiği gibi normal bireyin değil psikopatolojinin bir parçasıdır. Bu yüzden yaşam içgüdüğüü insanda birincil yetiyi, ölüm içgüdüğüüyse ikincil yetiyi oluşturur. (Fromm, 2008:43)

Birisi tarafından rahatsız edildiğimizde ya da bir saldırıya uğradığımızda, o kişiye karşı saldırganlık duymak eğilimindeyizdir. (Freedman ve diğ., 1998:242)

Saldırganlık, diğer toplumsal etkileşim biçimleri gibi, genellikle çeşitli bilişsel faktörlerin denetimi altındadır. Bu tür davranışların önlenmesinde çok etkili olduğunu gösteren bir durum da bir başkasının yarattığı tahrikin ardında yatan nedenler hakkında bilgi sahibi olmaktır. Son zamanlarda elde edilen bulgular, karşı tarafın tahrik edici eylemlerine akılcı açıklamalar getirildiğinde bu tutumlara saldırgan bir biçimde tepki verme eğiliminde hızlı bir düşüş yaşandığını göstermektedir. Ayrıca, bu bilgilendirme tahrikten veya huzursuzluktan daha önce sağlanırsa, bu nahoş durumun yarattığı öfkenin derecesi çok düşük bir düzeyde kalabilmektedir. (Archer ve Gartner, 2007:250)

Engellenme, saldırganlığın meydana gelmesinde önemli etkidir. Her saldırgan davranışın temelinde mutlaka bir engellenmenin olduğu ileri sürülmektedir. Engellenmenin, saldırganlık için basit bir uyarıcı olduğu ve organizmayı saldırgan olmaya hazırladığı öne sürülmektedir. (Balcıoğlu, 2001:21)

Engellenme, zorlanma, rahatsız edilme ve saldırı insanları kızdırmak eğilimindedir ve bu kızgınlık duyguları saldırgan davranışı doğuran önemli bir öğeyi oluşturur. Normalde, kişi kızgınlık duyduğu ölçüde saldırgan davranmak eğilimindedir. Fakat insanlar sık sık kızar ve barışçı davranırlar ya da hiç değilse, açıkça saldırgan

davranmazlar ve insanların saldırganlık duymadan saldırgan davranmaları da olasıdır. Dolayısıyla, saldırganlığın açığa çıkmasını kontrol eden etmenler, başlangıçta onu uyaran etmenler kadar önemlidirler. İnsanlarda saldırgan davranışı belirleyen temel mekanizma da geçmişteki öğrenmedir. (Freedman ve diğ., 1998:250)

Edinilmiş bir davranış biçimi olarak saldırganlık da değişime uğramaya açıktır. Bireyler saldırgan davranmayı nasıl öğrenebiliyorlar ve dış (veya hatta iç) koşullarla teşvik edilebiliyorsa, aynı biçimde bu bireylere saldırgan olmayan tarzda davranmak ve başkalarına zarar vermekten kaçınmak da öğretilir. Amaca uygun adımlar atıldığı takdirde saldırganlık denetim altına alınabilir. (Archer ve Gartner, 2007:248)

Öğrenme en geniş anlamı ile bilgi, deneyim, eğitim, gözlem, hayat, tekrarlama sonunda kazanılan ve kalıcı olabilen davranış diye tanımlanabilir. Öğrenme ile insan hayat boyu yeni bilgiler, beceriler, davranışlar, düşünceler kazanır. Bildiklerini pekiştirir, eskimiş, işe yaramayan bilgileri ayıklar. Birbirinden farklı çeşitli öğrenme yolları, yöntemleri vardır. Bunlar arasında şartlanma, deneme-yanılma, örnek alma, zihni öğrenme yöntemleri ilk sırada yer alırlar, insanlar çocukluktan başlayarak hayat boyu bu öğrenme yollarından birini, birkaçını ya da hepsini kullanarak, bilerek ya da bilmeden saldırgan davranışlara ve şiddet eylemlerine özgü kalıpları öğrenirler. (Balcıoğlu, 2001:40)

Ödül ve ceza yolu ile öğrenme, çocuğun ve gencin eğitiminde, bir davranışın kazanılması ve pekişmesinde önemli rol oynar. İnsanın çağına, yaşına, konumuna, durumuna, rolüne, yerine göre ödül ve cezanın niteliği değişir. Gençlerde ergenlik, çocukluk dönemlerinde ortaya çıkan acımasız, katı, keskin, kırıcı, sert, ters davranışların; kabadayılık taslayan, vuran kıran şiddet eylemlerinin erkeklik vasfı olarak hoşgörü ile karşılanması, kabul edilmesi, aileden, çevreden, toplumdan anlayış ve destek görmesi olumlu pekiştirici rolü oynar. (Balcıoğlu, 2001:41)

Taklit bir çocuğun davranışına biçim vermede önemli rol oynayan diğer bir süreçtir. Tüm insanlarda ve özellikle de çocuklarda, güçlü bir başkalarını taklit eğilimi vardır. Bir çocuk insanları çatalla yemek yerken izler, konuşurken dinler ve aynısını yapmaya çalışır. Bu taklit, kesinlikle her tür davranış kapsar. Bir çocuk diğer insanları saldırgan davranırlarken ve saldırganlıklarını kontrol ederken gözler ve onları kopya eder. (Freedman ve diğ., 1998:251-252)

Ebeveynlerin birbirlerine ve çocuğa yönelik şiddet davranışları, çocuğa sonraki yaşamında aynı şekilde şiddete başvuran bir erişkin olması için önemli bir model olmaktadır. Çocukken fiziksel yönden örselenmiş erişkinlerin şiddet davranışı açısından yüksek bir risk grubu oluşturdukları, yapılan araştırmalarla açıklığa kavuşturulmuştur. (Göka, 1989:26)

Toplumsal öğrenme veya 'model alma' sonucu pek çok saldırı ve şiddet biçimlerine aracılık edildiğine dair yalanlanamayacak kanıtlar vardır. Toplumsal öğrenme teorisinin en temel ilkesi, şiddet araçlarının veya gerçek şiddet eylemlerinin bir model ya da taslak oluşturabileceği ve bu model ve taslakların şiddetin taklit edilme olasılığını artıracaktır. Buna ek olarak araştırma, saldırganlık içeren modellerin, istenen sonuçların alındığının görülmesiyle de en etkili hale büründüğünü belirtmektedir. (Archer ve Gartner, 2007:241)

Şiddetin öğrenilmesinde ve ilk gençlik yıllarındaki özdeşim yaptıkları kişilerin davranışları da çok önemlidir. Bu dönemde örnek alınan kişideki şiddet davranışı çocuk tarafından kolayca benimsenir. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:29)

Bu öğrenme yaklaşımındaki üçüncü bir değişken de, insanların belirli ipuçları, işaretler ya da özendiriciler karşısında, alışkanlığa dayalı tepki olarak saldırmayı öğrenmeleridir. Saldırganlığa yol açıcı, böyle işaret ve ipuçları, bu nedenle, kızgınlık duygusunun saldırganlığa dönüşmesi için yeterli koşulları oluştururlar. Düzenli olarak ve tekrar tekrar saldırganlıkla birlikte ve bir arada görülüp algılanan her uyaran bir klasik koşullanma süreci sonucu, bir özendirici ipucu ya da işaret özelliğini kazanır. Silahlar, saldırganlıkla yüklü sözcükler, sınıftaki bir zorba ya da polis memuru bu özelliği kazanabilir. Dolayısıyla, saldırganlığın açığa vurulması, bir ölçüde, bu tür işaretlerin varlığına ya da yokluğuna bağlıdır. (Freedman ve diğ., 1998:255)

Saldırganlığı benimsemiş toplumlarda çevreden gelen küçük bir uyarı şiddet eylemlerinin ortaya çıkmasını sağlar. Çocuğun içinde yer aldığı çevrede şiddetin değer kazanması, yüceltilmesi, insanlar arasında kin, kıskançlık, düşmanlık duygularının körüklenmesi de şiddeti artırır. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:29)

Çok yakın zamanlara kadar bütün dikkatler, saldırgan davranışları önleme ve denetim altına alma yöntemlerinden çok, bu davranışı ayırmaya yarayan faktörlere çevriliydi. Bu

konuların belirlenmemesi büyük ölçüde, psikologların bu tür eylemleri önlemenin en etkili yolunu bildikleri gibi yaygın bir inancı paylaşımlarından kaynaklanmaktadır: Bu yollar cezalandırma ve duygu boşalımı (katarsis)'dir. (Archer ve Gartner, 2007:249)

Belirli bir durumda bir kişinin saldırgan davranışlara başvurup vurmayacağı iki değişkene bağlıdır. Bunlar, o kişinin saldırgan içtepilerinin gücü ile o belirli durumda saldırgan davranışlarda bulunmayı öğrenme derecesidir. İçtepinin gücü, bir ölçüde, ona neden olan engellenme ya da rahatsız edilmenin derecesine ve bir ölçüde de, öğrenme ya da kişilik özellikleri nedeni ile bireyin bu engellenmişlik ve saldırganlık duygularına tepki gösterme eğiliminin derecesine bağlıdır. Bu saldırganlığı açığa vurma eğilimi, kişinin saldırganlık hakkında genel olarak ne öğrendiğine ve özellikle de içinde bulunduğu duruma bağlıdır. Yalnızca bu çözümleme (analiz) bile, insanlarda saldırganlığı en aza indirebilmenin yollarından bazılarını ilişkin genel bir fikir vermektedir. (Freedman ve diğ., 1998:257)

Lorenz'e göre, birçok hayvan türünün ve insanın ortak bir özelliği olan saldırganlık, boşaltılması gereken güçlü bir birikim yaratır. Bu nedenle de belli bir uyarıcıya tepki olarak zaman zaman serbest bırakılması gerekir. Bu görüşün pek çoklarıncı benimsenmiş olduğunu söylememize gerek yok. (Zülal ve Yüce, 2001:35)

Boşalma kuramının en eski biçimi Freud'a aitti ve bütün insanların, her zaman içgüdüsel saldırgan enerji birikimine sahip olduklarını varsayıyordu. Bu nedenle, içinde bulunduğumuz durum ne olursa olsun, içimizden atmak gereksinimi duyduğumuz belirli düzeyde bir saldırganlık duygusu taşıdığımızı inanıyordu. Bu yaklaşımın sorunu, herhangi bir saldırganlık boşalımından sonra, saldırganlık dürtülerinde bir azalma öngörmesidir. Bu yordama ile çelişen bazı araştırma bulguları vardır: Kızgın olmayan insanlar bir saldırıda bulunduktan sonra, 'boşalmış' görünme bir yana daha da saldırgan görünmektedirler. (Freedman ve diğ., 1998:258)

Bu tür bir çözümlemeyi izleyen, çok eski bir görüş, saldırganlık dürtülerinin saldırganlığın açığa vurulması ya da boşaltılması ile azaltılabileceği görüşüdür. Freud bu sürece saldırganlık duygularının boşalımı (catharsis) adını vermiştir. Halk dilinde buna 'dışarı atma' ya da 'akıntıya yol verme' de denir. Saldırganlığın anlatım bulması sonucu içimizde daha az saldırganlık duyarız. Boşalma görüşünün temel uzantısı, eğer bir kişi saldırganlık duyguları içindeyse, saldırgan bir davranışta bulunma bu duyguların

yeğinliğini azaltır biçimindedir. Bu da onun daha sonra saldırgan davranışlarda bulunma eğilimini azaltacaktır. Boşalma görüşüne göre, saldırma yemek yemeye çok benzer. Bir kişinin yemek yeyip yemeyeceği, kısmen ne kadar aç olduğuna, kısmen de kendisinin içinde bulunduğu duruma bağlıdır. Acıktığında bir şeyler yerse, bu onun açlığını azaltacak ve daha sonra daha az yemesine neden olacaktır. (Freedman ve diğ., 1998:257)

Cezalandırılma korkusu ya da öç alınması olasılığının saldırgan davranışı bastıracağı kesin gibi görünmektedir. Saldırganlıkları için sık sık cezalandırılan çocuklar normalden daha saldırgan olmaktadır. Bunun nedeni, belki sık cezalandırmanın kendisinin kızgınlığa yol açması, belki de, çocukların saldırgan ana-babayı kendilerine model olarak almalarıdır. Ve bazen şiddetli ceza, cezadan kaçınabilen fakat kızgınlığın ifadesine olanak veren biçim değiştirmiş saldırganlığa yol açmaktadır. Kısaca, şiddetli cezanın neden olduğu saldırganlığa ket vurma olayı pek yalın ya da basit görünmemektedir. (Freedman ve diğ., 1998:265)

Saldırganlığa ket vurmaya öğrenmenin temelinde yatan psikolojik güce saldırganlık kaygısı ya da saldırganlık suçluluğu adı verilir. Saldırgan bir tepki gösterme eğilimi iyice yükselirken kişi kaygı duyar, sonra sobaya yaklaşırken eli yanan bir çocuk gibi, geri çekilir ve saldırganlık dürtülerini bastırır. Kuşkusuz, saldırganlık kaygısı herkeste eşit derecede değildir. Saldırganlık kaygısı düşük insanların daha fazla açık saldırgan davranış göstermeleri şaşırtıcı değildir. (Freedman ve diğ., 1998:267)

Saldırganlığa hedef olma deneyimi de saldırganlığa ket vurur görünmektedir. (Freedman ve diğ., 1998:268)

Bu durum bizi, şu ya da bu nedenle, kendi gerçek kaynaklarına karşı açığa vurulamayan (anlatım bulamayan) saldırgan duyguların ne olduğunun tartışmasına getirmektedir. İnsanlar sık sık birbirleri tarafından engellenir ya da rahatsız edilirler, fakat karşılık veremezler. Çünkü engelleyen kişi ya çok güçlüdür ya ulaşılamazdır ya da engellenenler çok kaygılı ve çekingendirler. Böyle bir durumda, boşalma gereksinimleri bir çok başka yoldan giderilebilir. Bu yollardan biri, saldırganlığı gerçek hedefin yerine geçen bir başka hedef üzerinde boşaltmaktır ki buna 'yön değiştirme' denir. (Freedman ve diğ., 1998:272)

Yön deęiřtirmeye, engellenme ya da rahatsızlık kaynaęına saldırılamadıęı zaman başvurulur. Ancak, engellenme kaynaklarının görülebilir ve kimliklenebilir olmadıęı zamanlar vardır. Kızgınlık ve saldırganlık duyar, fakat ortada açıkça suçlu biri yoktur. Bu kořullar altında, saldırganlık duygularının üzerine kanalize edilebileceęi bir şamar oęlanı arama eğilimi görölmektedir. İnsanlar güçlük ve sıkıntıları için suçlu bilecekleri bir kurban ararlar. (Freedman ve dię., 1998:275)

1.3.2. Makro Etmenler

1.3.2.1. Tarihi Etmenler

Tarih, belli dönemlerde çeřitli nedenlerle karşı karşıya gelen güçler (söylemler, insan grupları, inanıřlar) arasında çıkan mücadelede, kazananların yazdıęı ve geleceęe aktardıęı bir yaratımdır. Dolayısıyla süreklilik iddiası galiplerin meřruiyet çabasından kaynaklanmakla ve maęlupları dıřlayıp deęersiz kılmaktadır. Soykütüksel analiz bu saptamayla geriye dönerken hem kaybedenlerin (dolayısıyla tarih ve norm dıřında bırakılanların) izini sürmeye hem de tarihsel dönüşüme neden olan çarpıřma noktalarını saptamaya çalıřmaktadır. (Altunok, 2008:64)

Tarih adeta řiddetin tarihidir. Bir bakıma tarih; řiddettir. Denilebilir ki tarih řiddetin sonuçlarının, insanların řiddeti denetim altına alma çabalarının ve bunu yaparken yeni yeni řiddet biçimleri üretmelerinin tarihidir. Tarihi řiddet dıřında düşünabilmek tümüyle olanaksızdır. Yani řiddetin tarihte o kadar yaygın ve derin bir varlıęı var ki, insan toplumunun tüm iliřkilerinin ve kurumlarının içine o kadar yoğun bir biçimde sinmiřtir ki insanlık tarihini ve toplumu, en azından bu güne kadar var olan toplumları, řiddet dıřında düşünmek olanaksızdır. Tarihin her hücresinden řiddet fiřkirmektedir. (Berktaş ve Toprak, 2007:198)

İngiliz ve Kaliforniyalı arkeologlar, 9000 yıl önce Çatalhöyük'te yařamıř olan Neolitik insanların řimdiye kadar rastlanılan en rahatsız edici sanat yapıtlarını bulguladı. Bilinen en eski şehirlerden biri olan Çatalhöyük'te gün ışığına çıkarılan freskler ve heykellerin, şehir yařamının yol açtıęı gerilimi atmalarına yarayan bir güvenlik sübabı olduęu düşünölmüyor. Çalıřmalarını üç yıldır sürdüren ekip, burada ortaya çıkan fresk ve heykellerin yansıttıęı řiddeti gördüklerinde řařırmıř. Bulunan heykellerin %90'ı bařı

kesilmiş insanları simgelerken, 1960'lı yıllardaki kazılarda ortaya çıkarılan bir freskte ise başsız insan bedenlerini gagalayan bir akbaba görülüyor. (Tek, 1997)

İnsan tarihinin kayda alınan 5600 yılında, 14.600'dan fazla savaş yaşanmış, her yıla yaklaşık olarak 2.6 oranında savaş düşmüştür. Dahası, bu aynı dönem içinde doğan, yaşayan ve ölen kabaca 185 insan neslinden yalnızca 10 tanesine barışı bozulmadan yaşamak kısmet olmuştur. (Archer ve Gardner, 2007:247)

16. yüzyılda Avrupa'da topyekün barış yıllarının, yani tek bir savaşın bile olmadığı yılların sayısı 10'dan azdır. 17. yüzyılda da yalnızca 4 yıl topyekün barış olmuştur. Bu sayı 18. yüzyıl için ise 16'dır. Yani, 1500'den 1700'e kadar olan dönemi bir bütün olarak ele alırsak, bu dönem boyunca süre giden zamanın yüzde 95'inde Avrupa'da en az bir savaş vardır. Devletler açısından bakacak olursak, herhangi bir devlet her üç yıldan birinde savaş halindedir. Bazı devletler için bu oran daha da yüksektir. Her türlü şiddeti değil de yalnız savaşı ölçüt alırsak, Avrupa tarihinde 1500-1700 arası kadar şiddet dolu, savaşçı bir dönem olmamıştır. (Berktay ve Toprak, 2007:199)

Bireysel, toplumsal, kamusal şiddet çeşitleri ve teknikleri birçok kabullenme, boyun eğme ve uyum sağlama yolları yarattığı gibi çeşitli aktif ve pasif karşı şiddet saldırıları da üretir; o kadar ki 'tarih, şiddet yolu ile karşılıklı olarak elde edilen kazanımların ve kayıpların toplamıdır' diyebiliriz. Hatta belki şunu da söylemek olasıdır: *Tarihi yalnız şiddet yolu ile kazanımlar elde edenler değil, kaybedenler yazar...* (Gün, 2007:351)

Milyonlarca yıllık evrimin şekillendirdiği doğayı incelediğimiz zaman, saldırganlığın her çeşidini tüm hayvanların ve insanların yaşamında görebiliriz. İnsanlık tarihi boyunca görülen efendi-esir sınıflamasına kadar giden ayrımcı davranışın en ileri derecesi savaşlardır; savaşı kazanan 'efendi', kaybedenin kaynaklarını kendi çıkarı için kullanır. Savaşların özündeki şiddetin kaynağında, kaynakların kıtlığı vardır. Pek çok savaşın ve şiddetin temelinde toprağa, onun üstündeki ve altındaki kaynaklara sahip olmak, hükmetmek ve korumak isteği yatar. Pek çok hayvan da yaşadıkları bölgeyi çok duyarlı algılarıyla bölümler ve bölgelerine yabancıların girmesine ve kaynakların paylaşılmasına engel olurlar. Kaynakların paylaşılmasındaki belirsizlik, karmaşa ve bölüşümdeki, paylaşımındaki değişiklikler çatışma ve şiddete yol açar. (Erten ve Ardalı, 2007:157)

Kaynakların kıtlığı; ulusların, grupların, kişilerin ‘diğerlerinin’ haklarını, mallarını ve hizmetlerini ele geçirmek için şiddet kullanmalarında başlıca etkendir. Kazanan, zengin ve güvenlik içinde, kaybeden ise esir ve yoksul olmuştur. Tarih boyunca, insanlar esir olarak alınmış ve satılmışlardır. Kuvvetli olan şiddet kullanarak hizmeti, malı gasp etmiş, zayıfa haksız vergileri zorla yüklemiştir. Kaynaklar ve ayrıcalıklar (para, politik güç, hukuki üstünlük vs.) daima kuvvetlinin tekelinde olmuştur. (Erten ve Ardalı, 2007:158)

Yavaş yavaş ve yeni oluşumla karşılaştırıldığında adeta belirsiz bir biçimde ilerleyen soy tarihi ya da soyoluş üzerinde, o andan başlayarak, tarih yerleşir; kalıtımın soy oluşsal yoldan birikmiş hazinesi üzerinde, tarihsel olarak edinilmiş ve geleneksel olarak aktarılmış kültürün binası yükselir. (Lorenz, 2007:69)

Siyasal ya da askeri tarihin ana unsuru bir ölçüde şiddettir. Bırakın çıkar çatışmasını, savaşı, barış bile belirli bir şiddetin çözümüdür. Yani burada şiddet tarihin hem ana teması hem de eksenidir. Toplumsal tarihte ise şiddet temalardan biri olabilir. Örneğin, toplumsal katmanlardan birinin mağduriyeti biçiminde karşımıza çıkar. Ama tarihin eksenini değildir. (Berktaş ve Toprak, 2007:201)

Avrupa’nın tarihi, saldırganlığın modern zamanlar boyunca bir an bile kaybolmadığı bir uygarlığı doğurduğunu öğretmez mi? (Mitscherlich, 2007:234)

İnsanların tarihi, şiddeti denetim altına alma çabalarının tarihidir. Ama şiddeti denetim altına alma çabaları yeni yeni şiddet alanları doğurmadan da edemiyor. Paradoks buradadır. O zaman onları da denetim altına alma sorunu doğmaktadır. (Berktaş ve Toprak, 2007:202)

İkinci Dünya Savaşı’nın sonundan bu yana, on beş savaş veya savaş türü durum, doyurulmadıklarında toplu itkisel gereksinimlerin ne denli güçlü bir biçimde boşaldığını gösterdi. (Mitscherlich, 2007:233)

20. yüzyıl aslında büyük bir şiddetin ve büyük bir barbarlığın olduğu bir yüzyıldır. Bu yüzyıl, hem dünya savaşlarının, I. ve II. Dünya Savaşları’nın, özellikle Almanya’daki Nazi politikasının büyük şiddet eyleminin, barbarlık eyleminin yüzyılıdır. Bu eylem, 20. yüzyıl modernitesini krize sokan bir eylemdir. Bu anlamda da toplumların ilerlediği düşüncesi üzerine kurulu olan pozitivist sosyolojik yaklaşımı da yok eden korkunç,

barbarca bir olaydır. Ve bu şiddet kavramını, baskı kavramını, direnme kavramını devletin terörü ve devlete karşı terör kavramlarını, 20. yüzyılın ikinci yarısında sorunsallaştırma alanını yaratan, acı bir dönemdir. (Akay, 2006:7)

İçinde bulunduğumuz işkence çağı, zaman zaman yeni bir itkiyle bir pişmanlık duyulmaksızın, hayvansı kabalıktan başı dönecek denli zevk almayı sürdürmektedir; kısacası imparatorluk yayılımının gerçekleştiği kentsoylu çağ da bundan utanç duymamıştır. (Mitscherlich, 2007:222)

Orta Çağ Avrupa toplumunu günümüz modern toplumundan ayıran en temel unsurlardan biri şiddet-birey ilişkisini farklı tanımlayıp farklı deneyimlemesidir. Orta Çağ'da şiddet deyince akla gelen modern toplumdaki şiddetten hem nitelik hem de nicelik olarak farklıdır. Modern insanın şiddet dediği her eyleme Orta Çağ insanı şiddet dememekteydi. Toplumun her katmanından Orta Çağ insanı, günümüz insanına sıra dışı gelebilecek bir çok şiddet biçimiyle hayatın hemen her alanında yoğun olarak iç içeydi. Bu o dönem için 'normal'di. (Gümüş, 2008:32)

Şiddet araçlarının niteliği Orta Çağ insanının yaşı, sosyal sınıfı, sosyal statüsü veya etnik kökeniyle birebir bağlantılıdır. Günümüz toplumunun genelinin değer yargılarından farklı olarak şiddet Orta Çağ toplumunun aslında hem içselleştirdiği hem meşrulaştırdığı hem de gerekli gördüğü temel kültür elemanıydı. (Gümüş, 2008:39)

Hem tarihçilerin hem de toplum bilimcilerin ve bazı Orta Çağcılarının şiddet konusunda üzerinde uzlaştıkları temel nokta toplumsal ve bireysel içe dönük şiddetin Batı Avrupa Modern toplumunun dün olduğu gibi bugün de bir gerçeği olduğudur. Fakat yirminci yüzyılın ikinci yarısı ile yirmi birinci yüzyılı, Roma'dan, Orta Çağ'dan veya Erken Modern dönemden ayıran önemli bir fark vardır. Günümüz Avrupa'sında şiddet belli toplumsal ve tanımsal sınırlara hapsolmuştur ve ancak bu sınırların dışına taşıdığı zaman ürkütücüdür. Örneğin Batı Avrupa modern ordularının kışlalarında veya hapisanelerin kendi iç kuralları gereği ürettikleri şiddet veya spor alanlarında sporcuların birbirlerine uyguladıkları ve öngörülebilir olan şiddet Batı Avrupa toplumu açısından kendi sınırları dâhilinde olduğu için kabul görmekte veya en azından geniş halk kesimleri tarafından buna karşı çıkılmamaktadır. Orta Çağ Avrupa'sında ise bu toplumsal ve tanımsal sınırlar ya hiç yoktur ya da çok az belirgindir. Dolayısıyla şiddet toplumun tümüne

yayılmıştır. Belki günümüz dünyası ile Orta Çağ arasındaki şiddete dair tek fark budur. (Gümüř, 2008:47-48)

Marxçı kuramda şiddetin bir yargı ya da örgüsü değil, tüm dönemler için geçerli olduğu ileri sürülen bir görüş vardır. Engels'e göre şiddet, tarihte devrimci bir rol oynar. Bağrında yeni bir toplum taşıyan her eski toplumun ebesi şiddettir. (Yavuz, 2000:106)

1.3.2.2. Antropolojik Etmenler

Antropoloji, insanbilim demektir. Eski Yunanca olan bu sözcük 'antropos' ve 'logos' sözcüklerinin birleşiminden oluşur. 'Antropos' görür görmez, düşünüp taşınma yetisini gördüğü şeye uygulayan varlık anlamına; 'Logos' ise akıl, söz, düşünce, toplanma, bir araya gelme anlamlarına gelir. (Bal, 2008:88)

Şiddet, insanın insan ile ilişkisinden önce, insanın doğa ile ilişkisinde görülüyor. Varlık sürdürmek için doğa ile etkileşimde bulunması gereken insan doğanın kendini yeniden üretme süreçlerini uzun gözlemler sonucunda öğrenip de bu süreçlere müdahalede bulunacak yetkinliğe gelinceye kadar doğa ile karşıtlık ilişkisi içinde yaşamıştır. Doğa ile etkileşiminde önce basit araç ve gereçlerin kullanılması, sonra bunların giderek gelişkinlerinin bulunması insana doğa karşısında üstünlük kazandırmıştır. Doğaya müdahale ile doğanın yaratmadığı şeyleri yaratma duygusu edinmesine yol açmıştır. Bu ilk aşamalarda henüz soy topluluğu içinde yaşayan insanlar arasındaki ilişkide şiddet pek yer almamaktadır. (Oskay, 2007:185-186)

Hayvan davranışına ilişkin bilgilere yönelik oluşuyla 'biyolojik' yaklaşımın insan düşüncelerine ilgisizliği ve işlev düzeyinde açıklamalar getirme konumu barizdir yani sosyal davranışlara ilk olarak neyin yol açtığı değil de sosyal davranışın hangi sonucu ortaya çıkardığı düzeyinde açıklamalar getirir. Bu, pek çok sosyal antropologun zevkine uygun değildir. Fakat insan sosyal biçimlerle hayvan davranışı arasında paralellikler ya da benzerlikler kurma işi, kendi başına da tartışmalı bir konudur. İnsan şiddetinin özellikleri ile hayvan saldırganlığının özellikleri arasındaki karşılaştırmalar elbette çok kere son derece yüzeysel kurulmuş görünür. Şiddetin biyolojik bir bileşeninin varlığını reddetmek gerekirse de insan şiddetinin çoğu; kısmi insani varlığının eşsiz zihinsel kapasiteleri düzeyinde açıklamaya mükemmel bir uygunluk içindedir. (Riches, 1989:34-35)

Son şaşırtıcı bulgular, grup şiddeti ile sosyal uyum arasında çok yakın bir ilişki olduğunu göstermektedirler. Araştırmalara göre saldırganlıkta sadece öldürmek, rastgele veya şehvet için şiddetten çok, bir koalisyon kurmak, bir uyum içinde yaşamak stratejisi yatmaktadır. (Erten ve Ardalı, 2007:144)

İnsanoğlu, henüz verimliliğini istediği kadar arttıramadığı doğayı paylaşmada rekabet içinde bulunduğu 'düşman' öteki soy topluluklarıyla anlaşmazlıklarında bile şiddeti çok uzun süren anlaşma çabalarının sonuç vermemesi üzerine kullanmaktadır. Bunun nedeni, doğa ile etkileşiminde soy toplulukları için en önemli aracın insanın oluşudur. İnsan, kolektif varlık sürdürmede en belirleyici üretici güçtür. Ayrıca, savaş ve savunma aracıdır. (Oskay, 2007:186)

Bununla birlikte şiddet ediminin içsel tartışılabilirliği bir yana, şiddet kullanımı üzerinde toplumun kısıtlamalarını geçersizleştiren bir şey, şiddet pratiği üzerindeki insan kontrolünün dehşet verici ölçüde dayanıksız olmasıdır. Kullanılan silahlar ne dursa olsun, şiddetin boşalımının büyük ölçüde önceden tahmin edilemez olması kaçınılmazdır; gerek verilen gerçek fiziksel zarar bakımından gerek bir şiddet edimleri silsilesinin hangi seyri izlediği bakımından. Bu gerçek hiçbir yerde antropologlar arasında savaşlarıyla ve savaşçılıklarıyla ün sahibi olan Filipinler'in Tausugları ve Venezuela'nın Yanomamöleri gibi sanayi öncesi toplumlarda olduğu kadar açıkça görülmez. Tausuglar, şiddetin doğasını, doğru ve uygun düzeylerin ötesine gitme eğilimi taşıdığını kabul ederler; entelektüel düzeyde, göze göz, dişe diş öldürmelerin kendini kandırma olduğunu kabul ederler. Bu tür toplumlarda, önderliğin mihenk taşı, bu konuda caydırıcı bir nüfuz uygulamaktır; gerçi önder haline gelen kişiler kendi kişilikleri, kararlılıkları ve hırsları dışında otorite uygulamalarını sağlayacak pek az imkanla donatılıyorlar. Tausug önderinin görevi, şiddet etkinliğinin uzun vadeli sonuçlarına dikkat çekmektir. Yanomamö önderlerinin görevi ise 'tarafsız kafalı' olmak ve dövüşlerin sonuçlarını sınırlandırmaya çalışmaktır. (Riches, 1989:20-21)

Gayet iyi bilindiği gibi, şiddetin nasıl örgütlenmesi gerektiği hakkında normları bulunmayan pek az toplum vardır; örneğin, hangi tür rakiplere karşı hangi tür silahların kullanılması gerektiği bu normlarda yer alır. Bu konuyla ünlü bir örnek, Güney Sudan'daki Nuerlerinkidir. Nuerlelerde aynı köyün üyeleri arasındaki dövüşlerde sadece sopa kullanılabilir, buna karşılık farklı köylerden kişiler arasında mızrak kullanılabilir.

Aynı şekilde, farklı kabileler arasındaki savaşlarda da kadınlara ve çocuklara dokunulması, kulübelerin ve ahırların yıkılması ve esir alma konusunda yasaklar vardır. Bu tür hükümler, ancak rakipler Neur değilse geçersizdir. (Riches, 1989:20)

İnsanlarda olduğu gibi öteki primat topluluklarının da en önemli özelliği, işbirliği ve kalıcı toplumsal ilişkileridir. Topluluk üyeleri, birbirleri için hem birer rakip hem de birer arkadaştır. Yemek ve eş seçimi söz konusu olduğunda birbirleriyle kıyasıya rekabet edebilirler; ancak, yaşamlarını sürdürmek için birbirlerine bağımlıdırlar ve birbirlerine dokunma gereksinimi içindedirler. Bazı primat türlerinde, örneğin şempanzelerde, topluluktaki bireyler arasında geçen şiddet olaylarına sık rastlanır. Sözgelimi, gruptaki iki bireyin bir üçüncüsünü saf dışı etmek için güçlerini birleştirdiği görülebilir. (Zülal ve Yüce, 2001:36)

Primatlar, topluluklarını çok gelişmiş bir sorun çözme mekanizmasıyla ayakta tutarlar. Bu toplulukların ayakta kalmalarının nedeni çatışmanın hiç olmaması değil, bireyler arasında çıkan çatışmaların fazla zarara yol açmadan önlenmesi ya da oluşan zararın telafi edilmesi için geliştirilmiş yöntemlerdir. Saldırganlığın toplumsal yaşamla bağdaşmayan bir davranış olduğu görüşü, saldırganlığın şiddetle eşdeğer görülmesinden kaynaklanıyor olabilir. Oysa şiddet, saldırganlığın ikizi değil, aşırı uç olarak kabul edilebilecek bir dışa vurum biçimidir. (Zülal ve Yüce, 2001:37)

Şiddetin kimi ilkel toplumlarda bir başka uygulanış biçimi de, gençlerin erkeklığe kabul törenlerinde onların bedenlerine işkence yapmaktır. Bazen günlerce süren bu işkenceler sırasında genç erkekler ancak bayılırlarsa işleme ara verilmekte, sonra yeniden başlanmaktadır. (Bostancı, 2006:6)

Zaman içinde kökten bir değişim geçirmesi gerçeği, savaşçılığın bir kültür ürünü olduğuna işaret etmektedir. Biyolojiyle bağlantısı, öncelikle grupların koordinasyonunu, teknolojinin yayılmasını ve aletlerin kullanılmasını mümkün kılan ‘dil’ aracılığıyla. Savaş, biyolojik olarak mümkündür ama gerek varlığı gerekse doğası itibariyle zaman ve uzam içinde çeşitlenmesiyle de kanıtlandığı gibi, kaçınılmaz değildir. Belirli dönemlerde sık sık savaşmış oldukları halde, çok uzun bir zaman hiç savaşmayan kültürler olduğu gibi, yüzyıllar boyunca savaşla karşılaşmamış kültürler de vardır. (Düzgören, 2007:38)

Joanna Overing'in anlattığı Venezuela'daki Piaroa halkı arasında gündelik ilişkilerde şiddet neredeyse hiç yoktur. Fakat yabancılarla ilişkilerde -ister Piaroa olmayan insanlar olsun, ister doğüstü varlıklar olsunlar- şiddetin her türlüüne izin vardır. Bu noktada, teorik düzeyde şiddeti biyolojik kökenli ya da insanın bilinçaltına kazınmış bir şey olarak gören bazı akademisyenlerin fikirleriyle ters düştüğünü belirtmem gerek. (Riches, 1989:23)

Bir çok canlı için yaşamın acımasız bir yarış olduğu görüşüne karşı çıkan de Waal, hayvan türlerinin bir çoğunun topluluklar oluşturmak için bir araya geldiklerine ve yaşamlarının topluluktaki yardımlaşmaya bağlı olduğuna dikkat çekiyor. Saldırganlık, tüm hayvanların ve insanların temel özelliklerinden biri olabilir; ancak bu özellik, onun yıkıcı etkilerini ortadan kaldırmaya yönelik olarak evrimleşmiş denge ve düzeltme mekanizmalarından ayrı düşünülemez. (Zülal ve Yüce, 2001:36)

70'li yılların sonuna doğru sosyobiolojinin ortaya çıkması (ve antropolojiyi derinden etkilemesi) ile o güne kadar daha muğlak olan ayrımlar saflaştı ve şiddet üzerine birbiri ile uzlaşmaz iki temel tez çıktı. Sosyobiyoloji şiddetin; biyoloji, genetik bilimi ve evrim teorisi (doğal seçme çerçevesinde) düzeyinde açıklamasını yapıyor. Saldırganlığı, 'püskürtme yoluyla bir popülasyonun mekansal yayılmasına yol açan davranış' olarak tanımlıyordu. (Somersan, 2007:44)

1990 yılında yayımlanan ve 1986 yılında yapılan bir seminerde verilen tebliğlerin temelini oluşturduğu 'Savaşın Antropolojisi' isimli kitap şiddet konusunda iki çok farklı tezi temsil eden kişilerin makalelerini bir araya getirmiştir. İki temel görüş şöyle özetlenebilir: Sosyobiologların temsil ettiği birinci görüşe göre devlet öncesi toplumlarda savaşın hemen her zaman tek bir olay, bütünlüklü bir olgu olarak incelenmesi mümkündür. Burada savaş nedeni ya bütün insanlara (ve diğer canlılara) şamil, geleceği bırakılacak dölü azamiye çıkartmak arzusu ya da maddi kaynaklara erişimi sağlamaktır. Kültürel ya da sosyal yönelimli antropologlar ise buna karşılık, savaşı değişik toplumların özgül tarihi gelişmelerinde arayıp, bunun basit faktörlere indirgenemeyecek, girift bir olgu olduğunu vurguluyorlar. Burada savaş için sarfedilen sözler, fiziksel şiddet için de geçerli sayılabilir. (Somersan, 2007:44-45)

Sineklerin Tanrısı'nda Golding, aslında şiddetin kaynağı konusunda toplumda hakim olan görüşü yansıtır. Bu bildik yaklaşıma göre doğa, kıyasıya bir rekabet sahnesidir; ilgi

daha çok canlıların birbirlerinden sağladıkları yararlaraya yönelmiştir. 1960'lı yıllarda Alman Etolog Konrad Lorenz, kuşlar ve balıklar üzerine yaptığı araştırmalardan yola çıkarak insanın saldırgan bir tür olduğunu, saldırganlığın insan ilişkilerinin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmesi gerektiğini savunmuş ve insan toplulukları arasındaki savaşların kökeninin de, insanlardaki saldırganlık eğilimine dayandırılabilceğini öne sürmüştü. Sosyal evrim kuramı olarak bilinen bu görüşe göre insan türünün en temel özelliklerinden biri olan saldırganlık ve şiddet, onun evriminde de önemli rol oynamıştır. Aslında hepimizin içinde var olan saldırganlık dürtüsü, gündelik yaşamda kendini pek fazla dışarı vurma fırsatı bulmaz. Çünkü uygar yaşamdaki işlerimiz, evrimsel geçmişimizde önemli olan, örneğin avcılık gibi işlerden çok farklıdır. (Zühal ve Yüce, 2001:35)

Ortodoks gelenekler içinde yer alan antropologlar arasında bir konuda öyle bir fikir birliği vardır ki bizi doğruca sonuç özetine götürür. Bu fikir birliği, herhangi bir sosyal durumdaki şiddetin tipini ve sıklığını belirleyen başlıca etkenlerin ekolojik koşullarla birlikte sosyal ve kültürel etkenler olduğudur. (Riches, 1989:37)

Fransız Antropolog Clastres, savaş düşünülmeden ilkel toplumun düşünölemeyeceği kanaatindedir. İlkel toplumsal varlıkta içkin ve onun işleyiş tarzının dolaysız ve evrensel verisi olarak savaşçı şiddet, vahşilerin evreninde bu toplumun varlığını bölünmemişliği içinde korumanın, her topluluğu yekpare bütünlüğünün özerkliği içinde, özgür ve diğerlerinden bağımsız tutmanın başlıca aracı olarak ortaya çıkar. (Bostancı, 2005:6)

1.3.2.3. Hukuki ve İktisadi Etmenler

Arendt'le benzer biçimde Foucault'nun da ilk tespiti geleneksel siyasal düşüncenin, iktidarı egemen-kral modelinde anladığıdır. Bu model, modern ideolojilerde de sürdüğü biçimiyle ilk olarak iktidarı sahiplenileceği bir mülk, ikinci olarak işleyişi itibariyle baskıcı olarak algılamaktadır. Siyasal alanın kurulmasıyla bireylerin sahip oldukları iktidar, toplumsal barış ve düzenin tesisi için devlete transfer edilir. Liberal 'sosyal sözleşme' kuramı aynı zamanda, devletin denetimindeki iktidarın, aşırılıklara gitme, şiddete dönüşme ve birey özgürlüğünü tehdit etme tehlikesine karşı yasa ve adalet kavramlarıyla sınırlandırmaya çalışmaktadır. İktidar bu bağlamda bir mülkiyet ilişkisi olarak şiddetse ona içkin bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Benzer biçimde marksizm

iktidarı sınıf baskısı ile ilişkilendirmekte ve iktidarın kapitalist devletin elinde üretim ilişkilerini ve burjuvazinin tahakkümünü sürdürmek için kullanılan bir araç olduğunu savunmaktadır. Foucault iktidar ilişkilerinin dönüşümünde ekonomik üretim ilişkilerinin yeniden üretiminin etkili olduğu saptamasına katılsa da marksizmin bunun belirleyici olduğu iddiasına karşı çıkar. Şiddet, mülkiyet ve egemenlik ekseninde ele alınan iktidar, Foucault'ya göre analizlerini devlet ve ekonomi alanlarına sıkıştırılmaktadır. Her iki ideolojinin de tespitini yaptığı gibi kapitalizmi, sermaye birikimini mümkün kılan teknikler geliştirebilmiştir. Bununla birlikte, marksizmin ve liberalizmin saptayamadığı 17. ve 18 yüzyıllardan itibaren Batı toplumlarında sermaye birikimini mümkün kılan tekniklerin, insan birikimini yönetme tekniklerinin de gelişimine neden olmasıdır. Verimlilik ve etkinlik gibi ekonomik ölçütler egemen iktidar modelinde gördüğümüz süreksiz, pahalı, gösterişli ritüelleri ve şiddete dayalı iktidar tekniklerini kısa sürede kullanışsız hale getirmişler, yerlerine daha ince hesaplanmış tabi kılma teknolojilerini geliştirmişlerdir. Böylece, egemen iktidardan daha etkili, topluma çok daha fazla nüfuz etmiş yeni iktidar ilişkileri doğmuştur. (Altınok, 2008:65-66)

Her yerde ve her zaman şiddete utkuyu getirmekte yardımcı olan, ekonomik koşullar ve ekonomik erk araçlarıdır. (Engels, 2007:177)

Michel Serres'in önermesine göre bilimin ve hukukun, tarihimizin başlangıç noktasında tek, yoğun ve yaygın bir şekilde, hiçbir şeyi dışlamadan kurulduğu bilinmektedir. Haksızlıkların hukuka bağlanmasını öngören bir tarih yazımında, Miletli Anaximandres'in, şehrin Lidyalı tarihçilerinin söylediklerine bakarak, bunların parça başına ticareti canlandırmak ve hızlandırmak amacıyla altın ve gümüş parayı ilk basanlar ve kullanıma sokanlar olduklarını söylediğini hatırlatabiliriz. Hukuk, bilim (bilgi) ve ticaret, o halde, aynı süreç içinde birbirleriyle ilişkili olarak yatırıma konulmuşlardır. Mübadelelerin arasındaki adaletsizliği engellemek amacıyla da kurallar, hukuk maddeleri gündeme getirilmiştir. (Akay, 2007:437-438)

Michel Serres şöyle yazar: Lonya kıyıları boyunca geometri, yazı ve madencilik doğar, tıpkı hala bugün pratikte kullandığımız şekilde. Michel Serres, buna *aperion* yani tüm sınır çizgilerinin silinmesi anlamını taşıyan bir ad verir; yani kıymetli ve seçilmiş öğeler arasında sınırın ortadan kalkması. (Akay, 2007:438)

Bio-iktidar kapitalizmin gelişmesinde vazgeçilmez bir unsurdur; çünkü kapitalizm bedenün üretim sürecine denetimli bir şekilde girmesini ve nüfusun ekonomik süreçlere uygun kılınmasını gerektirir. 18. yüzyılın başından itibaren meydana gelen bu gelişme sonucu insan bedenine, cinselliğe, aileye, okula, orduya, fabrikalara, vb. yayılan bir iktidar ağları dizisi ortaya çıkmıştır. (Keskin, 2007:121)

Şiddet basit bir istek edimi değildir; işlerlik kazanabilmesi için çok geçerli ön koşullar, özellikle en kusursuz olanın en az kusursuz olana üstün geleceği bir takım aletler gerektirir. Ayrıca bu aletlerin üretilmesi gerekir, bu da daha kusursuz şiddet aletleri üreticisinin daha az kusursuz aletleri üretene üstün geleceği anlamına gelir ve tek sözcükte diyebiliriz ki, şiddetin utkusu silah üretimine dayanır başka bir deyişle üretime yani 'ekonomik erk'e, 'ekonomik durum'a, şiddetin emrine verilmiş özdeksel araçlara dayanır. (Engels, 2007:173-174)

İlkin kısıtlı çare olarak gelişen şiddet kullanımı, sonradan hırs ve tamahın ortaya çıkışıyla farklı niteliklere bürünmüştür. Kuvveti elinde tutan, şiddet kullanma durumunda olan bu duruma özgü bir hırs da geliştirmiştir. (Erten ve Ardalı, 2007: 158)

Şiddet bugün ordu ve savaş filosudur ve ikisi de, yaşadığımız acı deneyimlerle hepimizin bildiği gibi çok paraya mal olur. Ama şiddet para kazandıramaz, bir de üstüne üstlük daha önceden kazanılmış parayı silip süpürür ve karşılığında da pek bir şey elde edilemez. Sonuçta para ekonomik üretim aracılığıyla sağlanmış olmalıdır; böylece şiddet bir kez daha, ona silahlanma ve silahlarını koruma araçları sağlayan ekonomik durumla belirlenmiş oldu. Ama bu yeterli değil. Ön ekonomik koşullara hiç bir şey tam olarak ordu ve filo kadar bağımlı olamaz. Silahlanma, kuruluş, örgütlenme, taktik ve strateji her şeyden önce bu konularla ilgili her alanda üretimin ulaştığı düzeye bağımlıdır. (Engels, 2007:174)

Bilimin 'şiddet'ten sorumluluğu, şiddet araçlarının icadının, üretimin ve idaresinin 'bilimsel' olarak yapılmasından çok, modern dünyanın nüvelerinde rüşeym halinde bulunan bir 'ilk şiddet'in, ilk eşitsizliğin, ilkel farklılaşma ve bölünmenin kaynağını oluşturmasıdır. (Baker, 2007:130-131)

Para için altın nasıl bir kredi kaynağı ise, öfke de şiddet için benzer bir ilişkiye sahiptir. Zenginlik ve politik güç ne kadar bir elde toplanmışsa, şiddetin fiilen kullanılmasına da

o kadar az gereksinim duyulmuştur. Şiddetle elde edilen zenginlik ve politik kudretin azalması ya da kaybedilmesi olasılığı şiddeti yeniden doğurur. Fakir ve ezilen sınıfın şiddete başvurması düşüncesi eldeki şiddet araçlarının ve politik gücün arttırılmasını gerektirir. Bu sebeptendir ki, anamalcı ve işçi sınıflar daha başlangıçtan bu yana aynı şekilde ve derecelerde efendi-esir tarzı çekişmeleri yaşaya gelmişlerdir. (Erten ve Ardalı, 2007: 158)

Daha iyi bir dünya kurmakla bu yolda hareket ederken kullanılacak eylem reçetesi arasındaki reel politik ilişki özellikle devrimci eylem tarihselliğinde somut bir içeriğe kavuşur. Marx ve izleyicileri devrimci bir süreçte zor kullanımını ilke olarak onaylama eğilimi içindedirler. (Öztürk, 2008:124)

Rousseau şiddetin kaynağı olarak kesinlikle eşitsizliği gösterir. O halde sorulması gereken şey şudur: Rousseau için şiddetin kaynağı olan eşitsizlik nasıl ortaya çıkmıştır ve nasıl sürdürülmektedir? Buna bir son vermek mümkün müdür? (Bal, 2008:90)

1756'da gerçekleşen Lizbon depreminde herkes gördü ki önünde boyun eğilen şiddet, Tanrı'nın ya da doğanın insan üzerindeki şiddeti değildi. Şiddetin kaynağı, kazıklarını çakarak toprağı paylaşmış bir avuç zenginin geniş yoksul kesimler üzerindeki şiddetiydi. Böylece Rousseau'nun insan ve insanlık tarihi üzerine düşünceleri dikkatleri üzerine çekti. (Bal, 2008:91)

Adalet merhametten farklı olarak şiddet ve öfkeyi de barındırır. Zaten aksi mümkün olsaydı, adalet yalnızca başkasını düşünmekten, diğerkâmlıktan ibaret olsaydı adalet duygusuna sahip kişiler hayatta kalamazdı. Adil bir dünya için adaleti savunanların güçlü olması gerekir. İntikam olarak adalet düşüncesi bağlamında şiddet, adil davranış dizisine yaklaşmanın katalizör gücüdür. (Öztürk, 2008:124)

Buna karşılık şiddet; gücün, kuvvetin hukuka aykırı olarak kullanılması demektir. O halde şiddet, kuralla zıtlaşan insana özgü bir eylemdir. Şiddete başvuranda, toplumsal normlara, hukuk kurallarına saldırı niyeti, kastı vardır. Bu sebeple sözgelimi, dikkatsizlikle trafik kurallarını ihlal ederek yaralanmalara, ölümlere sebebiyet veren kimsenin taksirli eylemi şiddet sayılmaz. Yine aynı sebeple cebir ve kuvvetin savaş kuralları çerçevesinde kullanılması şiddet değildir; kolluğun, kanunların tanıdığı sınırlar

içerisinde kalarak görevi gereği kullandığı kuvvet, şiddet oluşturmaz. (Dönmez, 2007:215)

Bu genel tanımlamaların dışında bir de salt hukuksal tanımlamalar önem kazanmaktadır. Ağır suç kapsamına içiren şiddet (cinayet, yaralama, ırza tecavüz, silahlı saldırı, gasp) gibi olayların yanı sıra, daha hafif kabul edilen şiddet olayları da (trafik suçu, tehdit) Ceza Yasası'nın kapsamında cezalandırılır. (Ünsal, 2007:30)

Kant ise, kamu hukuku olmadan adalet imkânının olamayacağını vurgulamaktadır; adalet ise ancak kamu önünde açıklanabilecek bir şeydir. (Akay, 2007:437)

Benjamin, Avrupa hukukundan bahseder. Bu hukukun bir çıkarı vardır. Bireysel şiddeti yasaklar ve suçlar; çünkü şu veya bu yasayı tehdit ettiği için, bireysel şiddet, hukukun şiddetinin tekeline alınmıştır. Kendi çıkarı için hukuk düzeni, bireysel şiddeti kendi egemenliği altında tutar; yani otorite olarak şiddet tekeline sahiptir. Tanımadığı şiddeti yasadışı sayar. Bizi meşru ve meşru olmayan şiddet ayrımıyla karşı karşıya bırakır. Bu şiddetin tekeli o halde, devlete verilmiştir. Düzene karşı çıkanı mahkeme önüne çıkarır. (Akay, 2007:435)

Ahlak bir yaşama bilgisidir ve onsuz yaşam olanaksızdır. Devlet ahlakın yaşamı düzenlemekte güçsüz kaldığı yerde ortaya çıkar. Bu sebepten ahlak ve hukuk birbirinden farklı hale gelir. Hukuka başvurulduğu andan itibaren devletin şiddet mekanizması devreye girer. Hukuk soyuttur, yaşamın dinamizminin dışındadır, yasalardaki sözcüklerin hepsi birer şiddet aletidirler. (Yakupoğlu, 2007:318)

Foucault'ya göre 17. yüzyılın sonundan itibaren şiddet ağırlıklı suçlar giderek yerlerini mülkiyete karşı işlenen suçlara bırakmıştır. Ancak bu geçiş aslında daha karmaşık bir mekanizmanın bir parçasıdır. Bu mekanizma maddi üretimin gelişmesini, servetin artmasını, mülkiyet ilişkilerine daha yüksek bir hukuksal ve ahlaki değer verilmesini, daha titiz gözetim yöntemlerini ve daha etkili istihbarat edinme tekniklerini içerir. Yasadışı pratiklerde meydana gelen değişim, cezalandırma pratiklerindeki bir yaygınlaşma ve titizliğin karşılığıdır. Cezalandırma tekniklerindeki bu yaygınlaşma ve titizlik ise artık bireylerin günlük yaşamını çerçevlendirmeyi hedefleyen iktidar mekanizmalarının kendini yeniden ayarlama çabasıdır. Bu anlamda reform hareketi ile birlikte ortaya çıkan aslında cezalandırılacak hükümlünün insanlığa yeni yeni duyulan

bir saygı değil, daha ayrıntılı bir toplumsal ceza haritasıdır. Ceza hukukundaki reform, cezalandıran iktidarı daha düzenli, daha etkili, daha kalıcı hale getirmek için hazırlanmış bir stratejidir. Reform hareketinin gerçek amacı aslında yasa dışılıkların cezalandırılmasını ve bastırılmasını düzenli ve tüm toplumu kapsayan bir işlev haline getirmek; daha az cezalandırmaktan çok daha iyi cezalandırmak; belki daha az sert, ancak daha evrensel ve daha sorunlu bir biçimde cezalandırmak; cezayı veren ve uygulayan iktidarı toplumsal gövdeye daha derinlemesine yerleştirmektir. Dolayısıyla, reformun doğuşu yeni bir duyarlılık değil, suçla ilgili yeni bir iktidar politikası bağlamında olmuştur. (Keskin, 2007:119)

Doğal durumda var olan özel hukuk aslında kamu hukukunun koyutudur. Doğal durumdan çıkararak, insan diğer insanlarla eşgüdümlü bir hale gelerek bir ortak yaşam alanı oluşturmak zorundadır; bu da yeni bir hukuki duruma erişilmek üzere ortaya çıkarılır. Burada, artık dağıtımçı bir adaletin olduğunu ileri sürebiliriz. Böyle bir durumda akıl analitik olarak bir hukuk kavramından itibaren kendini geliştirebilir; bu ilişki içinde de aklın kendisini geliştirmesi dış bir bağıntı olarak şiddete karşı ortaya çıkar. Şiddeti dışlar. Burada, görüleceği gibi aklın kendi kendisini geliştirmesi kamu hukuku sayesinde ortaya çıkmakta ve bu sayede de şiddetin yok edilebileceği dağıtımçı bir adalet mekanizması ortaya konulabilecektir. (Akay, 2007:431)

Benjamin 1921 tarihli ‘Şiddetin Eleştirisi’ başlıklı yazısında da, herhangi bir hukuk sisteminde en temel ilişki biçiminin, amaçlar ile araçlar arasındaki ilişki olduğunu, şiddetin de, ‘haklı’ ya da ‘haksız’ olduğu iddia edilen amaçlara yönelik bir araç biçiminde kullanıldığını belirtir. Böyle bir hukuk sistemi, şiddetin kendisi için değil, şiddetin hangi durumlar için kullanılabileceğine yönelik ölçütler içerir. Dolayısıyla Benjamin, şiddet üzerine yaptığı eleştiride, amaçları gözetmeksizin sadece araçlar dâhilinde ayırt edici ve kesinliği olan bir ölçüt bulunması gerektiğini söyler. Bir başka deyişle, şiddetin ‘ne için’ kullanıldığını araştırmak, bizi tekrar şiddeti meşrulaştıran hukuk sistemlerine mahkûm eder; bakılması gereken yer, ‘neyin’ şiddet olduğudur. (Armaner, 2006:68)

Kant’a göre doğal durum insanlar arasındaki bir adaletsizlikler durumunu belirlemektedir, yani hukukun olmadığı bir vaziyettir bu. Arada bir ihtilaf varsa doğal durumdan çıkamamış insanlar, aralarındaki anlaşmazlığı çözümlenecek tek bir üst

merci bulamamaktadırlar. Ancak yetkili yargı merciinin bulunduğu zaman bir kamu hukukunun var oluşundan bahsetmek mümkün olacaktır; dağıtımcı adalet ihtilafı taraflar arasındaki anlaşmazlığı çözmek üzere devreye girebilecektir. (Akay, 2007:431-432)

Kant'ın savaşı önlemek üzere sivil durumun kamu hukukunu oluşturan anlayışı karşısında Benjamin Walter, kamu hukukunda şiddetin kurucu ögesini bulmuştur. (Akay, 2007:433)

Kurucu hukuk ve tutucu hukuk olarak ikiye ayrılan hukuk, ikili bir şiddete sahiptir. Bulaşıcılık gösteren bir şiddettir. Bu bulaşıcılık iki şiddet arasındaki ayrımları siler, birbirine karıştırır, unutturur. İşte böyle bir eyleme Derrida, 'yapıbozma eylemi' adını verir. Hukuk ve şiddet arasındaki farkın silinmesi ikili bir okuyuşla gerçekleştirilmektedir. (Akay, 2007:433)

Hukuk kuramlarını genel olarak doğal hukuk/pozitif hukuk biçiminde sınıflandırırsak; Benjamin'e göre şiddet, doğal hukukta doğanın, pozitif hukukta ise tarihin bir ürünüdür. Benjamin için her ikisinde de ortak olan bir dogma vardır. Haklı amaçlara, ancak meşru araçlarla ulaşılır; meşrulaştırılmış araçlar, haklı amaçlar için kullanılır. Doğal hukuk, araçları amaçların haklılığıyla meşrulaştırmayı dener; pozitif hukuk ise amaçların haklılığını araçların meşruluğu ile güvence altına alma girişiminde bulunur. Dolayısıyla Benjamin, doğal/pozitif hukuk ikiliğinin dışında, şiddetin ne araçlar, ne de amaçlar için meşru kılınmayacağı bir hukuk sistemi önerir: Dili kavramak, bir başka deyişle anlamak, şiddetin erişiminin olmadığı bir uzlaşma bölgesi açabilir. (Armaner, 2006:68-69)

Aslında, devlet kurucu hukuk şiddetinden çekinmektedir. Yani hukuk ilişkilerini doğrulamaya, meşrulaştırmaya veya değiştirmeye kabil olan şiddetten çekinir. Ancak, burada, hukuku tehdit eden yine hukukun içinden gelmektedir. Buna göre, devrimci durumlar oluşturan şiddetin 'kurucu hukuk' yanı, yeni bir devlet veya hukuk düzeni kurulması bakımından düzeni tehdit edicidir. (Akay, 2007:435)

1.3.2.4. Siyasi Etmenler

Bakunin'e göre her insan içinde iktidar arzusunun tohumlarını taşır, insan doğası da gurur ve hırsın tetikleyiciliğiyle ötekinin zararına eylemde bulunmaya müsait bir

oluşumdadır. Bu bağlamda ne ad altında olursa olsun siyasal erkin elde bulundurulması insanlar için hoşnutluk verici bir şeyken öteki ile ilişkilerinde tahakküm, zorlama ve gücün bütün biçimlerinin kullanılma olasılığı da oldukça yüksektir. (Bakır, 2008:106)

Arendt iktidarı siyasal alanda ortak eylemlerde doğan dönüştürücü bir güç olarak ele alıp ona olumlu bir değer atfederken, Foucault'ya göre iktidar verili ilişkiler bütünüün genel adıdır. Bu bağlamda, iktidarın şiddet içermeyeceği yargısı Foucault için geçersizdir. Modern öncesi biçimlerinde şiddet, iktidarın önemli bir unsuru olarak karşımıza çıkarken, modern iktidar şiddet içermemektedir. (Altınok, 2008:72)

En masum görünen alanlarda, kişilerarası ilişkilerde, bireyin kendisiyle ilişkisinde dahi iktidar ilişkilerinin etkin olduğu saptamasını yapan Foucault'ya göre iktidardan kaçış mümkün görünmemektedir. Yerel, parçalı ve tarihsel eleştiri olarak adlandırdığı çalışmaları, bu bağlamda, moderniteye yönelik ciddi bir başkaldırıya dönüşür. (Altınok, 2008:72)

Elbette şiddet ve terörle yakından ilişkili olan sosyolojik kavram; güç'tür. Foucault, güç ilişkilerinin merkezine 'beden'i yerleştiriyor, çocuğun şiddete maruz kalmasından, terör eylemlerinde canlı bombaların patlatılmasına dek; üzerinde fiziksel veya ideolojik 'güç' kullanılan alan bedendir. (Kıroğlu, 2008:20)

Clausewitz'in 'Savaş, politikanın başka araçlarla sürdürülmesidir' sözleri sarf edilir ve ardından bu hedeflere varmada savaşın yeterliliği ile ilgili bir tartışma gelir. (Coady, 2007:263)

İlginç sorulara yol açan, şiddetin gerçekte ne olduğu değil, şiddetin nasıl temsil edildiğidir. (Hobart, 2007:63)

Bir İngiliz antropolog, fonksiyonelist ekolünün öncülerinden Radcliffe-Brown yıllar önce ifade etmişti: Siyasi otorite zora (veya zor tehdidine) dayanır. (Someran, 2007:42)

Öyleyse iktidar, hiç değilse kısmen, şiddetin elde tutulduğunun gösterilmesiyle temsil ediliyor. Yoksa kimin güçlü olduğunu nereden bilebiliriz? Bu, başka denetleme ve egemenlik kurma araçlarının bulunmadığı anlamına gelmez mi? (Hobart, 2007:59)

Şiddet, seçkinlerin iktidarının bir dışavurumu olur; çünkü iktidar soyut olduğundan, girdiği biçimlerin yorumlanması gerekir. Bu iktidarın görünür yüzüdür. (Hobart, 2007:52)

İktidar da zaman gibi soyuttur. Bu nedenle iktidar eğretilmeli olarak temsil edilir. İktidar, insanın sahip olduğu, uyguladığı, kullandığı, ele geçirdiği ama göz ardı edemeyeceği bir şeydir. İktidar zor ve şiddet gibi dışavurumları aracılığıyla kavranır. Ama oldukça açıktır ki iktidar; ne zor kullanımdır ne de şiddettir. İktidar zorlama olarak, gizil güç olarak ya da neden olarak temsil edilebilir ama bunların hiç biri değildir. (Hobart, 2007:54)

Pozitivizmin kuramsal çatısı; akademiden önce devlet ve polis kuvvetleri, yargı ve infaz araçları yani Weber'in ünlü 'meşru şiddet araçları'dır. (Baker, 2007:124)

Yazılı tarihten bu yana bildiğimiz asıl kalıcı şiddet kullanımı biçimi temelde, ikili ilişkide taraflardan birinin iktidarcı diğerinden üstün oluşu sayesinde, kendi iradesini ötekini iradesinin yerine koyabilmesiyle oluşmuş ve sürmüştür. Hannah Arendt'in kavramsallaştırması ile söylersek, iktidar farklılığının sonucunda birinin iradesinin diğerinin iradesine bağlanması şiddeti oluşturmaktadır. Daha anlaşılır bir anlatımla, insan ile insan arasındaki ilişkinin şiddete dayalı bir ilişki olması, taraflardan birinin hayat karşısındaki konumunun değişmesiyle; hayatının öznesi olma şansı yitirmesiyle oluşmaktadır. (Oskay, 2007:186)

İktidar güç ilişkilerinin içinde yer aldığı stratejilerdir. Bu stratejilerin kurumsal olarak cisimleşmesi ise devlet aygıtında, yasada ya da çeşitli toplumsal hegemonya biçimlerinde ortaya çıkar Olumsuz ve sınırlayıcı olan ve hükümlerinin yaşamı almak veya affetmek hakkıyla belirlenen eski iktidar biçimlerinin tersine, bu yeni iktidar biçimi olumlu, üretken ve yaşamın desteklenmesine yöneliktir. Bu yüzden, bu yeni iktidar teknikleri ve mekanizmalarına Foucault 'bio-iktidar' adını verir. (Keskin, 2007:121)

İktidar; insanın sadece eyleme kabiliyetine değil, uyum içinde eyleme kabiliyetine tekabül eder. İktidar asla tek bir bireyin mülkünde değildir; bir gruba aittir ve grup bir arada bulunmaya devam ettiği sürece var olabilir. Bir kişinin 'iktidarda' olduğunu söylediğimizde, aslında onun bir grup insan tarafından, onlar adına eyleme kudretiyle

donatıldığına işaret etmiş oluruz. Daha en başında iktidarın kaynaklandığı grup ortadan kalktığına, bu kişinin ‘iktidarı’ da yiter. Bugünkü kullanımıyla iktidar sahibi güçlü bir kişiden ya da güçlü kişilikten söz ederken, zaten ‘iktidar’ sözcüğünü eğretileme (metaforik) olarak kullanıyoruz. Eğretilemeyi kaldırdığımızda söylemek istediğimiz şey gerçekte ‘*kuvvet*’tir. Kuvvet su götürmez bir biçimde tek olan, bireysel bir şeyi niteler. Kuvvet, bir nesne ya da kişide içkin olan ve onun karakterine ait olan bir niteliktir; bu nitelik başka nesne ya da kişilerle ilişkilerde kendini gösterebilir, ama özde onlardan bağımsız olarak mevcuttur. En güçlü kişinin bile kuvveti, birçok kişi tarafından alt edilebilir; bu birçok kişi, genellikle tam da bu kendine özgü bağımsızlığı nedeniyle kuvveti yok etmek için bir araya gelir. (Arendt, 2009:57)

Güç, yalnızca terminolojik dilde fiziksel ve toplumsal hareketlerin serbest bıraktığı enerjiyi belirtmek için kullanılmalıdır; yani ‘doğa güçleri’ ya da ‘koşulların gücü (dayatması).’ *Güç*, gündelik dilde genellikle şiddetle aynı anlamda (kaba güç) kullanılır; özellikle şiddet bir baskı aracı olarak kullanılıyorsa. *Otorite*, bu fenomenler içinde en kaypaklarından biridir. Terim olarak da, en sık kötüye kullanılanıdır. Otorite, örneğin ana/baba çocuk ya da öğretmen-öğrenci ilişkisinde olduğu gibi kişilere ait olabilir; ya da Roma Senatosu’nda veya Kilise’nin hiyerarşik makamlarında olduğu gibi, makama ait olabilir. Otoritenin en önemli belirtisi, baskı ya da iknaya gerek olmaksızın, itaat etmesi, istenenlerin verilen kararı sorgusuz sualsiz kabul etmesidir. (Bir baba çocuğunu dövdüğünde ya da onunla tartışmaya başladığında yani ona bir tiran gibi ya da sanki eşitiymişçesine davranmaya başladığında otoritesini yitirebilir.) Otoriteyi korumak için, kişi ya da makama duyulan saygıyı ayakta tutmak gerekir. Dolayısıyla otoritenin en büyük düşmanı ve onu zayıflatmanın en kesin yolu kahkahadır. (Arendt, 2009:57-58)

Dolayısıyla örgütlü topluluklarda kurumsallaşmış iktidar, sıklıkla otorite kılığı altında ortaya çıkar; derhal ve sorgusuz sualsiz kabul görmek ister. Kurumsallaşmış iktidar olmaksızın hiçbir toplum işleyemez. (Arendt, 2009:59)

Dahası, göreceğimiz gibi, hiçbir şey iktidarla şiddetin iç içe geçmesinden daha yaygın; hiçbir şey bu ikisinin katıksız ve dolayısıyla aşırı biçimlerinde görünmesinden daha nadir değildir. Bundan otorite, iktidar ve şiddetin bütünüyle birbirinin aynı olduğu da çıkarsanamaz. (Arendt, 2009:59)

Bütünüyle şiddet araçları temelinde ayakta duran bir hükümet hiçbir zaman var

olmamıştır. En başta gelen egemenlik aracı işkence olan totaliter yönetici bile, iktidarı için bir tabana ihtiyaç duyacaktır. Ancak insan etkenini tamamen ortadan kaldıracak ve belki de bir tek adamın bir düğmeye basarak kimi isterse yok etmesini mümkün kılacak robot askerlerin geliştirilmesi, iktidarın şiddet karşısındaki bu temel üstünlüğünü değiştirebilirdi. Bildiğimiz en zorbaca tahakküm biçimi, efendinin sayıca daima kendinden daha fazla olan köleler üzerindeki egemenliği bile, yalnızca zor araçlarının üstünlüğüne değil, iktidarın örgütlenmesindeki üstünlüğüne, yani efendilerin örgütlü dayanışmasına dayalıdır. Kendisini destekleyecek başkaları olmaksızın tek bir insan, asla şiddeti başarıyla kullanacak kadar iktidara sahip değildir. (Arendt, 2009:63-64)

Hükümetler olsun yönetilenler olsun iktidarı elinde tutup da ellerinden kaymakta olduğunu hisseden herkes, kaybettiklerinin yerine şiddeti koymanın cazibesine direnmekte zorlanmıştır. (Arendt, 2009:104)

Duygu üzerine en modern ve en geniş anlamda çalışmalar yapan teorisyen Silvan Tomkins'e göre, büyük ideolojiler, ister dinsel, ister laik olsun, şiddetin kontrolü için üç büyük düzenek geliştirmişlerdir. Birinci düzenek olumsuz duyguları küçümsemek, olumlu duyguları büyütme. İyi ve kuvvetli öfke ve şiddet yüceleştirilir; kötü ve zayıf öfke ve şiddet de aşağılanır. İkinci düzenekte öfke ve şiddet başta olmak üzere, her şeyde ılımlılık önerilir. Üçüncüsünde ise, öfke dahil tüm duygu ve arzulara makul bir yatışma yaratmak, bunu da, sade ve doğal bir yaşam ve uhrevi hedefler uğruna dünya zevklerinden ödün vererek başarmak amaçlanır. (Erten ve Adalı, 2007:159)

Şiddetin bu yeni biyolojik temellendirmesi, en eski siyasal düşünüş geleneklerimizde en sık karşımıza çıkan öğelerle bağlantılıdır. Gördüğümüz gibi şiddetle eşitlenen geleneksel iktidar kavramında erk, doğası gereği yayılmacıdır. Erk, 'içsel olarak büyüme dürtüsüne sahiptir'; yaratıcıdır, çünkü 'büyüme dürtüsü ona münasıptir'. Nasıl organik hayat alanında her şey ya büyür ya da çöküşe geçer ve ölürse, insan ilişkileri alanında da erkin kendini ancak yayılarak ayakla tutabildiği farz edilir; aksi takdirde daralır ve ölür. Bir Rus deyişinde olduğu gibi: 'Büyümesi duran her şey kokuşmaya başlar'. (Arendt, 2009:90)

Şiddet ile kapitalist ilişkiler ve şiddet ile erkeklik arasında çok yoğun yapısal bağlantılar vardır. Genellikle biri diğerini çağırıştırır, erkek ve kapitalizm gibi kavramları öne sürerek iktidarın tam olarak neyin iktidar olduğu sorusunu da biraz daha açıklığa

kavuşturmuş oluruz. (Öztürk, 2008:120)

İktidar ile şiddet arasındaki bağlantının arkasında erkek iktidarı vardır önermesi şiddetin tarihine dair bir dizi olgusal ilişkiyi ön plana çıkarır. Her şeyden önce erkekler arasındaki iktidar ilişkilerinin sürekliliği ile savaşın/şiddetin süreğenliği arasında çok güçlü bir bağlantı söz konusudur. İktidarın cinsiyeti erkektir. Yerleşik patriarkal iktidar, erkek olmakla özdeşleştirilen değerleri kadın olmakla özdeşleştirilen değerlerden üstün tutar. Savaş öncesi süreç, savaş ve savaş sonrası pratiklerde bu üst-alt ilişkisi belirgin bir şekilde etkindir. Öncelikle savaş teknolojisini genellikle erkeklerin ağırlıkla olduğu mühendisler zümresi geliştirir. Yine benzer şekilde savaş kararı erkek ağırlıklı siyasetçiler tarafından alınır ve neredeyse tamamı erkeklerden oluşmuş ordular tarafından hayata geçirilir. Savaş ve diğer tüm şiddet biçimlerinde bir toplumsal cinsiyet olarak erkekliğin ölçütleri egemendir, erkeğin kokusu, sesi şiddet ile birlikte yayılır; şiddet erkeği gölgesi misali takip eder. Kaldı ki erkek-şiddet ilişkisi sadece şiddetin yaratıcı öznesi erkek imgesinden ibaret değildir, erkeklik bir norm biçimi olarak ayrımcılığa katkıda bulunur; ayrımcılık da şiddeti besler. (Öztürk, 2008:120-121)

Siyasal şiddeti, ‘fiziksel gücün meşru ve yasal olmayan biçimlerde kullanılması’ olarak ele aldığımızda, bireysel şiddetten dinsel ve etnik çatışmalara, gerilla hareketlerinden iç savaşa veya devlet teröründen askeri müdahalelere hatta uluslar arasındaki savaşlara kadar uzayan zengin bir çeşitlilik gösterdiği ortaya çıkar. Bu nedenledir ki son yıllarda dillerden düşmeyen ‘terör’ kavramının belli siyasal şiddet türlerinden yalnızca biri olarak ele alınması zorunludur. (Keleş ve Ünsal, 2007:92)

Latince terror veya terrorist sözcüğünden kaynaklanan terörün klasik anlamı ‘altüst edici ve felce uğraticı aşırı korku’dur. Fransız Petit Robert sözlüğü, anılan sözcüğün özellikle Fransız Devrimi (1789) sonrasında büründüğü çağdaş anlamı da şöyle tanımlıyor: ‘Bir toplumda bir grubun halkın direnişini kırmak için yarattığı ortak korku.’ (Keleş ve Ünsal, 2007:92)

Terörü dilimizde ‘dehşet’ karşılığı olarak da kullanabiliriz. Ergil’in tanımıyla terörizm, ‘kaçırmadan, cinayete kadar uzanan ve amacı sindirme olan şiddet eylemlerine verilen ad’dır. Bozdemir’e göre ise, terör ‘insanları yıldırma, sindirmek yoluyla onlara belli bir düşünce ve davranışları benimsetmek için zor kullanma ya da tehdit etme eylemi’dir. Aynı yazar terörizmi de ‘siyasal amaçlar için örgütlü, sistemli ve sürekli, terör

kullanmayı yöntem olarak benimseyen bir strateji anlayışı' olarak tanımlamaktadır. Buna göre terör, bir eylem biçimi terörizm ise bir savaşım doktrini olarak anlaşılabilir. (Keleş ve Ünsal, 2007:93)

Terör türleri

- a. Devlet terörü
- b. Devlete karşı terör
 1. Siyasal sistemi yıkmaya yönelik terör
 2. Ayrılıkçı akımlar ve terör
 3. Öç alma amacıyla terör
 4. Diğer (siyasi cinayetler, uçak ve adam kaçıranlar, büyük soygunlar ve sabotajlar) (Keleş ve Ünsal, 2007:93)

Cappuzzo, terörizme karşı en iyi yanıtın, daha da genişletilmiş bir ceza politikası yoluyla değil, siyasal ve toplumsal içerikli politikaların başarıyla uygulanmasıyla verilebileceği inancındadır. (Keleş ve Ünsal, 2007:102)

Bu tür çabalar disiplinler arası bir nitelik taşımalı; biyolog, psikolog, sosyolog, eğitimci, siyasal bilimci, hukukçu, antropolog, psikiyatir, kriminolog, iktisatçı, yönetici, sivil ve askeri idareci, emniyet görevlisi vb. her biri kendi dalında uzmanlaşmış üyelerden oluşan çalışma grupları eliyle, çeşitli yöntem ve teknikler kullanılarak yürütülmelidir. (Keleş ve Ünsal, 2007:103)

Terörist eylem; çoğunlukla organize bir grup tarafından işlenen, savaş dışı kişiler üzerinde kasıtlı öldürme veya diğer ciddi zararlar ya da tehdit içeren politik eylem, terörizm terimi ise terörist eylemlere giren taktik veya politika olarak tanımlanabilir. (Coady, 2007:265)

Taktik olarak terörizmin ayırıcı özelliği dehşet salmak, korku yaymak ve bu şekilde toplumsal ilişkileri dondurmaktır. İkincisi, korku etkisi politik şiddetin tüm uygulamalarıyla bir dereceye kadar ilgili görünmektedir. Üçüncü olarak korku etkisi içerse de, terörist saldırıların korku ve moral çöküntüsü yaymak için değil, kararlılığı

güçlendirmek ve meydan okumak için ortaya çıkması da mümkün görünmektedir. (Coady, 2007:265-266)

Şiddetin iktidara karşı zaferindeki kendi kendini mağlup edici etken, tahakkümü korumak için terörün kullanılmasından daha bariz değildir. Terörle şiddet aynı şey değildir. Terör, daha ziyade şiddetin tüm iktidarı tahrip ettikten sonra geri çekilmediği, tam tersine tüm kontrolü elinde tuttuğu bir anda var olmaya başlayan bir hükümet biçimidir. Terörün etkililiğinin, neredeyse tümüyle toplumsal atomizasyonun derecesine bağlı olduğu sıklıkla belirtilmiştir. Terörün tüm gücünün ortalığa salınabilmesi için, önce örgütlü muhalefetin her türünün ortadan kalkmış olması gerekir. (Arendt, 2009:68)

Diktatör rejimlerce uygulanaşına ya da Fransız Devrimi'nde ortaya çıkış biçimine bakıldığında terörün her zaman şiddete başvurmak ve var olan yasal çerçevenin dışına çıkmak anlamına geldiği açıktır. Yine bu uygulamalarda terörün kullanılış amacı ya sistem içindeki muhalefeti bastırmak, bireylerin siyasal eylemlerini engellemek (dikta terörü) ya da var olan yasal sistemi ortadan kaldırıp yenisini kurmaktır (devrimci terör). Terör bu hedeflere ulaşmak için bir araç olduğu için sınırlı ve sonlu olmak durumundadır. Ancak totaliter yönetim kendini bir hareket olarak tanımladığı, sürekli bir devrimin yürütücüsü olduğunu iddia ettiği için yeni bir sistem kurmayı hedeflememektedir, dolayısıyla terör sınırsız bir hal alıp araçsal konumunu yitirir. Terör masum insanlara yönelmeye başladığı andan itibaren totaliter karakterini kazanmaya başlar. (Altınok, 2008:55)

Genel hatlarıyla, hükümeteşiz toplum arayışında olan düşünce hareketi biçiminde tanımlanan anarşizm, bu arayışın eylemsel arzusunu betimleyen anarşi sözcüğünün düşünsel, felsefi yönünü ortaya koyar. Anarşi, kaos ve yönetimsizlik gibi olumsuz bir anlam taşımasına rağmen, yönetilmeye ihtiyaç duymayan bir düzenlilik düşüncesi ile de olumlu bir anlam taşır. Bu çerçevede anarşizm, insanlar üzerindeki sosyal baskı, tahakküm ve gücün giderildiği, insan özgürlüğünün ön planda tutularak her tür yaptırımın reddedildiği bir felsefi düşünce olarak izah edilse de bizzat kendi doğallığına binaen kural tanımazlık biçiminde bir karakter taşıması mutlak bir tanımının yapılmasını zorlaştırır. Anarşizmin temel özelliği herhangi bir mutlağa bağlılığın reddidir. Genelde siyaset felsefesine ait argümanlarla adını duyuran bu düşünce aslında insan hayatının genelinde bir mutlakiyet fikrini yok etmeyi, dolayısıyla da mutlakiyetin

kurumsallaşmış biçimi olarak gördüğü otoriteyi, ‘devlet’i yıkarak insan nasıl özgür ve mutlu oluyorsa onun tercihiine yönelik bir tutum ve eylem sergilemeyi savunur. (Bakır, 2008:99-100)

Güç, hukukun önünü kapattığında tek çare olarak kuvvete başvurmak kalırsa bu eylem bir terör eylemi olarak nitelendirilemez. Şekli nasıl olursa olsun, yeri neresi olursa olsun, ‘hukukilik’ kavramının icat edildiği yer de olsa bu eylem bir terörist eylem değildir. (Kavlak, 2008:224)

1.3.2.5. Sosyolojik Etmenler

Şiddet kavramı, ana özellikleri ne olursa olsun, zamana ve topluma göre de değişir. Osmanlı dönemindeki şiddet ile günümüz Türkiye’indeki şiddeti aynı kefeye koyamayız. Toplumlar değiştikleri gibi normları da doğal olarak değişmiştir. Genelde, şiddet tipolojisinin ağırlıklı olarak hukuksal sıralandırmalara dayandığını biliyoruz. Ne var ki, toplum hızla değişiyor ve salt hukuksal ölçütler yeterli olmayabiliyor. (Ünsal, 2007:31)

Şiddet aile içinde öğrenilen, kuşaktan kuşağa aktarılan ve geleneksel öğelerle meşrulaştırılan bir davranış olarak kaldığı sürece tüm toplumsal kesimleri ve toplumsal dinamikleri, değişimi de olumsuz etkiliyor. Bu durumda evde, ailede, okulda, sokakta, işte, her zaman şiddet içeren bir davranışla karşılaşan veya engellenen kişinin bireyci düşünebilmesi ve yurttaş olabilmesi olanağı da kısıtlanmış oluyor. (Zülal ve Yüce, 2001:36)

Minnesota Üniversitesi’nden Alan Sroufe’ın yirmi üç yıldır yürüttüğü araştırma, şiddet ve suça yatkınlık davranışlarının gelişimini inceliyor. Araştırma ekibinde çalışan Byron Egeland, araştırmanın şiddet ve suça yatkınlık konusunda, insanların doğuştan gelen özelliklerinin çok da önem taşımadığına işaret ettiğini, insanların sorunlarını şiddete yönelerek çözüme davranışlarının gelişmesinde en önemli etmenin ailedeki yetiştirme koşulları olduğunu belirtiyor. (Zülal ve Yüce, 2001:37)

Montreal Üniversitesi’nde yürütülen başka bir araştırmadaysa, 1984 yılından bu yana, altı yaşındayken saldırgan olarak tanımlanmış çocukların gelişimleri izleniyor. Gruptaki çocukların annelerinin çoğunun, az eğitim görmüş veya erken yaşta doğum yapmış anneler oldukları saptanmış. Araştırmacılar, bu annelerin zor bir çocuğu

toplumsallaştırmaya yarayacak birikimden yoksun olduklarını düşünüyorlar. (Zülal ve Yüce, 2001:37)

Araştırmacılar bu tür gerekçelerin, toplumdaki güç ilişkilerinin, eşler ya da anne-babalarla çocuklar arasındaki güç ilişkilerine yansımaları gösterdiğini vurguluyorlar. Bu sonuçta, aile içinde şiddetin yönünün en çok kadın ve çocuğa doğru olmakla beraber, aile içindeki iktidar ilişkilerinde belirlenerek, güçlüden güçsüze yönelik olduğunu ortaya çıkarıyor. Şiddetin meşru görülmesi önce ailede ve sonra toplumda tekrar tekrar üretilmesine ve bir sorun çözme yöntemi olarak kuşaktan kuşağa aktarılmasına yol açıyor. (Zülal ve Yüce, 2001:36)

Kişi yaşam boyunca kültürel süreçten geçer. İçinde yaşadığı toplum onu belli bir davranış biçimlendirmesine götürür. Her toplumun kültürü kendine özgüdür. Bazı toplumlarda doğru olan değerler, bir diğer toplumda vahşet ve iğrenç bir durum olarak değerlendirilir. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:28)

Bir toplumda hangi davranışların şiddet olarak tanımlandığı, o toplumun kültürel yapısı ve insanların değer yargılarıyla da ilgilidir. Bizim toplumumuzda şiddet içeren davranışlar her ne kadar ‘istenmeyen davranışlar’ olarak nitelendirilse de, geleneksel öğelerle şiddete başvurulduğunda, ya da şiddet ‘doğruyu / yanlış öğretmek’ amacıyla kullanıldığında haklılık kazanıyor, yani meşrulaştırılıyor. Bu açıdan, toplumun çekirdeğini oluşturan ailede şiddete nasıl bakıldığının ve şiddetin nasıl değerlendirildiğinin anlaşılması önemlidir. Çünkü ailenin, bireylerin toplumsallaşmalarındaki, kendi ayakları üzerinde durmak ve yurttaş bilincine sahip olabilmek için gereken becerileri öğrenmelerinde ki payı büyüktür. (Zülal ve Yüce, 2001:36)

Şiddet davranışı sosyokültürel değerlerle kopmaz bağlar içermektedir. Bir çok kültürde veya alt kültürde ‘şerefini kurtarma’, ‘erkekliğini gösterme’ adına şiddet davranışı belli bir kabul görmektedir. Yapılan kültürler arası incelemelerde yarışmacılığı, saldırganlığı, başarı yönelimini ve bağımsızlığı vurgulayan çocuk yetiştirme yöntemlerinin şiddet suçları oranını artırdığı saptanmıştır. Şiddete başvurma ile toplumsal ve eğitimsel ayrımcılık ve ekonomik yoksulluk arasındaki ilişkiler de çokça ele alınmış konular arasındadır. Sosyo-ekonomik nedenlerle ortaya çıkan sürekli engellenmelerin şiddete yol açabileceği genellikle benimsenmektedir. (Göka, 1989:26)

Şiddet olgusunun çok önemli bir yönü de, toplum içinde ve toplum tarafından nasıl sunulduğu ve kabul gördüğüdür. Çünkü kabul gören veya makul görülen şiddet, 'meşru'dur. Şiddet, genellikle bir yaşam biçimi olarak benimseniyorsa toplumsal davranışlar listesinde yer almakla kalmaz, sorun çözmenin bir aracı olarak da onay görür. Gittikçe büyüyen bir duyarsızlıkla şiddet, hayatın her alanına sızar, baskıcı yönetim biçimlerinden (siyasetten) bağımsız olarak, bir şiddet kültürü yaratır. Toplumun alt kademelerinde, 'şiddetten başka hiçbir şey başarı getirmez' görüşü hakim olursa şiddet her alana yayılır. Birey, kendinin önemsiz ve bu önemsizliğinin değişmez olduğuna ne kadar çok inanırsa şiddetin dozu o kadar artabilir. Kendisini önemsiz hisseden birey, sıradanlığın panzehiri olan şiddet ile hayatını olumsuz kılan her şeyi yok edebileceğine inanır. Önemsizlik hissi çok tehlikelidir. İnsanlar, zorla etkisizleştirildiklerine veya olumsuz koşullardan çıkış için çok az şans tanındığına inanıyorlarsa kendilerini yenik ve çaresiz hissetmeleri olağandır. Bu duyguların yarattığı umutsuzlukla beslenen yığınların, için için kaynayan öfkesini uzun süre bastırmak oldukça zordur. (Ergil, 2001:41)

Şiddet kullanımı erkeğin itibarıyla ilgili bir meseledir. Savaşmak erkeğin erkek olduğunu ispat etme biçimi olarak sunulur ve sosyalleşme süreci içinde bu biçim kadın-erkek tüm bireylerce normalleştirilir. (Öztürk, 2008:121)

Kimi toplumlarda şiddet delikanlılık, mertlik simgesi olarak değerlendirilir. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:29)

Bizim toplumumuzda silah bir güç sembolüdür. Silahın simgelediği bu hatalı kavram doğrultusunda silahın yaratabileceği bireysel ve toplumsal sorunlar ortadadır. Düğünlerde, maçlarda, toplantılarda rast gele havaya ateş açmak artık gelenek haline gelmiştir. Silah toplumumuzda 'şiddet kültürü'nün tırmanmasında çok önemli bir etkidir. (Kocabaşoğlu ve diğ., 2000:30)

Vatandaşların büyük çoğunluğu tarafından devlet şiddetinin kabul edilebilir ve problemsiz görülmesi bakımından meşrulaştırma işleminin başarılı olduğu açıktır. Kamuoyu desteğinin kanıtları kolayca bulunabilir. Örneğin, 1968'de A.B.D.'de yapılan bir araştırmaya göre halkın %57'si şu belirlemeye katılmıştır: Polise hakaret eden bir kişi, karşılığında sert bir muamele gördüğünde şikâyetle bulunmaz. Resmi şiddet karşısında halk desteği öldürme eylemi gibi uç noktalara dek varabilmektedir. (Archer

ve Gartner, 2007:238)

Sosyal şiddet normlarının temel nitelikleri, temsil edildikleri toplumun tarihi gelişimi, kültür özellikleri ve dünya görüşleri ile yakından bağlantılıdır. (Balcıoğlu, 2001:94)

Her toplumda kişilerin davranışlarını yönlendirmek amacıyla yönelik normlara rastlanır. Bu normlar toplumu bozulmaya, çözülmeye karşı korur, kişiler arası ilişkileri düzenler, toplumun temel yapı ve değerlerini muhafaza ederler. (Balcıoğlu, 2001:19)

Bireyin canına, malına, namusuna, toplum düzenine kasteden davranışlar sosyal sistemin bütünlüğünü tehdit ederler. Çünkü şiddet sadece toplumdan topluma değişiklik gösteren normların ihlali değil, aynı zamanda toplumun refah ve düzenine de ters düşen davranıştır. (Balcıoğlu, 2001:19)

Şiddet her toplumda ve her dönemde var olmuş ve var olacak bir sosyal olgudur. Şiddetin niteliğinin ve niceliğinin toplumun yapısına göre farklılık göstermesinin yanında, aynı toplum yapısında zaman içinde değişiklik görülebilir. Şiddetin nitelik ve niceliklerinde meydana gelen değişimler genel olarak sosyal değişme süresi ile ilişkilidir. (Balcıoğlu, 2001:18)

Sosyal şiddet temelde toplumun yapısal kimliği ile bütünleşmektedir. Geçişli toplum, istikrarlı ve dengeli bir kimliği olan geleneksel toplum ile iş bölümü sonucu farklılaşmış ve kendi içinde bütünleşmiş modern toplum yapısı arasında sıkışmış, henüz dengeli bir kimliğe sahip olmayan kalabalıklardır. Bu yüzden şiddete açık toplumlardır. (Balcıoğlu, 2001:94-95)

Toplumda işsiz ve yoksul bireylere karşı sert ve saldırganca bir sosyal kontrol uygulanmaktadır. Düşük sosyo-ekonomik statünün özellikle hırsızlık ve gasp suçu açısından belirleyici olduğu aşikârdır. Şiddetin bireysel bir özellik olma yerine, sosyal bir fenomen olduğu noktasında odaklaşma vardır. Şiddetin ortaya çıkmasında yoksulluk, zihinsel özürlü olmak, eğitim yetersizliği, ilaç kullanımı, parçalanmış aile veya bozuk aile ilişkileri, açgözlülük, işsizlik, arkadaş grubunun baskısı, kötü çevre şartları, kırgınlık veya intikam duyguları etkilidir. (Balcıoğlu, 2001:17-18)

Doğaldır ki, hiç bir toplum, o veya bu şekilde değişime uğramaksızın sürekli bir şiddet ortamında bulunamaz. Ama şunu da unutmamak gerekir ki şiddet olaylarının meydana

geldiği her toplum, belli bir süre sonra şiddete 'alışmakta' ve şiddet eylemleri ile ilgili haberlere karşı duyarsızlaşmaktadır. (Moses, 2007:25)

Yaşam sevgisinin gelişmesi için gerekli toplumsal koşullara gelince, bunlar bireysel gelişimi sağlayan eğilimleri yaratan koşullarla aynıdır. (Fromm, 2008:44)

Burada ilk önce söz edilmesi gereken en önemli etken hem ekonomik hem de ruhsal açıdan kıtlığa karşı bolluk içinde olma durumudur. İnsan enerjisinin çoğu saldırılara karşı yaşamı savunmak, açlıktan kurtulmak için harcanırsa yaşama sevgisi engellenir, ölüm sevgisi güçlenir. Yaşam sevgisinin gelişebilmesi için gerekli bir başka toplumsal koşul da adaletsizliğin ortadan kaldırılmasıdır. Adaletsizlikten bir toplumsal sınıfın ötekini sömürdüğü, doyumlu ve onurlu bir yaşamı engelleyen koşulların insanlara zorla kabul ettirildiği, başka bir deyişle bir sınıfın ötekilerle yaşamı aynı temel deneylerini paylaşmasına izin vermeyen toplumsal durumu anlatmak istiyorum. Son çözümlemede adaletsizlik derken, insanın kendi başına bir amaç oluşturmadığı, başka bir insanın çıkarları için araç olarak kullanıldığı toplumsal durumu belirtmek istiyorum. (Fromm, 2008:44)

Yaşam sevgisinin gelişmesinde önemli koşul özgürlüktür. Ne var ki kısıtlayıcı siyasal zincirden kurtulup 'özgür olmak' yeterli koşul değildir. Yaşam sevgisinin gelişebilmesi için bir şey 'yapma' özgürlüğü gereklidir: Yaratma ve kurma özgürlüğü, şaşabilme ve göze alma özgürlüğü. Böyle bir özgürlüğü tatmak için etkin ve sorumlu bir birey olmak gerekir; tutsak ya da çarkın iyi yağlanmış bir dişlisi olan bir birey değil. (Fromm, 2008:44-45)

Yaşam sevgisi en çok şunların bulunduğu bir toplumda gelişecektir: Güvenlik; onurlu bir yaşamın sağlanması için temel maddi koşulların tehlike içinde olmaması. Adalet; hiç kimsenin başka birisinin amaçları için araç olarak kullanılmaması. Özgürlük; herkese toplumun etkin ve sorumlu bir üyesi olma olanağının sağlanması. Bunların sonuncusu özel bir önem taşır. Güvenlik ve adaletin sağlandığı bir toplumda bile bireyin yaratıcı özünün etkinliği desteklenmiyorsa yaşam sevgisinin gelişmesi gerçekleşemez. İnsanları tutsak olmaları da yetmez, toplumsal koşullar robotların doğmasına yol açarsa sonuç yaşam sevgisi değil, ölüm sevgisi olacaktır. (Fromm, 2008:45)

Şiddetin ortadan kalkmasının; ekonomik, toplumsal, kültürel, eğitsel koşulları vardır. Bunlara dış koşullar diyebiliriz. Şiddet bir çevre içinde ortaya çıkıyor. Bu çevre, içinde haksızlıklar, eşitsizlikler yaşanan bir çevre ise, kolayca şiddet üreten çevreye dönüşebilir. Orada insanlar, kendilerini gerçekleştirebilecekleri, kendi olabilecekleri olanakları oluşturabilirlerse, toplumsal ilişkiler, şeffaf, dürüst, açık biçimde kurulabilirse, insanların gelir düzeyi en azından kendi karınlarını doyuracak durumda ise, eğitimde sorunları yoksa, o çevrede bulunan toplumun şiddet üretimini belli ölçüde engelleyecek dış koşullar oluşmuş demektir. (İnam, 2001:47)

Unutulmaması gereken nokta, üzerinde durulmuş olan öğelerin hepsinin birbiri ile yoğun bir etkileşim içinde bulduklarıdır. Bir başka deyişle şartlardan birinin varlığı, diğerinin varlık sebebidir. Zaten bu şartlar bütünlük çerçevesi içinde ele alınmalıdır. (Balcıoğlu, 2001:117)

Yapısallaşan şiddeti nasıl sona erdirebiliriz? Söylemesi, yapmasından daha kolay bir öneri, otoriter ve/veya geleneksel sosyal yapıyı dönüştürerek sosyal davranışları yönlendiren yerleşik değerlerin, çağın gereksinmelerine uyumunu sağlamaktır. Yeni düzenin temel değerlerinin, uzlaşmacı ve barışçıl olmasına özen gösterilmeli, adaletin toplumsal ilişkilerin mekiği olduğu hiç unutulmamalıdır. Bu da ancak sistemi aile düzeyinden, devlet (siyaset) düzeyine kadar demokratikleştirerek ve hukukun üstünlüğüne göre düzenleyerek başarılabılır. (Ergil, 2001:41)

İnsanlarda göç olgusu bir bölgeden diğer bir bölgeye intikal etmelerini ifade eder. İç göçler ve dış göçler olmak üzere iki farklı göçten bahsetmemiz mümkündür. (Doğan, 2004:671)

Kuşkusuz nüfus hareketleri beraberinde sosyal değişmeyi de getirir. Sosyal bir realite olan, sosyal değişmeyi iyi analiz etmeden tedbir almak mümkün değildir. Sosyal değişmeyi iyi bir şekilde analiz edebilmek için şu unsurları göz önünde bulundurmanız gerekir: Zaman, çevre ve insan unsuru. (Doğan, 2004:659)

Göç uyum sağlama, uyum problemleriyle başa çıkma gibi evrelerden meydana gelen bir süreçtir. Bu evrelerde bireysel ve sosyal problemler yoğunluk kazanır. Problemlerin bireyin benliğindeki davranış kalıpları ile toplumunkiler arasındaki çelişki kaynaklandığı sanılmaktadır. Köylerde ve kasabalarda kısıtlayıcı ilkeler, nüfus

yoğunluğunun az olması, değişmeyen sosyal durum, geleneksel yapı; akrabalık, hısımlık, komşuluk bağları, insanlar arası ilişkide ortak denetimi sağlar. Böylece saldırgan davranışlar, şiddet eylemleri ve suç oranı azalır. (Balcıoğlu, 2001:152)

Kırdan kente göç olgusunun meydana getirdiği temel problemlerden biri hızlı gecekondulaşmadır. Gecekondulaşma işsizlik, konut, çevre, trafik gibi problemlerle birlikte, uyumsuzluğun yeni bir hayat tarzından kaynaklanan temel bir mesele olduğu görülmektedir. Bu uyumsuzluk, güç şartlardaki çocuklar için önemli bir zemin meydana getirmekte, çocukların suça itilmesini hızlandırmaktadır. (Balcıoğlu, 2001:207)

Yücel, şiddetin nedenlerinin başında kötü ve çarpık kentleşme olgusunun etkisi vurgulandıktan sonra, bu kentlerdeki belirgin özellikler şöyle sıralanıyor: 'Üst üste yığılmış gecekonduların egemen olduğu kalabalık bir topluluk, toplum dışı bırakılmışlık ve birbirine yabancılaşan topluluklar'. (Eken, 2007:408)

Kırsal kesimden kentlere göçün hızlandığı son yıllarda, eskiden kırsal kesim şiddeti olarak tanımlanan şiddet türleri artık kentlerde de görülmeye başlamış, kısaca şiddet ürünleri ve sayıları açısından kır-kent farklılığı giderek azalmaya başlamıştır. (Balcıoğlu 2001:19)

Çarpık kentleşme, bozulan ekonomik durum, gelir dağılımının eşit olmaması, geçim sıkıntısının artması, temel gıda ve ihtiyaç maddelerini karşılamakta zorluk çeken kitlelerin engellenmeye dayanma güçleri yeterli değilse, benlikleri zayıfsa, öfke seviyesi ve saldırganlık hissi artabilir. Engellenmeye dayanan gücün yetersizliği, öfke seviyesinin yükselmesi ve saldırganlığın tehdit edici hale gelmesi kişilerin sosyal hayattan soyutlanmasına, yasadışı yollarla gelir sağlamasına, gerçeğe ilişkisi olmayan tasarımlar üretmesine ya da artan düş kırıklığı ve öfkenin etkisi altında şiddet eylemlerine başvurmasına neden olabilir. (Balcıoğlu, 2001:39)

Çoğunlukla gecekondulaşma kesiminde yaşayan, göçlerle buralara gelip yerleşmiş insanlar karşılaştıkları engelleri aşmak, sorunları çözmek için saldırgan davranışlardan, şiddet eylemlerinden yararlanırlar. (Balcıoğlu, 2001:43)

Kente göç, giderek kentin yapısını daha karmaşık bir hale getirmekte, nüfus kalabalıklaşmakta, birçok hizmet daha güç verilmektedir. Kente göç eden insanlar

alıştıkları yüz yüze, samimi ilişkileri formal ilişkilerle değiştirirken, bir yandan da kent hayatına uyum çabası vermektedirler. (Balcıoğlu, 2001:19)

Toplumsal göçebe veya yerleşik olması ile köyde ve kentte yaşıyor olması bireyin davranış biçimleri için önemli belirleyicilerdir. Çok hızlı bir iç göçle büyük kent mahallelerine eklenen taşra insanının derin ruhsal sıkıntılarının dışavurumu, özünde toplumsal olan problemleri sıklıkla tek tek vakalar halinde kent gündemine taşımaktadır. Demografik etkenlerin ekonomik ve kültürel problemlerle iç içe bulunması suç olgusunu ortaya çıkarmakta ve suçluluğun artışına sebep olmaktadır. (Balcıoğlu, 2001:206-207)

Kitle iletişim araçlarının da toplu ve bireysel şiddetin meydana gelişini etkileyen faktörlerden biri olduğu iddia edilmektedir. Kitle iletişim araçlarının şiddet sahnelerinin bireylerce benimsenmesine ve çatışma durumlarında uygulanmasının artmasına yol açtığını ileri sürenler vardır. Bunun yanı sıra, kitle iletişim araçlarının şiddetin azalması yönünde de yararlı olabileceği, şiddetin gösterilmesinin zihinsel bir boşalma, tatmin oluşturup şiddeti azaltabileceği görüşleri de vardır. (Balcıoğlu, 2001:21)

Postman'a göre elektronik iletişimin keşfinden sonra büyüklerin dünyasına ait enformasyonun çocuklara ulaşmasını önlemek imkânsızlaşmıştır. Daha önceki devirlerde ise yazılı enformasyon hem ulaşılması daha zor olduğundan, hem de anlaşılması için okuma yazma bilmenin yanında belli bir kültür seviyesine ulaşmış olmayı da gerektirdiğinden, çocuklar tarafından kolay kolay ele geçirilememekteydi. Böylece çocuklar (en azından matbaanın keşfinden, TV'nin yaygınlaşmasına kadar) kendilerine zararlı olduğu varsayılan büyüklerin dünyasına ait enformasyondan korunmuş olmaktaydılar. (Turam, 2007:392)

Postman çocukluğun, büyüklere yönelik enformasyonu en azından gerekli kültür seviyesine ulaşmalarına kadar çocuklar için ulaşılmaz kılan matbaa sayesinde korunabildiğini savunmaktadır. TV yaygınlaştığından beri ise büyüklerin dünyasına ait olan ve en başta seks ve şiddet öğeleri barındıran filmler ve programlar çocuklar için bir düğmeye basılarak erişilecek kadar yakın hale gelmişlerdir. Bu tür programların henüz iyiyi kötüyü ayırt edemeyecek durumdaki genç dimağlarda derin etkiler bırakması son derece doğaldır. (Turam, 2007:392)

Kitap okurken sayfalardaki olayları kendi zihninde canlandırması gereken çocuklar, hayal güçlerinin aşırı hallerde bir tampon vazifesi görmesiyle etkiyi yumuşatmış olmaktaydılar. Bunun sebebi bir hikâyeyi okurken hayallerinde yarattıkları ‘görüntülerin’ kendi yerleşik normlarıyla uyum içinde olması yüzünden, doğal olarak kabul etmekte zorlanabilecekleri aşırılıkları törpülemiş olmalarıydı. (Turam, 2007:392)

Oysa TV ekranındaki olaylar son derece yalın ve nettir. Üstelik çeşitli görüntü ve ses efektleriyle etkileri son derece güçlendirilmektedir. Ekrandaki görüntüleri izleyen bir çocuk adeta aynen yaşamakta, bu yüzden karşı karşıya kaldığı etki daha fazla olmaktadır. (Turam, 2007:392-393)

Çocuklar herkes için aynı olan biyolojik kurallar çerçevesinde büyürler. Buna rağmen başlangıçta hepsi birbirine benzeyen bebeklerin sonradan çok farklı insanlara dönüşmelerinin sebebi, gelişmelerinin tek başlarına olmayıp, değişik sosyal ve kültürel ortamlarda meydana gelmesidir. Bu farklı ortamlar, zamana ve mekâna göre büyük değişiklikler göstermektedir. (Turam, 2007:395)

Günümüzde, artık yabancılaşmaya nasırlaşmış, yalnız metropol insanı, giderek küçülen, nerdeyse bir kabine dönüşecek hanelerinde, hemcinsleriyle ilişkisini (hem toplumsal alan hem de kamusal alan düzeyinde), TV ekranında veya eğer olanakları varsa bilgisayar ağlarından, kablo ve uydu aracılığı ile gerçekleştirmeye çalışıyor. Çok uzun bir süredir, eski ‘toplumsal alanın’ (public space) ve ‘kamusal alanın’ (public sphere) erimekte olduğu iddia edilmektedir. Bu, insanların diğer coğrafyaları algılayışını ve onlarla olabilecek ilişkilerini de etkiliyor. Ama insan ilişkilerine ait her şeyin bir bilgi aktarımı, datalar geçidi gibi aktığı yeni dünya tanımları içerisinde insan, ölüm, şiddet, toplum, tarih, ölü nesnelere olarak gözlerinin önünden akarken (hep birlikte seyrettiğimiz savaşlar gibi) kayıt edilmiş plastik imgeler ve uzak sesler olarak biçimleniyor. Yaşanan gerçeklikle, şiddet arasındaki ilişkinin farkına varabilmek için yeniden, yeni yollar bulmak gerekiyor. (Süalp, 2006:79)

Her büyük topluluğun zorunlu olarak beraberinde getirdiği büyük ‘tanıdıklık’ arzı, tekil ilişkilerin sağlamlığını zayıflatır. İkinci olarak, çok sayıda bireyin, küçük bir uzam içinde sıkışmaları, tüm toplumsal tepkilerin yıpranmasına yol açar. Toplumsal ilişkilerle ve her türden yükümlülükle aşırı yüklenmiş olan her modern kent insanı, şu huzur bozucu görüngüyü, bir dostun ziyareti karşısında, gerçekten sevilen ve uzun süredir

görülmeleyen bir dost bile olsa, beklenebileceđi gibi, pek de öyle sevinilemediđini bilir. Akşam yemeđinden sonra bir de telefon çaldıđında homurdanarak itiraz etme eğilimi de bilinmektedir. Saldırgan davranıřa hazır olmanın artması, deneysel sosyologların çoktandır bildikleri gibi, dar bir alana sıkıřtırılmıř olmanın belirgin bir özelliđidir. (Lorenz, 2007:71)

Maddi ve manevi deđerlerin üretimi, iřliklerinden ve servis kuruluşlarından da tařarak, gitgide daha sosyalleřmiř bir kurgulanım içinde yapılmaktadır. Bütün deđerlerin üretimi giderek artan bir iřbölümü ve yönetim bilgisine sahip kimselerin yüklendiđi eřgüdümlü yöntemler ile gerçekleştirilmeye bařlar. Fakat Marx'ın da vurguladıđı gibi sistem gitgide rasyonelleřmektedir. İřbölümü ve aynı anda eřgüdümlüleme yeni toplumsal sistemdeki rasyonelleřmenin iki boyutudur. Sistemin hem üretici güç olarak, hem de tüketici olarak istihdam ettiđi insan ise, gitgide daha irrasyonelleřmektedir. Dahası, 'eblehleştirilmektedir.' Sistem karřısında güçsüzleřen, hayattaki olguları bir sürecin bütünlüğü içinde idrak etmekten alıkonulan insan, bilgilenme, bellek oluřturma, realitenin aslını irdeleme ve idrak edebilme yetilerini yitirmeye bařlamıřtır. 'Eblehleřme' buradan kaynaklanmaktadır. Realite karřısında bu zihinsel gerileme ve güçsüzleřme, insanın diđer insanlar karřısında da korku duymasına; mutluluđa giden yolda onları kendisinin hasımları olarak görmesine neden olmaktadır. řiddet, böylelikle yařanan hayat tarzının dokusuna sindirilmeye bařlamıřtır. Ve řiddet egemen bireyin bađımlı bireye uyguladıđı eski zamanların basit řiddeti deđil; artık, sistemin uyguladıđı yeni bir řiddettir. (Oskay, 2007:194)

Ayrıca, tüketimde geri kalmamak, mutlu olmanın, bařarılı olmanın dıřa vurulabilir en etkin kodlama sistemi haline getirildikçe, tüketim, kültürel boyutları insanın gereksinimlerinin karřılanması ile ilgili boyutundan çok daha ađır basan yeni bir iřlev kazanmıřtır. Tüketimin bu yeni içeriklerle anlamının genişlemesi, mutluluğun ve bařarının yanlıř bir kritere dayandırılması anlamına gelmektedir. Sonuçta, durmadan çalıřmak, durmadan yarışmak, benzer konumdaki yakın insanlara karřı husumet duymak gibi yeni olgular insanın insandan uzaklařmasına; bu çalıřma ve yarışma ortamında kendisine karřı bile acımasızlařmasına, temel/dođal doyumlarını bile iř etiđine göre ertelemesine, kendisinin dıřında herkesi bir hasımlar ya da düşmanlar kitlesi olarak görmesine yol açmaktadır. (Oskay, 2007:194)

Olumlamacı kültür ortamının gazetelerindeki giderek ağırlık kazanan magazin söylemi değişmez bir dünya ve hayat tasviri sunmaktadır. Sistem karşısında kendi güçsüzleşmesinin ve hiçleştirilmesinin ezikliğini yaşayan kitleleştirilmiş ‘sıradan insanlar’ medyadaki şiddet gösterimlerinin gönüllü tüketicisi olmaktadır. Medyanın şiddet gösterimi, kimi sosyal bilimcilerin savunduğu gibi katarsis sağlamanın çok ötesinde, bu insanların başkaları üzerinde şiddet uygulamalarını da, başkaları tarafından kendilerinin üzerinde şiddet uygulanmasını da meşru görme eğilimi edinmelerine neden olmaktadır. Bu insanların toplumsal realite karşısında duydukları husumet, çeşitli doyumsuzluklar, bilginin amortisman süresinin kısalması, açık ve gizli işsizlik, yoğunlaşan yarışma etiğinin yorucu ve yıpratıcı etkileri ile belirli bir noktaya geldiğinde, dışa vurulması için bir ‘mahreç’ bulunmasını gerektirmektedir. Bunda, dizilerdeki katarsis yetersiz kalmaktadır, bulunabilen mahreç ise realiteye duyulan husumetin dışa vurulmasındaki rasyonalizasyonu süreçleri içinde, ‘sıradan insanın’ gücünün yetebileceği kendisine yakın konumdaki diğer ‘sıradan insanlar’ olmaktadır. Bu durum ise, küçük insanların sistem karşısında daha da yalnızlaşmalarından başka bir sonuç vermemekte; ‘sıradan insanların’ hayatında şiddet daha da artmakta ve sonuçta ‘sıradan insanlar’ güvenli bir hayat için baskıcı siyasal reçeteler sunan hareketlerin taraftarlarına dönüşmektedir. (Oskay, 2007:195)

Tüketim söylemi nesnelere her yaştan, her konumdan, her cinsiyetten bireyin serbest kullanımına sunmakta, doyum nesnesine ulaşmada ise her türlü kolaylığı sağlamaktadır. Bir yandan da bilim öylesine hızlı ilerlemektedir ki, ‘tamam şimdi oldu’ dediğimiz saniyenin ertesinde daha ileri, daha güzel, daha bir çok artıları olan başka bir nesne üretilmekte ve yaşadığımız hayal kırıklığına çözüm olarak da yeni çıkan almak gösterilmektedir. Dahası ‘ya vardır ya yoktur, yoksa sizde hala yok mu?’, ‘yoksa diğerleri karşınızda zevklenirken siz hala bu zevkten mahrum mu kalıyorsunuz?’ gibi sloganlarla da özne kışkırtılmaktadır. Bastırdığı, ertelemeye çalıştığı ve içsel çatışmalarını kendi içsel süreçleriyle idare etmeye çalıştığı anda kabuk tutmaya yüz tutmuş yaraları tekrar kanatılmakta ve çözüm de her zaman olduğu gibi beraberinde gelmektedir: Stres yönetimi kursları, çatışma nasıl yönetilir seminerleri, maksimum başarıya, performansa, doyuma nasıl ulaşılır koçları, birey nasıl yönlendirilir, eksikliği nasıl giderilir terapileri, ölümsüz güzelliğe ulaşma merkezleri vb. (Erşen, 2008:134-135)

Herkesin anında her şeye ulaşabildiği, bunun için yalnızca istemesinin yeterli olduğu bir sosyal düzenlemede, anında cevap alamamaya ya da aldığı cevapla vaat edilen tatmini bulamamanın hayal kırıklığına tahammül edemeyen bireyler ani patlamalar ve kendileri ya da diğerleri üzerinde ölümcül boşalımalar yaşayabilmektedirler. Aynı zamanda, artık her şeyin performansla değerlendirildiği bir toplumda birey sürekli olarak benzerleri tarafından onaylanma ihtiyacı duymakta, onaylanmadığını hissettiği anda da ötekinin yıkımını istemektedir. Zira varlığını yalnızca aynada onu iten ya da emen benzerinin onayı üzerine kurmakta, bunun içinde yittiği kıskacıdan çıkabilmek içinse simgesel hiçbir referans noktası bulamamaktadır. Üstelik ölüm itkisi yaşam itkisi tarafından dizginlenmek yerine daha da kışkırtılmaktadır. (Erşen, 2008:135)

Buradaki ana sorunsal yaygın toplumsal söylemin herkesin onu tatmin edecek nesneye gerçeklikte sahip olabileceğini ısrarla yinelemesi, olamayanı da kendi yetersizlik, güçsüzlük semptomlarıyla baş başa bırakmasıdır. Böylelikle de insan varlığının yapısal bir niteliği tamamıyla bireysel bir yoksunluğa dönüşmekte, bunun da kaçınılmaz olarak kişisel ve toplumsal düzeyde şiddetli yansımaları olmaktadır. (Erşen, 2008:135)

Dev üretim merkezlerinde, dev kentlerde, dev ülkelerde, insanlar cansız nesnelermiş gibi yönetilmektedirler. İnsanlarla onları yönetenler cansız nesnelere dönüştürülmüştür, cansız nesnelere yasalarla uyurlar. Ne var ki insan cansız bir nesne olarak yaratılmamıştır; nesneleşirse yok olur, nesneleşme süreci tamamlanmadan önce de insan mutsuzluğa düşerek yaşamı yok etmek ister. (Fromm, 2008:49)

Örgütsel olarak düzenlenmiş ve merkezleşmiş bir sanayileşmede beğeniler öyle oluşturulur ki, insanlar en üst düzeyde önceden belirlenebilen, en çok kar sağlayan yönlerde tüketim yaparlar. İnsanların zekâları ve kişilikleri gittikçe daha önemli sayılan testlerle standartlaştırılır; bu testlerle özgün, gözü pek kişilerin yerine ortalama ve silik kişiler seçilir. Gerçekten de Avrupa'da ve Kuzey Amerika'da başarılı olan örgütsel-sanayi uygarlığı yeni bir insan tipi yaratmıştır: Bu insan örgüt insanı, robot insan ya da 'homo consumens' (tüketici insan) diye adlandırılabilir. Bunlara ek olarak bu insana 'homo mechanicus' da denilebilir. Bu adlandırmayla mekanik olan her şey ilgi duyan, buna karşılık canlı şeylere düşman araç-insanı anlatmak istiyorum. Biyolojik ve fizyolojik yapısı insan öylesine güçlü cinsel dürtülerle donatılmıştır ki homo mechanicus bile güçlü cinsel istekler duyar. (Fromm, 2008:49)

Çağdaş sanayi toplumunun en belirgin özellikleri (anlıksallaştırma, sayısallaştırma, soyutlaştırma, örgütleştirme ve nesneleştirme) nesnelere değil de insanlara uygulandığında artık yaşamın değil mekaniğin ilkeleri olup çıkar. Bu tür bir düzen içinde yaşayan insanlar yaşamı umursamaz olur, giderek ölüme çekilirler. Ama bunun farkında değildirler. Nükleer savaş, ‘atom bilginlerimizin’ bütün ya da yarı yıkım bilânçolarıyla ilgili tartışmalarına kimsenin karşı çıkmaması ‘ölümün gölgesinin dolaştığı vadide’ ne denli ilerlediğimizi gösteriyor. (Fromm, 2008:51)

Modern sanayi toplumunun neredeyse tüm düzeylerinde, saldırganlık gereksinimlerinden yoksun olma söz konusudur; kendi eylem sarmalı çevresinde sıkı sıkıya odaklanmış, sanki yakıcı bir ayna tarafından yoğunlaştırılmış, ‘yalıtılmış aile çekirdekleri’ içinde saldırganlık vardır; büyük şirketlerde çalışma yaşamının mekanikleşmiş ve katı yapılarına etkin bir biçimde katılmanın olanaksızlığından kaynaklanan engellemeler de vardır. Bu düş kırıcı deneyimlerin üst üste birikmesi, çocuksu sonsuz erk düşlerinde bir gerilemeyi başlatır. Bundan böyle birey, kendini tümüyle korunmadan yoksun görecektir ve belki de farkında olmaksızın bir saldırganlık sürecine girecektir. (Mitscherlich, 2007:229)

Onda olmayan bir oyuncağa ya da kıyafete istekle bakan çocuk kendisini doyum nesnesi olarak sunulan nesneden yoksun hissettiği anda, hazzı ertelemek ya da başka bir yoldan haza ulaşmak gibi ruhsal süreçlerden geçmek yerine, çareyi içinde kendi özneliliğinin ve ötekinin de yittiği eyleme geçişte bulmaktadır. Sözcüklerin ağırlığının olmadığı ve dinleyen tarafından hesaba katılıp tanınmadığı yerde özne yok olmakta ya da yok etmektedir. (Erşen, 2008:134)

Kitle iletişim araçlarının propaganda amaçlı kullanımları, simülasyonlar, her gün daha gelişen ve insanın temel var oluşuna kadar nüfuz etme istidadı gösteren reklam teknikleri, kafa karışıklığını daha da artırmakta, şiddet dahil modern dünyanın çelişkileri üzerine ince bir şal çekmektedir. Her şeye rağmen bu şal elbette incedir ve altta olan hiyeroglifi sökme imkanı her zaman mevcuttur. (Bostancı, 2005:8)

Korku ve dehşet saçan ekranlardaki sanal şiddet sunumları, bir boşalma, arınma aracına dönüşmekte, giderek alışkanlıkla birleşerek şiddetin, suçun kanıksandığı, onay gördüğü ve ona yönelimin kolaylaştığı sert bir iklime yol açmaktadır. (Çakır, 2008:167)

1.4. Şiddete Felsefi ve Ahlaki Yaklaşımlar

1.4.1. Felsefede Şiddet

Doğada, evrende gördüğümüz, var oluşun köklerinde bulunduğunu düşünebileceğimiz, adına da kozmik şiddet diyebileceğimiz, şiddeti tanımakla başlayalım. Bakışımız dünya gezegeninin dışına, ötesine çevirdiğimizde görüyoruz: Evrende sürüp giden bir devinim var, ‘yeni’ gök cisimleri oluşuyor, eskileri ortadan kalkıyor, dönüşüyor, dağılıyor; patlamalar, saçılmalar oluyor. Bu uçsuz bucaksız evrende muazzam bir ‘kıpırtı’, bir ‘gerginlik’, bir ‘çatışma’ vardır. Bir yorumla söylersek, evrenin varlığında, ortaya çıkışında ‘şiddet’ vardır. Dünyaya dönüp, doğayı gözlediğinizde bu kozmik şiddetin gezegenimizde de bir anlamda yaşandığını söyleyebiliriz. Şiddetli depremler yaşıyoruz. Yağmur şiddetini artırıyor. Şiddetli seller önüne kattığı cisimleri sürüklüyor, ağaçları yerinden söküyor, canlıları yok ediyor; rüzgar şiddetini artırıyor, deniz üstündeki gemilerin, insanların, kıyılardaki yerleşim bölgelerinin altını üstüne getiriyor; yangın şiddetle bir ormanı sardığında, ormandaki canlıların yaşamını etkiliyor. Yanardağ patlamalarının, salgın hastalıkların, büyük ve etkili iklim değişikliklerinin, dünyaya düşebilecek bir gök taşının yapacağı tahribatın, evrendeki şiddetin dünyadaki bir yansıması olduğunu söyleyebiliriz. Doğadaki canlıların var olma, yaşama uğraşında, sürüp giden savaşın, kavganın (yaşama kavgası!) da işaret ettiği şiddet, bu kozmik şiddettir. (İnam, 2001:46)

Demek ki şiddet evrenin bütününde, doğada hep vardı. Doğadaki bu şiddeti, ilk dile getiren düşünürlerden biri Herakleitos’tur. Herakleitos ‘Savaş, her şeyin babası, her şeyin kralıdır’ der. Onun evren anlayışında evren, sürekli çatışmaların, sorunların yaşandığı bir yerdir. ‘Kavga herkes için ortak; adalet, bir çatışmadır.’ Adalet bile onun gözünde kavgayla sağlanabilir. Şiddet doğaldır. Doğada vardır şiddet, bir yanı sıra parçası olan insanda da. Yalnız bu şiddet, belli ilkeler, ölçüler içinde olur. Şiddet ölçüyü bozmaya çalışır, şiddet ölçsüzlükle birlikte dir. Oysa, şiddetin ölçsüzlüğünün de bir ölçüsü vardır. Bu ölçü evrene egemen olan temel yasalardan gelir. Herakleitos bu yasalardan oluşmuş temel ilkeye ‘logos’ diyor. İşte bu ölçü, içinde çatışmalar, gerginlikler, gerilimler taşıyan bir ölçüdür: Ölçsüzlüğün ölçüsüdür. Herakleitos’un bu yorumunda, şiddetle, yasa kavramlarının örtüştüğünü görüyoruz. Oysa, on yedinci yüzyılın ünlü düşünürü Leibniz için evren bir uyumdan, ‘harmonia’dan oluşmuştur.

Evrenin varlıkları arasında önceden kurulmuş bir uyum vardır. Uyum önceden kurulduğu için Tanrı'nın evrenin işleyişine sık sık müdahalesine gerek kalmaz. Demek ki evrende, kozmik bir şiddet bulunduğu görüşü 'uyumcu' düşünürlerin kabul edebileceği bir sav gibi görünmüyor. (İnam, 2001:46)

Kozmik şiddetin adaleti var mıdır? Bu soru, insanın başına gelen zorlukların, uğradığı doğal felaketlerin, acısıyla yandığı kayıpların etkisiyle, mitolojilerde, dinsel tartışmalarda, felsefede yüzlerce yıldan beri, değişik biçimlerde kendine sorduğu bir sorudur. Neden fırtına evimi yıktı, hastalık çocuklarımı öldürdü, yıldırım hayvanlarımı kül etti, sel tarladaki ürünlerimi aldı götürdü? Adalet bu yaşamın neresinde? Bu soruya verilen yanıtlar arasında, en dikkat çekici olanlardan biri de, şiddetin yol açtığı acıyı akıl yardımıyla azaltma çabasını en fazla gösteren düşünürlerden gelenleridir: şiddetin bizim kavrayamadığımız bir mantığı vardır. Karşılaşıldığında, bize 'haksızlık', 'saçmalık', 'anlamsızlık', 'vahşet' gibi gelen şeyler, bizim bütünü, evrenin tümünü göremeyişimizden kaynaklanıyor. Şiddete uğrayan kişi olarak yalnız kendimizi gördüğümüz, şiddetin evrendeki diğer olaylarla ilgisini kavrayamadığımız için, başımıza gelenler haksızlık gibi görülüyor. Evrende bir ölçü, bir düzen, bir 'logos' vardır. Her şey bu ölçüye göre olur. Doğanın, evrenin kendi içinde şiddet taşıdığı yorumlarının karşısında, 'şiddet'in bir yaşantı olduğu, içimizde yaşadığı savı ileri sürülebilir. İşte şiddetin ikinci anlamı burada ortaya çıkıyor. Şiddet insanın içindedir. Şiddet insanın yaşadığı yaşam için, sahip olduğu inançlar ve deneyimler açısından bir anlam taşımaktadır. (İnam, 2001:46)

Genel kanı ve bazı tin bilimcilerin düşüncesi, bireyin değil de topluluğun iyiliğine yarayan tüm insani davranış biçimlerinin, akılcı sorumluluktan kaynaklandığı yolundadır. (Lorenz, 2007:67)

Çağımıza şimdiden birçok ad, özellikle de 'işkence çağı' adı yakıştırılmaktadır. Gerçekten de, karşı çıkanın acımasızca öldürülmesi ve onu aşağılama zevki konularında, olabilecek en iyi niyetli yaklaşımla bile Batı ile Uzakdoğu arasında bir fark bulabilmek olanaksızdır. (Mitscherlich, 2007:222)

Tao kelimesinin olası tercümelelerinden bir tanesi de 'doğa'dır. Doğa için iyi, kötü doğru, yanlış gibi kavramlar yoktur, bu kavramlar yalnızca insan için, insan zihni için vardır; iyi, kötü, doğru, yanlış gibi kavramlar insan zihni için neyi ifade ediyorsa doğa

için de ‘olan’ kavramı aynı şeyi ifade etmektedir. Doğa için yalnızca ‘olan’ vardır, ‘olması gereken’ değil. Sevimli bir tavşanın bir sırtlan tarafından parçalanması doğaya kötü ya da yanlış bir şey olarak görünmez. Ama aynı şekilde iyi ya da doğru olarak da görünmez. (Şen, 2007:382)

İyi ve kötünün anlamı, Uzakdoğu kökenli savaş sanatlarının da en önemli tartışma konularından bir tanesini oluşturmaktadır. Bir savaş sanatında olgunluğa ulaşmış insan için herhangi bir çatışma durumu haklılık ve haksızlık gibi kavramların dışında bir konudur. Bu insan, herhangi bir çatışma durumunu iki kutup arasında var olan dinamik dengenin bozulması olarak algılar. Böylece uyguladığı şiddet eylemi kendi egosunu tatmin etmeye değil yalnızca aradaki dinamik denge durumunu yeniden kurmaya yönelik olur. İnsan zihni ile hareket eden kişi herhangi bir çatışma durumunda böyle bir savaşın galibi olmaya çalışır. Oysa bu durum kutuplardan bir tanesinin güçlenmesine ve böylece dengesizliğin daha da artmasına neden olmaktan başka hiçbir işe yaramaz. Bir savaşçı için ise savaşma eylemi iki tarafın da tatmin olmasıyla ya da aradaki dinamik dengenin yeniden kurulmasıyla sonuçlanmalıdır. Bu nedenle savaşçı, olaya sıradan insandan çok daha geniş bir perspektiften bakıp eylemine böylece karar verir. Daha doğrusu savaşçının ‘tao zihni’ ona adım atacağı uygun yolu sunar. Böylece eğer aradaki dinamik dengenin kurulması için bir şiddet eyleminde bulunması gerekiyorsa işin içine insan zihnini karıştırmadan bu şiddet eyleminde bulunur. Eğer dengenin yeniden kurulması için savaşmaması ya da ‘yenilmesi’ gerekiyorsa o zaman yine için içine insan zihnini karıştırmadan savaşmamayı ya da yenilmeyi seçer. Özellikle Japon tarihine baktığımızda bu sonuncu özelliği çok net bir şekilde görebilirsiniz. Batı dünyasında kahramanlar genellikle savaşları kazananlardır ve tarih, savaşları kazanan insanlar tarafından yazılır. Oysa Japon tarihinde kahramanların büyük bir kısmını yenilen insanlar, ya da insan zihniyle bakıldığında yenilmiş gibi görünen insanlar oluştururlar. (Şen, 2007:282-283)

Leibniz’e göre Tanrı’yı gözardı edenler, insanlıklarının bilincine varamaz; Levinas’a göre de, kendinden farklı olanı göremeyenler, bakışlarını ötekine çevirme dürtüsünü içinde duymayanlar, kısaca başkasını hesaba katmayanlar, kıyıcı savaşların yaratıcısı olur. (Atıcı, 2007:478)

Gerçeklik ve yaşamın kendisi sürekli olarak kendilerini yenileyen güç ‘odaklarının’

birbirlerine uyguladığı şiddeti içinde barındıran savaş oyunudur. Bu oyunun maksadı güç artımıdır; her güç 'ögesi' diğerinin üzerinden kendi büyümesine giden yolu açmak ister, tamamen akıl-dışı olan bu güç oyununu Nietzsche; tutkular, içgüdüler, güdüler ve arzular gibi bilinç dışını temsil eden kavramlarla ifade eder. Haksızlık bu dünyayı var kılan ilkedir, onun sayesinde güç istenci kendisine hareket alanı yaratır ve gerçeklik kendisini 'var' kılar. Güç istencinin dünyası barışçılığı 'doğası' itibariyle reddeden, şiddetin var olma sebebi olarak alındığı çelişkiler dünyasıdır; insanın yaratıcı özü kaynağını, tutku, içgüdü, arzu ve güdülerin karşılıklı savaşından alır. Hayat, şiddeti ve dolayısıyla da acıyı asla bertaraf edilemezcesine içinde taşır. Acı çekmek hayatın kendisidir, hatta acı bertaraf etmek bir yana gücün büyümesi için uygun bir andır: 'Derin acı asil kılar.' (Karakaş, 2008:81-82)

Rousseau, şiddetin kaynağının insanın dışında doğal ya da üstün bir güç değil, aksine insanın ta kendisi olduğunu anlatmaya çalıştı. İnsan toplumunu dinginlik içinde, çikarsızca seyreden Rousseau'nun gördüğü şey şuydu: 'Güçlünün uyguladığı şiddet ve zayıfın uğradığı zulüm.' (Bal, 2008:88-89)

Rousseau kendisinden önceki filozofların düşüncelerini değerlendirerek bir adım ileriye gider ve şu soruları sorar: *İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı*'nda insan özgürlüğü topluma bağlı mıdır? İnsan anlayışının şekillenmesinde içinde yaşanılan toplumun etkisi var mıdır? İnsanlar eşit olmalı mıdır? Eşitlik için toplumsal yapıya müdahale gerekir mi? (Bal, 2008:91)

Rousseau vurguyu insanın akıllı varlık olmasına değil duyarlı varlık olmasına yaparak şiddeti çıkış kaynağında durdurmaya çalıştı. Ona göre, bunu anlamak için şimdiye kadar sanıldığı gibi 'insanı insan yapmadan önce onu bir filozof yapmaya mecbur değildik.' İnsanın hemcinslerine kötülük yapmaması zorunluluğu onların akıllı varlıklar olmalarından çok duyarlı varlıklar olmalarından kaynaklanıyordu. Böylece eskiden aklın şiddeti tarafından hayvanla bir arada aynı doğa içinde eritilen insan, şimdi, öncelikle akıllı değil de duyarlı varlık olma zemininde değerlendirilir. (Bal, 2008:93)

Güçlünün uyguladığı şiddet ve güçsüzün maruz kaldığı zulüm, eşitsizlik kavramının tanımlanmasıyla daha açık kılınacaktır. Bu amaçla Rousseau iki tür eşitsizlik ayırt eder. Biri doğa tarafından belirlenen bedensel ve zihinsel koşullara dayalı olan doğal ya da fizik eşitsizlik, diğeri ise var oluş koşulları insanın elinde olan,

uzlaşma ve kabule dayalı manevi ya da politik eşitsizlik. (Bal, 2008:93)

Maden sanayi ve tarımın bulunması insanın uygarlaşmasına başka bir deyişle, yitirilmesine neden oldu. Mülkiyetle birlikte haksızlık, haksızlıkla birlikte cezalandırma ortaya çıktı, hukuk ve güvenlik örgütleri de çok geçmeden bunları izledi. Herkese kendisinin olanı verirken, onlara ait olanı belirleyen kararlar hukuka neden oldu. Ancak mülkiyet hakkı açıklanırken, bir insanın kendi yapmadığı şeylere sahip olmak için ona kendi emeğinden daha fazla bir şeyi nasıl katabiliyor olduğunun hesabı verilmeliydi. Bu hesapsızlık ya da aldanma eşit çalışanların biri diğerinden daha az kazanınca açığa çıkıyordu. İnsan varlığını sürdürmek için olduğundan başka türlü görünmek zorundaydı. Böylece insan hemcinslerine boyun eğdi. Zengin olan fakirin hizmetine, fakir olansa zenginine yardımına bağlı hale geldi. Zamanla zenginler, eski kölelerini kullanarak yeni kölelere boyun eğdirdiler. *İnsan etini bir kez tatmak onlarda doyumsuz bir açlık yarattı.* (Bal, 2008:97)

Zenginler, tüm bunların yanında bu gaspların ancak güvenilmez, usulsüz, yolsuz, kanuna uymayan bir yasaya dayandığını; bu gasplar ancak güç yoluyla edinilmiş olduğu için yine gücün bunları ellerinden alabileceğini, şikâyete de hakları olmayacağını iyi biliyorlardı. Bunun yanında yapılmayan iş karşılığında gelen zenginliğin de hesabının sorulabileceği biliniyordu. İşte tüm bu bilgilere dayanan zenginler eşitsizlik düzeninin sürekliliğini güvence altına almak için onu sözde güvenlik, adalet ve barış kuralları adı altında kurumsallaştırdılar. Buna katan insanlar, sanki düşman onlara daha kötüsünü yapacakmış gibi, özgürlüklerini güvence altına alma umuduyla zincirlerine koştular. Bu güvence altına alınmış kurulu şiddet düzeninde yapılan küçük çaptaki onarı ve düzeltiler onu daha da sağlamlaştırmaktaydı. (Bal, 2008:97-98)

Hegel'e göre mücadele, çatışma, kavga bir hayat kanunudur. Hegel'in diyalektik felsefesine göre şiddet, toplum tarihini akılcılığını bütünleştirici bir özelliğe sahip olduğu kadar, şuurun doğuşunun da sebebidir. Ona göre şuur, hayattan doğar ve 'başkasına' tepkide bulunmak sureti ile 'kendisi için' olur. Ancak bu, sadece subjektif kesinliği onaya çıkarır. Hayat için mücadele, bu suretle 'tanınma' kavgasına dönüşmüş olur. Bir insan, hayatını tehlikeye koymak sureti ile yalnızca özgürlüğünü kazanmış olur. Bu tehlike Hegel'e göre, her ne şekilde olursa olsun şiddeti ifade eder. Efendi-köle diyalektiği yolu ile insan gelişimi sürecine kendini katmış olur. Aynı şekilde, devletler

arasında ilişkilerin normal şekli olarak savaşı destekler. Şiddetin şerefli olmadığı bir gerçektir. Ancak iş, kültür, daha tatmin edici olarak kendini ifade etme yolları ve yeni ilişki tarzlarını önerir. Fakat şiddet, haklı görülmelidir çünkü zıt olarak kişiler ve milletler arası ilişkilerin insanileşmesi anlamına gelir. (Balcıoğlu, 2001:134)

İnsan ne iyidir ne de kötüdür. İnsanın tek gücünün iyilik olduğuna inanırsak gerçeklere pembe bir gözlük arkasından bakarak onları çarpıtır ya da acı bir umutsuzluğa kapılırız. Öbür aşırı uca inanırsak o zaman siniklikten kurtulamaz, kendimizde ve başkalarında bulanabilecek iyiliklere gözlerimizi kapamış oluruz. Gerçekçi bir görüş edinmek demek bunların ikisini de gerçekleştirebilecek olasılıklar olarak görmek, her ikisinin de gelişmesinin uygun koşullarını inceleyip, öğrenmek demektir. (Fromm, 2008:113-114)

Spinoza'ya göre özgürlük; gerçekliğin farkında olmaktan, bu gerçekliği kabul etmekten doğan, bireyin ruhsal ve zihinsel yeteneklerini en iyi biçimde geliştirmesini sağlayacak eylemleri belirleyen 'yeterli fikirlerden' oluşur. Spinoza'ya göre insan eylemini tutkular ya da (nedenlerle) akıl belirler. Tutkuların yönetiminde insan tutsak gibidir, aklın yönetimindeyse özgürdür. (Fromm, 2008:120-121)

Spinoza'ya göre özgürlük bize verilmiş bir şey değil belli sınırlamalar içinde sevgi ve çabayla elde edebileceğimiz bir şeydir. Yürekliyse ve farkında olabiliyorsak seçme özgürlüğümüz elindedir. Özgürlüğü ele geçirmek güç bir iştir; çoğumuzun başarısızlığa uğraması bundandır. (Fromm, 2008:135)

Modern ruhbiliminin kurucusu olan ve insanı belirleyen etkenleri gören Spinoza'nın amacı insanın tutsaklıktan özgürlüğe nasıl geçebileceğini göstermektir. Bu ele geçirme eylemi akılla, yeterli düşüncelerle, *farkında olmayla* gerçekleştirilebilir ne var ki bu ancak bir çok insanın göstermek istediğinden çok daha büyük bir çaba göstererek gerçekleştirilebilir. (Fromm, 2008:135-136)

1.4.2. Şiddetin Ahlakı

Şiddet belli bir takım amaçlar için araç olarak görüldüğünde ahlakı değerlendirmenin geniş anlamda üç yolu vardır. Birincisinde, iyi hedefler adına şiddet kullanımının ahlaki açıdan asla uygun olamayacağına dayanarak şiddet reddedilir; bu barışçıl bir tutumdur. İkincisi, iyi hedeflere varma konusunda etkili bir katkıda bulunacağı düşüncesiyle şiddet uygulamaktadır ki bu da faydacı bir tutumdur. Üçüncüsü ise, kısmen etkili olması

açısından ama daha önemlisi, özellikle ahlaki açıdan uygun hedeflere yönelip yönelmediği, ayrıca barbarca, gaddarca veya adilce olması gibi şiddetin türleri açısından bakarak şiddet uygulamaktır. (Coady, 2007:263-264)

Yaşama alanını üçe ayırmak mümkündür: Ahlak alanı, hukuk alanı ve şiddet alanı. Özgürlük; hukuk alanının içinde ekonomik, politik, sosyal olarak düzenlenmiş bir özgürlüktür. Felsefi özgürlük dışsal yaşama alanında yoktur ve yalnızca içsel varoluşsal bir özgürlük biçimi ile somutlaşır. En güçlü toplumlar ahlak alanları en geniş toplumlardır. Hukuk alanının genişliği, o toplumun şiddetin eşiğinde olduğunu gösterir. Şiddetin panzehiri hukuk değil ahlaktır. Ahlak kuralları izlenerek uyumsuzluğu çözmek, toplumda daha kolay kabul görür. Hukuk kuralları izlenerek verilen kararlar her zaman hoşnutsuzluk yaratır. Modern toplumlarda ahlak alanı azalmakta, hukuk alanı genişlemektedir ve herkes her zaman haksızlığa uğradığı duygusu ile yaşamaktadır. Bu da modern toplumları potansiyel bir şiddet ortamı içine sürüklemektedir. Hukuk, soyut ve anlaşılmaz biçimiyle insanların şiddete eğilimini arttırmaktadır. (Yakupoğlu, 2007:318)

Uygarlığın sürekli artan bir hızla büyümeye devam edeceği beklenebilir. Sorumlu ahlaktan beklenecek verim de aynı ölçüde büyüyecek ve zorlaşacaktır. İnsanın doğal eğilimlerinden ötürü toplum için yapmaya hazır olduğu şey ile, ondan talep ettikleri arasındaki uçurum gitgide büyümekte ve bu uçurumun insanın sorumluluğu ile aşılması da giderek zorlaşmaktadır. Bu yüzden bu görüş çok huzur bozucudur, çünkü iyi niyetle bakıldığında bir insanda sorumluluk duygusunun güçlülüğü ya da doğal eğilimlerinin özel olarak iyiliği yüzünden gelişebilecek seçilimci yararların bulunduğu görülmemektedir. Daha çok, bugünkü ticari toplumsal düzeninin insanlar arasındaki rekabetin, gerçekten şeytani etkisiyle tam tersi bir yöne sürüklendiğinden ciddi ciddi korkmak gerekmektedir. Bu yüzden, sorumluluk için bu yönde de sürekli zorlaşan bir görev ortaya çıkmaktadır. (Lorenz, 2007:72)

İnsan türü hızla çoğalmaktadır. Biyolojik yapı entellektüel yapıya dönüşmemiştir. Tüm alanı içgüdüler kaplamış ve bunun sonucu şiddet ve ahlak birbirine paralel biçimde genişlemiş ve yoğunlaşmıştır. (Yakupoğlu, 2007:314)

Hint ve Çin uygarlık alanlarını ele alalım. Burada, Buda, Konfüçyüs, Lao-Tse gibi bilgelikle yoğrulmuş büyük kişiler dünyayı aşmış ve bize de yüce gelen bir dinginliğe

ulaşmışlardır. Burada bilgelik, zevkin dayatmalarına boyun erdiren körleştirici zorlanımı yenmiş olmak anlamına gelir. (Mitscherlich, 2007:222)

Ama Buda'nın daha Nirvana'ya ulaşma yolundayken saptadığı gibi, kişinin kendine karşı elde ettiği bu zafer sonuçta ne işe yaramıştır? Çilenin büyük sorunu burada yatar. Nefse karşı verilen savaş özgürlük sağlar mı? Ve Lao-Tse'nin olağanüstü iç özgürlüğü, Çin tarihi içinde çok sayıda örneklerle karşılaşılan ince işkence uygulamalarını şu ya da bu biçimde azaltabilmiş midir? (Mitscherlich, 2007:222)

İçgüdüler belki de ahlakın en büyük düşmanlarıdır. Tüm içgüdüler tatmin olmak isterler ve bu gerçekleşmediğinde şiddete başvururlar. Bu şiddet ya kaba şiddettir, ya da ahlaksal gösterilerle birlikte yol alan örtük bir şiddettir. Ahlaksal bilinç bu savaşım sürecinde oluşur. İnsan ahlak kuralları ve içgüdüleri arasında bir kaosa sürüklenir. (Yakupoglu, 2007:317)

Katı bir teknik düşüncenin kuşatması, içgüdünün gücünü azaltmamış, tersine onu özgür bırakmış ve acımasız kılmıştır. Katı bir teknik düşüncenin kuşatması, doğa olgularına; insanın içinde yer almasına ilişkin tüm metinlerde 'özgürlük' değerine bağlı gereklilikleri aşırı derecede büyütülmüştür. Ama bu değer altında aşırı saldırgan bir ideoloji saklanır. (Mitscherlich, 2007:233)

Hırs, tamah ve şiddet arttıkça sorunların çözüleceğini beklemek nafiledir. Çözüm bir yana, yeni problemlerin ortaya çıkışı kaçınılmazdır. Savaşlar, sadece kararsız ve riskli ekonomik zenginliklerle kıtlığa sebep olurlar; ne zaferi kazananlar, ne de yenilenler devamlı bir refah ve güvenlik geliştirebilirler. Şiddetin yarattığı şudur: Efendiler için esirler, esirler için efendiler. Artık kuvvetli diye anılan zayıftan, zayıf diye anılan kuvvetliden korkmaktadır. Aşırı şiddet, yenilenlerde utanç ve nefret, yenende suçluluk geliştirir. Öfke ve şiddetin artması, kişinin veya grupların kendilerini kontrol yetilerinde zaaf yaratır. Kendini kontrol, kişi veya gruplar için hem kendilerinin hem çevrelerinin zarar görmesini engelleyen bir sistemdir. Öfke ve şiddetin yükselişinin önlenmemesi bu sistemi devre dışı bırakır. Kontrol kaybını utanç ve suçluluk izler, karmaşık bir duygu dinamiği bulaşıcı bir şekilde etrafa yayılır. Öfke ve şiddetin eline düşmüş saldırganlar kontrol kaybı, utanç, suçluluk duygularıyla dönüşü olmayan bir yolda ilerlerken, saldırıya maruz kalanlar da karşı şiddetin ilk adımlarını atarlar. (Erten ve Ardali, 2007:158-159)

Bilimsel kuram ve verilerin, şiddet ve savaşı haklı kılmak amacıyla kötüye kullanılması yeni olmayan ve hatta modern bilimin ortaya çıkışından itibaren süregelen bir yaklaşımdır. Örneğin evrim kuramı, yalnızca savaşı değil, aynı zamanda soykırımı, sömürgeciliği ve zayıfların ezilmesini haklı kılmak için de kullanılmıştır. (Düzgören, 2007:37)

Ahlaksal kuralların yaşamı düzenleme yetersizlikleri her zaman şiddet oluşumuna yol açar; toplumsal ahlaki kurallar yetersiz kaldığında yaşamı düzen altına almak için devletin hukuksal veya hukuk-dışı (diktatörlük, krallık, vs.) şiddeti devreye girer. Bireysel ahlak kuralları yetersiz kaldığında bireyin toplumla ilişkileri hep şiddet ilişkileri olarak gerçekleşir. (Yakupoglu, 2007:316)

Dünyada açık ya da örtük olarak kendini gösteren zulüm karşısında, önde gelen ahlakçıların ve büyük ahlak öğretilerinin başarısızlığa uğramış olmasından kendi kendimize öfke duymamız gerekir. Freud, bunu ‘uygarlaşmış ikiyüzlülük’ olarak nitelendirmekte ve sıradan bir kültüre sahip bireyin ahlakıyla itkilerini yadsıma gereklerinin ondan çok fazla şey istediğini düşünmekteydi. Bu düzlemde, zulüm bir kez daha gizlice zafer kazandığı izlenimi uyandırır. Her zaman en zayıfa yanlışlarının hesabını soran ve onun eksikliklerinden acı çektiğini gördüğünde gülen zulüm, her türlü yasaklama ahlakına gizlenmez mi? (Mitscherlich, 2007:223)

Kendi türünün üyelerini öldüren, onlara işkence eden, bunu yapmakta haz duyan tek primat insandır. Biyolojik olarak var olan saldırganlık dürtüsü ile açıklanamayan bu yıkıcı saldırganlık insan türüne özgüdür. (Tarhan, 2000:111)

İlkel toplumlarda ya da modern toplumlarda olsun, şiddetin tarafları ‘çeşitli gerekçelerle’ kendi muhakeme biçimlerini ve tutumlarını meşrulaştırırlar, ‘haklı ve yerinde’ görürler, karşı tarafı ise ‘şiddetin doğmasına neden olan barbarlar’ olarak nitelerler. Her iki taraf da kendisini şiddet olayının faili olarak görmez; dolayısıyla bu akıl yürütme hem şiddetle iç içe olmayı doğurur, hem de herkesin ahlaken şiddete karşı çıkma değer yargısı sahipliğini ve haklılığını muhafaza etmesine imkan verir. Şiddet denildiğinde, bu kavramın neleri içerdiği konusu bir ölçüde açıklıktan uzaktır. Çünkü maddî olduğu kadar moral şiddet uygulamalarından da bahsedilebilir ve böylelikle kavramın sınırları hemen hemen her tür zor kullanımı kapsayacak şekilde genişletilebilir. Oysa kavramların işe yarar anlamlara sahip olmaları ve bağlamlarına

uygun şekilde kullanılmalari, her Őeyle iliŐkendirilerek bir anlam enflasyonuna uŐratilmalariyla deŐil, aksine sınırlari uzerine az ok kurulacak bir mutabakat ile mmkndr. (Bostancı, 2005:5)

İnsanlık hibir zaman Őiddeti, Őiddet olmayan Őeyden ve meŐru Őiddeti meŐru olmayan Őiddetten ayıran ciddi bir standartlar dizinine sahip olmamiŐtır. Bu nedenle Őiddetin meŐru bir Őey olup olmadıŐı ile hangi tr Őiddetin meŐru olduŐu sorulari oŐu kez durduŐumuz yere, ıkarlarimizi ve beklentilerimizin seyrine gre deŐiŐir. (Őztrk, 2008:117)

Birbirleriyle atıŐan eŐilimler arasından seme zgrlŐ hangi etkenlere dayanmaktadır? En nemli etken bir birleriyle atıŐan eŐilimlerin ne lde aŐır bastıŐı, zellikle de bu eŐilimlerin bilin altı yanıdır. Akıl dıŐı eŐilim aŐır bastıŐı zaman seme zgrlŐn destekleyen Őey, ktye karŐı iyi olanı belirleyici etken *farkında olmadır*. (1) İyinin ve ktnn ne olduŐunun farkında olmak; (2) somut durumda hangi eylemin istenen amaca uygun bir yol olduŐunun farkında olmak; (3) ortada olan isteŐin ardında yatan drtlerin farkında olmak; bu da bilin altı arzuların keŐfedilmesi demektir; (4) aralarında seme yapılabilecek olanakların farkında olmak; (5) bu seeneklerin birine karŐı brn semenin getireceŐi sonuların farkında olmak; (6) eyleme geme istenciyle birlikte gelmedike, insanın tutkularına karŐı giriŐilen bir eylemin zorunlu olarak getireceŐi gerginliŐin acısına katlanma isteŐi olmadıka, farkında olma durumunun hibir etkisi olmayacaŐının farkında olmak. (Fromm, 2008:122-123)

Gerek olasılık ne demektir? Gerek olasılık bireyin ya da toplumun iinde etkileŐmekte olan glerin yapısı gz nne alındıŐında gerekleŐebilecek olan olasılıktır. Gerek olasılık insanın isteklerini ve arzularını gsteren ama o koŐullar iinde hibir zaman gerekleŐtirilemeyecek olan yalancı olasılıŐın tam karŐıtıdır. İnsan belli ve belirlenebilir bir dzende bir araya gelen gler topluluŐundan oluŐur. Kendine zg bu gler dzeninden oluŐan ‘insan’, sayısız etken altındadır. evresel koŐullar (sınıf, toplum, aile) kalıtımsal ve bedensel koŐullar; maddi olarak inceleyebileceŐimiz bu etkenlerin ‘sonular’ı nceden belirleyen ‘zorunlu’ nedenler olup olmadıklarını anlayabiliriz. Aynı ilke yaratılıŐtan sadistliŐe eŐilimi olan ya da ok erken yaŐlarda sadistlik eŐilimi geliŐtiren insan iin de geerlidir. Bu durumda o kiŐi ya sadist olur ya da sadistliŐiyle savaŐıp, o yanını yenerek ylesine gl bir

zihinsel 'koruyucu madde' geliştirir ki artık zalimce davranamaz; üstelik kendisine ya da başkalarına karşı girişilen zalimliklere karşı da aşırı duyarlı olur; ama hiçbir zaman sadizme karşı ilgisiz bir kişi olamaz. (Fromm, 2008:130)

İnsanlık kendini yok ederse bu insan yüreğinin yaratılıştan kötü olmasından değil, gerçekçi seçeneklerin ve bunların getireceği sonuçların farkına varamamasından olacaktır. (Fromm, 2008:132)

Ana kavramların çoğu üç düşünürde de (Spinoza, Marx, Freud) ortakdır. (1) İnsanın eylemleri daha önceki nedenlerle belirlenir; ama insan kendisini bu nedenlerin etkisinden farkında olma ve çabayla kurtarabilir. (2) Kuram ve uygulama bir birinden ayrılmaz. 'Kurtuluş'a ya da özgürlüğe ulaşabilmesi için insanın bilmesi, 'kuram'ının doğru olması gerekir. Ama insan eyleme girişip mücadele vermedikçe bilemez. (3) İnsan belirlenebilir bazı olasılıklar arasında seçme yapabilir, bu seçeneklerden hangisinin gerçekleşeceği seçim yapma özgürlüğünü yitirmemişse insana bağlıdır. (Fromm, 2008:137)

İnsan seçmekte özgür olduğu ölçüde kendi eylemlerinden sorumludur. Ama sorumluluk ahlaksal varsayımdan başka bir şey değildir, çoğu zaman yetkililerin insanları cezalandırma isteklerini akla uydurmak için başvurdukları bir şeydir. Kötülük insanca bir şey, gerileme ve insanlığımızı yitirme yetisi olduğundan her birimizin içinde vardır. Bunun ne ölçüde farkına varırsak, başkalarını yargılamaya hakkımız olmadığını o ölçüde anlarız. (Fromm, 2008:139-140)

Yeniden doğuş insancılıklarının inandığı gibi yalnızca eğitim, insancılığın gerçekleşmesinde belirleyici bir adım olamaz. Bütün bu öğretiler ancak gerekli toplumsal, ekonomik ve siyasal koşullar sağlandıktan sonra etkili olabilir. Örgütsel sanayileşme yerine insancı-toplumcu bir sanayileşme, sorumluluğun bir merkezde toplanması yerine dağıtılması, örgüt insanı yerine sorumluluk taşıyan, her şeyi paylaşan vatandaşlar, varlıklı ülkelerin, varlıksız ülkelerin ekonomilerini düzeltmek üzere onlarla işbirliği yaparak ortak çabaya girişmeleri, evrensel bir silahsızlanmayla eldeki hammadde kaynaklarının yapıcı görevler için kullanılması gerekir. Evrensel silahsızlanma başka bir nedenle de zorunludur: İnsanlığın bir yarısı, öteki yarısı tarafından bütünüyle yok edilme korkusuyla yaşıyorsa, geri kalan kesimi de her iki bloğun kendisini yok edeceği korkusunu duyuyorsa, o zaman topluluk narsisizmi

gerçekten ortadan kaldırılamaz. İnsan, insanlığını ancak kendisinin ve çocuklarının bir sonraki yıla çıkacağından emin olduğu, daha pek çok yıl yaşayacağını bildiği bir ortamda gerçekten duyabilir. (Fromm, 2008:85)

BÖLÜM 2: ERGENLİK DÖNEMİ, SOSYALLEŞME VE OYUN

2.1. Ergenlik Dönemi

2.1.1. Ergenlik Dönemi Nedir?

Ergenlik kavramı Axis 2000 Ansiklopedik Sözlük'te 'Kişinin üreme yeteneğini kazandığı, erinlik ile yetişkinlik arasındaki dönem, evre. Yeniyetmelik.' olarak tanımlanmaktadır. (1999: 965) Ergenliğe yalnızca fizyolojik boyutunu içeren bu tanımın yetersizliği ortadadır. Ergenlik bilişsel, fizyolojik, psikolojik, toplumsal boyutları olan oldukça karışık bir süreçtir.

Bugüne kadar ergenlik dönemi için bilimsel literatürde evrensel bir tanıma rastlanamamıştır. Bunun nedeni sosyo-ekonomik koşullarla sağlık ve beslenmenin ergenliğin başlama yaşını büyük ölçüde etkilemesinde aranabilir. İklim de ergenliğin başlangıcında etkili bir faktördür. Ilıman bölgelerde olgunlaşma daha erken başlamaktadır. (Yavuzer, 1993:277)

Ergen sözcüğü Batı literatüründeki 'adolescent' karşılığı olarak kullanılmıştır. Latince büyüme, olgunlaşma anlamında kullanılan 'adolescere' fiilinin kökünden gelmekte olan bu sözcük, yapısı gereği bir durumu değil, bir süreci belirtmektedir; günümüzde bireyde gözlenebilen hızlı ve sürekli bir gelişme evresi olarak tanımlanabilmektedir. (Yavuzer, 1993:277)

Ergenlik, çocuklukla yetişkinlik arasında kalan bir 'ara dönemdir'. Gençlik belirli yaşlarla sınırlı olmayan bir hayat dönemidir. Bununla beraber gençlik kelimesi ergenlik yerine kullanılabilir. (Kulaksızoğlu, 2006:32)

Başka bir tanımda ise 'ergenlik çocuksu tutum ve davranışların, daha ziyade yetişkinlik tutum ve davranışlarına geçiş dönemi' olarak değerlendirilmektedir. (Onur, 1987:127)

Ortalama olarak kızların erkeklere oranla iki yıl erken olgunlaşmaları nedeniyle, gençlik dönemindeki yaş sınırlarında, cinsler arasında belirgin farklılıklar görülür. UNESCO, ergenlik dönemini 15-25 yaş dilimleri arasında göstermektedir. Bu dönem ülkemizde, kızlarda ortalama 10-12, erkeklerde 12-14 yaşları arasında başlar. (Yavuzer, 1993:278)

Oldukça uzun ve dengeli bir davranış döneminden sonra çocuk kendini ansızın dengesiz

bir evre olan ‘ergenlik döneminin’ eşiğinde bulur. Özlem duyulan bir yaşam dilimi olmadığı gibi, gelişmekte olan çocuk için de yaşanması oldukça zor bir evre olan ergenlik dönemi insan gelişimindeki en hızlı iki büyüme evresinden birini oluşturur. Bu dönemdeki bedensel gelişim bir anlamda duygusal, sosyal ve zihinsel olgunlukların temelini oluşturmaktadır. Bir başka deyişle, ergenlik biyolojik değişimle başlar ve bedensel, zihinsel ve ruhsal gelişimle son bulur. Bireydeki bu değişimler vücudun hızla büyüyerek gelişmesi sonucunu doğurur. Aynı zamanda hormonların çalışmasını, cinsel dürtüleri de artırır ve zekanın kavrama yetisini geliştirir. Bütün bu biyolojik gelişmeler ve bireyin bu gelişmelere ayak uydurabilmesi, kişiye kendine özgü bazı nitelikler kazandırır. Ergenlik dönemi gelişmeleri yaşamın daha önceki gelişmelerinden çok farklıdır. Bu evre, ‘gence hiçbir şey anlatamadığımız için, anlatma çabasının yoğun olarak sürdürüldüğü bir dönem’ şeklinde de açıklanabilir. (Yavuzer, 1985: 282)

Ergenlik döneminde fiziksel gelişim çok hızlıdır. Ergen vücut görüntüsündeki ve fizyolojisindeki hızlı değişimlere ayak uydurmak, onlarla baş etmek durumundadır. Bu dönemde birden bire hızlı büyümenin etkisiyle, ergenin vücut koordinasyonunda yetersizlikler, psiko-motor becerilerde acemilikler gözlenebilir. Ana-baba ve öğretmenler ergenin bu gelişim özelliklerini bilerek, onun öz saygısını ve benlik algısını zedelemeyen bu dönemi atlattırmasında yardımcı olmalıdırlar. (Bircan ve diğ., 2009:126)

2.1.2. Ergenlik Döneminde Duygusal ve Sosyal Gelişim

Genç için hızlı bir gelişim sürecine girilen ergenlik dönemi oldukça çalkantılı bir dönemdir. Gençler ne ‘yetişkin’ ne ‘çocuk’ olarak kabul edildikleri bu geçiş dönemine uyum sağlamakta güçlük çekerler. (Akbaş ve diğ., 2006:32)

Ergenlik çağındaki genç, gerek zihinsel evrenini gerekse aile ve toplum içindeki yerini yeniden değerlendirmek durumunda kalır. Yaşamın bu dönemindeki olayların hemen hepsi doğrudan doğruya fizyolojik değişikliklere bağlı değildir; ama onların ortaya çıkışı, köklü bir gelişmeyi başlatır ve bireyi çevresiyle yeni ilişkiler kurmak zorunda bırakır. (Axis 2000 Büyük Ansiklopedi, 1999:272)

Ergenlerin duygu, düşünce, tutum, davranış, eylem, amaç ve beklentileri üç katmandan oluşur. Bunlar, temel kişilik yapısı, gençlik çağına özgü psiko-sosyal özellikler ve gencin yaşadığı çevrenin sosyal, kültürel, ekonomik özellikleridir. (Yavuzer, 1993:295)

Ergenlik sırasında bedende hızlı deęişiklikler görölmektedir, büyümenin bedeninin her yanında eşit olmaması, aşamalar halinde meydana gelmesi, bireysel ayrımların bulunuşu, cinsel karakterlerin birden bire oluşması, gencin uyum yeteneęini zorlu bir sınava sokar. Bu gerginlik hali, çocuklar üzerinde toplumun etkilerini arttırdığı bir anda meydana gelir. (Şemin, 1980:33)

Sosyal hayat ergeni yalnız kendisi ile ilgilenmekten kurtarır. E. Erikson, ergenin temel amacının bireysel özdeşlik duygusunu kazanmak, kim olduğunu, ne olduğunu ve nerede olduğunu bilmek olarak yorumlar. Bu görüşe göre ergenlik, bireyin kendisini aradığı zamandır. (Şemin, 1980:109)

Ergenlik döneminin sosyal ve duygusal gelişiminde iki önemli faktör arkadaşlık ve özdeşleşmedir.

Özdeşleşme terimini ilk kez Freud ortaya atmıştır. Freud, özdeşleşmeyi, bireyin kendisine bir model seçmesinden sonra egosunu biçimlendirme sürecine girmesi olarak tanımlar. (Tatar, 1997:88)

Özdeşleşme, gençlik çağına özgü ruhsal yapı içinde aile bireylerinden başlayarak çevredeki kişilere, düşüncelere, kültüre doğru gittikçe genişleyen bir alanda, gencin istemli ya da istemsiz olarak benimsediğı, özümlediğı, düşünce, davranış, tutum ve eylemlerden oluşan bir süreçtir. Özdeşleşmenin oluştuğı ortamın toplumsal, ekonomik, kültürel özellikleri, bir yandan kişilięi oluştururken, öte yandan kişilikle toplum arasındaki tüm ilişkilerin temeli olan özerklik ve sorumluluk kavramlarını biçimlendirir. (Yavuzer, 1993:29)

Ergenler çevresinde daima 'onun gibi olmak' istediğı kişileri arar. Böylece özdeşleşme yaparak kişilięine biçim verirken, yetiştiğı çevrenin ekonomik ve sosyo- kültürel koşullarının etkisi altında, sorumluluk ve özerklik arasında denge kurmak ister. (Yavuzer, 1993:294)

Başkalarıyla kurulan özdeşleşmelerin sonuçlarını şöyle sıralayabiliriz;

1. Cinsiyet rollerinin kazanılması,
2. Çocukluk ve yetişkinlik rollerinin edilmesi,

3. Bağımlı ve bağımsızlık ilişkilerinin dengeli olarak geliştirilmesi,

4. Davranış ölçütlerinin (standartlarının) kazanılması. (Tatar, 1997:88)

İnsan davranışları konusunda bir uzman olan Erik Erikson'a göre yetişkinliğe sağlıklı geçişin en önemli koşulu, kimlik kazanmadır. Kimliğin oluşması süreci ergenlikten çok önce başlıyor ve önceki dönemlerde başarılı sonuçlar alınmış olması, yetişkin kimliğine geçişi de kolaylaştırıyor. Kimlik bunalımı özellikle gelişmiş kabul edilen ileri toplumlarda söz konusudur. Bedeni çok kısa bir süre içinde yetişkin görünümü alan ergen, artık çocuk gibi davranamayacağını anlıyor ve 'Ben kimim?' 'Yaşamdaki amaçlarım neler olmalı?' gibi sorularla kendini sorguluyor; geleceğe dönük kararlar almaya ve benliğini oluşturmaya başlıyor. Toplum içinde kendi seçtiği ideolojiye uygun bir rol bulursa kimlik kazanıyor. Bunu başaramayan ergenlerdeyse kimlik krizi devam ediyor. Pek çok denemeyle bu kriz çözülmezse, ergen kimlik kargaşasına düşebiliyor ya da olumsuz bir kimlik geliştirebiliyor. (Tok, 2005:35)

Erikson'a göre her ergen bu dönemde belirli ölçülerde kimlik bocalaması yaşamakta ancak bazı ergenlerde bocalamanın şiddeti daha fazla olmaktadır. Kimlik bocalamasına yol açan etkenler üç grupta toplanabilir:

1. Düşünce sistemindeki değişiklikler
2. Cinsel rollerdeki değişiklikler
3. Meslek seçimine yönelme (Akbaş ve diğ., 2006:71)

Psikologlar, yaptıkları çalışmalarla ergenlerde 4 farklı kimlik statüsü olduğunu belirlediler. Bunlar, erken bağlanmış, kargaşalı, kararsız ve başarılı kimlik statüleridir. Erken bağlanmış kimlik statüsündeki ergenler, bir karar alma sürecinden geçmemiş, kimlikle ilgili tüm kararları genellikle ebeveynleri tarafından belirlenmiş gençlerdir. Yetişkinliğe geçiş pürüzsüz ve çatışmasız yaşanıyor. Kargaşalı kimlik statüsündeki ergenlerse bir kriz yaşamıyorlar ve mesleki rol seçimiyle ilgili olarak da bir güdüleri bulunmuyor. Bunlar bir kimliğe bağlanmaktan tamamen kaçınma eğilimindedir. Kararsızlarsa bir kimlik krizi yaşıyorlar; kaygıları yüksek ve karar alma süreci uzun süre devam ediyor; bu nedenle ergenlerin, kendileriyle en ilgili oldukları statüdür. Başarılı

kimlik statüsündekilerse kimlik krizini atlattmış ve bir kimliğe bağlanmayı gerçekleştirmiş ergenlerdir. (Tok, 2005:35)

Psikanaliz yöntemini bulan ünlü psikiyatrist Sigmund Freud'a göre genital dönem yani ergenlik yılları, içgüdüsel enerjinin yeniden genital bölgede harekete geçtiği bir dönemdir. Freud, çocukluk süresince kurulmuş olan id, ego ve süperego arasındaki dengenin, yeniden bozulduğunu söylüyor. Cinsel dürtüler, gencin, çocukluk döneminde yaşadığı fallik dönemdeki çatışmaları yeniden yaşamasına yol açıyor; ancak romantik ilişkiler bu kez aile dışında aranıyor. (Tok, 2005:35)

Ergenlik çağındaki psikolojik gelişmeleri de kültürel açıdan ele almak mümkündür. Psikolojik yönden bu çağın en önemli özelliği soyut seviyede kavram geliştirme yeteneğinin kazanılmasıdır. Piaget'in 'çocukluğun somut faaliyetleri' dediği uğraşlar, bu çağda, okulun ve çevredeki sosyo-kültürel tecrübelerin yardımı ile ergeni, problem tahlilleri ve yüksek seviyeli genellemeler yapmaya sevk eder. Zihnî fonksiyonun bu evrimi ise ergenin içinde yaşadığı kültürde gerekli uyarıcılara sahip olmasına bağlıdır. Bu devrede gelişen soyut düşünme kabiliyeti, ergeni bir taraftan içinde yaşadığı çevrenin ve dünyanın problemlerini düşünmeye sevk ederken, diğer taraftan da insanın bu problemlerin çözümündeki temel görev ve değeri üzerinde durmaya sevk eder. O, bu düşünceleri sonucunda genel olarak, yetişkinlerin hükmettiği, hakim olduğu dünyayı tenkid eder. (Varış, 1981: 18)

Ergenler üzerinde yapılan araştırmalar bu dönemde onların çeşitli sorunlar yaşadığı ve yardıma ihtiyacı olduğunu ortaya koymaktadır. Çocukluktan yetişkinliğe geçişin fiziksel ve cinsel değişimler, bir meslek seçme, bir yaşam felsefesi oluşturma gibi amaçlar bu dönemde ergene belirsizliklerle ve kararsızlıklarla dolu bir süreç yaşatır. (Yeşilyaprak, 2010:58)

2.2. Sosyalleşme

2.2.1. Sosyalleşme Nedir?

Sosyalleşme bireyin kişisel bir kimlik kazanması, içinde bulunduğu kültürdeki insanların inançlarını ve bunlara göre davranması gerektiğini öğrenmesidir. Sosyalleşme yoluyla kendine yetemeyen çocuk şu ya da bu ölçüde daha bilgili olur. Bu yolla, bireyler sadece değerleri, normları ve becerileri öğrenmekle kalmazlar ayrıca kim

olduklarını ve nereye ait olduklarını da öğrenirler. Kişiliğin temellerinin atılması ve temel sosyal becerilerin kazanılması erken çocukluk döneminde gerçekleşse de sosyalleşme yaşam boyu devam eder. (Bircan ve diğ., 2009:6)

Sosyalleşme, toplumun kural ve geleneklerini öğrenme sürecidir ve uymaya zorlama yoluyla gerçekleştirilir. Yeni doğan bebek zamanla toplumun uyum gösteren bir bireyine dönüşür. Sosyalleşme sürecinde birey yavaş yavaş kişisel bağımsızlığını bırakır; ne zaman ve nasıl yiyeceğini, tuvalet ihtiyacını nerede ve ne zaman gidereceğini, diğer insanlarla ne şekilde etkileşime girebileceğini vb. öğrenir. (Bircan, ve diğ., 2009:6)

Toplum içinde gelişen toplumsal değerler, normlar ve yaşantı tarzlarından oluşan kültürün kuşaktan kuşağa öğrenme yoluyla geçiş, daha doğrusu aktarılması sürecine sosyalleşme (toplumsallaşma) denmektedir. (Oktay, 1996:136)

En geniş anlamıyla sosyalleşme, çocuğun eğitimi demektir. Sosyalleşme süreci, doğuştan başlayarak hayat boyunca devam eden bir süreci kapsar. Bu süreç aracılığıyla birey, kişilik kazanmaktadır. Başka bir ifadeyle sosyalleşme, ferdin belirli bir toplumun davranış kalıplarını kişiliğine mal ederek o topluma ait bir birey durumuna gelmesidir. (Tezcan, 1981:132-134)

Sosyalleşme, bireyin toplumun bir üyesi haline gelmesidir. Yani ailesinin akraba ve komşuluk düzeyinin, şehir veya köyünün ve nihayet milletinin bir parçası olduğunu öğrenmesidir. Araştırmacılar sosyalleşme olgusunu çeşitli yönleriyle ele almışlardır. Örneğin, bağımlılık, saldırganlık, taklitle öğrenme, bağımsızlık ve başarı güdüsü, cinsiyetle ilgili rollerin öğrenilmesi ve ahlak gelişmesi konularında sosyalleşme süreci derinlemesine incelenmiştir. Kısaca insanın biyolojik varlıktan, sosyal varlığa dönüşmesidir. (Kağıtçıbaşı, 1985:245-246)

Sosyalleşme kavramını, sosyal bilimler literatürüne sokan düşünür E. Durkheim'dir. Ona göre sosyalleşme sürecinde içten gelen, çok güçlü bir farklılaşma olayı söz konusudur. (Akyüz, 1991:210)

Nesnel bakımdan sosyalleşme, toplumun öz kültürünün nesiller arası aktarma esasına dayanır. Toplum bireye, toplumsal rolünü öğretir. Öznel bakımdan sosyalleşme ise, bireyin içinde yaşadığı topluma uyması olarak değerlendirilir. Birey toplumun davranış

kalıplarını öğrenir. Genelin kabul ettiği ve onayladığı davranış kalıpları benimsenir. Böylece birey topluma dâhil olur. (Tezcan, 1981:135)

Sosyalleşmeyi safhalara ayırarak en kapsamlı açıklamayı W. Strezelewich yapmıştır. O sosyalleşmenin üç safhada gerçekleştiğini savunmuştur: Birinci safha, çocuğun kendi varlığının şuuruna varmasıdır. Çocukluk dönemindeki sosyalleşme aile içerisinde gerçekleşir. Aile, çocuğa güvenli bir ortam sağlamazsa, ileriki dönemde sosyalleşme problemleriyle birlikte psikolojik bozukluklar baş gösterebilir. Sosyal uyum, öz güven duygusu ve kısaca kişiliğin temelleri bu dönemde atılır. İkinci safha, kültürel donanım safhasıdır. Bu dönemde çocuk, ailenin sahip olduğu kültürü tanımaya başlar. Aile ile çocuk arasında karşılıklı etkileşim başlamıştır. Kültürel değerlerin ana unsurları olan; din, töre, gelenek, zihniyet kalıpları ve estetik anlayış ikinci safha sosyalleşme fenomenleridir. Dil ise bütün sosyalleştirici unsurların taşıyıcısı konumundadır. Üçüncü safha ise, ferдин yetişkinler dünyasına girdiği devredir. Sosyo-kültürel değerler kişiliğin bir parçası durumuna gelmiştir. Artık aile, oyun ve arkadaş grupları yerini, sosyal kurumlara, meslek arkadaşlıklarına ve sivil örgütlerde rol sahibi olmaya bırakmıştır. (Akyüz, 1991:215-220)

Toplumsallaşma süreci için en önemli şey, bir insanın diğer insanlarla kurduğu iletişimdir. Sosyalleşme aynı zamanda belirli bir rol davranışını öğrenmedir. Bu süreç için dört önemli kurumdan söz edilebilir. Bunlar aile, arkadaş grupları, eğitim ve kitle iletişim araçlarıdır.

2.2.2. Sosyalleşme Kurumları

2.2.2.1. Aile

Aile, biyolojik ilişkiler sonucu insan türünün devamını sağlayan, toplumsallaşma sürecinin ilk ortaya çıktığı, karşılıklı ilişkilerin belli kurallara bağlandığı, o güne dek toplumda oluşturulmuş özdeksel ve tinsel zenginlikleri kuşaktan kuşağa aktaran; biyolojik, psikolojik, ekonomik, toplumsal, hukuksal v.b. yönleri bulunan toplumsal bir birimdir.

Aile nüfusun ocağıdır, sosyal yönü ile nüfus her bakımdan önem ve ehemmiyet arz etmektedir. (Doğan, 2004:674)

Ailede sosyalleşme, çocuğa öğretimde bulunma, rehberlik, çocuğun eylemlerine yanıt vermek ve kendi eylemlerine çocuğu katmak yollarıyla olur. Çocuk da uygun örnekleri ve değerleri seçer. Bu seçimi; gözlem, başkalarına katılma, rol yapma ve kendi düşünce ve davranışını yargılama yollarıyla gerçekleştirir. (Tezcan, 1981:145)

Çocuğun gelişimini katılım ve çevre etkileri belirler ve yönlendirir. Ancak gelişim konusunda çalışan bilim adamlarının bazıları gelişimde kalıtımın, bazıları ise çevrenin daha etkili olduğunu savunmuşlardır. Bu konuda yapılan son çalışmalar, gelişimde yalnız çevre ya da kalıtım değil, her ikisinin de önemli olduğunu ortaya koymaktadır. (Çağdaş, 2003:169)

Ailede anne-baba; çocuğa beslenme, barınma, korunma ve öğrenmesi için imkânlar sağlar. Anne-baba; çocuğa yeterince sevgi ve şefkat göstererek, ihtiyaçlarını yerinde ve zamanında karşılayarak, çocukta güven duygusunun temelini oluşturur. Çocuğun yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olur. Bu bakımdan aile, çocuğu geleceğe hazırlamada en etkili kurumdur. (Çağdaş, 2003:169)

Çocukluk döneminin ilk yılları, genellikle çocuğun öğrenmesi gereken ve ömür boyu onu etkisi altında bulunduracak, davranış ve alışkanlıkların büyük bir bölümünün kazandığı dönemdir. Bazı psikologlar bu dönemde kazanılanların, ömür boyu kazanılanların %30'unu, bazıları ise %90'ını oluşturduğunu savunur. Bu dönem, çocuğun devamlı olarak aile çevresinde yaşamını sürdürdüğü devre olduğuna göre, çocuk uyumuna yardım edecek ya da uyumsuzluğa neden olacak birçok etkileri aile çevresinden alır. (Çağdaş, 2003:170)

Aile bir eğitim kurumudur. Çocuğun özgün eğitim dışındaki ilk eğitim ortamıdır. Çocuk ilk toplumsal davranışları, aile üyeleri ile etkileşim kurarak, onları taklit ederek öğrenir. Toplumsallaşma ortamı olarak aile, çocuğun kişilik gelişiminde ilk önemli kurumdur. Çağdaş toplumlarda örgün eğitim geliştiği halde, yine de aile örgün eğitime başlama yaşına kadar çocuğun eğitimini, toplumsallaşmasını aile içinde sağlar. (Bircan ve diğ., 2009:99)

Aile, sosyalleşmenin temellerini atar. Akran grupları, çocuğa alt kültür özellikleri ve eşit ilişkileri tanıtır. Okul, kişisel olmayan yapı içerisinde nasıl davranılacağını öğretir, televizyon ise iyi kötü her türlü mesajı verir. (Bircan ve diğ., 2009:7)

2.2.2.2. Okul

Okulda yoğun bir öğrenci etkileşimi vardır. Arkadaşlık grupları oluşur. Bu da öğrencinin toplumsallaşmasında önemli rol oynar. (Bircan ve diğ., 2009:110)

Aileden sonra okul da, çocuğun ve gencin toplumsallaşma gereksinimini sağlayan kurumlardan birisidir. Okul ortamındaki toplumsal ilişkilerle çocuklar toplumsallaşır. Okulda çocuk ya da genç, yaşam için gerekli bilgi ve becerileri öğrenerek, toplumla uyumlu duruma gelir. Böylece birey, toplumda ortak davranışlar sergiler ve başkalarının davranışlarını tahmin edebilirler. Kültürel birikimin artması ile bireyin toplumsallaşması geniş ölçüde aileden okula geçmiştir. (Bircan ve diğ., 2009:105)

Eğitimin tanımlarından birisi de ‘istendik yönde davranış değiştirme sürecidir.’ Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi eğitim, asosyal davranışları organize bir potada toplumla uyumlu hale getirmektir. Öyleyse eğitimi, sosyalleşme sürecinin yarattığı genel ilişkiler içerisinde özel bir faaliyet biçimi olarak tarif etmek mümkündür. (Akyüz, 1991:226-229)

Okul toplumda geçerli değerleri takviye eder. Topluma, aileye, devlete sadakat gibi toplumsal değerler ve toplumsal sadakati öğretir. Başarılı eğitmciler rehberliğinde, meslek adamlarıyla dolu bir kurum olarak okulun sapıcı ve asi düşünceleri temsil etmesi beklenemez. Diğer yandan, öğretmen de bir yetişkin olarak çocuğun sosyalleşmesini sağlayan bir araçtır. Öğretmenler kişilikleri ve ilgileri yönünde birbirlerinde oldukça farklı olmakla birlikte yine de bazı ortak değer ve düşüncelere sahiptirler ki öğrenciler bunlardan kaçmayı düşünmezler. Örneğin bunların birincisi yetişkin otoritesinin gerekliliği, düzen ve disiplin gereksinimi, ikinci olarak, en azından kendilerinin özel öğretimleri alanında bilgi ve eğitsel başarı değerlerini temsil ederler. Üçüncü olarak, doğru konuşma, kamu mallarına saygı, kibarlık ve tertiplilik gibi orta sınıf kişilik özelliklerini temsil ederler. İlk okul yıllarında çocuk, yaşamın büyük bir bölümünü bir öğretmenle geçirir. Bu sırada öğretmen onun işbirliği sorunlarıyla, sağlığıyla, çabasıyla ve gelişiminin diğer psikolojik ve toplumsal görünümüyle ilgilenir. Daha ileri yıllarda ise öğretmenin istemleri daha özelleşir. Örneğin onun başarısı üzerinde durulur. Ayrıca öğretmenin öğrenciler için bir model oluşturmaları bakımından da sosyalleşmede önemli rolleri olmaktadır. Fakat burada öğretmenin toplumsal sınıfı, onun tüm

öğrenciler için bir model olmasını engeller, işçi çocuğu öğretmeni model alırken, üst sınıf çocuğu onu model almaz. (Tezcan, 1981: 250-251)

Okul ahlaki formasyonun oluşmasında en mükemmel ortamı sağlayabilir. Bu kuruluş, ergeni yalnız mesleğe hazırlamakla kalmaz, aynı zamanda ona ahlaki durumunu belirlemesi için son fırsatları verir. Çünkü artık çoktan çocukluk aşamasından çıkmış, yetişkinliğe yönelmiştir. Okul, ailenin etkilerini tamamlar ve aileye göre sosyal yaşama daha çok açıktır. Bu da gösterir ki gencin formasyonunda öğretmenin sorumluluğu büyüktür. Okulun görevi sadece bilgi vermek değil, aynı zamanda gencin ahlaki davranışının temellerini ona kazandırmaktır. (Şemin, 1964:189)

Çocuğun sosyalleşmesinde en önemli rol modeli öğretmendir. Gelişim bir bakıma, sosyal öğrenme sürecidir. Bu nedenle öğretmen, çocuklar için doğru rol modeli sunma işlevini önemsemelidir. (Yeşilyaprak, 2010:80)

Ergen sağlıklı bir şekilde kimliğini kazanabilmesi için çevresinde uygun özdeşimler kurabileceği yetişkinlere gereksinim duyar. Bu yönden özellikle öğretmenler gençlere model olma özelliği taşırlar. (Yeşilyaprak, 2010:101)

2.2.2.3. Arkadaş Çevresi

Ergenlik döneminde sosyal çevre genişlemektedir. Ergen, daha çok yaşlıları ile birlikte olmaktan zevk almaktadır. Toplumsal roller daha çok grup içerisinde öğrenilmektedir. (Köknel, 1987:54)

Grup denemeleri gence, ileride toplumda yetişkin olduğu zaman alacağı yeri, yaşlıları arasındaki mevki vererek öğretir. (Şemin, 1980:175)

Ergen için akran gruplarında, sosyalleşme hızlanır; sadakat, cesaret, katılım ve paylaşım gelişir; yetişkinler dünyasında tartışılmayan (örneğin, cinsel konular) tartışılabilir; düşünce, tutum ve yargılarını özgürce ifade edebilir; sosyal ufuklar ve görüş açışı genişletilir; normlara uymak ve normları benimseme sağlanır; özgüven, sosyal statü ve sosyal kabul duyguları yakalanır; çeşitli yetenekler (liderlik gibi) ortaya çıkar ve deneme imkanı bulur; kişisel olmayan otoriteyi kabul etme öğrenilir; cinsel roller öğrenilir ve macera potansiyelleri meşru kanallardan doyum bulur. (Tezcan, 1981:157-158)

Akran grupların olumsuz yönleri: Grubun yapısı anti sosyal ise üyelere antisosyal davranışlar kazanabilir. Zayıf kişilikli üyelerin edilgen kişilik yapıları pekişebilir; gruplardan atılan üyeler, sonsuz bir güvensizlik duygusuna kapılabilir. (Tezcan, 1981:158)

Akran grubu, ne geleneksel statülerle yerleşmiş bir kurumsal yapıya, ne de yerleşmiş biçimciliğe sahiptir. Kendi kendinin gelenekleri ve bir örgütü vardır. Fakat her üyenin hakları ve görevleri az çok belirtilmiştir ve üyeler eski kalıpları değiştirmeye her an hazır durumdadırlar. Çocuk çeşitli çevrelerdeki akran gruplarına geliş güzel katılabilir. Akran grupları kendiliğinden doğar. Bu yüzden de aynı anda birçok grubun üyesi olunabilir. Katıldığı her grup içinde de düşünce ve davranış beklentilerine katılarak o grubun üyelik statüsüne sahiptir. Bu bakımdan akran grubu da diğer gruplar gibi tasvip görme ya da görmeme bakımından cezalandırma ve ödüllendirme sistemine sahiptir. (Tezcan, 1981:154-155)

Aile ancak çocuğa uygun oyun ve arkadaşlık ortamı yaratarak yardımcı olabilir. Arkadaş yoksunluğunun yarattığı yalnızlık ve eksiklik duygusunu aile de gidermez. Arkadaşlarca aranmak, beğenilmek ve benimsenmek benlik saygısının önemli bir koşuludur. Gençler bu ilişkilere girerek zekasıyla, sportif ve sanatsal yetenekleriyle kendini arkadaş grubu içerisinde kanıtlamaya çalışır. (Yörükoğlu, 1990:70)

Akran grubu içerisinde arkadaş ilişkileri her şeyden önemlidir. Mahalle arkadaşlığı, okul arkadaşlığı, takım arkadaşlığı gibi değişik arkadaşlık ilişkileri kurabilir. Arkadaşlık en sağlıklı ailenin bile çocuğa veremeyeceği tek şeydir. (Öztürk, 1998: 68)

2.2.2.4. Kitle İletişim Araçları

Kitle iletişim araçlarının toplumsallaştırmayla ilgili etkisi tartışmalı ve karmaşıktır. Kitle iletişim araçlarının gençlerin beğeni, tutum ve davranışlarına etkisi her geçen gün artmakta olup, gerek aileleri gerekse eğitimci ve akademisyenleri düşünmeye sevk etmektedir.

En geniş anlamıyla, bilgi, fikir ve tutumların iletilmesi olan haberleşme, bir yandan toplumsallaşmayı kolaylaştıran bir süreçtir; diğer yandan ise toplumsallaşmanın bir ürünüdür. D.F. Robberts'in tanımıyla haberleşmenin toplumsallaşma sürecinde çocuk için gördüğü işlev, 'çocuğun evrenden ne istediğini öğrenmesi ve evrenin kendisinden

ne beklediği yönünde bilgi araması'na hizmet etmektir. Tokgöz'ün belirttiği gibi 'süreç olarak haberleşme, çocuğun iç içe yaşayacağı yaşam biçimini tanımlaması yönünde işlev gördüğü gibi, benimseyeceği veya uyacağı kültürel sisteme yönelik bilgileri kazanmasına yardımcı olmaktadır. Ürün olarak çocuğun haberleşme davranışı, toplumsallaşma yoluyla kazandığı evren tanımını yansıtmaktadır. Daha öz bir deyişle, toplumsallaşma yoluyla, çocuklar başkalarıyla etkin bir şekilde haberleşmeyi öğrenmektedir. (Oktay, 1996:154)

Kitle iletişim araçlarının sosyalleştirici etkileri bakımından iki teoriden bahsetmemiz gerekir. Birinci teori, gözlemlenen bazı davranışların kopyalanacak ölçüde çekici olabileceğini varsayan 'modelleme teorisi'dir. Bu teoriye göre, kitle iletişim araçlarının izleyicileri, bu araçlarda izledikleri (seyrettikleri, dinledikleri, okudukları vs.) kişileri ve olguları benimseyerek taklit ettikleri veya daha bilimsel tabirle modelledikleri varsayılmaktadır. İkinci teori ise 'sosyal beklentiler teorisi' olup, sosyal beklentilerin ve sosyal rollerin kitle iletişim araçları vasıtasıyla öğrenilmesini ifade etmektedir. (Oktay, 1996:155)

Modelleme teorisinin işleyiş tarzını beş aşamalı bir süreçte özetleyebiliriz: (1) Birey kendine model teşkil eden kişinin belirli bir davranış biçimini gözlemler. (2) Birey, model ile özdeşleşir; yani model gibi davranmanın kendi yararına olacağına inanır. (3) Birey modelden gözlemleyerek öğrendiği davranış biçimini daha sonradan da hatırlayarak yeniden üretir (taklit eder). (4) Yeniden üretilen bu davranış biçiminin yapılması, birey açısından beklediği ödüllendirici (yararlı) sonucu doğurur (pekiştirici etki). (5) Bu pekiştirici etki, bireyin aynı 'üretilen davranışı' benzer başka bir durumda yeniden kullanması olasılığını artırır. (Oktay, 1996:155)

Kitle iletişim araçlarının kişiye, toplumdaki geçerli ve meşru normlar doğrultusunda davranış eğilimleri kazandırması yönündeki etkisine 'sosyal davranış yönündeki etkiler' denilmektedir. Bunun iki yönü vardır: (1) Bilişsel etkiler (2) Davranışsal etkiler. Bilişsel etkiler, sosyal yönden yararlı bilgilerin öğrenilmesini ve algısal muhakeme, mantık yürütme ve problem çözme yeteneklerinin kazanılmasını içerir. Davranışsal etkiler ise başkalarına yardım, fedakârlık, saldırganlık eğilimlerini dizginleme, hazları erteleme, günahtan ve hatadan kaçınma, kurallara bağlılık ve insanlarla iyi geçinme gibi alışkanlıkların edinilmesini ihtiva eder. (Oktay, 1996:157)

Öğrenme teorisine göre modellenerek öğrenilen yeni davranışlar, günlük yaşamda geliştirilerek tüm alanlara uygulanır. İçselleştirilen yeni davranışın kendi sosyal ortamına geliştirilmesi demek, algılanan bu modelin ‘sosyal gerçekliğin’ yapılandırılması, yorumlanması, anlamlandırılması sonucunu doğuracak şekilde etki yapması demektir. O halde kitle iletişim araçlarının önemli bir kültürlenme unsuru olduğunu söyleyebiliriz. Bu araçlar, sadece kişinin belirli tutumlarını ve davranışlarını etkilemekle kalmaz, onların sosyal gerçekliği algılama ve anlamlandırma biçimlerini de şekillendirir. (Oktay, 1996:157)

Yapılan araştırmalarda, medyanın yarattığı ‘sosyal gerçekliğin’ şiddet ile ilgili olarak şu görüşleri tespit edilmiştir:

- (1) Şiddet olgusu, medyanın en önemli içerik unsurlarından birisi olmaya devam etmektedir.
- (2) Sergilenen şiddetin yöneldiği kişiler çoğunlukla kadınlardır. ABD medyalarının sergilediği şiddetin diğer hedefleri; renkli ırktan insanlar, yabancılar, alt ve orta sınıftan insanlardır.
- (3) Medyayı (özellikle televizyonu) aşırı izleyenler ‘şiddet dolu bir dünya’ algılamakta ve bu durumdan korku duymaktadırlar. (Oktay, 1996:157)

Sosyal öğrenme kuramı, son kırk yıldır bilimsel araştırmalarla desteklenen, değişime açık ve bu açıdan da güçlü bir kuramdır. Bu kuram temel alınacak olursa, bir toplumda televizyon programlarının, bilgisayar oyunlarının, ya da çocukların davranış biçimlerini öğrenebilecekleri diğer kaynakların içeriğinin hassaslıkla denetlenmesi gerekiyor. (Zülal ve Yüce, 2001:39)

2.3. Oyun

2.3.1. Oyun Nedir?

Oyun kavramı düşünce tarihinde Herakleitos’tan Wittgenstein’a kadar, üzerine düşünülen ve yüceltilen bir kavram olmuştur. Herakleitos, çocuklarla oyun oynamanın devlet yönetmekten daha yukarı bir mertebede olduğunu düşünürken, Wittgenstein ‘dil oyunları’ kuramı ile oyun kavramını dil felsefesi içerisinde sistematize etmiştir. Wittgenstein, felsefi problemlerin gerçek dünyadan ziyade dilin kendisinden geldiğini

düşünür. Bu nedenle Wittgenstein bu problemlerin ancak 'dil oyunları' üzerinden anlaşılabilirliğini savunur. (Yaşat, 2006:94)

Oyun, hem eğlenmeyi çağrıştıran bir kavramdır hem de kendine özgü kuralları olan ve bu kurallar içinde devinen bir biçim olması nedeniyle hayata ve sanata dair bir metafor olarak da kullanılmaktadır. (Yaşat, 2006:94)

Oyun ve oyun yöntemlerinin çeşitli alanlardaki işlevleri sebebiyle XX. yüzyılda da oyunun öneminin azalmadığı, aksine daha da önem kazandığı görülmektedir. (And, 1974:50)

Oyun, çocuğun gelişimi ve yetiştirilmesi yönünden önemli bir olaydır ve çocuğun gözü ile bakıldığında oyun, çocuğun en önemli işi, oyuncakları da en önemli aracıdır. Ayrıca, çocukta tutucu taklit ve bellek yüksek olduğu için, oyunları zihinde iyi saklar ve korur. (And, 1974:39)

Oyun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çalışmaları içindedir. Çeşitli bilim dalları çalışmalarında oyunlar ilginç bir hareket noktası oluşturur. Antropologlar kültür yaygınlaşmalarını ve göç yollarını incelerken temel olarak 'oyun' faaliyetinden yararlanmışlardır ve göç yollarını ve bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymuşlardır. Ayrıca oyunlar dil bilimciler için de oyunda kullanılan söz öğeleri açısından (türküler, tekerlemeler ve bilmeceler vb.) çok önemli olmuştur. Zira bu sözcüklerin nesilden nesile çocuklar ve büyükler tarafından aynen aktarıldığı görülmektedir. (And, 1974:37-38)

Oyunun en önemli işlevlerinden biri dünden bugüne eğitim alanındadır. Çünkü çocuklar oyun yoluyla bellekleri, düşüncelerini ve davranışlarını geliştirmektedir. (And 1974:39, 50-51)

Yapılan arkeolojik kazılarda antik çağdan kalma pek çok çamur oyuncaklar bulunmuştur. Oyuncakların üzerinde çocuk parmak izleri görülmektedir. Bu da çocukların çamurla oynamayı sevdiklerini ve kendilerine oyuncaklar yaptıklarını ispatlamaktadır. (Onur, 1992:160)

Batıda 19. yüzyılda kentleşme, keşiflerin artması, teknolojik ilerlemeler olmasına rağmen savaş sebebiyle ancak 19. yüzyılın sonlarına doğru çocukların eğitimi ve yetiştirilmesinde önemli adımlar atılmıştır. Tornacılar, dökümcüler, ressamlar tarafından çocuklar için ucuz, çeşitli ve özenli oyuncaklar hazırlanmış ve kentlerde oyuncak satış dükkanları açılmış ve bu oyuncaklar yalnızca kentlerde değil küçük kent ve köylere kadar ulaştırılmış, oyuncak fabrikaları kurulması düşünülmeye başlanmış ve oyuncağın altın çağı yaşanmıştır. (Poyraz, 2003:18)

Oyuncak tarihi uzmanı Kay'a göre 20. yüzyılda oyuncaklar değişen teknolojiyi olduğu gibi yansıttı. Bu yansıma oyuncakların yalnızca tasarımında değil, yapımlarında kullanılan malzemede ve geliştirilmelerinde başvurulan yöntemlerde de oldu. (Onur, 1992:16)

Çocuk için oyun basit bir boş zaman uğraşı olarak düşünülmemelidir. Oyun çocuklara hayatı tanımaları ve arkadaşlık, paylaşma ve kendine güven duygularını geliştirmeleri için fırsat verir. Oyun aracılığıyla çocuklar, kendilerini ve etraflarında olan biteni test etme olanağı bulurlar. Oyun oynarken paylaşarak, görev dağılımı yaparak hem eğleniyor hem de öğreniyorlar kısacası hayatı keşfediyorlar. Bir birleriyle kurdukları bu iletişim onların duygusal ve psikolojik olarak gelişimlerini sağlıyor. Ayrıca ulaşmak istedikleri sonuç, zihinsel ve bedensel gelişimlerini de etkiliyor. (Yazgan ve Yazgan, 2005:109)

Çocuğu tanımada değerli bir araç olan oyun, onun günlük yaşamda çevresinden aldığı uyaranların oluşturduğu gerilimden kurtulması sağlar. Oyun çocuğun içinde bulunduğu yaşamı kavramasını, gerçekte gerçek olmayanı ayırabilmesini öğretir. (Gümüšoğlu, 2006:100)

Oyun oynamak çocuk için yalın ama önemli bir etkinliktir. Yetişkinler de küçük çocuklara ancak oyun yoluyla yaklaşip onlarla olumlu ilişkiler kurarlar. Çocukların hayatında oyunun önemi üzerine yapılan araştırmalarda oyun alanlarının amaçlı sınıflara dönüştükçe daha büyük bir önem kazandığı belirtilmektedir. Diğer yanda 21. yüzyılda ise özellikle kent çocuklarının oyun ve oyuncakları ile çok elverişsiz ortamlarda sıkışıp kalacağı iddia edilmektedir. (Poyraz, 2003:58)

Kız çocukları daha çok mutfak gereçleri, bebek, dikiş makinesi gibi oyuncakları tercih

ederken erkek çocuklar silah, top, kamyon gibi oyuncakları tercih etmektedirler. Sonuçta cinsiyetin oyuncak ve aktivite tercihlerinde önemli etkisi olduğu ve bu etkinin yaşla doğru orantılı olarak arttığı ortaya çıkmıştır. (Poyraz, 2003:60)

Oyunların dijitalize olması ile gerek kullanıcı sayısının artması, gerekse kullanıcıların zamanlarını harcadıkları etkinlik olarak ilk sıralarda yer almaya başlaması bilgisayar, medya ve iletişim teknolojilerindeki hızlı artış ile bağlantılıdır. Bir boş zamanları değerlendirme ve eğlence etkinliği olarak bilgisayar oyunları, modernizme özgü bir olgudur.

Bilgisayar oyunlarının tarihi 1889 yılına kadar uzanmaktadır. 1889 yılında kurulan Nintendo bir kart oyunları firmasıydı ve manası Japonca ‘şansı cennete bırak’ ya da ‘sıkı çalış ama sonunda iş cennetin ellerine kalır’ gibi manaya geliyordu. Bu husustaki önemli kilometre taşlarını sıralayacak olursak;

1971: İlk tohum burada atılır. Oyun üreticisi Nutting, ilk arcade makinesinden 1500 kopya eder.

1977: Apple üretilir. İlk kez renkli grafikleri olan bir bilgisayardır. Atari ilk bildiğimiz video bilgisayar sistemi (vcs) olan 2600 modelini üretir ve 25 milyon satar.

1981: IBM’in ilk makinesi yapılır. Masaüstü bilgisayar ve mouse standart hale gelir. Trip Hawkins Apple’den ayrılıp Electronic Arts’ı kurar.

1984: Apple piyasaya Apple Machintos’u sürer.

1985: Intel 386’ları piyasaya sürer. Capcom USA kurulur.

1992: İlk Play Station üretilir.

1995: Windows 95 gelir ve dos kaybolmaya başlar.

1997: İlk defa bir strateji oyunu 3d olarak yapılır.

2000: Sony tarafından Play Station 2 çıkarılır ve Japonya’da beş ayda üç milyondan fazla satar. (Akmanek ve Akkol, 2002)

Play Station 3’ün Sony firması tarafından 2006 yılında çıkarılması ile oyun sektöründe üç boyutlu oyunlar dönemi ivme kazanır.

2.3.2. Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri

Çocuğun büyümesi ve gelişim alanları farklı yoğunlukta ve bir bütünlük içinde oluşur. Bu büyüme ve gelişmede oyun ve oyuncakların etkisi büyüktür.

Bühler ve Hefzer tarafından 1920’li yıllarda bilgi-düşünce üzerinde oyunun etkileri incelenmiş fakat Piaget’e kadar bilişsel gelişim pek ele alınmamıştır. (Özdoğan, 1997: 101)

Çocuk çevresi ve toplumun birçok niteliğini, gerçeklerini oyun yolu ile öğrenir. Oyun sırasında çocuğun duyuları çok iyi çalışır; hareket becerileri, zeka ve mantık yürütme, merak, anlama ve becerileri gelişir. Oyun oynayan çocuk hem oyuncaklarıyla hem de diğer çocuklarla sürekli olarak sözel alış veriş yapar. Bu kapsam içinde Piaget alıştırmaları, sembolik ve kurallı oyunlar olmak üzere üç oyun şekli üzerinde durmaktadır. Bu sıralama çocuğun bilişsel gelişimi ile paralellik göstermektedir. (Özdoğan, 1997: 107)

Oyun faaliyetleri çocuğun yaşı ilerledikçe okuma-yazma sürecine giriş için de bir başlangıç sayılabilir. Yapılan birçok çalışmadan sonra oyun ve oyuncakların üretici düşüncenin geliştirilmesinde çok faydalı olduğu ortaya çıkmıştır. Oyun ve oyuncaklarla oynamak her ne kadar sosyal bir faaliyet gibi görünse de çocuğa bilişsel açıdan sağladığı faydaların çok fazla olduğu görülmektedir. (Poyraz, 2003:37)

Oyuncak ile hayalgücü arasındaki güçlü bir etkileşim vardır. Hayal gücü herkesin kendi oyuncağını üretebilmesini sağlar. Bebeklikten çocukluğa geçişte, düşünebilme, ne yaptığını fark edebilme becerisi ortaya çıktığında, hemen paralelinde gelişen hayal gücünün farkına varabiliriz. (Yazgan ve Yazgan, 2005:118)

Yaratıcı oyun, ‘Çocukların daha önceden belirlenmiş metinlere ya da kurallara bağlı olmaksızın gelişim düzeylerine uygun şartlarda tek başlarına ya da gruplar halinde kendi koydukları kurallar ile oynadıkları serbest oyundur.’ şeklinde tanımlanmaktadır. (Poyraz, 2003:38)

Genelde çocuk gerekli ortam ve malzemeyi (çamur, tahta, su, bez parçaları, vs.) bulduğunda bedeniyle, hareketleriyle, duyuları, duyguları, algılaması ve anlatımıyla her zaman yaratmaya, yoktan var etmeye yönelecektir. Çocuk kendi oyuncağını yaparken kişiliği de gelişir. Bu nedenle yetişkinlerin özellikle yaratıcı potansiyeli yüksek olan

oyunları teşvik etmeleri gerekmektedir. Noble'in yaptığı bir araştırmada, korku verici filmlerin çocukların yaratıcı güçlerini engellediği belirtilmektedir. Bu doğrultuda yapılan diğer çalışmalarda ailelerin özellikle erkek çocuklarına aldıkları oyuncaklarla şiddeti eğlence haline getirmeyi öğrettikleri iddia edilmektedir. (Poyraz, 2003:39)

Çocuğu ruh sağlığı onu sevmek ve ona oyun oynama olanağı sağlamakla kazandırılabilir. Oyun çocuk için sadece eğitsel yönden değil onun ruh sağlığı açısından da büyük önem taşımakta ve duygusal ilişkilerin başlatılması için en iyi ortamları hazırlamaktadır. Çocuğun duygusal yaşantısı ile oyun arasındaki ilişki ilk defa Freud tarafından ortaya konmuştur. (Özdoğan, 1997: 109)

Çocukların en önemli ihtiyaçlarından biri olan sosyal yaşantısı da oyun oynarken şekillenmektedir. Oyun ile çocuk gelecekteki rollerini öğrenmeye başlar, oyun arkadaşlarına uyum sağlar, onları daha iyi tanır, ilişkileri güçlenir. (Poyraz, 2003:40)

Oyun yolu ile arkadaşlık kurma, cinsel rolünü kavrama, hak ve özgürlüklere saygılı olmak, yardımlaşma, paylaşma, kazanma, kaybetme gibi birlikte yaşamının bir çok gereği çocuk tarafından anlamlı bir şekilde öğrenilip uygulanmaktadır. (Poyraz, 2003:41)

İnsanın ruhsal yaşamıyla bütünleşen hareketlerine psikomotor davranışlar denilir. Çocuk doğduğunda tepkiye hazır olma, hız, durgun hareket, eşgüdüm, dinamik dikkat ve esneklik gibi psikomotor yeteneklere sahiptir. Oyun ortamında bu yetenekler sağlıklı bir şekilde gelişir. (Poyraz, 2003:41)

Oyun sayesinde psiko-motor becerileri, gücü, tepkisi, dikkati artar; büyük, küçük kaslarını denetim altına alır; organları eş güdüm ve denge hareketlerde esneklik ve çeviklik sağlar. (Seyrek ve Sun, 1991: 51-532)

Çocuklar bedenlerini kontrol etmeyi, geliştikçe öğrenirler. Çocukların vücut dengelerini ve organları arasındaki uyumlu hareketi sağlamak için uygun oyuncaklar aynı zamanda büyük, küçük kasların gelişmesini sağlar. (Poyraz, 2003:42)

Çocuklar oyun yolu ile hareket ederek ve fazla yorgunluk hissetmeden bedenlerini çalıştırır. Çocuğun hareket etmesi; diyaframın, solunum yollarının, kalp çalışmasının, beslenmenin, büyük küçük kasların gelişmesinde yardımcı olur. (Poyraz, 2003:42)

Okul öncesi yaşlarda çocuk büyük ve küçük kaslarını işletecek çeşitli hareketleri tekrar tekrar yapar ve ezberler. Sonuçta çocuğun büyük kaslarıyla ilgili (yüzme, koşma, atlama, tırmanma ve diğer hareketler) ve küçük kaslarıyla ilgili (yoğurma maddeleri ile oynama, makasla kesme, kağıt katlama vs.) el-göz koordinasyonu gelişir. (Poyraz, 2003:42)

Çocukların ev dışında koşup oynamaya da gereksinimi vardır. Açık, geniş alanlar çocukların kendi güç ve yeteneklerini sınamalarına olanak sağlar. (Yazgan ve Yazgan, 1997:113)

BÖLÜM 3: ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLARI

3.1. Araştırmanın Evreni, Örneklemi ve Veri Toplama Tekniği

Araştırma evreni; ülkemizde yaşayan genel olarak 12-14 yaş arası ilk ergenlik dönemindeki altı, yedi ve sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Örneklemi; İstanbul ili Ümraniye ilçesindeki Bilgi Net Dershanesi'nde Liselere Hazırlık Sınavı'na yönelik eğitim gören 250 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada veriler, 33 soru üzerinden anket yoluyla toplanmış olup; anket sonuçlarının değerlendirilmesinde SPSS 13 programından yararlanılmıştır.

Yapılan araştırma, 250 öğrenci ile sınırlıdır.

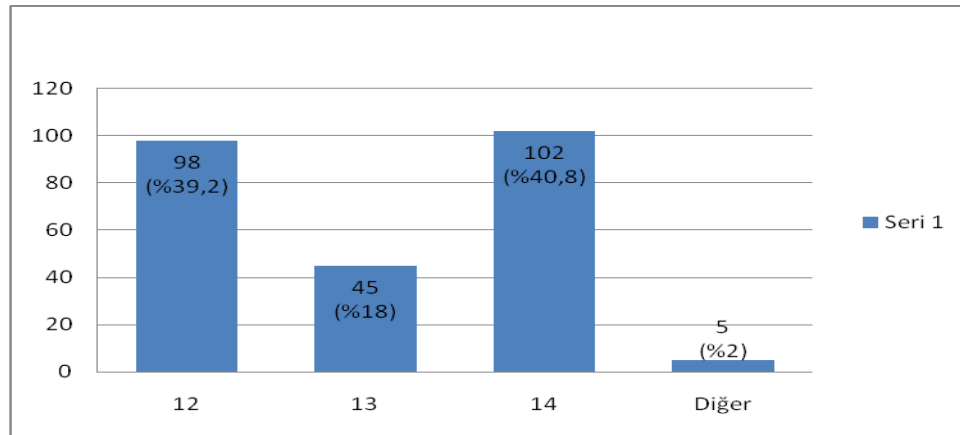
3.2. Araştırma Bulguları ve Yorumları

3.2.1. Demografik Özellikler

Tablo 1. Katılımcıların yaşı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	12	98	39,2	39,2	39,2
	13	45	18,0	18,0	57,2
	14	102	40,8	40,8	98,0
	Diğer	5	2,0	2,0	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 1. Cevaplar

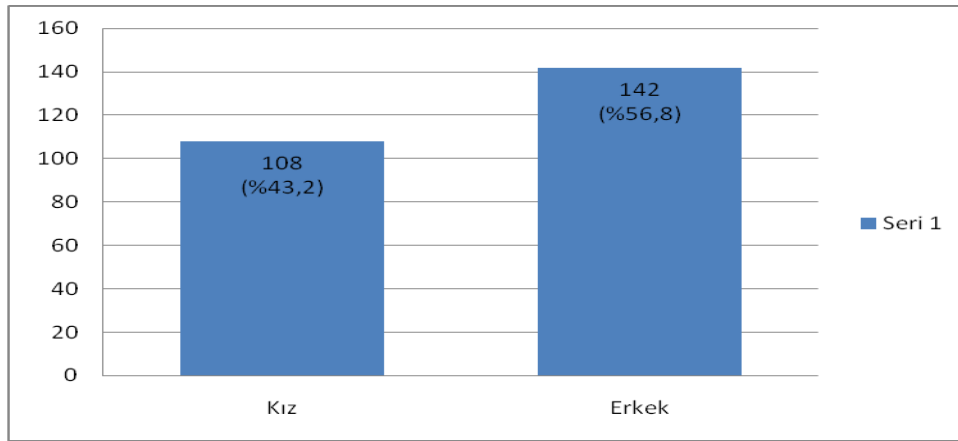


Tablo-1’de görüldüğü gibi katılımcıların %39,2’si on iki, %18’i on üç, %40,8’i on dört yaşındadır. Ankete katılımın en fazla ilköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyeti

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kız	108	43,2	43,2	43,2
	Erkek	142	56,8	56,8	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 2. Cevaplar

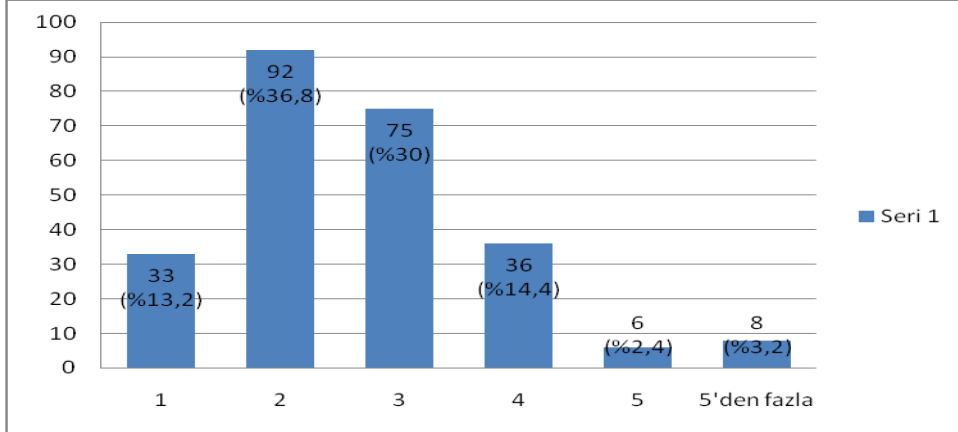


Tablo-2’de görüldüğü gibi katılımcıların %43,2’si kız, %56,8’i erkektir.

Tablo 3. Katılımcıların kardeş sayısı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1	33	13,2	13,2	13,2
	2	92	36,8	36,8	50,0
	3	75	30,0	30,0	80,0
	4	36	14,4	14,4	94,4
	5	6	2,4	2,4	96,8
	5’den fazla	8	3,2	3,2	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 3. Cevaplar

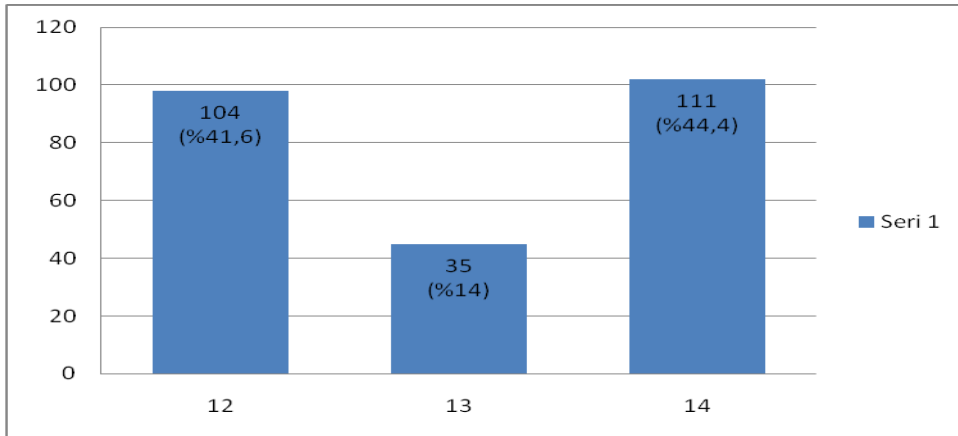


Tablo-3'de görüldüğü gibi katılımcıların %13,2'si bir, %36,8'i iki, %30'u üç, %14,4'ü dört, %2,4'ü beş ve %3,2'si beşten fazla sayıda kardeşe sahiptir. En fazla grubu iki kardeşe sahip olanların oluşturduğu görülmektedir.

Tablo 4. Katılımcıların okuduğu sınıf

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	6.sınıf	104	41,6	41,6	41,6
	7.sınıf	35	14,0	14,0	55,6
	8.sınıf	111	44,4	44,4	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 4. Cevaplar

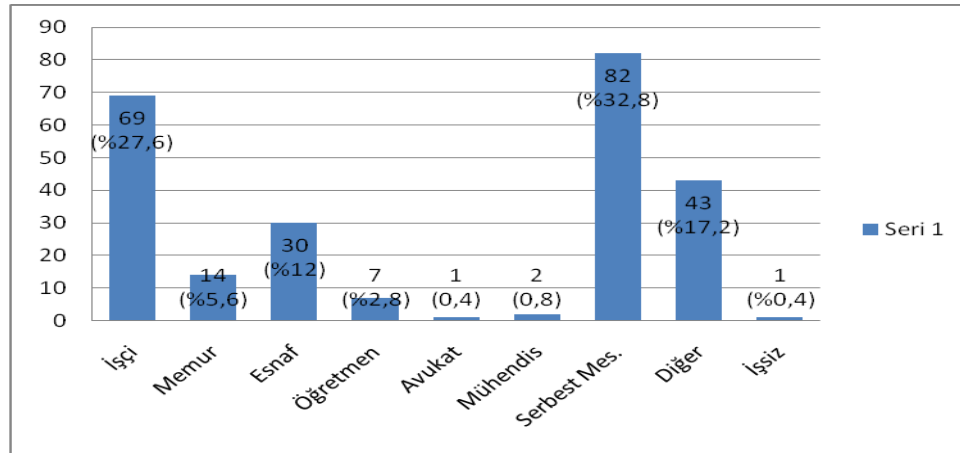


Tablo-4'te görüldüğü gibi katılımcıların %41,6'si altıncı, %14'ü yedinci ve %44,4'ü sekizinci sınıfta okumaktadır.

Tablo 5. Baba mesleği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	İşçi	69	27,6	27,7	27,7
	Memur	14	5,6	5,6	33,3
	Esnaf	30	12,0	12,0	45,4
	Öğretmen	7	2,8	2,8	48,2
	Avukat	1	,4	,4	48,6
	Mühendis	2	,8	,8	49,4
	Serbest Mes.	82	32,8	32,9	82,3
	Diğer	43	17,2	17,3	99,6
	İşsiz	1	,4	,4	100,0
	Toplam	249	99,6	100,0	
Geçersiz		1	,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 5. Cevaplar

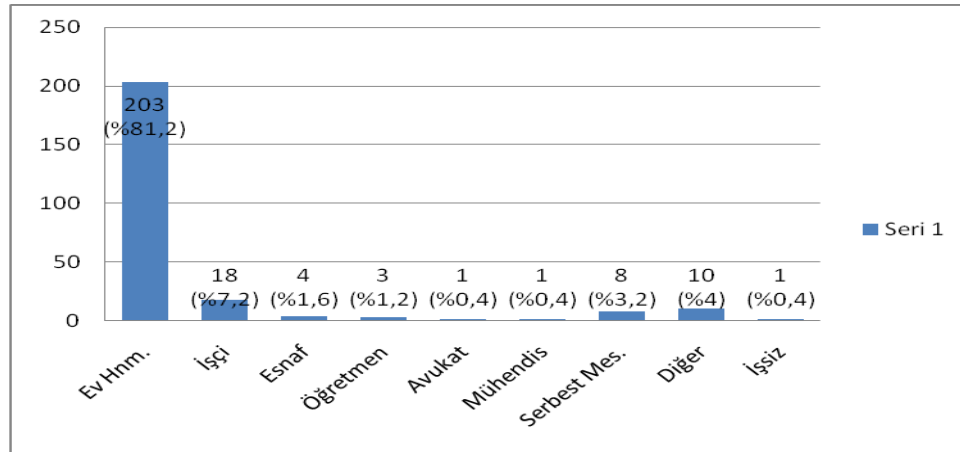


Tablo-5'te görüldüğü gibi katılımcıların %27,7'sinin babası işçi, %5,6'sının memur, %12'sinin esnaf, %2,8'inin öğretmen, %0,4'ünün avukat, %0,8'inin mühendis, %32,9'unun serbest meslek sahibi olup, diğeri belirtenlerin oranı %17,3, işsiz olanların ise %0,4'tür. Babası serbest meslek sahibi olanlar en yoğun grubu oluşturmaktadır.

Tablo 6. Anne mesleği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Ev Hnm.	203	81,2	81,5	81,5
	İşçi	18	7,2	7,2	88,8
	Esnaf	4	1,6	1,6	90,4
	Öğretmen	3	1,2	1,2	91,6
	Avukat	1	,4	,4	92,0
	Mühendis	1	,4	,4	92,4
	Serbest Mes.	8	3,2	3,2	95,6
	Diğer	10	4,0	4,0	99,6
	İşsiz	1	,4	,4	100,0
	Toplam	249	99,6	100,0	
Geçersiz		1	,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 6. Cevaplar

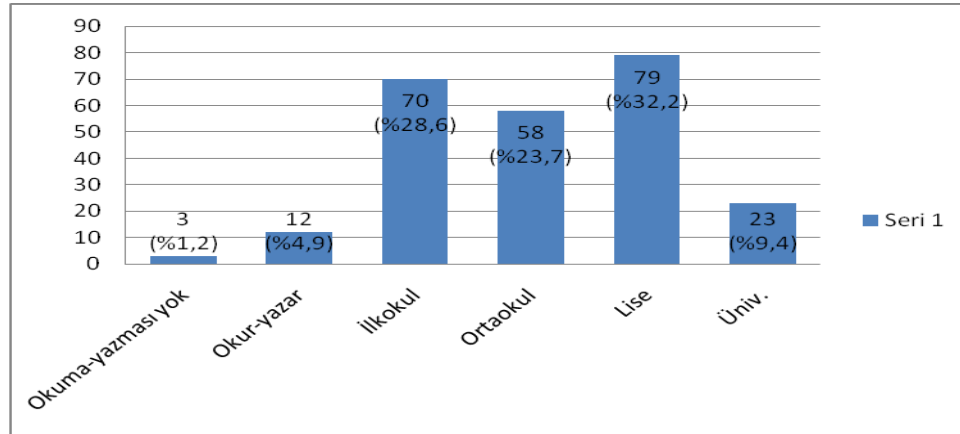


Tablo-6'da görüldüğü gibi katılımcıların %81,5'inin annesi ev hanımı, %7,2'si işçi, %1,6'sı esnaf, %1,2'si öğretmen, %0,4'ü avukat, %0,4'ü mühendis, %3,2'si serbest meslek sahibi olup; diğeri belirtenlerin oranı %4, işsiz olanların ise %0,4'tür. Katılımcıların büyük bir kısmının annesi ev hanımıdır.

Tablo 7. Baba eğitim durumu

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Okuma-yazması yok	3	1,2	1,2	1,2
	Okur-yazar	12	4,8	4,9	6,1
	İlkokul	70	28,0	28,6	34,7
	Ortaokul	58	23,2	23,7	58,4
	Lise	79	31,6	32,2	90,6
	Üniv.	23	9,2	9,4	99,6
	Toplam	245	98,0	100,0	100,0
Geçersiz		5	2,0		
Toplam		250	100,0		

Şekil 7. Cevaplar

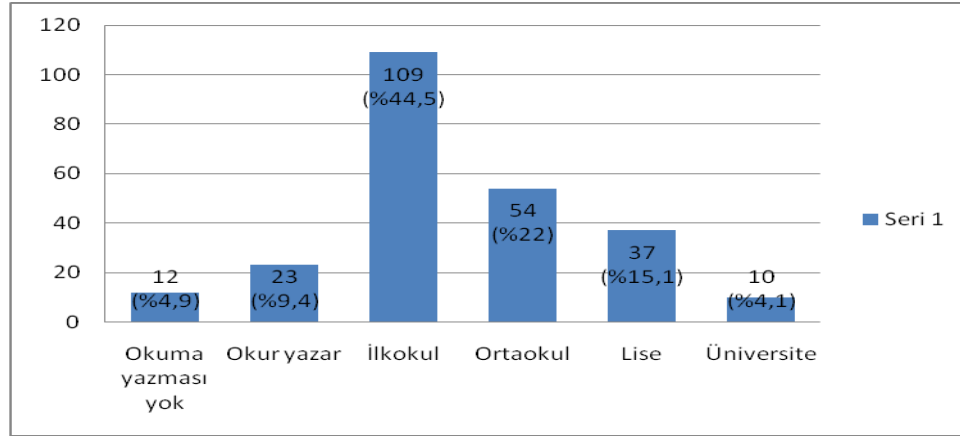


Tablo-7’de görüldüğü gibi katılımcıların %1,2’sinin babası okuma yazma bilmiyor, %4,9’u okuryazar, %28,6’sı ilkokul, %23,7’si ortaokul ve %32,2’si lise mezunu olup, %9,4’ü üniversite mezunudur. Katılımcıların %58,4’ünün babası lise eğitiminden az bir eğitime sahiptir.

Tablo 8. Anne eğitim durumu

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Okuma yazması yok	12	4,8	4,9	4,9
	Okur yazar	23	9,2	9,4	14,3
	İlkokul	109	43,6	44,5	58,8
	Ortaokul	54	21,6	22,0	80,8
	Lise	37	14,8	15,1	95,9
	Üniversite	10	4,0	4,1	100,0
Toplam		245	98,0	100,0	
Geçersiz		5	2,0		
Toplam		250	100,0		

Şekil 8. Cevaplar

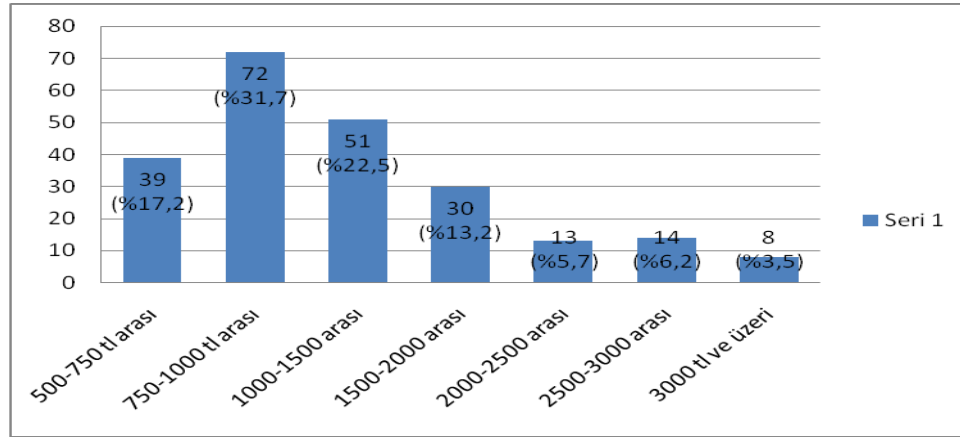


Tablo-8’de görüldüğü gibi katılımcıların %4,9’unun annesi okuma yazma bilmiyor, %9,4’ü okuryazar, %44,5’i ilkokul, %22’si ortaokul ve %15,1’i lise mezunu olup, %4,1’i üniversite mezunudur. Katılımcıların %80,8’inin annesi lise eğitiminden az bir eğitime sahiptir.

Tablo 9. Aile gelir düzeyi

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	500-750 tl arası	39	15,6	17,2	17,2
	750-1000 tl arası	72	28,8	31,7	48,9
	1000-1500 arası	51	20,4	22,5	71,4
	1500-2000 arası	30	12,0	13,2	84,6
	2000-2500 arası	13	5,2	5,7	90,3
	2500-3000 arası	14	5,6	6,2	96,5
	3000 tl ve üzeri	8	3,2	3,5	100,0
	Toplam	227	90,8	100,0	
Geçersiz		23	9,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 9. Cevaplar



Tablo-9'da görüldüğü gibi katılımcıların %17,2'sinin aile aylık geliri 500-750 tl, %31,7'sinin 750-1000 tl, %22,5'inin 1000-1500 tl, %13,2'sinin 1500-2000 tl, %5,7'sinin 2000-2500 tl, %6,2'sinin 2500-3000 tl arası olup, %3,5'inin 3000 tl ve üzeridir. Katılımcıların %71,4'ünün aile aylık gelirinin 1500 tl'den az olduğu görülmektedir.

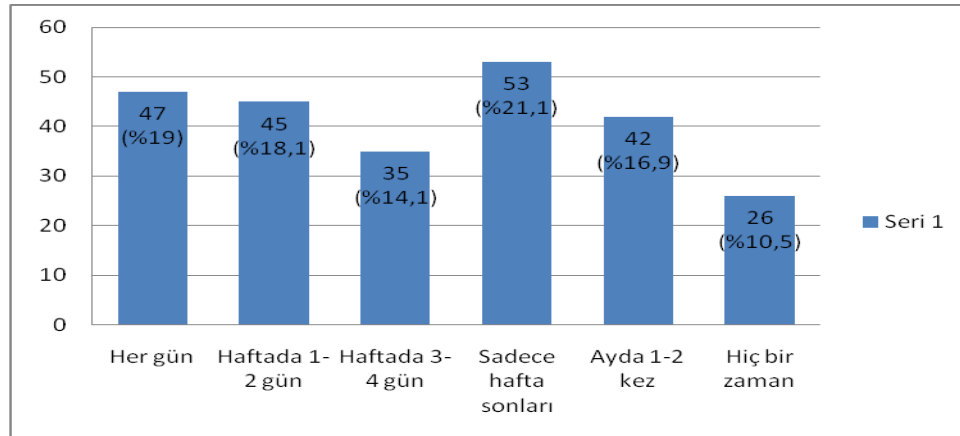
3.2.2. Bilgisayar Oyun Alışkanlıkları

3.2.2.1. Oynama Sıklığı

Tablo 10. Bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Her gün	47	18,8	19,0	19,0
	Haftada 1-2 gün	45	18,0	18,1	37,1
	Haftada 3-4 gün	35	14,0	14,1	51,2
	Sadece hafta sonları	53	21,2	21,4	72,6
	Ayda 1-2 kez	42	16,8	16,9	89,5
	Hiç bir zaman	26	10,4	10,5	100,0
	Toplam		248	99,2	100,0
Geçersiz		2	,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 10. Cevaplar



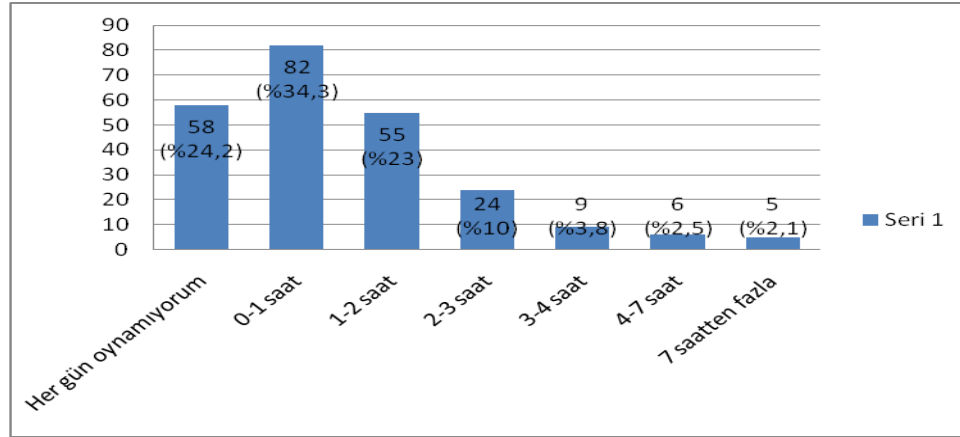
Tablo-10’da görüldüğü gibi katılımcıların %19’ı her gün, %18,1’i haftada 1-2 gün, %14,1’i haftada 3-4 gün, %21,4’ü sadece hafta sonları, %16,9’u ayda 1-2 kez bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, hiçbir zaman oynamadığını belirtenlerin oranı %10,5’tir.

Katılımcıların %19’luk kısmının bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirttiği göz önüne alındığında; her gün oynadığını belirtenlerin ciddi bir oran teşkil etmediğini söylenebilir. %10’luk kısmın dışında kalan çoğunluk bilgisayar oyunlarını oynadığını belirtirken, bunun zamana yayılımında farklılıklar göze çarpmaktadır.

Tablo 11. Bilgisayar oyunlarının günde kaç saat oynandığı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Her gün oynamıyorum	58	23,2	24,3	24,3
	0-1 saat	82	32,8	34,3	58,6
	1-2 saat	55	22,0	23,0	81,6
	2-3 saat	24	9,6	10,0	91,6
	3-4 saat	9	3,6	3,8	95,4
	4-7 saat	6	2,4	2,5	97,9
	7 saatten fazla	5	2,0	2,1	100,0
	Toplam	239	95,6	100,0	
Geçersiz		11	4,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 11. Cevaplar



Tablo-11’de görüldüğü gibi katılımcıların %34,3’ü günde 0-1 saat, %23’ü 1-2 saat, %10’u 2-3 saat, %3,8’i 3-4 saat, %2,5’i 4-7 saat, %2,1’i 7 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, her gün oynamadığını belirtenlerin oranı %24,3’tür.

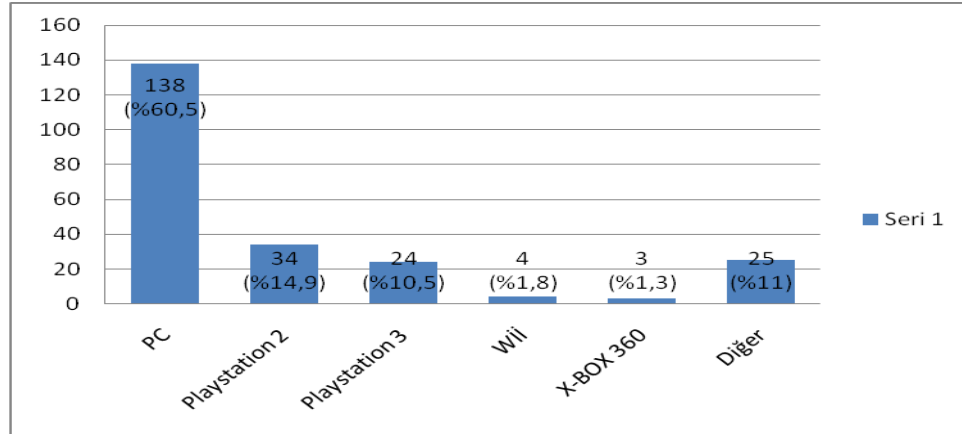
Bilgisayar oyunlarının her gün oynanıp oynanmadığı kadar önemli bir diğer konu günde kaç saat oynandığıdır. Bilindiği gibi bilgisayar oyunlarının her gün belli bir sürenin üzerinde oynanması, oynayan kişiler üzerinde bağımlılık etkisi yaratabilmekte ayrıca diğer olası olumsuz sonuçlar da doğurabilmektedir. Günde 2-3 saatlik oyun süresini maksimum oynama süresi olarak kabul edersek, %8,4’lük kesimin bağımlılık riski ile karşı karşıya bulunduğunu öngörebiliriz.

3.2.2.2. Oynanma şekli

Tablo 12. Bilgisayar oyunlarının nasıl oynandığı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	PC	138	55,2	60,5	60,5
	Playstation 2	34	13,6	14,9	75,4
	Playstation 3	24	9,6	10,5	86,0
	Wii	4	1,6	1,8	87,7
	X-BOX 360	3	1,2	1,3	89,0
	Diğer	25	10,0	11,0	100,0
	Toplam	228	91,2	100,0	
Geçersiz		22	8,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 12. Cevaplar



Tablo-12’de görüldüğü gibi katılımcıların %60,5’i bilgisayar oyunlarını PC, %14,9’u Play Station 2, %10,5’i Play Station 3, %1,8’i Wii, %1,3’ü X-BOX 360 ile oynadığını belirtirken, diğeri belirtenlerin oranı %11’dir.

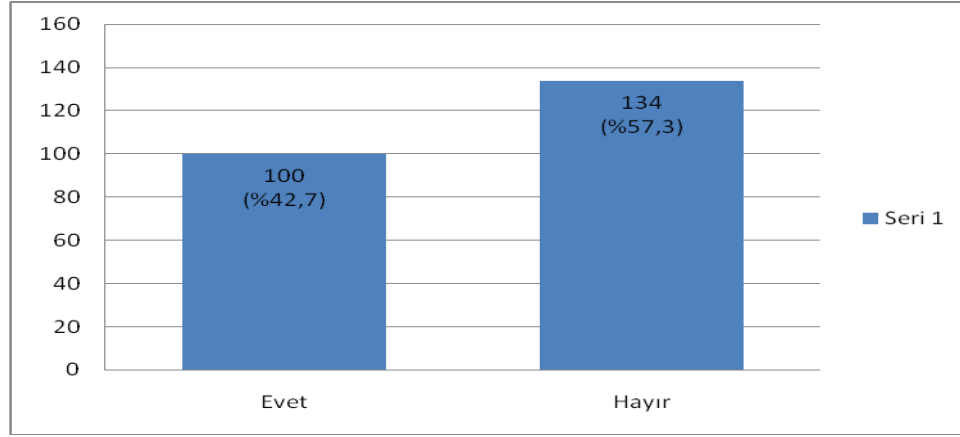
Bilindiği gibi bilgisayar oyunları masaüstü ve diz üstü bilgisayarların dışında oldukça fazla sayıda değişik oyun konsolları ile oynanmaktadır. Katılımcıların %10,5’inin cevap verdiği Play Station 3 gibi oyun konsollarının, gelişmiş özelliklerinden dolayı bağımlılık yaratma olasılığının diğerlerinden daha fazla olduğunu söyleyebiliriz.

3.2.2.3. Tercih Edilen Oyun Türleri

Tablo 13. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Aksiyon-macera)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	100	40,0	42,7	42,7
	Hayır	134	53,6	57,3	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 13. Cevaplar

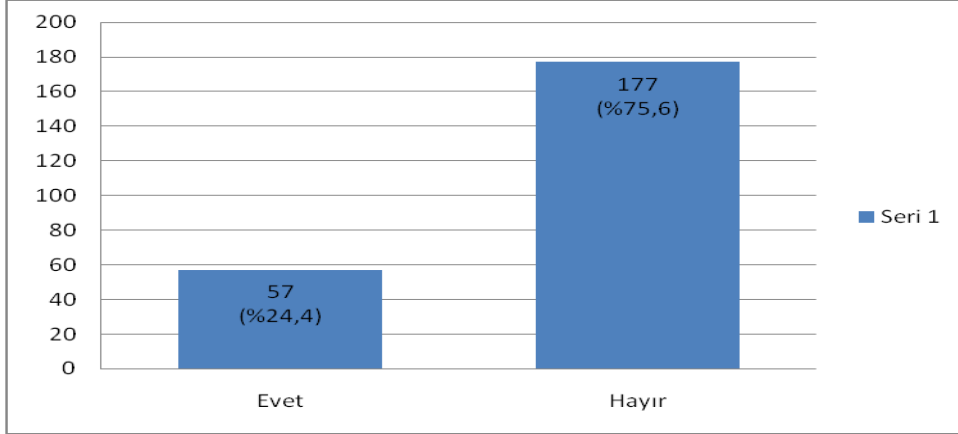


Tablo-13’de görüldüğü gibi katılımcıların %42,7’si aksiyon- macera oyunlarını tercih etmekte, %57,3’ü tercih etmemektedir. Oyun satışlarında üst sıralarda yer alan aksiyon-macera oyunlarının bir kısmının yoğun şiddet içermesi dolayısıyla ne kadar tercih edildiği önem taşımaktadır.

Tablo 14. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Savaş)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	57	22,8	24,4	24,4
	Hayır	177	70,8	75,6	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 14. Cevaplar

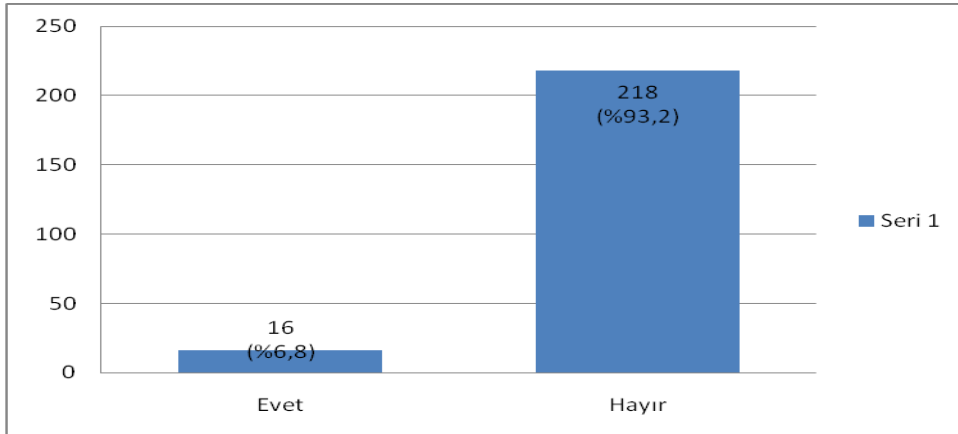


Tablo-14'te görüldüğü gibi, oyun kurgusu tamamıyla şiddet öğelerine dayanan savaş oyunlarını katılımcıların %24,4'ü tercih etmekte, %75,6'si tercih etmemektedir.

Tablo 15. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Simülasyon)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	16	6,4	6,8	6,8
	Hayır	218	87,2	93,2	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 15. Cevaplar

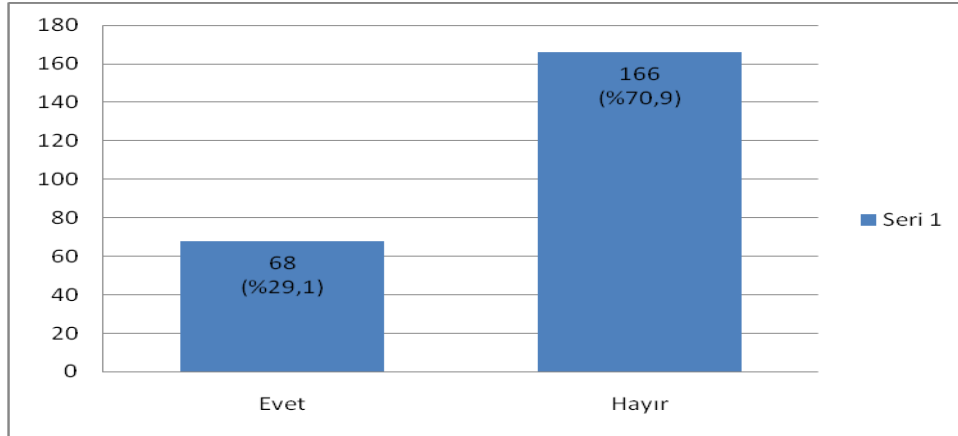


Tablo-15’te görüldüğü gibi katılımcıların %6,8’i simülasyon oyunlarını tercih etmekte, %93,2’si tercih etmemektedir.

Tablo 16. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Futbol)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	68	27,2	29,1	29,1
	Hayır	166	66,4	70,9	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 16. Cevaplar

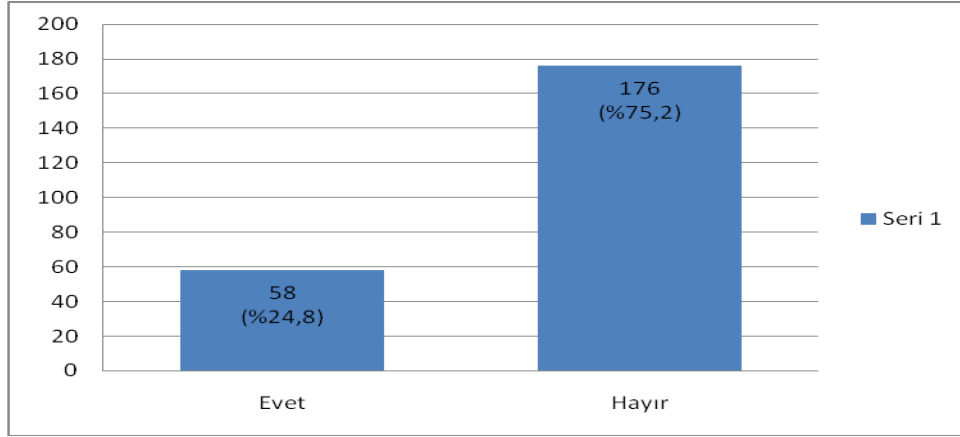


Tablo-16’da görüldüğü gibi futbol oyunlarını katılımcıların %29,1’i tercih etmekte, %70,9’u tercih etmemektedir.

Tablo 17. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Oto yarışı)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	58	23,2	24,8	24,8
	Hayır	176	70,4	75,2	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 17. Cevaplar

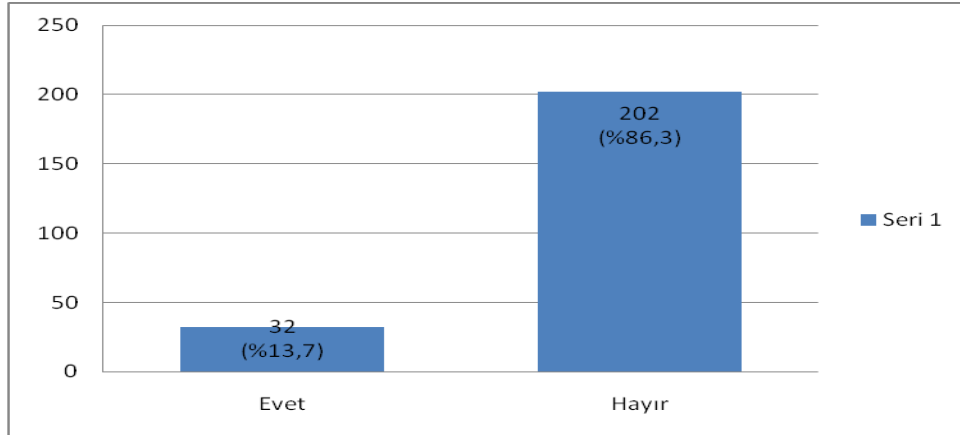


Tablo-17’de görüldüğü gibi katılımcıların %24,8’i otomobil yarış oyunlarını tercih etmekte, %75,2’si tercih etmemektedir.

Tablo 18. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Dövüş)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	32	12,8	13,7	13,7
	Hayır	202	80,8	86,3	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 18. Cevaplar

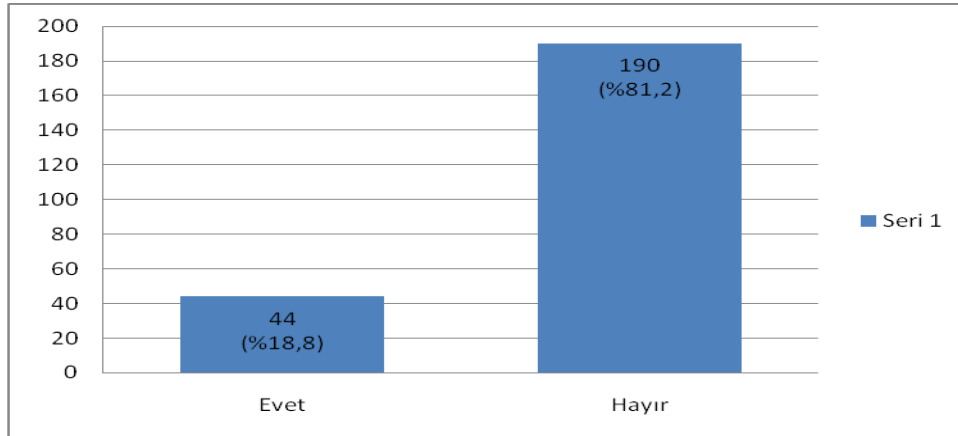


Tablo-18’de görüldüğü gibi savaş oyunları ile birlikte şiddet kurgusu üzerine kurulu bir diğer oyun türü olan dövüş oyunlarını katılımcıların %13,7’si tercih etmekte, %86,3’ü tercih etmemektedir. Dövüş oyunlarını, savaş oyunlarında olduğu gibi daha çok erkekler tercih etmektedir.

Tablo 19. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Strateji)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	44	17,6	18,8	18,8
	Hayır	190	76,0	81,2	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 19. Cevaplar

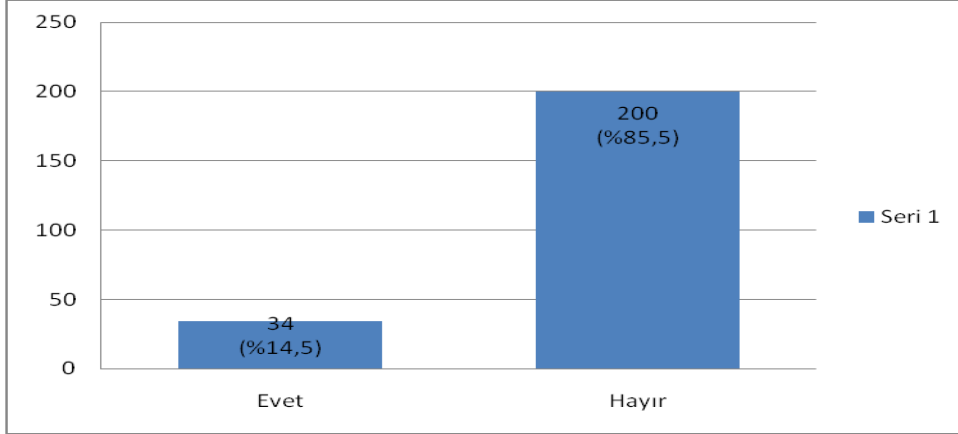


Tablo-19’da görüldüğü gibi katılımcıların %18,8’i strateji oyunlarını tercih etmekte, %81,2’si tercih etmemektedir.

Tablo 20. Tercih edilen bilgisayar oyun türleri (Diğer)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	34	13,6	14,5	14,5
	Hayır	200	80,0	85,5	100,0
	Toplam	234	93,6	100,0	
Geçersiz		16	6,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 20. Cevaplar



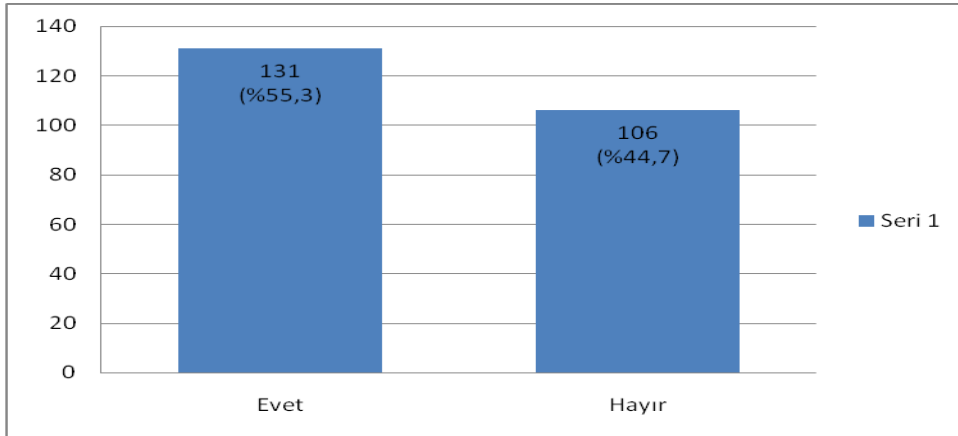
Tablo-20’de görüldüğü gibi diğer oyun türlerini tercih ettiğini belirtenlerin oranı %14,5 olup, belirtmeyenlerin oranı %85,5’tir.

3.2.2.4. Oyun tercih nedenleri

Tablo 21. Oyun tercih nedenleri (Heyecan içermesi)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	131	52,4	55,3	55,3
	Hayır	106	42,4	44,7	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 21. Cevaplar

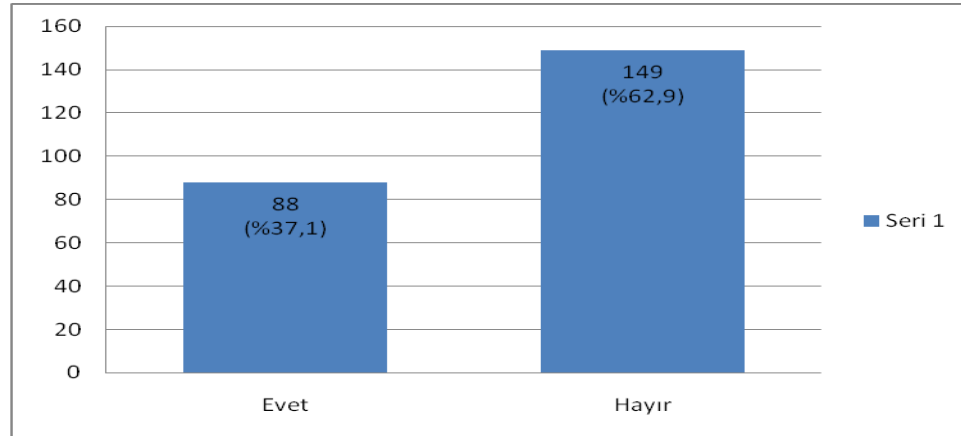


Tablo-21’de görüldüğü gibi katılımcıların %55’ü oyun tercih nedeninin heyecan içermesi olduğunu belirtmektedir. Bilgisayar oyunları eğlenme amacı taşıyan bir etkinlik olduğu düşünüldüğünde heyecan içermesi unsurunun ilk sırada yer alması doğaldır.

Tablo 22. Oyun tercih nedenleri (Zorlayıcılık)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	88	35,2	37,1	37,1
	Hayır	149	59,6	62,9	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 22. Cevaplar

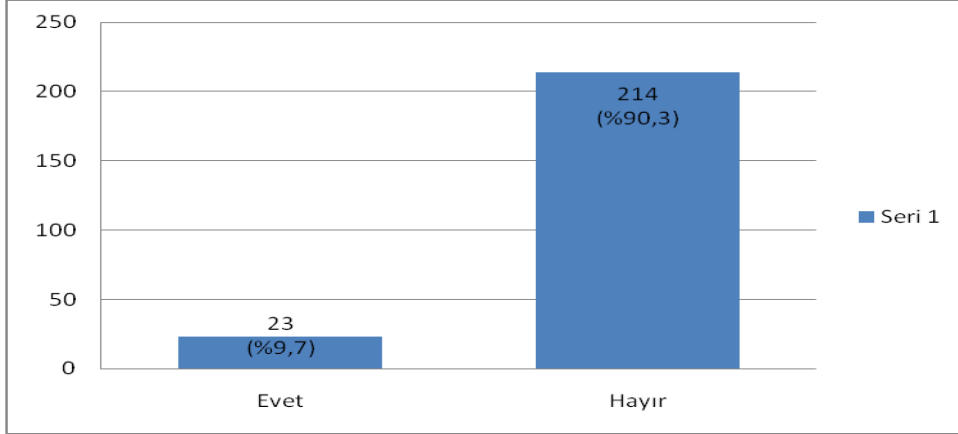


Tablo-22’de görüldüğü gibi katılımcıların %37,1’i oyun tercih nedeninin oyunun zorlayıcı özelliği olduğunu belirtmektedir. %62,9’luk kesimin ise daha basit oyunları özellikle tercih ettiği söylenebilir.

Tablo 23. Oyun tercih nedenleri (Karışıklık)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	23	9,2	9,7	9,7
	Hayır	214	85,6	90,3	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 23. Cevaplar

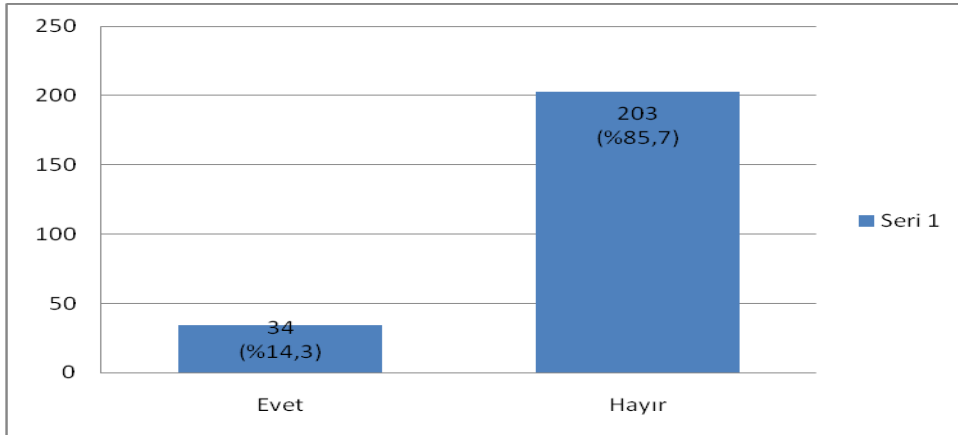


Tablo-23’de görüldüğü gibi katılımcıların %9,7’si oyun tercih nedeninin oyunun karışıklığı olduğunu belirtmektedir. Katılımcılar için oyunun karışık olmasının tercih nedeni olmadığı anlaşılmaktadır.

Tablo 24. Oyun tercih nedenleri (Şiddet)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	34	13,6	14,3	14,3
	Hayır	203	81,2	85,7	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 24. Cevaplar

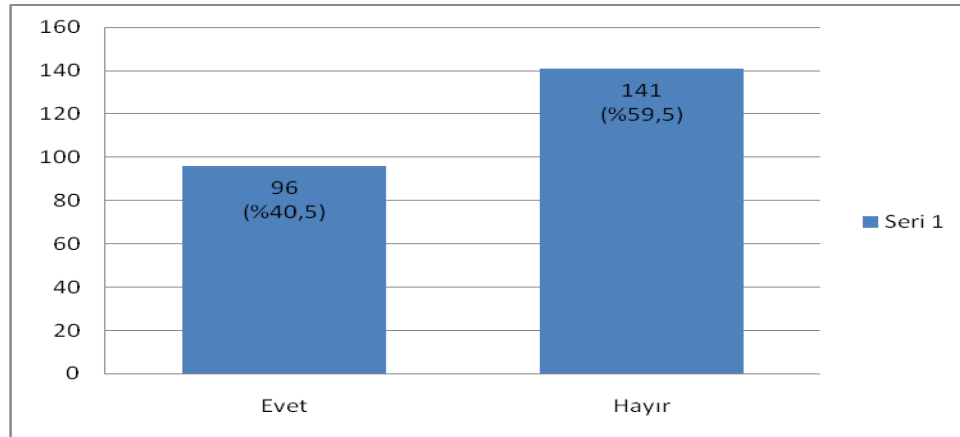


Tablo-24’de görüldüğü gibi katılımcıların %14,3’ü oyun tercih nedeninin şiddet olduğunu belirtmektedir. Bu kesim için şiddet oyununda bir araç olarak değil amaç olarak görülmekte olup, oyun tercihlerinde diğerlerinden farklı beklentileri olduğunu düşünülebilir. Söz konusu kesimin özellikle savaş ve dövüş oyunları gibi oyun türlerini tercih ettiği söylenebilir.

Tablo 25. Oyun tercih nedenleri (Zekâ geliştiricilik)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	96	38,4	40,5	40,5
	Hayır	141	56,4	59,5	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 25. Cevaplar

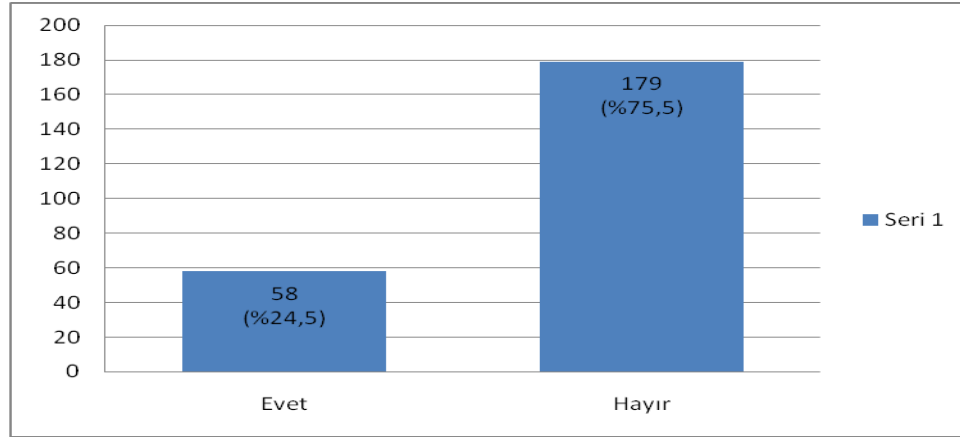


Tablo-25’te görüldüğü gibi katılımcıların %40,5’i oyun tercih nedeninin zekâ geliştiricilik olduğunu belirtmektedir. Bu kesim oyunu eğlenme amacı dışında kişisel gelişimlerini destekleyen bir araç olarak görmekte olup; eğlenceyi eğitimlerinin bir parçası olarak düşünmektedirler.

Tablo 26. Oyun tercih nedenleri (Çoklu oynanabilirlik)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	58	23,2	24,5	24,5
	Hayır	179	71,6	75,5	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 26. Cevaplar

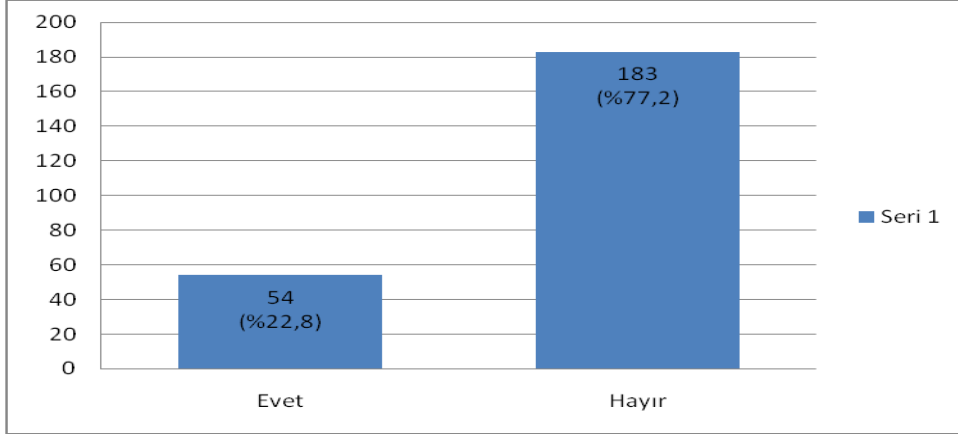


Tablo-26'da görüldüğü gibi katılımcıların %24,5'i oyun tercih nedeninin oyunun çoklu oynanabilirlik özelliği olduğunu belirtmektedir. Katılımcıların bilgisayar oyunlarını daha çok tek başına oynamak istediklerini söylenebilir.

Tablo 27. Oyun tercih nedenleri (Üstün grafik-ses özellikleri)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	54	21,6	22,8	22,8
	Hayır	183	73,2	77,2	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 27. Cevaplar

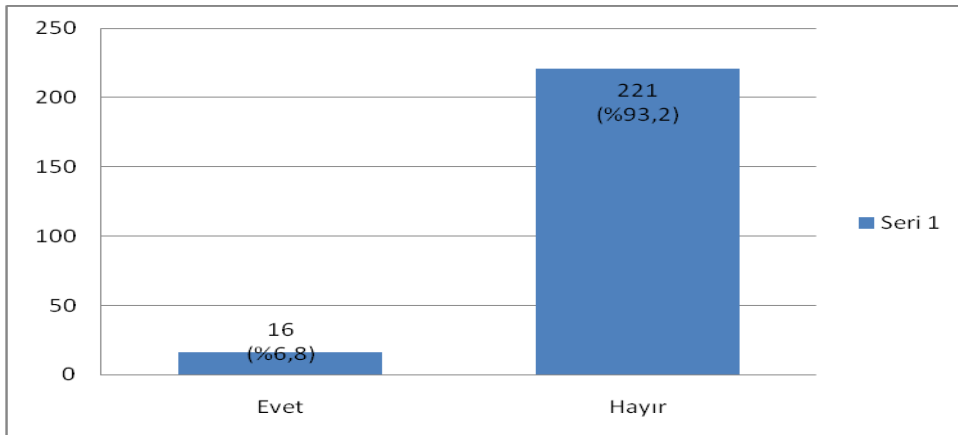


Tablo-27’de görüldüğü gibi katılımcıların %22,8’i oyun tercih nedeninin oyunun üstün grafik ses özellikleri olduğunu belirtmektedir. Katılımcılar için oyunun niteliği, teknik özelliklerinden daha fazla ön plandadır.

Tablo 28. Oyun tercih nedenleri (Kolay oynanabilirlik)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	16	6,4	6,8	6,8
	Hayır	221	88,4	93,2	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 28. Cevaplar

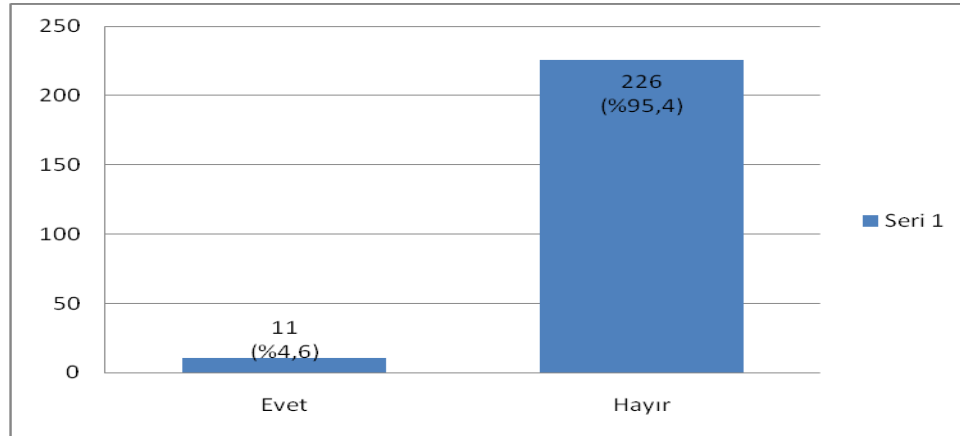


Tablo-28’de görüldüğü gibi katılımcıların %6,8’i oyun tercih nedeninin kolay oynanabilirlik olduğunu belirtmektedir. Katılımcılar oyun tercihlerinde oyunun özellikle kolay oynanabilirliğini göz önünde tutmamaktadırlar.

Tablo 29. Oyun tercih nedenleri (Diğer)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	11	4,4	4,6	4,6
	Hayır	226	90,4	95,4	100,0
	Toplam	237	94,8	100,0	
Geçersiz		13	5,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 29. Cevaplar



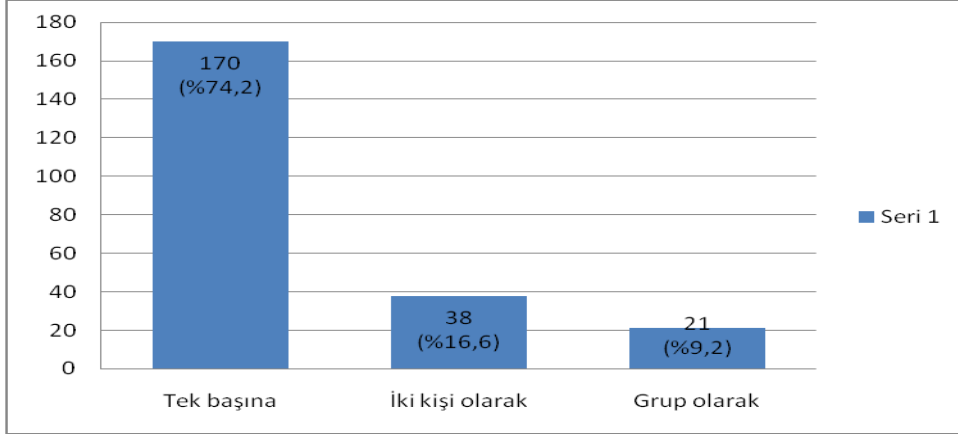
Tablo-29’da görüldüğü gibi katılımcıların %4,6’sı diğer nedenlerden dolayı oyun tercih ettiğini belirtmektedir.

3.2.2.5. Tek başına oynama

Tablo 30. Bilgisayar oyunlarının kimle oynandığı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Tek başına	170	68,0	74,2	74,2
	İki kişi olarak	38	15,2	16,6	90,8
	Grup olarak	21	8,4	9,2	100,0
	Toplam	229	91,6	100,0	
Geçersiz		21	8,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 30. Cevaplar



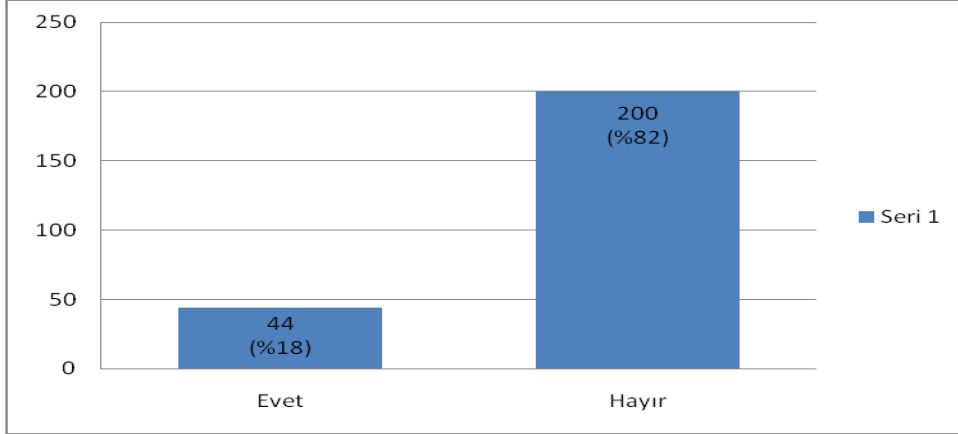
Tablo-30’da görüldüğü gibi katılımcıların %74,2’si bilgisayar oyunlarını tek başına, %16,6’sı iki kişi olarak, %9,2’si ise grup olarak oynadığını belirtmektedir. Katılımcıların yaklaşık 2/3’ünün bilgisayar oyunlarını tek başına oynamayı tercih ettiği göz önüne alındığında, bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşmelerini sağlayan bir araç olarak düşünülemeyeceği ortaya çıkmaktadır.

3.2.2.6. Oyun salonuna gitme

Tablo 31. Oyun salonuna gitme

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	44	17,6	18,0	18,0
	Hayır	200	80,0	82,0	100,0
	Toplam	244	97,6	100,0	
Geçersiz		6	2,4		
Toplam		250	250	100,0	

Şekil 31. Cevaplar



Tablo-31’de görüldüğü gibi katılımcıların %18’i oyun salonlarına gittiklerini, %82’si ise gitmediklerini belirtmektedir. Bilgisayar oyunlarının oyun salonlarında oynanmasından ziyade evde oynanmanın tercih edildiği görülmektedir. Oyun salonlarına giden %18’lik kesimin ise bilgisayar oyunlarını daha sosyal bir ortamda oynamayı tercih ettiği, bilgisayar oyunlarının onların sosyalleşmesinde bir etken olduğu söylenebilir.

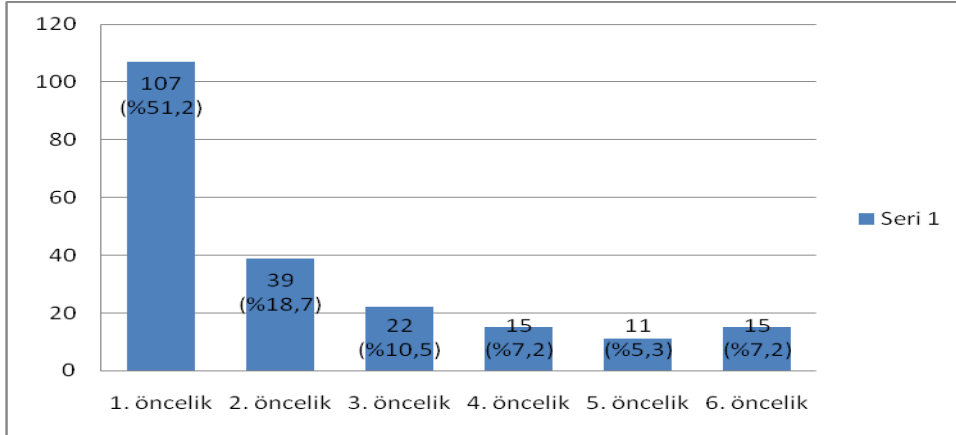
3.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Sosyalleşme Sürecine Etkisi

3.2.3.1. Ders dışı vakit geçirme öncelikleri

Tablo 32. Aile ile vakit geçirmeye ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	107	42,8	51,2	51,2
	2. öncelik	39	15,6	18,7	69,9
	3. öncelik	22	8,8	10,5	80,4
	4. öncelik	15	6,0	7,2	87,6
	5. öncelik	11	4,4	5,3	92,8
	6. öncelik	15	6,0	7,2	100,0
Toplam		209	83,6	100,0	
Geçersiz		41	16,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 32. Cevaplar



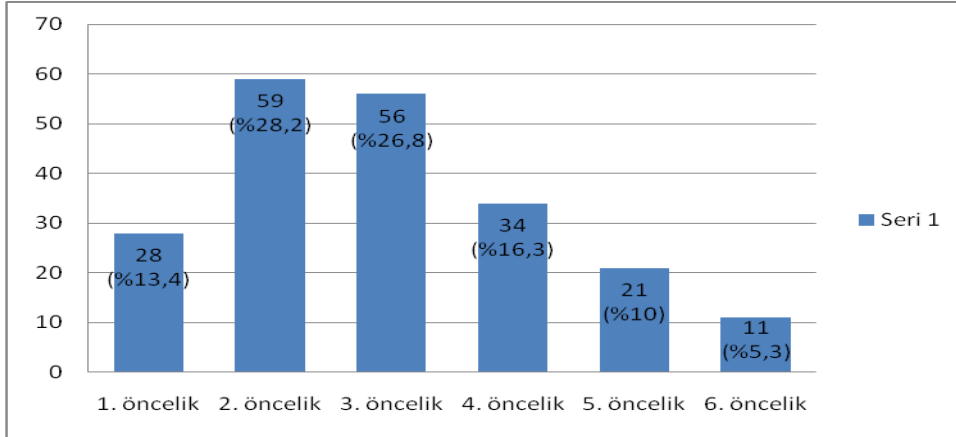
Tablo-32’de görüldüğü gibi katılımcıların %51,2’si ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından aile ile vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %18,7’si ikinci, %10,5’i üçüncü, %7,2’si dördüncü, %5,3’ü beşinci, %7,2’si altıncı sıraya koymaktadır.

Ailenin ergenlerin sosyalleşmesinde en önemli faktörü oluşturduğu düşünülürse, katılımcıların %50’den fazlasının ders dışı vakit geçirme öncelikleri içerisinde aile ile geçirdikleri zamanı ilk sıraya koyması, onların sosyalleşmeleri açısından olumlu bir durumdur.

Tablo 33. Arkadaşlar ile vakit geçirmeye ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	28	11,2	13,4	13,4
	2. öncelik	59	23,6	28,2	41,6
	3. öncelik	56	22,4	26,8	68,4
	4. öncelik	34	13,6	16,3	84,7
	5. öncelik	21	8,4	10,0	94,7
	6. öncelik	11	4,4	5,3	100,0
Toplam		209	83,6	100,0	
Geçersiz		41	16,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 33. Cevaplar



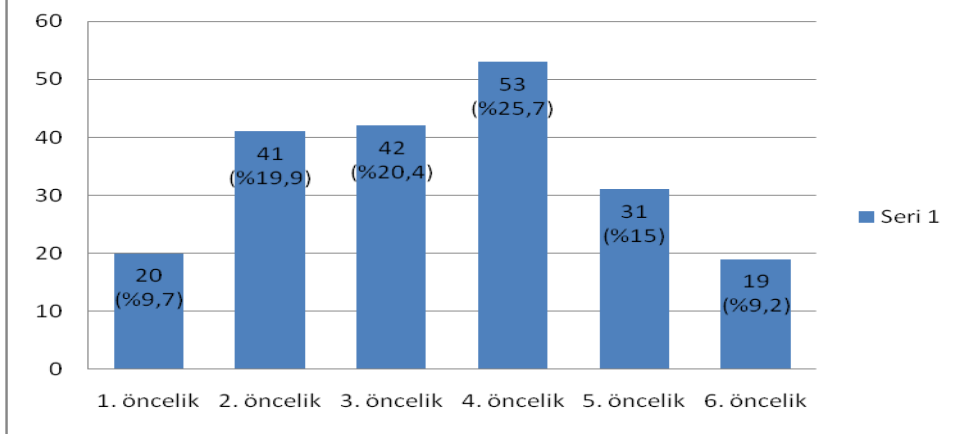
Tablo-33’de görüldüğü gibi katılımcıların %13,4’ü ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından arkadaşlar ile vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %28,2’si ikinci, %26,8’i üçüncü, %16,3’ü dördüncü, %10’u beşinci, %5,3’ü altıncı sıraya koymaktadır.

Ailenin yanı sıra ergenlerin sosyalleşmesine etki eden ikinci önemli faktör olan arkadaşları ile birlikte geçirdikleri vakittir. Tablo-33 incelendiğinde ergenlerin ders dışı vakit geçirme öncelikleri içerisinde arkadaşları ile vakit geçirmeyi daha çok ikinci ve üçüncü sıraya yerleştirdiği görülmektedir. Arkadaşları ile vakit geçirmeyi beş ve altıncı sıraya koyan %15,3’lük kesim ise arkadaşlarıyla kaynaşma konusunda sıkıntıları olduklarını düşündürmektedir.

Tablo 34. TV izlemeye ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	20	8,0	9,7	9,7
	2. öncelik	41	16,4	19,9	29,6
	3. öncelik	42	16,8	20,4	50,0
	4. öncelik	53	21,2	25,7	75,7
	5. öncelik	31	12,4	15,0	90,8
	6. öncelik	19	7,6	9,2	100,0
Toplam		206	82,4	100,0	
Geçersiz		44	17,6		
Toplam		250	100,0		

Şekil 34. Cevaplar



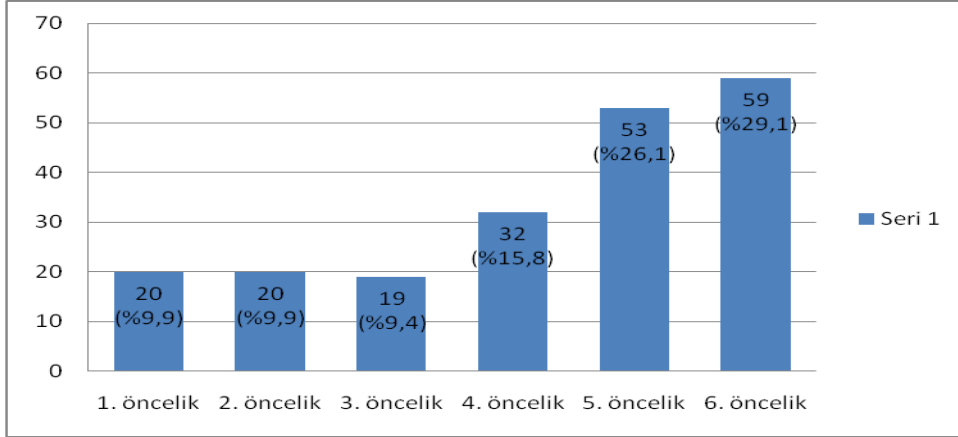
Tablo-34'te görüldüğü gibi katılımcıların %9,4'ü ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından TV ile vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %19,9'u ikinci, %20,4'ü üçüncü, %25,7'si dördüncü, %15'i beşinci, %9,2'si altıncı sıraya koymaktadır.

Televizyonun yediden yetmiş herkesin hayatında edindiği yer bilinen bir gerçektir. Bilgisayarın yaygınlaşması ile birlikte gençler için önemi azalmaya başlasa da ders dışı vakit geçirme önceliklerinde üst sıralarda yer almaya devam etmektedir. Tablo-34 incelendiğinde katılımcıların TV izlemeye ayırdıkları zaman önceliğinin ilk ve son sıralardan ziyade iki, üç ve dördüncü sırada yoğunlaştığı görülmektedir.

Tablo 35. İnternete ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	20	8,0	9,9	9,9
	2. öncelik	20	8,0	9,9	19,7
	3. öncelik	19	7,6	9,4	29,1
	4. öncelik	32	12,8	15,8	44,8
	5. öncelik	53	21,2	26,1	70,9
	6. öncelik	59	23,6	29,1	100,0
Toplam		203	81,2	100,0	
Geçersiz		47	18,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 35. Cevaplar



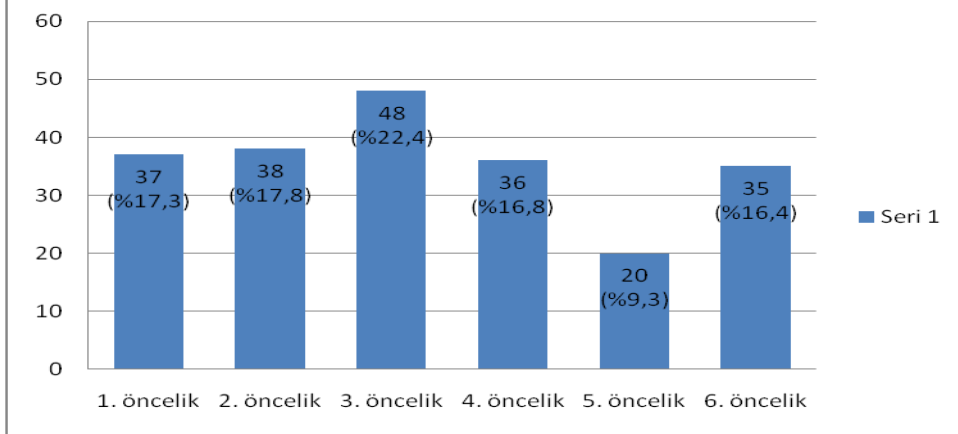
Tablo-35'te görüldüğü gibi katılımcıların %9,9'u ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından internet ile vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %9,9'u ikinci, %9,4'ü üçüncü, %15,8'i dördüncü, %26,1'i beşinci, %29,1'i altıncı sıraya koymaktadır.

Bilgisayarların son yıllarda özellikle büyük şehirlerde hemen hemen girmediği ev kalmamıştır. Gençler için TV'nin yerini almaya başlayan bilgisayarlar sadece internete girmek için değil oyun oynamak dahil çok çeşitli amaçlar için kullanılmaktadır. Tablo-35 incelendiğinde katılımcıların internete ayırdıkları zaman önceliğinin diğer seçeneklere göre sonlarda yer aldığını görmekteyiz. Gençler gerek aileleriyle ve arkadaşlarıyla geçirdikleri gerekse TV izlemeyerek geçirdikleri zamanı, internette geçirdikleri zamana yeğlemektedirler.

Tablo 36. Kitap okumak/müzik dinlemek faaliyetlerine ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	37	14,8	17,3	17,3
	2. öncelik	38	15,2	17,8	35,0
	3. öncelik	48	19,2	22,4	57,5
	4. öncelik	36	14,4	16,8	74,3
	5. öncelik	20	8,0	9,3	83,6
	6. öncelik	35	14,0	16,4	100,0
Toplam		214	85,6	100,0	
Geçersiz		36	14,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 36. Cevaplar



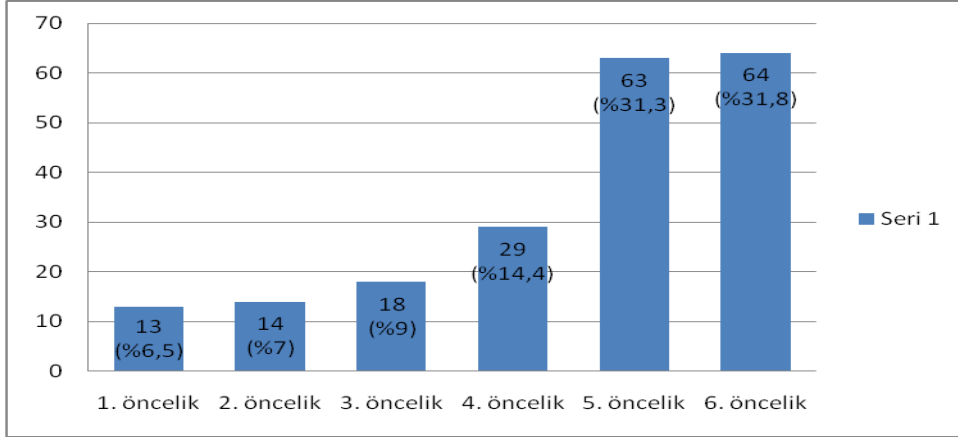
Tablo-36’da görüldüğü gibi katılımcıların %17,3’ü ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından kitap okumak/müzik dinlemek ile vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %17,8’i ikinci, %22,4’ü üçüncü, %16,8’i dördüncü, %9,3’ü beşinci, %16,4’ü altıncı sıraya koymaktadır.

Gerek roman, hikâye gibi ders dışı kitapların okunması gerekse müzik dinlemek gençler için ders dışı vakit geçirme öncelikleri arasında üst sıralarda yer alması gereken önemli aktivitelerdir. Tablo-36 incelendiğinde katılımcıların kitap okumak ve müzik dinlemek aktivitelerine verdikleri zaman önceliğinin en fazla üçüncü sırada yer bulduğu görülmektedir.

Tablo 37. Bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan zaman önceliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. öncelik	13	5,2	6,5	6,5
	2. öncelik	14	5,6	7,0	13,4
	3. öncelik	18	7,2	9,0	22,4
	4. öncelik	29	11,6	14,4	36,8
	5. öncelik	63	25,2	31,3	68,2
	6. öncelik	64	25,6	31,8	100,0
Toplam		201	80,4	100,0	
Geçersiz		49	19,6		
Toplam		250	100,0		

Şekil 37. Cevaplar



Tablo-37’de görüldüğü gibi katılımcıların %6,5’i ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından bilgisayar oyunu oynayarak vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %7’si ikinci, %9’u üçüncü, %14,4’ü dördüncü, %31,3’ü beşinci, %31,8’i altıncı sıraya koymaktadır.

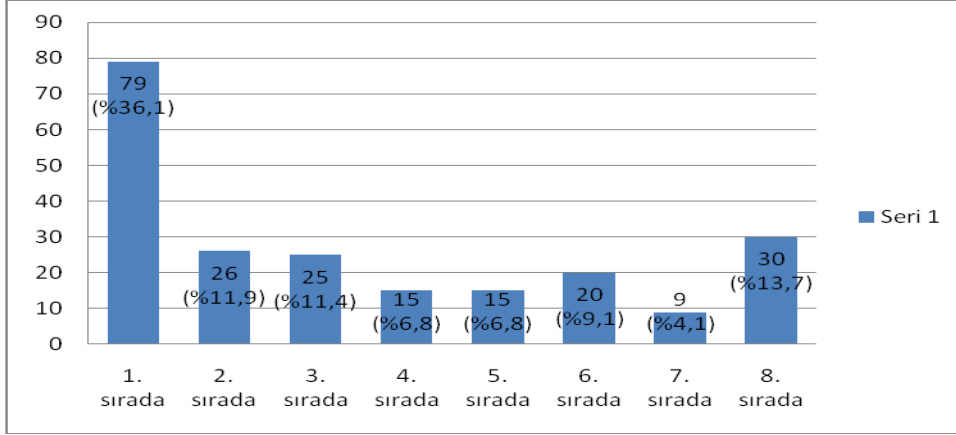
Bilgisayar oyunları günümüzde gerek bilgisayarlar gerekse oyun konsolları aracılığı ile çocuğu olan hemen tüm evlere girmiştir. Tablo-37 incelendiğinde katılımcıların ders dışı vakit geçirme pratikleri içerisinde bilgisayar oyunu oynamaya verdikleri zaman önceliğinin ilk sıradan son sıraya doğru istikrarlı bir şekilde azaldığı, özellikle beşinci ve altıncı sırada yoğunlaştığı görülmektedir.

3.2.3.2. Ders Dışı Vakıit Geçirme Etkinlikleri Önem Sıralamaları

Tablo 38. Kitap okumaya verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	79	31,6	36,1	36,1
	2. sırada	26	10,4	11,9	47,9
	3. sırada	25	10,0	11,4	59,4
	4. sırada	15	6,0	6,8	66,2
	5. sırada	15	6,0	6,8	73,1
	6. sırada	20	8,0	9,1	82,2
	7. sırada	9	3,6	4,1	86,3
	8. sırada	30	12,0	13,7	100,0
	Toplam	219	87,6	100,0	
Geçersiz		31	12,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 38. Cevaplar



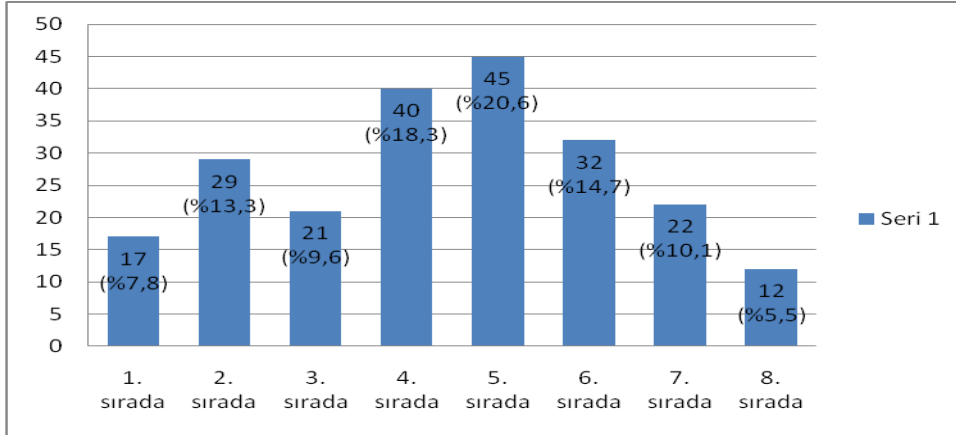
Tablo-38’de görüldüğü gibi katılımcıların %36,1’i kitap okuma etkinliğini önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %11,9’u ikinci, %11,4’ü üçüncü, %6,8’i dördüncü, %6,8’i beşinci, %9,1’i altıncı, %4,1’i yedinci, %13,7’si sekizinci sıraya koymaktadır.

Kitap okumanın gençlerin bilişsel ve entelektüel gelişimleri için önemi tartışılmazdır. Katılımcıların %60’a yakınının, önem sıralamasında kitap okumaya ilk üç sırada yer vermesi önemlidir. Gerek aileler gerekse eğitimciler bu güzel alışkanlığın artması için çaba sarf etmelidirler.

Tablo 39. Sinemaya gitmeye verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	17	6,8	7,8	7,8
	2. sırada	29	11,6	13,3	21,1
	3. sırada	21	8,4	9,6	30,7
	4. sırada	40	16,0	18,3	49,1
	5. sırada	45	18,0	20,6	69,7
	6. sırada	32	12,8	14,7	84,4
	7. sırada	22	8,8	10,1	94,5
	8. sırada	12	4,8	5,5	100,0
	Toplam	218	87,2	100,0	
Geçersiz		32	12,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 39. Cevaplar



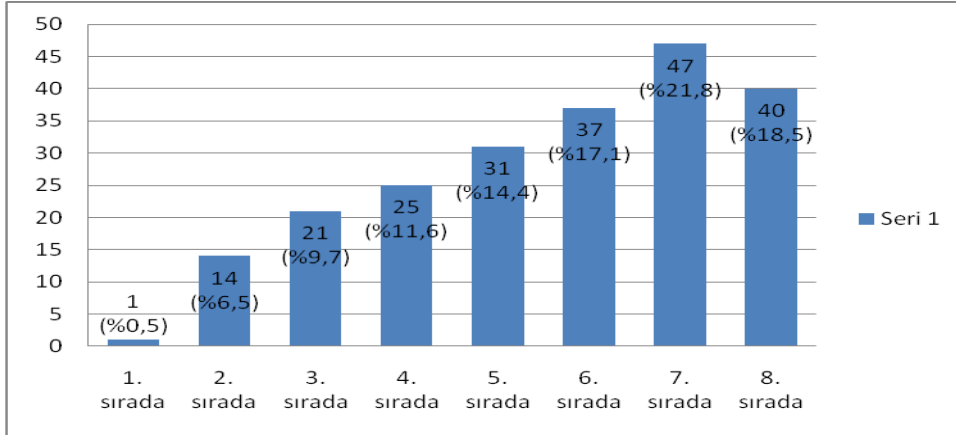
Tablo-39’da görüldüğü gibi katılımcıların %7,8’i sinemaya gitme etkinliğini önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %13,3’ü ikinci, %9,6’sı üçüncü, %18,3’ü dördüncü, %20,6’sı beşinci, %14,7’si altıncı, %10,1’i yedinci, %5,5’i sekizinci sıraya koymaktadır.

Sinema, günümüzde popüler kültürün en önemli eğlence unsurlarından biridir. Sinemanın gençler tarafından benimsenmesi ve sevinmesi onların hayal güçlerinin gelişmesine ve yaratıcı düşünlerinin gelişmesine yardım eder. Tablo-39 incelendiğinde katılımcıların sinemaya gitmeye verdikleri önem sıralamasının daha çok dört ve beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 40. Tiyatroya gitmeye verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	1	,4	,5	,5
	2. sırada	14	5,6	6,5	6,9
	3. sırada	21	8,4	9,7	16,7
	4. sırada	25	10,0	11,6	28,2
	5. sırada	31	12,4	14,4	42,6
	6. sırada	37	14,8	17,1	59,7
	7. sırada	47	18,8	21,8	81,5
	8. sırada	40	16,0	18,5	100,0
	Toplam	216	86,4	100,0	
Geçersiz		34	13,6		
Toplam		250	100,0		

Şekil 40. Cevaplar



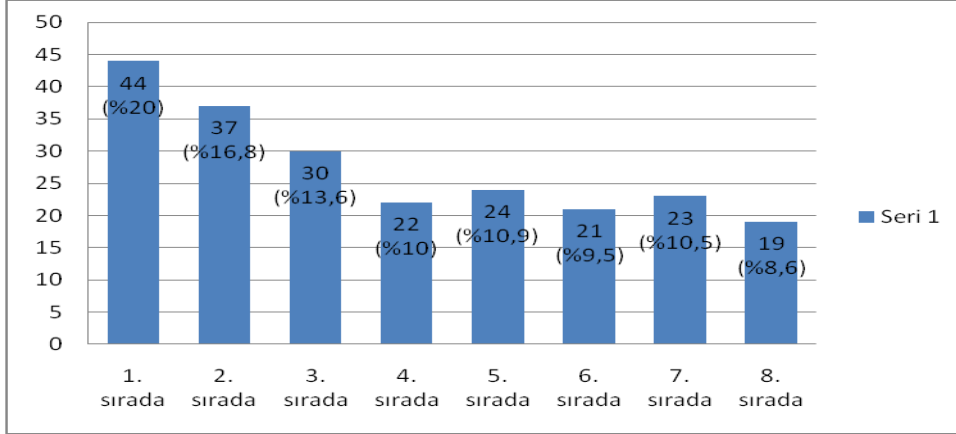
Tablo-40'ta görüldüğü gibi katılımcıların %0,5'i tiyatroya gitme etkinliğini önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %6,5'i ikinci, %9,7'si üçüncü, %11,6'sı dördüncü, %14,4'ü beşinci, %17,1'i altıncı, %21,8'i yedinci, %18,5'i sekizinci sıraya koymaktadır.

TV izlemek veya internette gezmek gibi sıradan aktivitelerin yerine tiyatro gibi köklü sanatları takip etmek, gençlerin kültürel gelişimleri açısından yararlıdır. Tablo-40 incelendiğinde katılımcıların tiyatroya gitmeye gereken önemi vermedikleri görülmektedir. Tiyatroya gitmeye ilk üç sırada yer verenlerin oranı %16,7'de kalmakta olup, yoğunluğun daha çok son sıralarda olduğu görülmektedir.

Tablo 41. Spor yapmaya verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	44	17,6	20,0	20,0
	2. sırada	37	14,8	16,8	36,8
	3. sırada	30	12,0	13,6	50,5
	4. sırada	22	8,8	10,0	60,5
	5. sırada	24	9,6	10,9	71,4
	6. sırada	21	8,4	9,5	80,9
	7. sırada	23	9,2	10,5	91,4
	8. sırada	19	7,6	8,6	100,0
	Toplam	220	88,0	100,0	
Geçersiz		30	12,0		
Toplam		250	100,0		

Şekil 41. Cevaplar



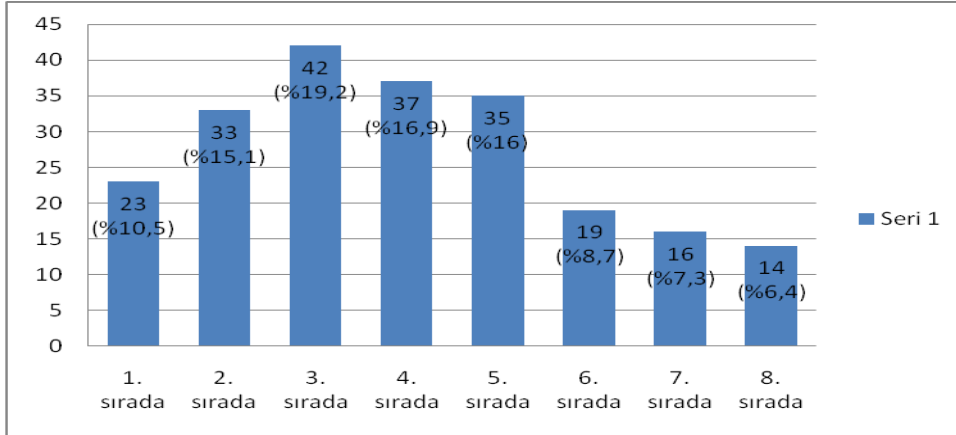
Tablo-41’de görüldüğü gibi katılımcıların %20’si spor etkinliklerini önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %16,8’i ikinci, %13,6’sı üçüncü, %10’u dördüncü, %10,9’u beşinci, %9,5’i altıncı, %10,5’i yedinci, %8,6’sı sekizinci sıraya koymaktadır.

Spor yapmak, diğer ders dışı aktivitelerden farklı olarak daha aktif katılımı içerir. Spor gençlerdeki yoğun enerjiyi süzer ve bedensel gelişimi dengeler. Tablo-41 incelendiğinde katılımcıların spor yapmaya önem verdikleri görülmektedir. Yoğunluk ilk üç sırada toplanırken, dağılım son sıralara doğru azalmaktadır.

Tablo 42. Müzik dinlemeye verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	23	9,2	10,5	10,5
	2. sırada	33	13,2	15,1	25,6
	3. sırada	42	16,8	19,2	44,7
	4. sırada	37	14,8	16,9	61,6
	5. sırada	35	14,0	16,0	77,6
	6. sırada	19	7,6	8,7	86,3
	7. sırada	16	6,4	7,3	93,6
	8. sırada	14	5,6	6,4	100,0
	Toplam	219	87,6	100,0	
Geçersiz		31	12,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 42. Cevaplar



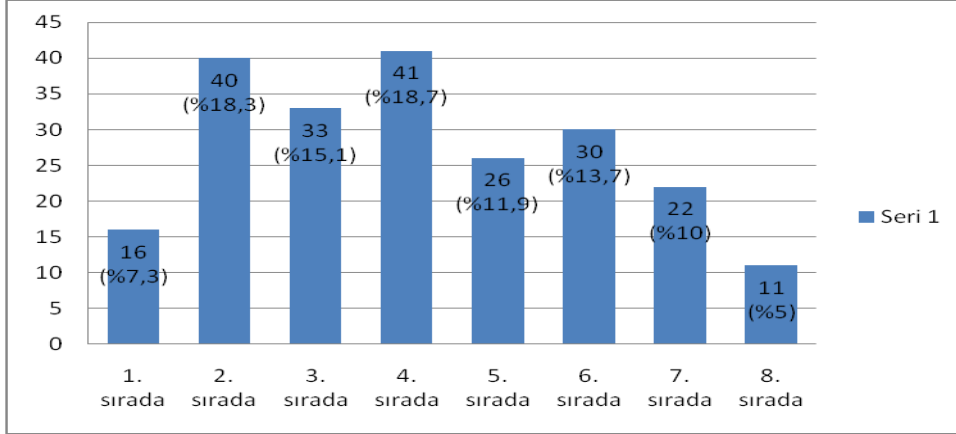
Tablo-42’de görüldüğü gibi katılımcıların %10,5’i müzik dinlemeyi önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %15,1’i ikinci, %19,2’si üçüncü, %16,9’u dördüncü, %16’sı beşinci, %8,7’si altıncı, %7,3’ü yedinci, %6,4’ü sekizinci sıraya koymaktadır.

Müzik tercih ve alışkanlıkları ergenlerin yaşadığı dönem için ayrı bir önem taşımaktadır. Müzik hayal gücünü besler ve ruhi tatmin sağlar. Her gencin takip ettiği ve hayranı olduğu ses sanatçısı ya da müzik grubu vardır. Tablo-42 incelendiğinde katılımcıların müzik dinlemeye verdikleri önemin daha çok üç, dört ve beşinci sırada yoğunlaştığı ortaya çıkmaktadır.

Tablo 43. TV seyretmeye verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	16	6,4	7,3	7,3
	2. sırada	40	16,0	18,3	25,6
	3. sırada	33	13,2	15,1	40,6
	4. sırada	41	16,4	18,7	59,4
	5. sırada	26	10,4	11,9	71,2
	6. sırada	30	12,0	13,7	84,9
	7. sırada	22	8,8	10,0	95,0
	8. sırada	11	4,4	5,0	100,0
	Toplam	219	87,6	100,0	
Geçersiz		31	12,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 43. Cevaplar

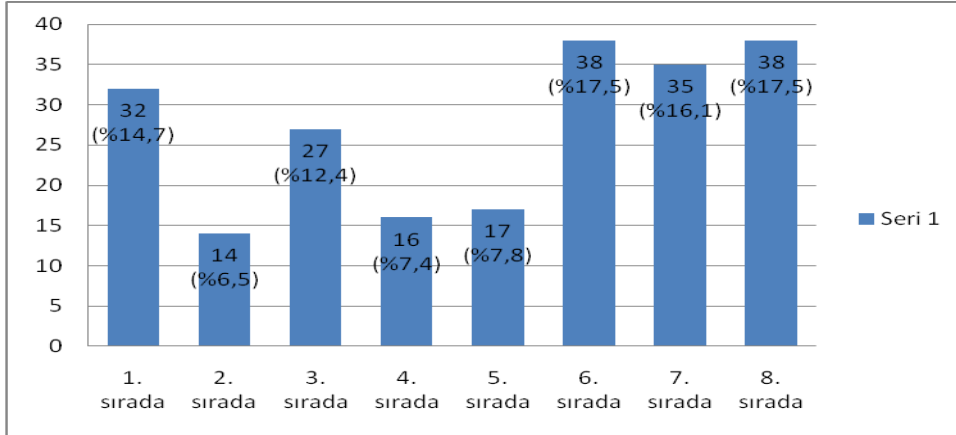


Tablo-43'te görüldüğü gibi katılımcıların %7,3'ü TV seyretmeyi önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %18,3'ü ikinci, %15,1'i üçüncü, %18,7'si dördüncü, %11,9'u beşinci, %13,7'si altıncı, %10'u yedinci, %5'i sekizinci sıraya koymaktadır. Katılımcıların TV izlemeye verdikleri önemin daha çok iki, üç ve dördüncü sıralarda yoğunlaştığı anlaşılmaktadır. Tablo-43'ün sonuçlarının, katılımcıların ders dışı vakit geçirme önceliklerinin TV izleme açısından saptanmaya çalışılan Tablo-34'ün sonuçları ile uyumlu olduğu görülmektedir.

Tablo 44. İnternette gezmeye verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	32	12,8	14,7	14,7
	2. sırada	14	5,6	6,5	21,2
	3. sırada	27	10,8	12,4	33,6
	4. sırada	16	6,4	7,4	41,0
	5. sırada	17	6,8	7,8	48,8
	6. sırada	38	15,2	17,5	66,4
	7. sırada	35	14,0	16,1	82,5
	8. sırada	38	15,2	17,5	100,0
	Toplam	217	86,8	100,0	
Geçersiz		33	13,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 44. Cevaplar

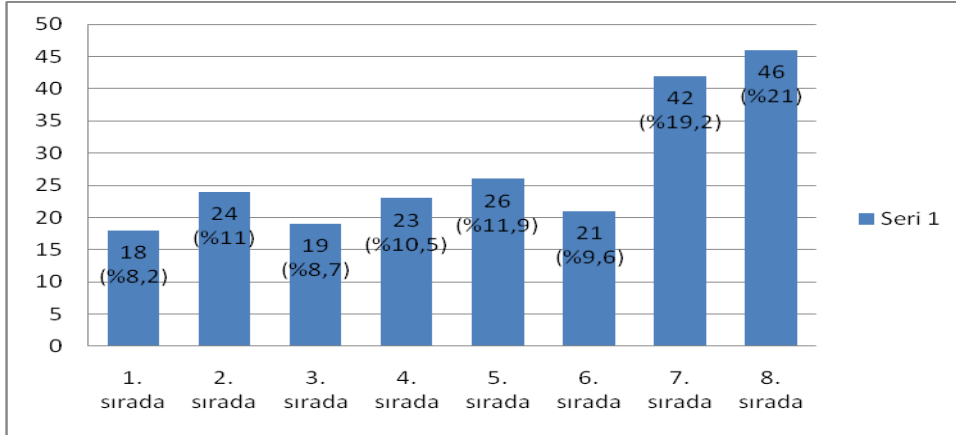


Tablo-44'te görüldüğü gibi katılımcıların %14,7'si internette gezmeyi önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %6,5'i ikinci, %12,4'ü üçüncü, %7,4'ü dördüncü, %7,8'i beşinci, %17,5'i altıncı, %16,1'i yedinci, %17,5'i sekizinci sıraya koymaktadır. Katılımcıların internette gezmeye verdikleri önemin daha çok son üç sırada yoğunlaştığı görülmektedir. Tablo-44'ün sonuçlarının, katılımcıların ders dışı vakit geçirme önceliklerinin internetten gezme açısından saptanmaya çalışılan Tablo-35'ün sonuçları ile uyumlu olduğu görülmektedir.

Tablo 45. Bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralaması

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. sırada	18	7,2	8,2	8,2
	2. sırada	24	9,6	11,0	19,2
	3. sırada	19	7,6	8,7	27,9
	4. sırada	23	9,2	10,5	38,4
	5. sırada	26	10,4	11,9	50,2
	6. sırada	21	8,4	9,6	59,8
	7. sırada	42	16,8	19,2	79,0
	8. sırada	46	18,4	21,0	100,0
Toplam		219	87,6	100,0	
Geçersiz		31	12,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 45. Cevaplar

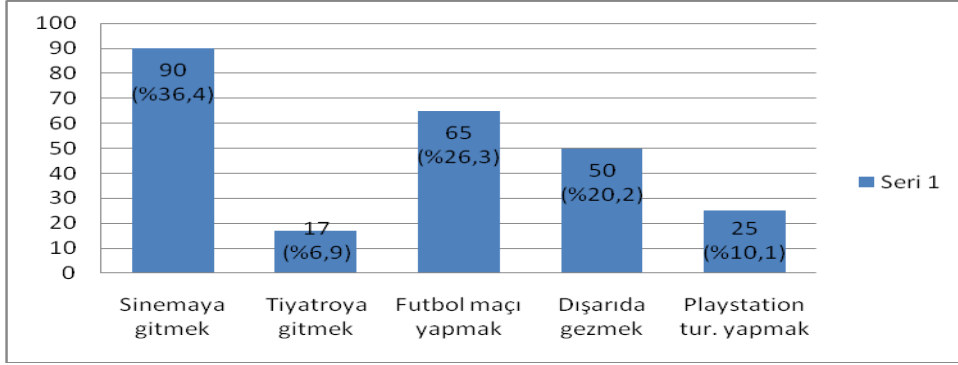


Tablo-45'te görüldüğü gibi katılımcıların %8,2'si bilgisayar oyunu oynamayı önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %11'i ikinci, %8,7'si üçüncü, %10,5'i dördüncü, %11,9'u beşinci, %9,6'sı altıncı, %19,2'si yedinci, %21'i sekizinci sıraya koymaktadır. Katılımcıların bilgisayar oyunu oynamaya verdikleri önemin daha çok son iki sırada yoğunlaştığı görülmektedir. İlk sıralarda yoğunlaşma az olup, son tercihlere doğru artışın olduğu gözlenmektedir. Tablo-45'in sonuçlarının, katılımcıların ders dışı vakit geçirme önceliklerinin bilgisayar oyunları açısından saptanmaya çalışılan Tablo-37'nin sonuçları ile uyumlu olduğu görülmektedir.

Tablo 46. Arkadaşlarıyla en çok ne yapmaktan hoşlandığı

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Sinemaya gitmek	90	36,0	36,4	36,4
	Tiyatroya gitmek	17	6,8	6,9	43,3
	Futbol maçı yapmak	65	26,0	26,3	69,6
	Dışarıda gezmek	50	20,0	20,2	89,9
	Playstation turnuvası düzenlemek	25	10,0	10,1	100,0
	Toplam	247	98,8	100,0	
Geçersiz		3	1,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 46. Cevaplar



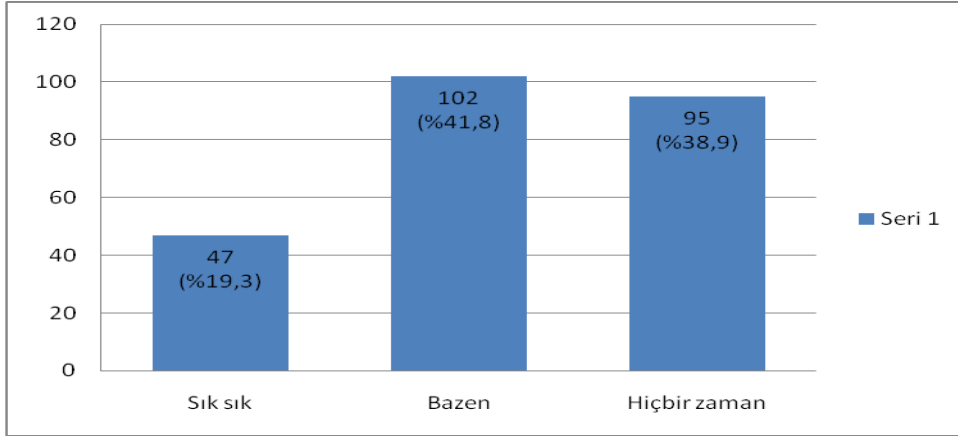
Tablo-46’da görüldüğü gibi katılımcıların %36,4’ü sinemaya gitmeyi arkadaşlarıyla en çok yapmak istediği etkinlik olarak değerlendirirken, %6,9’u tiyatroya gitmeyi, %26,3’ü futbol maçı yapmayı, %20,2’si dışarıda gezmeyi, %10,1’i Play Station turnuvası yapmayı tercih etmektedir. Katılımcılara sinemaya gitmek ve futbol maçı yapmanın, topluca bilgisayar oyunu oynamaktan daha cazip geldiği anlaşılmaktadır.

3.2.3.3. Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Etkinlikler ve Ders Çalışmaya Etkisi Hakkındaki Düşünceler

Tablo 47. Bilgisayar oyunu oynamanın aile ile vakit etkimeye etkisi hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Sık sık	47	18,8	19,3	19,3
	Bazen	102	40,8	41,8	61,1
	Hiç bir zaman	95	38,0	38,9	100,0
	Toplam	244	97,6	100,0	
Geçersiz		6	2,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 47. Cevaplar



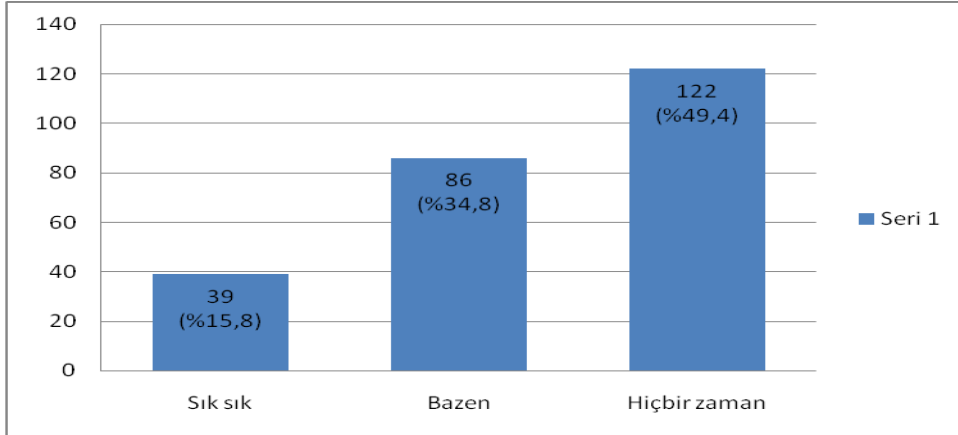
Tablo-47’de görüldüğü gibi katılımcıların %19,3’ü bilgisayar oyunlarının ailesi ile vakit geçirmesine sık sık, %41,8’i bazen etkisi olduğunu, %38,9’u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ailesi ile vakit geçirmeye etkisi olduğunu düşünen %19,3’lük kesimin, bilgisayar oyunlarını gereğinden fazla oynadıklarını düşündüklerini söylenebilir.

Tablo 48. Bilgisayar oyunu oynamanın arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisi hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Sık sık	39	15,6	15,8	15,8
	Bazen	86	34,4	34,8	50,6
	Hiç bir zaman	122	48,8	49,4	100,0
	Toplam	247	98,8	100,0	
Geçersiz		3	1,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 48. Cevaplar



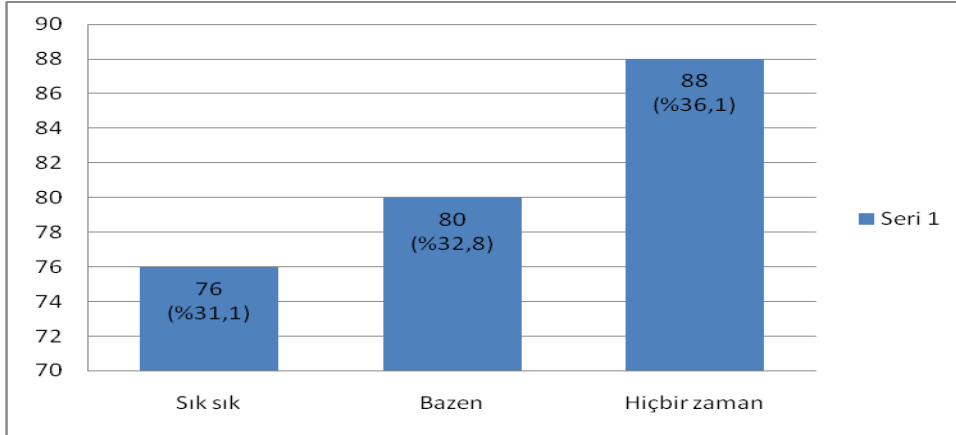
Tablo-48’de görüldüğü gibi katılımcıların %15,8’i bilgisayar oyunlarının arkadaşları ile vakit geçirmesine sık sık, %34,8’i bazen etkisi olduğunu, %49,4’u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Bilgisayar oyunlarının arkadaşları ile vakit geçirmeye etkisi olduğunu düşünen kesim, ailesi ile vakit geçirmesini etkilediğini düşünenlere göre daha az olup, söz konusu %15,3’lük kesimin, bilgisayar oyunlarını arkadaşlarıyla vakit geçirmelerini etkileyecek kadar fazla oynadıklarını düşündüklerini söylenebilir.

Tablo 49. Bilgisayar oyunu oynamanın ders çalışmaya etkisi hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Sık sık	76	30,4	31,1	31,1
	Bazen	80	32,0	32,8	63,9
	Hiç bir zaman	88	35,2	36,1	100,0
	Toplam	244	97,6	100,0	
Geçersiz		6	2,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 49. Cevaplar



Tablo-49’da görüldüğü gibi katılımcıların %31,1’i bilgisayar oyunlarının ders çalışmasına sık sık, %32,8’i bazen etkisi olduğunu, %36,1’i ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ders çalışmaya olan etkisi gençlerin aileleri ve arkadaşları ile vakit geçirmelerine olan etkisine göre daha belirgin olup, katılımcıların 1/3’lük kesimi bilgisayar oyunlarının ders çalışmalarına sık sık etki yaptığını düşünmektedir.

3.2.3.4. Bilgisayar Oyunlarının Ders Dışı Etkinliklere Harcanan Zamana Etkisi

Tablo 50a. Bilgisayar oyunları oynamada harcanan zamanın cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Bilgisayar oyunu oynamaya harcanan zaman												Toplam	
	1.öncelik		2.öncelik		3.öncelik		4.öncelik		5.öncelik		6.öncelik		Sayı	Yüzde
Kız	1	7,7	6	42,9	5	27,8	10	34,5	24	38,1	42	65,6	88	43,8
Erkek	12	92,3	8	57,1	13	72,2	19	65,5	39	61,9	22	34,4	113	56,2
Toplam	13	100	14	100	18	100	29	100	63	100	64	100	201	100

Tablo-50a.’da görüldüğü gibi ders dışı etkinliklere harcanan zaman bakımından bilgisayar oyunu oynamayı ilk sıraya koyan erkek öğrencilerin yüzdesi %10,61 iken, bu oran kız öğrencilerde %1,13’tür. Bilgisayar oyunu oynamaya erkekler, kızlara göre daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Kızların ve erkeklerin; hissiyat, ilgi, beklenti ve boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları farklı olduğundan sonuç doğal karşılanmalıdır.

Tablo 50b. Bilgisayar oyunları oynamada harcanan zamanın cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	7.759	.006	4.075	199	.000	.84071	.20633	.43383	1.24759
Varyans eşit değil ise	-	-	4.180	198.630	.000	.84071	.20111	.44412	1.23729

Tablo-50b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunu oynamak ile cinsiyet arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Erkeklerin, kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı, istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

Tablo 51a. Bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralamasının cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralaması																Toplam	
	1.sıra		2.sıra		3.sıra		4.sıra		5.sıra		6.sıra		7.sıra		8.sıra			
	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y	S	Y
Kız	1	5,6	5	20,8	6	31,6	7	30,4	12	46,2	11	52,4	25	59,5	35	76,1	102	46,6
Erkek	17	94,4	19	79,2	13	68,4	16	69,6	14	53,8	10	47,6	17	40,5	11	23,9	117	53,4
Toplam	18	100	24	100	19	100	23	100	26	100	21	100	42	100	46	100	219	100

S: Sayı Y: Yüzde

Tablo-51a.'da görüldüğü gibi ders dışı etkinlikler için önem sıralamasında kız öğrencilerin %0,98'i bilgisayar oyunu oynamaya ilk sırada yer verirken, bu oran erkek öğrencilerde %14,52'dir. Tablo-50a.'daki sonuca paralel olarak bilgisayar oyunu oynamayı erkekler, kızlara göre daha öncelikli olarak tercih etmektedirler.

Tablo 51b. Bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralamasının cinsiyete değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	8.724	.003	7.045	217	.000	2.02413	.28731	1.45785	2.59041
Varyans eşit değil ise			7.144	216.035	.000	2.02413	.28334	1.46567	2.58260

Tablo-51b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunu oynamaya verilen önem sıralaması ile cinsiyet arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunlarına daha fazla önem verdikleri istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

3.2.3.5. Bilgisayar Oyunlarının Aile ve Arkadaşlarla Vakit Geçirmeye Etkisi

Tablo 52a. Bilgisayar oyununu oynama sıklığının aile ile vakit geçirmeye etkisi

Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı	Aile ile vakit geçirmek												Toplam	
	1.sıra		2.sıra		3.sıra		4.sıra		5.sıra		6.sıra			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Her gün	21	19,6	7	18,9	4	18,1	2	13,3	3	27,2	4	26,6	41	19,8
Haftada 1-2 gün	18	16,8	7	18,9	3	13,6	2	13,3	3	27,2	2	13,3	35	16,9
Haftada 3-4 gün	13	12,1	2	5,4	2	9	5	33,3	3	27,2	3	20	28	13,5
Sadece hafta sonları	24	22,4	10	27	5	22,7	3	20	0	0	2	13,3	44	21,5
Ayda 1-2 kez	19	17,7	8	21,6	3	13,6	2	13,3	2	18,1	2	13,3	36	17,3
Hiçbir zaman	12	11,2	3	8,1	5	22,7	1	6,6	0	0	2	13,3	23	11,1
Toplam	107	100	37	100	22	100	15	100	11	100	15	100	207	100

Tablo-52a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirtenlerin %51,21'i ders dışı zamanlarda ailesi ile vakit geçirmesine ilk sırada yer verirken; hiçbir zaman oynamadığını belirtenlerin %52,17'si ders dışı zamanlarda ailesi ile vakit

geçirmesine ilk sırada yer vermektedir. Gençlerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklıklarının, ailelerine ayırdıkları zamanı etkileyecek farklılık yaratmadığı söylenebilir.

Tablo 52b. Bilgisayar oyununu oynama sıklığının aile ile vakit geçirmeye etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	12,921	5	2,584	1,022	,406
Grup içi	508,103	201	2,528	-	-
Toplam	521,024	206	-	-	-

Tablo-52b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı ile aile ile vakit geçirme arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde, anlamlılık değeri 0,406'dır. Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının, aile ile vakit geçirmeye etkisi istatistikî olarak doğrulanmamaktadır.

Tablo 53a. Bilgisayar oyununu oynama sıklığının arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisi

Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı	Arkadaşlar ile vakit geçirmek												Toplam	
	1.sıra		2.sıra		3.sıra		4.sıra		5.sıra		6.sıra			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Her gün	5	17,8	11	18,6	12	22,2	7	21,2	6	28,5	2	18,1	43	20,7
Haftada 1-2 gün	5	17,8	8	13,5	10	18,5	5	15,1	4	19	3	27,2	35	16,9
Haftada 3-4 gün	4	14,2	8	13,5	8	14,8	3	9	5	23,8	1	9	29	14
Sadece hafta sonları	7	25	13	22	13	24	6	18,1	3	14,2	2	18,1	44	21,2
Ayda 1-2 kez	5	17,8	12	20,3	6	11,1	8	24,2	3	14,2	2	18,1	36	17,3
Hiçbir zaman	2	7,1	7	11,8	5	9,2	4	12,1	0	0	1	9	20	9,6
Toplam	28	100	59	100	54	100	33	100	21	100	11	100	207	100

Tablo-53a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirtenlerin %11,62'si arkadaşları ile vakit geçirmesine ilk sırada yer verirken; hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamadığını belirtenlerin %10'u arkadaşları ile vakit geçirmesine ilk

sırada yer vermektedir. Gençlerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklıklarının, arkadaşlarına ayırdıkları zamanı etkileyecek farklılık yaratmadığı söylenebilir.

Tablo 53b. Bilgisayar oyununu oynama sıklığının arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	3,057	5	,611	,319	,901
Grup içi	384,769	201	1,914	-	-
Toplam	387,826	206	-	-	-

Tablo-53b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı ile arkadaşlar ile vakit geçirme arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,901'dir. Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının, arkadaşlar ile vakit geçirmeye etkisi istatistikî olarak doğrulanmamaktadır.

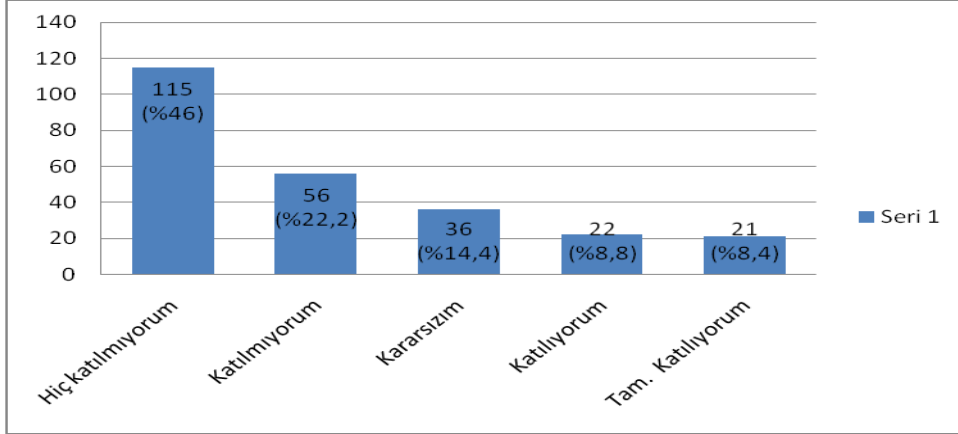
3.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Şiddet Eğilimleri ile İlişkisi

3.2.4.1. Şiddete İlişkin Tutumlar

Tablo 54. Şiddete ilişkin tutumlar (Kaba kuvvet güçlü kılar)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	115	46,0	46,0	46,0
	Katılmıyorum	56	22,4	22,4	68,4
	Kararsızım	36	14,4	14,4	82,8
	Katılıyorum	22	8,8	8,8	91,6
	Tamamen katılıyorum	21	8,4	8,4	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 50. Cevaplar



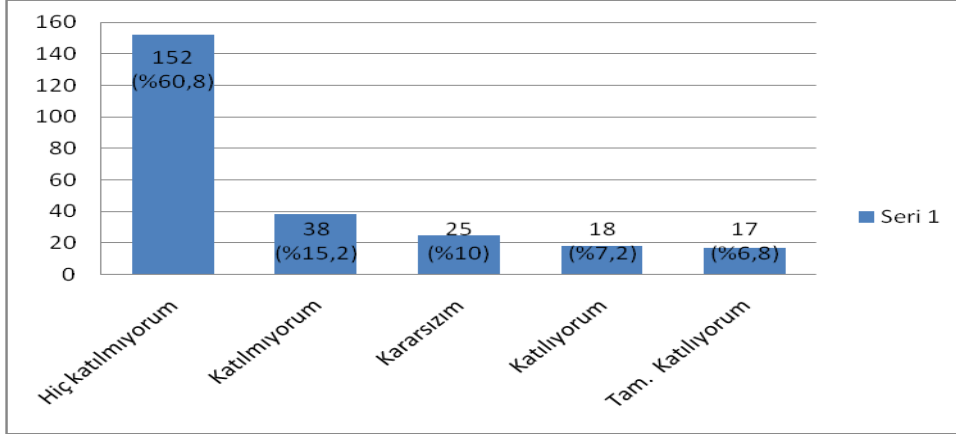
Tablo-54'te görüldüğü gibi katılımcıların %46'sı kaba kuvvetin insanı güçlü kıldığına hiç katılmadığını, %22,4'ü katılmadığını, %14,4'ü kararsız olduğunu, %8,8'i katıldığını, %8,4'ü ise tamamen katıldığını belirtmektedir.

Gençlerin %68,4'ünün 'Kaba kuvvet güçlü kılar' yargısına katılmadığı, %17,2'sinin ise katıldığı göz önüne alınırsa, kaba kuvvetin karşısında bir tutum edindikleri söylenebilir.

Tablo 55. Şiddete ilişkin tutumlar (Kavga etmek en kolay çözümdür)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	152	60,8	60,8	60,8
	Katılmıyorum	38	15,2	15,2	76,0
	Kararsızım	25	10,0	10,0	86,0
	Katılıyorum	18	7,2	7,2	93,2
	Tamamen katılıyorum	17	6,8	6,8	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 51. Cevaplar



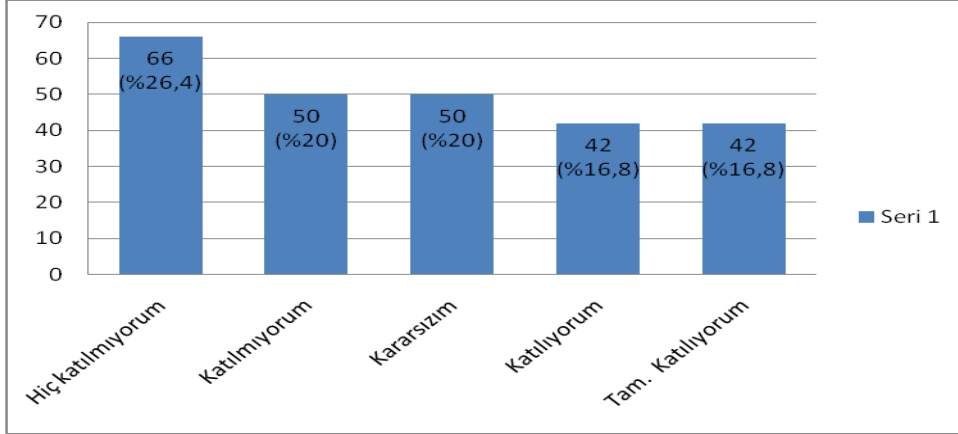
Tablo-55'te görüldüğü gibi katılımcıların %60,8'inin kavga etmenin en kolay çözüm olduğuna hiç katılmadığını, %15,2'si katılmadığını, %10'u kararsız olduğunu, %7,2'si katıldığını, %6,8'i ise tamamen katıldığını belirtmektedir.

Gençlerin %76'sının 'Kavga etmek en kolay çözümdür' yargısına katılmadığı, %14'ünün ise katıldığı göz önüne alınırsa, kavga etmenin karşısında bir tutum edindikleri söylenebilir.

Tablo 56. Şiddete ilişkin tutumlar (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	66	26,4	26,4	26,4
	Katılmıyorum	50	20,0	20,0	46,4
	Kararsızım	50	20,0	20,0	66,4
	Katılıyorum	42	16,8	16,8	83,2
	Tamamen katılıyorum	42	16,8	16,8	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 52. Cevaplar



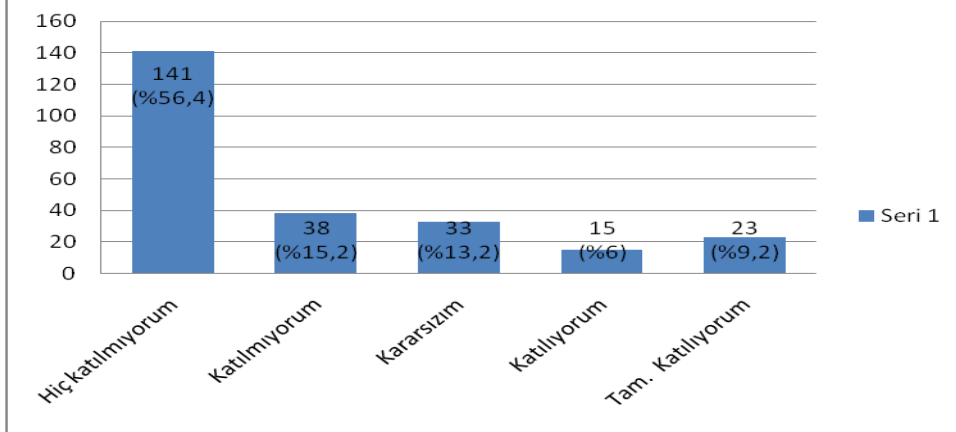
Tablo-56’da görüldüğü gibi katılımcıların %26,4’ü gerektiğinde kaba kuvvet kullanılmasına hiç katılmadığını, %20’si katılmadığını, %20’u kararsız olduğunu, %16,8’si katıldığını, %16,8’i ise tamamen katıldığını belirtmektedir.

Gençlerin %46,4’ünün ‘Gerekirse kaba kuvvet kullanım’ yargısına katıldığı, %33,6’sının ise katılmadığı göz önüne alınırsa, şiddetle ilgili diğer yargılara göre burada bir birine daha yakın sonuçların ortaya çıktığı görülmektedir. Buradaki ‘gerekirse’ ifadesi herkese göre farklı anlamlar taşımasına rağmen söz konusu %46,4’lük kesimin, şiddete diğerlerine göre daha eğilimli olduğu sonucu çıkarılabilir.

Tablo 57. Şiddete ilişkin tutumlar (Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir)

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	141	56,4	56,4	56,4
	Katılmıyorum	38	15,2	15,2	71,6
	Kararsızım	33	13,2	13,2	84,8
	Katılıyorum	15	6,0	6,0	90,8
	Tamamen katılıyorum	23	9,2	9,2	100,0
	Toplam	250	100,0	100,0	

Şekil 53. Cevaplar



Tablo-57’de görüldüğü gibi katılımcıların %56,4’ü sorunları konuşmanın güçsüzlük işareti olduğuna hiç katılmadığını, %15,2’si katılmadığını, %13,2’si kararsız olduğunu, %6’sı katıldığını, %9,2’si ise tamamen katıldığını belirtmektedir.

Gençlerin %71,6’sının ‘Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir’ yargısına katılmadığı, %15,2’sinin ise katıldığı göz önüne alınırsa, problemleri çözmeye diyaloğa kapalı bir tutum edinmedikleri söylenebilir.

Tablo 58a. Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre dağılımı (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)

Cinsiyet	‘Gerekirse kaba kuvvet kullanırım’										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Kız	38	57,6	20	40	17	34	19	45,2	14	33,3	108	43,2
Erkek	28	42,4	30	60	33	66	23	54,8	28	66,7	142	56,8
Toplam	66	100	50	100	50	100	42	100	42	100	250	100

Tablo-58a.’da görüldüğü gibi kız öğrencilerin %35,18’i hiçbir şekilde kaba kuvvete başvurmayacağını ifade ederken, bu oran erkek öğrencilerde %19,71’dir. Buradan erkeklerin, kızlara göre şiddete daha eğilimli oldukları sonucu ortaya çıkmaktadır. Keza yapılan tüm araştırmalarda bu tespitin doğrulandığı görülmektedir. Bunun erkek ve kadın beyninin yapısından, hormonlara, yetiştirilme tarzından, değer yargılarına göre sayısız nedeni vardır.

Tablo 58b. Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanırım)

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	1.712	.192	-2.228	248	.027	-.40441	.18155	-.76198	-.04684
Varyans eşit değil ise			-2.217	226.342	.028	-.40441	.18239	-.76382	-.04500

Tablo-58b.'de görüldüğü gibi 'Gerekirse kaba kuvvet kullanırım' yargısı ile cinsiyet arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,027'dir. 'Gerekirse kaba kuvvet kullanırım' yargısına erkeklerin, kızlara göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulandığı görülmektedir.

Tablo 59a. Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre dağılımı (sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir)

Cinsiyet	'Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Kız	74	52,5	13	34,2	10	30,3	3	20	8	34,8	108	43,2
Erkek	67	47,5	25	65,8	23	69,7	12	80	15	65,2	142	56,8
Toplam	141	100	38	100	33	100	15	100	23	100	250	100

Tablo-59a.'da görüldüğü gibi kız öğrencilerin %68,51'i sorunları konuşmanın güçsüzlük işareti olduğuna hiç katılmazken, bu oran erkek öğrencilerde %47,18'dir. Buradan erkeklerin, problem çözme yollarında kızlardan farklı bir tutum takındıkları, kızların sorunlarını kaba kuvvete başvurmadan, konuşarak çözmeye daha yatkın oldukları sonucu çıkarılabilir. Bunun nedenleri temelde şiddete başvurma nedenleri ile aynıdır. Şiddetin sözün bittiği yerde başladığı unutulmamalıdır.

Tablo 59b. Şiddete ilişkin tutumların cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir)

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	6.078	.014	-2.934	248	.004	-.49087	.16732	-8.2041	-.16133
Varyans eşit değil ise			-2.986	242.842	.003	-.49087	.16440	-8.1470	-.16704

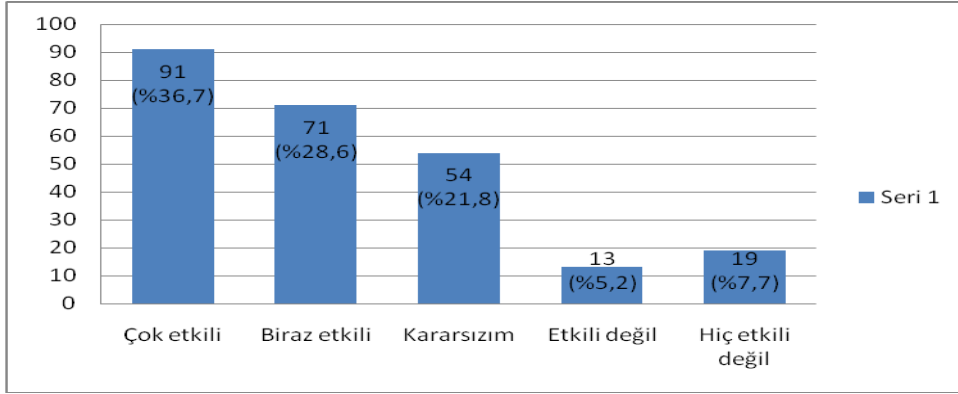
Tablo-59b.'de görüldüğü gibi 'Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir' yargısı ile cinsiyet arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,004'tür. 'Sorunları konuşmak güçsüzlük işaretidir' yargısına erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

3.2.4.2. Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Hakkındaki Düşünceler

Tablo 60. Bilgisayar oyunlarının gençlerin tutumlarına etkisi hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Çok etkili	91	36,4	36,7	36,7
	Biraz etkili	71	28,4	28,6	65,3
	Kararsızım	54	21,6	21,8	87,1
	Etkili değil	13	5,2	5,2	92,3
	Hiç etkili değil	19	7,6	7,7	100,0
	Toplam	248	99,2	100,0	
Geçersiz		2	,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 54. Cevaplar



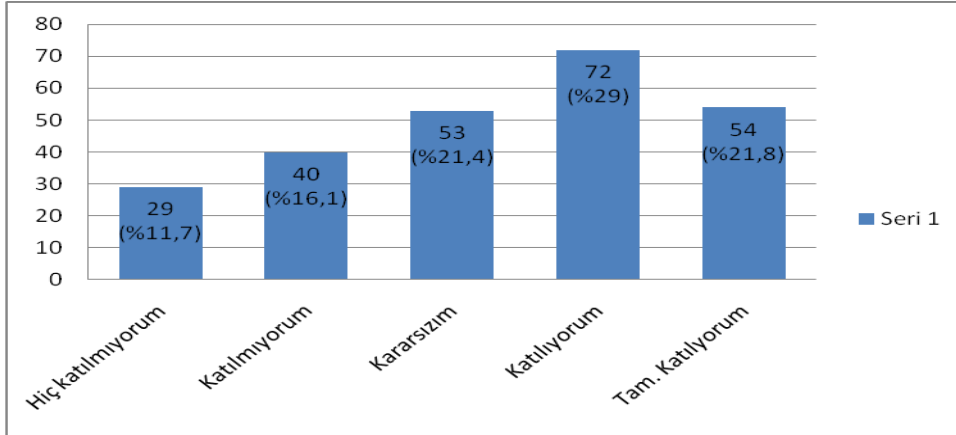
Tablo-60'da görüldüğü gibi katılımcıların %36,7'si bilgisayar oyunlarının gençlerin tutumlarında çok etkili olduğunu, %28,6'sı biraz etkili olduğunu, %5,2'si etkili olmadığını, %7,7 hiç etkili olmadığını belirtirken, kararsızların oranı %21,8'dir.

Bilgisayar oyunlarının gençlerin tutumlarını etkilediğini düşünenlerin oranı %65,3 iken, etkilemediğini düşünenlerin oranı %12,9'dur. Katılımcılar, bilgisayar oyunlarının gençlerin tutumları etkilediğini düşünmektedirler.

Tablo 61. Bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiği hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	29	11,6	11,7	11,7
	Katılmıyorum	40	16,0	16,1	27,8
	Kararsızım	53	21,2	21,4	49,2
	Katılıyorum	72	28,8	29,0	78,2
	Tamamen katılıyorum	54	21,6	21,8	100,0
	Toplam	248	99,2	100,0	
Geçersiz		2	,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 55. Cevaplar



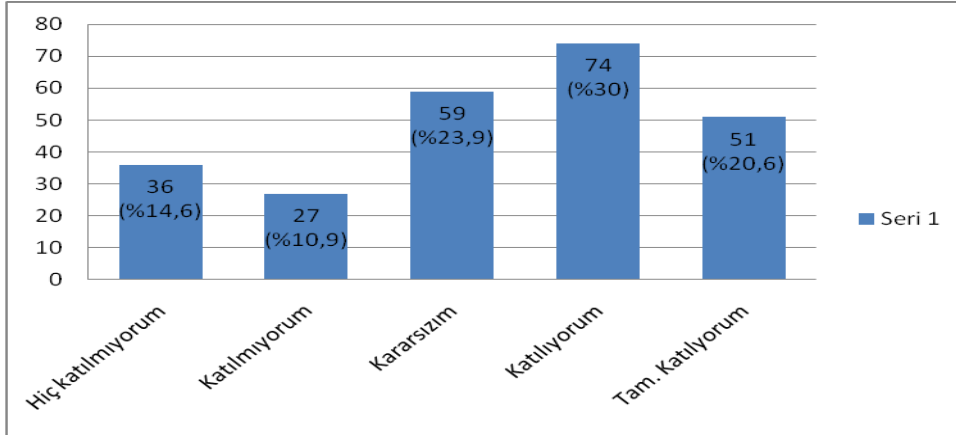
Tablo-61’de görüldüğü gibi katılımcıların %11,7’si bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiğine hiç katılmadığını, %16,1’i katılmadığını, %29’u katıldığını, %21,8’i tamamen katıldığını belirtirken, kararsızların oranı %21,4’tür.

Bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiğine katılanların oranı %50,8 iken, yer verilmediğini düşünenlerin oranı %27,8’dir. Gençlerin bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiğini düşündükleri söylenebilir.

Tablo 62. Bilgisayar oyunlarının gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırması hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	36	14,4	14,6	14,6
	Katılmıyorum	27	10,8	10,9	25,5
	Kararsızım	59	23,6	23,9	49,4
	Katılıyorum	74	29,6	30,0	79,4
	Tamamen katılıyorum	51	20,4	20,6	100,0
	Toplam	247	98,8	100,0	
Geçersiz		3	1,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 56. Cevaplar



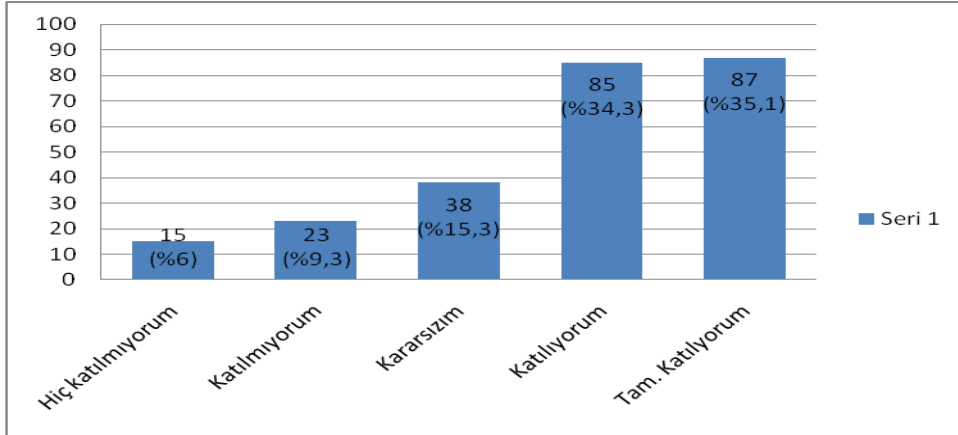
Tablo-62’de görüldüğü gibi katılımcıların %14,6’sı bilgisayar oyunlarının gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırdığına hiç katılmadığını, %10,9’u katılmadığını, %30’u katıldığını, %20,6’sı tamamen katıldığını belirtirken, kararsızların oranı %23,9’dur.

Bilgisayar oyunlarının gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırdığına katılanların oranı %50,6 iken, katılmayanların oranı %25,5’tir. Gençler, bilgisayar oyunlarının şiddete karşı duyarsızlaştırdığına inanmaktadırlar.

Tablo 63. Bilgisayar oyunlarının gençlere kötü örnek olması hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	15	6,0	6,0	6,0
	Katılmıyorum	23	9,2	9,3	15,3
	Kararsızım	38	15,2	15,3	30,6
	Katılıyorum	85	34,0	34,3	64,9
	Tamamen katılıyorum	87	34,8	35,1	100,0
	Toplam	248	99,2	100,0	
Geçersiz		2	,8		
Toplam		250	100,0		

Şekil 57. Cevaplar



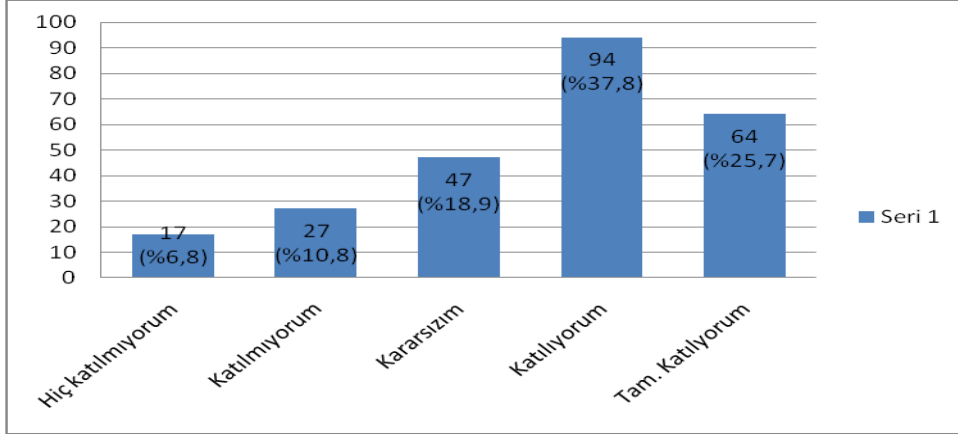
Tablo-63'te görüldüğü gibi katılımcıların %6'sı bilgisayar oyunlarının gençlere kötü örnek olduğuna hiç katılmadığını, %9,3'ü katılmadığını, %34'ü katıldığını, %35,1'i tamamen katıldığını belirtirken, kararsızların oranı %15,3'tür.

Bilgisayar oyunlarının gençlere kötü örnek olduğuna katılanların oranı %69,4 iken, katılmayanların oranı %15,3'tür. Katılımcıların önemli bir bölümü bilgisayar oyunlarının gençleri kötü etkilediği yargısında hemfikir görünmektedirler.

Tablo 64. Bilgisayar oyunlarının şiddet artışında etkisi olduğu hakkındaki düşünceler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç katılmıyorum	17	6,8	6,8	6,8
	Katılmıyorum	27	10,8	10,8	17,7
	Kararsızım	47	18,8	18,9	36,5
	Katılıyorum	94	37,6	37,8	74,3
	Tamamen katılıyorum	64	25,6	25,7	100,0
	Toplam	249	99,6	100,0	
Geçersiz		1	,4		
Toplam		250	100,0		

Şekil 58. Cevaplar



Tablo-64'te görüldüğü gibi katılımcıların %6,8'i bilgisayar oyunlarının şiddet artışında etkisi olduğuna hiç katılmadığını, %10,8'i katılmadığını, %37,8'i katıldığını, %25,7'si tamamen katıldığını belirtirken, kararsızların oranı %18,9'dur.

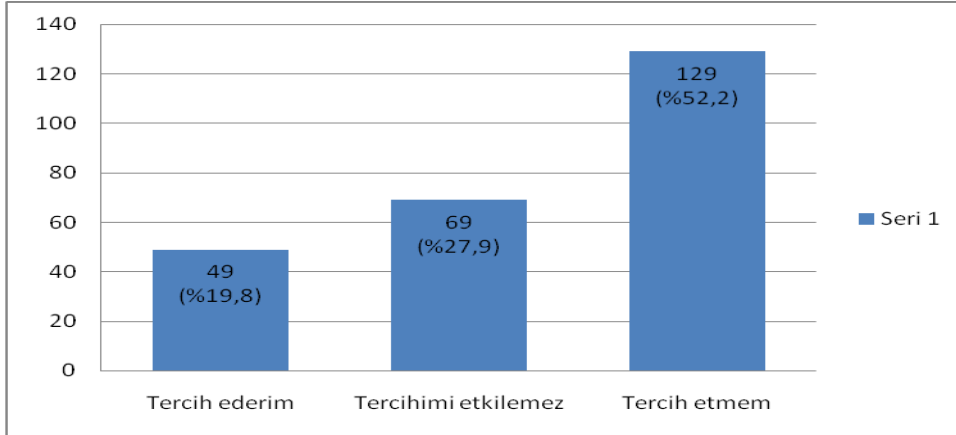
Gençlerin %63,5'i bilgisayar oyunlarının şiddet artışında etkisi olduğunu düşünürken, %17,6'sı tersi düşünceye sahiptir. Gençler, bilgisayar oyunlarının şiddet artışında etkisi olduğuna inanmaktadırlar.

3.2.4.3. Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddeti Tercih Etme ve Benimseme

Tablo 65. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etme

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Tercih ederim	49	19,6	19,8	19,8
	Tercihimi etkilemez	69	27,6	27,9	47,8
	Tercih etmem	129	51,6	52,2	100,0
	Toplam	247	98,8	100,0	
Geçersiz		3	1,2		
Toplam		250	100,0		

Şekil 59. Cevaplar



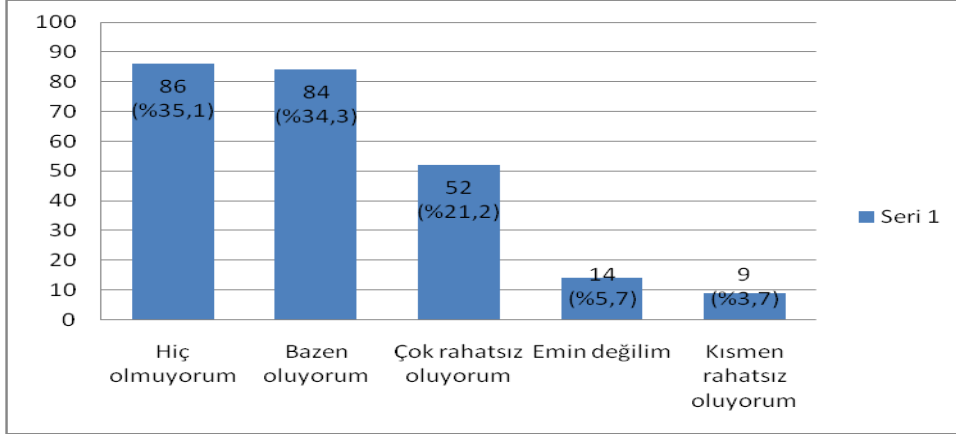
Tablo-65'te görüldüğü gibi katılımcıların %19,8'i bilgisayar oyunlarının şiddet içermesini tercih ederken, %52,2'si tercih etmemektedir. Tercihini etkilemediğini belirtenlerin oranı %27,9'dur.

Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih ettiğini belirten %19,8'lik kesim dikkat çekicidir. Bu kesimin daha çok savaş, dövüş ve aksiyon tarzı oyunları tercih ettiği öngörülebilir.

Tablo 66. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Hiç olmuyorum	86	34,4	35,1	35,1
	Bazen oluyorum	84	33,6	34,3	69,4
	Çok rahatsız oluyorum	52	20,8	21,2	90,6
	Emin değilim	14	5,6	5,7	96,3
	Kısmen rahatsız oluyorum	9	3,6	3,7	100,0
	Toplam	245	98,0	100,0	
Geçersiz		5	2,0		
Toplam		250	100,0		

Şekil 60. Cevaplar



Tablo-66'da görüldüğü gibi katılımcıların %35,1'i bilgisayar oyunlarının şiddet içermesinden hiç rahatsız olmadığını, %34,3'ü bazen rahatsız olduğunu, %3,7'si kısmen rahatsız olduğunu, %21,2'si çok rahatsız olduğunu belirtmektedir. Emin olmadığını belirtenlerin oranı ise %5,7'dir.

Gençlerin bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olması konusunda oldukça dağınık bir tablo ortaya çıkmaktadır. Hiç rahatsız olmadığını ve bazen olduğunu söyleyenlerin oranı bir birine oldukça yakındır. %21,2'lik kesim ise çok rahatsız olduğunu ifade ederek, hassas bir yaklaşım sergilemektedir.

Tablo 67a. Bilgisayar oyunlarında şiddet tercihinin cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Bilgisayar oyunu şiddet içermesi tercih						Toplam	
	Tercih ederim		Tercihimi etkilemez		Tercih etmem			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Kız	10	20,4	16	23,2	80	62	106	42,9
Erkek	39	79,6	53	76,8	49	38	141	57,1
Toplam	49	100	69	100	129	100	247	100

Tablo-67a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarının şiddet içermesini tercih etmeyeceğini ifade eden kız öğrencilerin oranı %75,47 iken, bu oran erkek öğrencilerde %34,75'tir. Erkek öğrenciler, bilgisayar oyunlarında şiddeti daha fazla tercih etmektedirler. Bu, erkeklerin şiddet tutumlarında kızlara göre farklılık gösterme

nedenleriyle aynıdır. Erkekler şiddete daha eğilimli olup, bilgisayar oyunlarındaki tercih kriterlerinde de bunu yansıtmaktadırlar.

Tablo 67b. Bilgisayar oyunlarında şiddet tercihinin cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testinde incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	5.914	.016	6.269	245	.000	.58946	.09403	.40425	.77466
Varyans eşit değil ise	-	-	6.449	243.235	.000	.58946	.09141	.40941	.76950

Tablo-67b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarındaki şiddet tercihi ile cinsiyet arasındaki ilişki, bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarında şiddeti, kız öğrencilere göre daha fazla tercih ettiği istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

Tablo 68a. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmanın cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma										Toplam	
	Hiç olmuyorum		Bazen oluyorum		Çok rahatsız oluyorum		Emin değilim		Kısmen rahatsız oluyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Kız	19	22,1	40	47,6	35	67,3	6	42,9	4	44,4	104	42,4
Erkek	67	77,9	44	52,4	17	32,7	8	57,1	5	55,6	141	57,6
Toplam	86	100	84	100	52	100	14	100	9	100	245	100

Tablo-68a.'da görüldüğü gibi kız öğrencilerin % 18,26'sı bilgisayar oyunlarındaki şiddetten hiç rahatsız olmadığını belirten, bu oran erkek öğrencilerde %47,51'dir. Erkek öğrenciler, bilgisayar oyunlarındaki şiddeti daha fazla kanıksamaktadır. Bunun nedenlerinin, bilgisayar oyunlarındaki şiddeti tercih etme nedenleriyle aynı olduğu düşünülebilir.

Tablo 68b. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmanın cinsiyete göre değişiminin bağımsız örneklem t-testinde incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	.065	.800	3.907	243	.000	.51937	.13294	.25750	.78124
Varyans eşit değil ise			3.956	231.456	.000	.51937	.13127	.26073	.77801

Tablo-68b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma ile cinsiyet arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten kız öğrencilerin, erkek öğrencilere göre daha fazla rahatsız oldukları istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

3.2.4.4. Şiddet İçerikli Oyunları Oynamanın Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Algısına Etkisi

Tablo 69a. Savaş oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı

Savaş oyunu oynama	Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma										Toplam	
	Hiç olmuyorum		Bazen oluyorum		Çok rahatsız oluyorum		Emin değilim		Kısmen rahatsız oluyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Evet	36	43,4	20	24,1	1	2,2	0	0	0	0	57	24,6
Hayır	47	56,6	63	75,9	45	97,8	12	100	8	100	175	75,4
Toplam	83	100	83	100	46	100	12	100	8	100	232	100

Tablo-69a.'da görüldüğü gibi bilgisayarda savaş oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmadığını ifade edenlerin oranı %63,15'tir. Şiddet temalarıyla yüklü bir oyun türü olan savaş oyunları, oynayanlarda genelde rahatsızlık uyandırmamaktadır. Bu da şiddet içeren oyunları oynayanların, bunu kanıksadıkları şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 69b. Savaş oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	20.364	.000	-5.941	230	.000	-.87689	.14759	-1.16770	-.58609
Varyans eşit değil ise			-8.204	194.999	.000	-.87689	.10688	-1.08769	-.66610

Tablo-69b.'de görüldüğü gibi savaş oyunu oynama ile bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Savaş oyunu oynayanların, oynamayanlara göre bilgisayar oyunlarındaki şiddetten daha az rahatsız oldukları istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

Tablo 70a. Dövüş oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı

Dövüş oyunu oynama	Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma										Toplam	
	Hiç olmuyorum		Bazen oluyorum		Çok rahatsız oluyorum		Emin değilim		Kısmen rahatsız oluyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Evet	21	25,3	7	8,4	4	8,7	0	0	0	0	32	13,8
Hayır	62	74,7	76	91,6	42	91,3	12	100	8	100	200	86,2
Toplam	83	100	83	100	46	100	12	100	8	100	232	100

Tablo-70a.'da görüldüğü gibi bilgisayarda dövüş oyunu oynadığını belirtenlerden, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmadığını ifade edenlerin oranı %65,62'dir. İçeriği tamamen şiddet öğelerine dayanan dövüş oyunları, oynayanlarda genelde rahatsızlık uyandırmamaktadır. Bu oyunları çok uzun süre oynamak, oynayanları şiddete eğilimli hale getirebilir.

Tablo 70b. Dövüş oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	2.712	.101	-3.480	230	.001	-.67125	.19288	-1.05129	-.29121
Varyans eşit değil ise			-4.564	54.946	.000	-.67125	.14706	-.96598	-.37652

Tablo-70b.'de görüldüğü gibi dövüş oyunu oynama ile bilgisayar oyunlarından rahatsız olma arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,001'dir. Dövüş oyunu oynayanların, oynamayanlara göre bilgisayar oyunlarındaki şiddetten daha az rahatsız oldukları istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

Tablo 71a. Aksiyon-macera oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığı

Aksiyon-macera oyunu oynama	Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma										Toplam	
	Hiç olmuyorum		Bazen oluyorum		Çok rahatsız oluyorum		Emin değilim		Kısmen rahatsız oluyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Evet	38	45,8	36	43,4	19	41,3	1	8,3	5	62,5	99	42,7
Hayır	62	54,2	47	56,6	27	58,7	11	91,7	3	37,5	133	57,3
Toplam	83	100	83	100	46	100	12	100	8	100	232	100

Tablo-71a.'da görüldüğü gibi aksiyon-macera oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmadığını ifade edenlerin oranı %38,38'dir. Bu oranın salt şiddet içeren oyun türlerinden olan savaş ve dövüş oyunları ile karşılaştırıldığında daha düşük olduğu görülmektedir. Oyunlardaki şiddet dozu arttıkça, oyundaki şiddetten rahatsızlığın azaldığı şeklinde genel bir yargıya varılabilir.

Tablo 71b. Aksiyon-macera oyunu oynayanların, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığının bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	.448	.504	-.856	230	.393	-.11795	.13775	-.38936	.15347
Varyans eşit değil ise			-.856	210.882	.393	-.11795	.13782	-.38963	.15374

Tablo-71b.'de görüldüğü gibi aksiyon-macera oyunu oynama ile bilgisayar oyunlarından rahatsız olma arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,393'dir. Aksiyon-macera oyunu oynayanlar ile oynamayanlar arasında bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma bakımından, istatistiki olarak anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 72a. Günde kaç saat bilgisayar oyununu oynadığının, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmaya etkisi

Günde kaç saat	Bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma										Toplam	
	Hiç olmuyorum		Bazen oluyorum		Çok rahatsız oluyorum		Emin değilim		Kısmen rahatsız oluyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Her gün oynamıyorum	14	16,7	19	22,9	19	38,8	2	15,4	3	37,5	57	24,1
0-1 saat	23	27,4	31	37,3	20	40,8	4	30,8	4	50	82	34,6
1-2 saat	17	20,2	22	26,5	9	18,4	5	38,5	1	12,5	54	22,8
2-3 saat	15	17,9	6	7,2	1	2	2	15,4	0	0	24	10,1
3-4 saat	6	7,1	3	3,6	0	0	0	0	0	0	9	3,8
4-7 saat	5	6	1	1,2	0	0	0	0	0	0	6	2,5
7 saatten fazla	4	4,8	1	1,2	0	0	0	0	0	0	5	2,1
Toplam	84	100	83	100	49	100	13	100	8	100	237	100

Tablo-72a.'da görüldüğü gibi her gün oynamadığını belirtenlerin %24,56'sı bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmadığını ifade ederken, bu oran 0-1 saat oynayanlarda %28,04, 1-2 saat oynayanlarda 29,82, 2-3 saat oynayanlarda 62,5, 3-4 saat

oynayanlarda %66,6, 4-7 saat oynayanlarda 83,3 ve 7 saatten fazla oynayanlarda %80'dir. Bilgisayar oyunları başında geçirilen süre arttıkça, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsızlığın azaldığı göze çarpmaktadır. Bu sonuç, bilgisayar oyunları ne kadar fazla oynanırsa, oyunlardaki şiddeti kanıksama derecesi o kadar artar şeklinde değerlendirilebilir.

Tablo 72b. Günde kaç saat bilgisayar oyununu oynadığının, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmaya etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	24,256	6	4,043	4,011	,001
Grup içi	231,795	230	1,008	-	-
Toplam	256,051	236	-	-	-

Tablo-72b.'de görüldüğü gibi günde kaç saat bilgisayar oyunu oynadığı ile bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olma arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,001'dir. Bilgisayar oyunlarında geçirilen süre arttıkça, bilgisayar oyunlarındaki şiddetten rahatsız olmanın azaldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

3.2.4.5. Bilgisayar Oyunlarında Şiddeti Tercih Etmenin Şiddete İlişkin Tutumlara Etkisi

**Tablo 73a. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları
(Kaba kuvvet güçlü kılar)**

Bilgisayar oyunları şiddet içermesi tercih	'Kaba kuvvet güçlü kılar'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Tercih ederim	13	11,5	12	21,4	10	28,5	7	31,8	7	33,3	49	19,8
Tercihimi etkilemez	29	25,6	18	32,1	11	31,4	7	31,8	4	19	69	27,9
Tercih etmem	71	62,8	26	46,4	14	40	8	36,3	10	47,6	129	52,2
Toplam	113	100	56	100	35	100	22	100	21	100	247	100

Tablo-73a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih ettiğini belirtenlerin %26,53'ü 'Kaba kuvvet güçlü kılar' yargısına hiç katılmazken, bu oran bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmediğini belirtenlerde %55,03'tür. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenler, etmeyenlere göre kaba kuvvetin gerekliliğine daha fazla inanmakta olup, şiddete daha eğilimli bir profil çizmektedirler.

**Tablo 73b. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmenin şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi
(Kaba kuvvet güçlü kılar)**

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	19,359	2	9.679	5.872	.003
Grup içi	402.237	244	1.649	-	-
Toplam	421.595	246	-	-	-

Tablo-73b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmek ile 'Kaba kuvvet güçlü kılar' yargısına katılma arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,003'dir. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre 'kaba kuvvet güçlü kılar' yargısına daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

**Tablo 74a. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları
(Kavga etmek en kolay çözüm yoludur)**

Bilgisayar oyunları şiddet içermesi tercih	'Kavga etmek en kolay çözümdür'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Tercih ederim	16	10,6	11	28,9	9	36	8	44,4	5	31,2	49	19,8
Tercihimi etkilemez	34	22,6	12	31,5	11	44	6	33,3	6	37,5	69	27,9
Tercih etmem	100	66,6	15	39,4	5	20	4	22,2	5	31,2	129	52,2
Toplam	150	100	38	100	25	100	18	100	16	100	247	100

Tablo-74a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin %32,6'si 'Kavga etmek en kolay çözüm yoludur' yargısına hiç katılmazken, bu oran bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmediğini belirtenlerde %77,51'dir. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenler, etmeyenlere göre kavga etmenin sorunları çözmedeki gerekliliğine daha fazla inanmakta olup, şiddete daha olumlu bir değer atfetmektedirler.

**Tablo 74b. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmenin şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi
(Kavga etmek en kolay çözüm yoludur)**

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	45,846	2	22,923	16,531	,000
Grup içi	338,349	244	1,387	-	-
Toplam	384,194	246	-	-	-

Tablo-74b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmek ile 'Kavga etmek en kolay çözüm yoludur' yargısına katılma arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,00'dır. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin, 'kavga etmek en kolay çözüm yoludur' yargısına, etmeyenlere göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

**Tablo 75a. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin şiddete dair tutumları
(Gerekirse kaba kuvvet kullanım)**

Bilgisayar oyunları şiddet içermesi tercih	'Gerekirse kaba kuvvet kullanım'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Tercih ederim	5	7,8	3	6	11	22,4	10	23,8	20	47,6	49	19,8
Tercihimi etkilemez	13	20,3	15	30	16	32,6	14	33,3	11	26,1	69	27,9
Tercih etmem	46	71,8	32	64	22	44,8	18	42,8	11	26,1	129	52,2
Toplam	64	100	50	100	49	100	42	100	42	100	247	100

Tablo-75a.'da görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih ettiğini belirtenlerin %10,20'si 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına hiç katılmazken, bu oran bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmediğini belirtenlerde %35,65'tir. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre kaba kuvvet kullanmaya daha eğilimli oldukları sonucu çıkarılabilir.

**Tablo 75b. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etmenin şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelenmesi
(Gerekirse kaba kuvvet kullanım)**

ANOVA

	Kareler toplamı	df	Ortalama kare	F	Sig.
Gruplar arası	72,051	2	36,026	20,301	,000
Grup içi	433,001	244	1,775	-	-
Toplam	505,053	246	-	-	-

Tablo-75b.'de görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih etme ile 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına katılıma arasındaki ilişki bağımsız örneklem tek yönlü varyans analizi ile incelendiğinde, anlamlılık değeri 0,00'dır. Bilgisayar oyunlarında şiddeti tercih edenlerin, 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına, tercih etmeyenlere göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

3.2.4.6. Şiddet İçerikli Oyunları Oynamanın Şiddete İlişkin Tutumlara Etkisi

Tablo 76a. Savaş oyunu oynayanların şiddete dair tutumları (Gerekirse kaba kuvvet kullanım)

Savaş oyunu oynama	'Gerekirse kaba kuvvet kullanım'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Evet	10	16,9	8	17,4	10	20,4	15	33,3	14	37,5	57	24,4
Hayır	49	83,1	38	82,6	39	79,6	25	62,5	26	65	177	75,6
Toplam	59	100	46	100	49	100	3	100	40	100	234	100

Tablo-76a.'da görüldüğü gibi savaş oyunu oynayanların %17,57'si 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına hiç katılmazken, bu oran savaş oyunu oynamayanlarda %27,68'dir. Savaş oyunlarını oynayanlar şiddete daha eğilimli bir tutum geliştirmektedirler.

Tablo 76b. Savaş oyunu oynamanın şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanım)

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	.091	.763	2.786	232	.006	.59649	.21407	.17472	1.01826
Varyans eşit değil ise	-	-	2.749	92.724	.007	.59649	.21695	.16566	1.02732

Tablo-76b.'de görüldüğü gibi savaş oyunu oynamak ile 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına katılmak arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,006'dır. Savaş oyunu oynayanların 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına, oynamayanlara göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

Tablo 77a. Dövüş oyunu oynayanların şiddete dair tutumları (Gerekirse kaba kuvvet kullanım)

Dövüş oyunu oynama	'Gerekirse kaba kuvvet kullanım'										Toplam	
	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum			
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Evet	4	6,8	6	13	6	12,2	6	15	10	25	32	13,7
Hayır	55	93,2	40	87	43	87,8	34	85	30	75	202	86,3
Toplam	59	100	46	100	49	100	40	100	40	100	234	100

Tablo-77a.'da görüldüğü gibi dövüş oyunu oynayanların %12,50'si 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına hiç katılmazken, bu oran dövüş oyunu oynamayanlarda %27,22'dir. Dövüş oyunlarını oynayanlar şiddete daha eğilimli bir tablo çizmektedirler.

Tablo 77b. Dövüş oyunu oynamanın şiddete dair tutumlara etkisinin bağımsız örneklem t-testi ile incelenmesi (Gerekirse kaba kuvvet kullanım)

	Varyansların Eşitliğine İlişkin Levene's Testi		Ortalamanın Eşitliğine İlişkin t Testi						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ort.	Farkın Standart Hatası	Farkın Güven Aralığı (%95)	
								Alt sınır	Üst sınır
Varyans eşit ise	.039	.845	2.429	232	.016	.65223	.26849	.12324	1.18121
Varyans eşit değil ise	-	-	2.400	41.085	.021	.65223	.27171	.10353	1.20092

Tablo-77b.'de görüldüğü gibi dövüş oyunu oynamak ile 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına katılmak arasındaki ilişki bağımsız örneklem t-testi ile incelendiğinde anlamlılık değeri 0,016'dır. Dövüş oyunu oynayanların 'Gerekirse kaba kuvvet kullanım' yargısına, oynamayanlara göre daha fazla katıldığı istatistiksel olarak doğrulanmaktadır.

BÖLÜM 4: TARTIŞMA VE YORUM

Bilgisayar oyunlarının gençler üzerindeki etkisine yönelik eleştiriler başlıca iki temel noktada yoğunlaşmaktadır. İlki, bilgisayar oyunlarının gençleri aile ve arkadaşlık ilişkilerindeki realiteden kopararak asosyalleştirdiği, diğeri ise şiddet oyunu oynayan gençlerde şiddete yönelik davranışlara yol açtığıdır.

Günümüz kentlerinde artan sayıda çocuk, fiziksel ve ruhsal gelişimini doğal olmayan koşullarda geçirmektedir. Postman, çocukların olmadığı zamandan söz ederken bir zamanlar kasaba ve kentlerimizin sokaklarında görebildiğimiz çocuk oyunlarının ortadan kalktığını hatta çocuk oyunları düşüncesinin bile zihinlerden silindiğini belirtmektedir. (Gümüšoğlu, 2006:99)

Çarpık kentleşmenin günümüzde aldığı biçim, oyun alanlarının sınırlanmasına, dolayısıyla yaz okulları, kış okulları, çocuklar için etkinliklerin vb. artmasına, kısaca ‘oyun’un satın alma gücü olanlar tarafından satın alınmasına neden olmuştur. Öte yandan, eğitim sisteminin içeriğinde ve sınavlar dizgesinde kalan ‘boş zaman’a bakıldığında, çocuk ve gencin kendisine sunulanın ötesinde oyun seçenekleri bulunmadığı da görülmektedir. (Gümüšoğlu, 2006:100)

Bilgisayar başında geçirilen sürenin artması ile birlikte, çocuklar gerek ailesi gerekse arkadaşlarıyla yüz yüze iletişim modelinden her geçen gün uzaklaşmakta, duygusal faktörlerin eksikliği ile kendini belli eden sanal eğlence dünyası bir süre sonra gerçek iletişim modelinin yerini almaya başlayarak asosyal gençlik kuşağının tohumlarını atmaktadır. Üstelik saatlerce oyun başından kalkmayan çocuklarda bir süre sonra bağımlılığa dönüşen bilgisayar oyunları, bir çok çocukta tedavi gerektirecek boyutlara ulaşmıştır.

Günümüzde çocuklar, televizyon kanallarından hiçbir eğitici niteliği olmayan filmler izlemekte, internette dilediği sitede rahatlıkla dolaşabilmekte, internet kafelerde yaş denetimi olmadan şiddet içerikli oyunlar oynayabilmekte, korsan ve orijinal oyun CD’lerini, oyun dergilerini satın alabilmektedir. Böylece doğalarına, ruhsal gelişmelerine zarar verecek içerikteki iletilerin tüketici öznesi haline gelmektedir. (Gümüšoğlu, 2006:101)

Bilgisayar oyunları, çocuğun dar bir mekanda sıkışıp kalmasına neden olan bireysel bir

oyundur. Dikkat, algı, göz-el koordinasyonu ve muhakeme gibi bazı zihinsel işlevlerin gelişiminde yararları bulunmasına karşın, bilgisayar oyunları çocukların gerçek anlamdaki oyun faaliyetini ve sosyal gelişimini olumsuz bir biçimde etkilemektedir. (Yavuzer, 1993:184) Gençlerin temiz havada, ağaçlı ve bol oksijenli ortamlarda koşarak, futbol oynayarak, piknik yaparak vb. oyun faaliyetlerinde bulunması onların ruhsal ve fiziksel gelişimlerinin yanı sıra doğayı tanımaları ve sevmeleri için de eşsiz bir fırsattır. Çocuğun ev ortamının güven vericiliğinin ve koruyuculuğunun yanı sıra, dış çevrenin (doğanın) geliştirici gücüne de büyük ihtiyacı vardır.

‘Çocuk dışarıda olacağına evde bilgisayarla oynasın’ mantığı doğru bir yaklaşım değildir. Hayatı dokunmadan ve dokundurtmadan yaşıyoruz veya yaşıyoruz. Toza dumana bulanmıyor çocuklarımız. İçerideki tehlike dışarıdaki tehlikeden daha önemlidir. Bugün obezite belasının veya kalp rahatsızlıklarının en başındaki sebeplerin başında hareketsiz bir yaşam tarzı geliyor. Bilgisayarlar ise bunun başlıca müsebbibidir. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Kuşkusuz her şey hızla değişmektedir ve bundan gençlerin eğlence alışkanlıklarının etkilenmemesi mümkün değildir. Yaşamının ilk yıllarından itibaren bir apartman dairesinde, doğal çevreden uzak, sınırları dışarının tehdit edici ve güvensizlik duygularıyla çevrili ev koşullarında gençlerin doğal eğlence alışkanlıkları geliştirmesi beklenemez. Bir çok ailenin çocuğunu dış çevrenin olumsuz etkilerinden korumak amacıyla, evde bilgisayar başında oyun oynamaya yönlendirmesi anlaşılabilir bir şeydir. Ancak bu bir süre sonra başka türlü şikayet konularını da beraberinde getirmektedir. Oyun başında haddinden fazla vakit geçiren çocuklar bu kez de oyunların bağımlılığa dönüşmesi riskiyle karşı karşıyadırlar. Gerek ailelerin, gerekse eğitimcilerin çocuğun ders başarısındaki azalmadan bilgisayar oyunlarını sorumlu tutmaları da konunun bir başka yönüdür.

Bu sektörün son iki yılda, sinema ve müzik sektörünü geçerek yaklaşık 40 milyar dolarlık bir hacme ulaşması ve krizlerden çok az etkilenen bir sektör olması da düşündürücüdür. En büyük maliyeti ekonomik olmaktan çok, ‘değerler erozyonu’ ve ‘kimlik bunalımı’dır. Artık bilinen kuşaklar arası çekişmeler gibi masum bir olgudan, kuşaklar arası kopuşun olduğu bir geleceğe doğru yol almaktayız. (Gümüsoğlu, 2006:112)

Haddinden fazla oyun oynayan birine dönüşmek oldukça kolaydır. Fantastik rol yapma oyunlarında eski mitler canlandırılıyor; çoğunlukla da günün birinde önemli biri haline gelecek olan ve bunun için de kendilerini ispatlaması gereken gencin hikâyesinden dem vuruluyor. Konu itibariyle, özellikle ergenlik çağındaki erkek çocuklar tesir altında kalıyor. Kızlar ise bu tür öykülerden pek etkilenmiyor. Onların daha çok birileriyle sohbet etmek ya da Sims'te olduğu gibi sanal bir aile kurup yönetmek istiyorlar. Bağımlılık arayan uzmanlar, W.O.W benzeri rol oyunlarının en tehlikeli grubu oluşturduğuna inanıyor. Öncelikle oyuna çok fazla zaman ayırmak gerekiyor, çünkü oyuncular ancak başkalarıyla işbirliği yaparak sayısız görevin üstesinden gelebiliyor. Yoldaşlarını da yarı yolda bırakmaktan hoşlanmıyorlar. (Paulus, 2009:45)

New York eyaletindeki Syracuse Üniversitesi'nden psikoloji profesörü Joshua Smyth ve meslektaşlarının 2007'de yayımladıkları bir çalışma için yüz öğrenciye birer oyun hediye edildi. Aralarında rol yapma oyunu verilenlerin, diğerlerine kıyasla monitör karşısında üç kat daha fazla zaman geçirdikleri görüldü. Uyku düzenleri ötekilerden daha çok bozuldu; arkadaşlarını, sağlıklarını ve eğitimlerini daha fazla ihmal ettiler. (Paulus, 2009:45-46)

ABD'de tıp otoriteleri, bilgisayar oyunlarının alkole benzer bir bağımlılık ve zihinsel rahatsızlığa yol açıp açmadığı konusunda hummalı bir tartışma sürdürüyor. Doktorlar, video oyun bağımlılığını, alkolizme benzer bir akli dengesizlik kategorisine sokma teklifinden geri adım atarak, bu kararı almadan önce psikiyatristlerin konu üzerinde daha fazla çalışması gerektiğini bildirdi. Madde bağımlılığı uzmanları da American Medical Association'ın (ABD Tıp Birliği) yıllık olağan toplantısında bu kararın alınmasına şiddetli biçimde karşı çıkmıştı. Bu konudaki uzmanlar, oyuncuların yaklaşık yüzde 10'luk bir kısmını etkileyen aşırı oyun oynama alışkanlığının, zihinsel arıza sayılması için daha fazla araştırma yapılması gerektiğini belirtmişti. Aşırı oyun oynama alışkanlığının, alkol ya da diğer madde bağımlılıklarına benzetilmesi gerektirecek yeterli verinin elde olmadığını söyleyen uzmanlar, 'oyun bağımlılığı' kavramındaki 'bağımlılık' kelimesinin dahi ağır bir ifade olduğunu belirtiyor. Bağımlılık olarak nitelensin ya da nitelenmesin, oyun oynayarak çok vakit harcamanın, insanları diğer önemli aktivitelerinden uzaklaştırdığı düşünülüyor. Özellikle, daha çok oyun oynayan

çocukların nispeten daha az sosyalleştiği, aileleri ile daha az vakit geçirdiği ve daha az hareket ettiği belirtiliyor. (<http://forum.bilisimruzgari.com>, 24.03.2011)

Tıp dergisi Pediatrics’de yayınlanan araştırmaya göre bilgisayar oyunlarını tutku haline getiren çocuklar bu oyunlara bağımlı oluyor ve akıl sağlıkları bozulmaya başlıyor. Uzmanların iki yıl boyunca üç bin ilkököl ve lise öğrencisini izledikleri araştırma, bilgisayar oyunları ile en çok zaman geçirenlerin en sorunlu çocuklar olduğunu gösterdi. Cleveland Çocuk Hastanesi’nde psikolog Michael Manos araştırmanın bilgisayar oyunlarını hastalık derecesinde tutku haline getiren çocuklarda depresyon, anksiyete ve sosyal fobi sorunlarının arttığını, oyun başında harcanan zaman azaldığı zamansa bu sorunların da azaldığını belirtiyor. Araştırmacılar, bilgisayar oyunlarına bağımlı olan çocukları ‘patolojik oyuncu’ olarak tanımlıyor. Bu gruptakiler haftada yaklaşık 31 saat oyun oynuyor. Aynı yaşta ki diğer çocukların oyun oynayarak geçirdikleri süre haftada ortalama 19 saat. Bu iki grup karşılaştırıldığında birinci gruptakilerin sosyal fobi riskinin daha yüksek olduğu görülüyor. Araştırma ayrıca tepkili ve yaşlıları arasında rahat edemeyen çocukların daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını ortaya koydu. Amerikan Pediatri Akademisi çocukların bilgisayar oyunları, televizyon ve bilgisayar başında geçirdikleri zamanın günde bir saatle sınırlandırılmasını öneriyor. Lise öğrencileri içinse sürenin günde iki saati aşmaması gerekiyor. Eğlence Yazılımları Birliği’yse araştırmanın sonuçlarına karşı çıkıyor ve sonuçların hatalı olduğunu öne sürüyor. (<http://www.aktuelpsikoloji.com>, 24.03.2011)

Bilgisayar oyunlarının çocukları olumlu yönde etkilediğini savunan Greenfield, bilgisayar oyunlarına getirilen en önemli eleştirilerden bir tanesi olan sosyal yaşamdan çocukları kopardığı iddialarına katılıyor. Greenfield, bilgisayar oyunlarının çocukların zekâ katsayılarındaki gelişmeye gösterdiği etkiyle birlikte sosyal yaşamlarını olumsuz etkilediğini de kabul ediyor. Çocukların bilgisayar oyunları ile kendilerine bir dünya kurduklarını ve burada yaşadıklarını söyleyen Greenfield, sosyal sorumluluğun becerilerden daha önemli olduğunu söylüyor. Türkiye’de ülke koşullarına göre hazırlanmayan oyunlar gelişim çağındaki çocukların gelişimini daha da etkiliyor. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Bir çocuğun bütün gününü bilgisayarda oyun oynayarak geçirmesinin doğru olmadığı açıktır. Oyunda başarılı olmak, örneğin bir makineyi kontrol edebilmek, bir yarış

kazanabilmek çocukta üstünlük duygusu oluşturur. Bu durum çocuğun hoşuna gider ve çocuk kendisini mutlu hisseder. Bunun nedeni o esnada beyninin mutluluk kimyasalları salgılamasıdır. Fakat çocuk bunu sürekli yaptığı zaman sadece onunla mutlu olmayı öğrenir, başka mutlulukları tadamaz. Halbuki insan beyni başka sebeplerle, uğraşlarla da mutluluk hormonu salgılayabilir. Bilgisayar oyunları da, televizyon vb. de kontrollü kullanılmalı, insanın hayatında başka şeylere de zaman ayrılmalıdır. Çocuk başka şekillerde karşılayamadığı duygusal ihtiyaçlarını karşılamak için bilgisayar oyunlarına sığınabilir. Fakat şöyle bir sorun vardır; çocuk oyun oynarken mutlu olur ama oyun bittiği zaman hayatın gerçekleriyle karşı karşıya kalır, mutsuz olur ve tekrar oyuna döner. Bir müddet sonra bütün gününü bilgisayar karşısında geçiren, gece geç yatan, sabahleyin kalkamayan, gözü bir şey görmeyen, okuldaki başarısı düşen bir çocuk ortaya çıkabilir. Böyle bir durumla karşılaşmamak için baştan önlem almak gerekir. (<http://www.egitimcigenc.com>, 24.03.2011)

Çalışmamızın üçüncü bölümde de görüldüğü gibi katılımcıların %19'luk kısmının bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirttiği göz önüne alındığında; her gün oynadığını belirtenlerin toplam içinde ciddi bir oran teşkil etmediğini söylenebilir. Bilgisayar oyunlarının her gün oynanıp oynanmadığı kadar önemli bir diğer konu günde kaç saat oynandığıdır. Uzmanlar günde 1-2 saat oyun oynamanın ideal süre olduğuna dikkat çekmektedirler. Günde 2-3 saatlik oyun süresini maksimum oynama süresi olarak kabul edersek, günde 3 saatten fazla oynayan %8,4'lük kesimin bağımlılık riski ile karşı karşıya bulunduğunu öngörebiliriz. Bu sonuç American Medical Association'ın (ABD Tıp Birliği) oyuncuların yaklaşık yüzde 10'luk bir kısmını etkileyen aşırı oyun oynama alışkanlığının, zihinsel arıza sayılması gerektiğini belirten sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Söz konusu oran, Tıp dergisi Pediatrics'de belirtildiği gibi bilgisayar oyunları ile en çok zaman geçirenlerin en sorunlu çocuklar grubunu oluşturduğu teziyle aynı doğrultuda yorumlanabilir. Bilgisayar oyunlarını aşırı derecede oynayan kesim, sosyal uyum sorunu olan, bu nedenle zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar oyunu oynayarak geçirmeyi tercih edenlerdir. Bu kesim aynı zamanda çoğunluğun aksine, bilgisayar oyunlarını çok fazla oynadığı için aile ve arkadaşlarıyla yeterince vakit geçiremeyen ve bilgisayar oyunu oynamayı diğer ders dışı vakit geçirme alışkanlıkları içinde ilk sıralara yerleştiren gruptur. Bilgisayar oyunlarına bağımlılık buzdağının

görünen kısmı olup, bu çocukların asosyalliklerine neden olan buzdağının altındaki faktörlerin incelenmesi gerekmektedir.

Bilgisayar oyunlarının gençlerin üzerindeki olumsuz etkileri ile ilgili ikinci olarak ve çok daha geniş boyutları olan şiddet olgusu, uzun zamandan beri bilgisayar oyunları ile birlikte anılmaktadır.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklara etkisi ile ilgili tartışmalar iki farklı yaklaşım üzerinden yürütülmektedir. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetin çocuğun içindeki enerjiyi boşaltarak doyuma ulaştırdığı, dolayısıyla saldırganlığı dolaylı yoldan azalttığına yönelik görüş ve araştırma bulguları olsa da, bilgisayar oyunlarının gençleri şiddet duyguları ile doldurmakta ve şiddete yönlendirmekte olduğu genel kabul gören yaklaşımdır.

Bilgisayar oyunlarının çocuklara fayda verdiğini savunan bilim adamları da yok değildir. Bunlardan bir tanesi psikoloji biliminde önemli bir yere sahip olan Patricia Greenfield'dir. Greenfield'in, kendi çalışmalarına ve deneylerine dayandırdığı iddiasına göre, bilgisayar oyunları çocuğun zekâsının gelişmesinde önemli bir yere sahiptir. Greenfield'in araştırmalarına göre dünya çapında video ve bilgisayar oyunlarını oynayan çocukların konuşma dışındaki zekâlarının geliştiği ortaya çıkıyor. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Şiddetin çocuk ve gencin yaşamına 'doğal' olarak girmesi şaşırtıcı bir biçimde sıradan süreçleri izler. Çocukluğun ilk evrelerinde televizyonda izlenen çizgi filmlerden, çocuk programlarına, haberlere dek, çocuklar şiddetle iç içe yaşamaktadır. Böylesine yoğunlukta şiddet imgesiyle yüklenen çocuklar da şiddeti oyun gibi yaşamakta ve şiddetin uygulayıcısı olmayı kolaylıkla benimseyebilmektedir. (Gümüšoğlu, 2006:101)

Çocuk ve gencin yaşamında rol model kavramının yeri bilinmektedir. Bilgisayar oyunları, bireyi, 'güçlü' olması doğrultusunda kışkırtmakta, edilgen olmaktan çıkartmakta ve doğrudan etken kılmaktadır. Böylelikle bireye, 'başarı-kazanç' duygusunu vermektedir. Aynı zamanda olağanüstü grafik tasarımlarıyla ve özellikle şiddete eşlik eden müziğiyle farklı bir dünya sunmaktadır. (Gümüšoğlu, 2006)

Bilgisayar oyunlarında gençler en fazla şiddet içeren karakterleri rol model almaktadır. Sürekli olarak vuran, kıran, adam öldüren hatta işkence eden karakterlerle özdeşleşen

gençler üzerinde bu oyunların etkisi nedir? Araştırmacıların en çok üzerinde durduğu konu budur.

Hollanda da yapılan bir deneyde, gençlerin yarısı 20 dakika boyunca *Killzone* gibi, gerçekçi şiddet sahnelerinin olduğu oyunlar oynadı. Diğer yarısıysa futbol simülasyonları gibi şiddet içermeyen bilgisayar oyunları ile ilgilendi. Sonra sıra deneyin can alıcı aşamasına geldi. Öğrencilerden ekranda gördükleri kareyi, rengi kırmızıdan yeşile döndüğünde mümkün olduğu kadar çabuk tıklamaları istendi. Amsterdam Hür Üniversitesi'nde görevli araştırmacı, deneklere başka okuldan bir öğrencinin kendileriyle yarıştığını, kareyi en hızlı tıklayanın kazanacağını anlattı. Sesin yüksekliğini galibin belirleyeceğini, kaybedenin başına kulaklık takılıp çok yüksek bir ses dinletilerek cezalandırılacağını da ekledi. Elbette bu bir kandırmacaydı. Deneklerle yarışan başka öğrenci yoktu. Amaç, öğrencilerin sanal rakiplerine dinletecekleri sesin seviyesini saptamaktı. Psikologlar bu yolla karşı tarafa hissettirmeden saldırganlık eğilimlerini ölçüyor, üstelik gerçeğe çok yakın sonuçlar elde ediyorlar. Verecekleri cezanın ne olduğunu anlamaları için öğrencilere kısa süreliğine farklı seviyede sesler dinletildi. Bir çoğu sekizinci seviyeye geldiğinde çılgınlaştı. Psikolog bu aşamadan sonra sesin kalıcı zararlara yol açabileceği uyarısında bulundu. Gençlerin işi bu kadar ileri götürmeyeceklerinden emindi. Ama yanıldı. Şiddet oyunları oynayan ve kendilerini sanal kahramanlarla özdeşleştiren erkek çocuklarının çoğu rakiplerine on, yani en yüksek düzeydeki sesi dinleterek işkence etmekte sakınca görmedi. Kaba kuvvet içeren oyunları oynayan kişiler ortalama olarak dokuzuncu seviyedeki seste karar kıldı. Rastlantısal olarak daha sakin oyunların oynandığı gruba düşenlerse ortalamada altıncı seviyede kaldı. Birinci gruptakiler kendilerini 'Kalıcı hasarlara neden olabileceğini biliyorum ama o bunu hak ediyor!' diye savundu. (Paulus, 2009:43)

Vorderer, 2007 yılında Potsdam'da katıldığı bir konferansta, önemli bilim adamlarıyla birlikte kapanış bildirgesine imza attı: 'Ampirik araştırmalar, sanal ortamdaki şiddetin çocuk ve gençlerin saldırgan davranışlar sergileme olasılığını kısa ve uzun vadede artırdığını ortaya koymaktadır.' Bilgisayar oyunları çocuk ve gençleri muhtemelen sinema ya da televizyondan daha fazla etkiliyor. (Paulus, 2009:46)

Bir grup çocuğa tek başlarına iken şiddet içeren görüntüler izletiliyor. Aynı görüntüler başka bir grup çocuğa ise yanlarında bir büyük varken gösteriliyor. Görüntüleri yalnız

başına izleyen çocuklar her seferinde bu görüntülerden daha çok zevk almaya ve günlük hayattaki konuşmalarında orada duydukları kelimeleri kullanmaya, görüntüdeki kahramana benzer hareketler yapmaya başlıyorlar. Bir yakınlarıyla birlikte görüntüyü izleyen çocuklar ise giderek şiddet içeren sahnelerden rahatsızlık duymaya başlıyorlar. Çünkü izleme esnasında yanlarındaki büyükleri, çocuklara izledikleri olayların kötü olduğunu anlatıyor. Dahası şiddete maruz kalan kişinin hissedecekleri hakkında düşüncelerini sağlayarak çocukların empati yeteneğini geliştirmeye çalışıyor. Yalnız başına izleyen çocuklar bu görüntüleri oyun olarak görüp ondan zevk alıyorlar, diğerleri ise gördükleri olayların gerçekte nasıl anlamlandırılması gerektiğini öğrendikleri için aynı görüntülerden rahatsızlık duyuyorlar. Televizyon gibi bilgisayar oyunlarının da küçük çocuklar üzerindeki etkisi daha fazladır. Çocuğun gerçeklik duygusunun yedi yaşında geliştiğini hatırlarsak, yedi yaşından küçük bir çocuğun gerçekle hayal arasındaki sınırı çizemediğini görürüz. Gördüklerini anlamlandıramayan çocuk anne babasının tepkisine bakar. Eğer anne baba panik yapıyorsa, ciddiye alıyorsa çocuk bunun ciddi bir şey olduğunu düşünür. Beyninde korkuyla ilgili alanlar harekete geçer ve aşırı stres kimyasalları salgılamaya başlar. Anne baba soğukkanlı ise daha az etkilenir. O nedenle çocukların, özellikle küçük çocukların, gerek televizyon izlerken gerekse bilgisayarda oynarken mümkün olduğunca yalnız bırakılmaması gerekir. (<http://www.egitimcigenc.com>, 24.03.2011)

Ne var ki gençler için bu sanal savaşlar salt eğlenceden ibaret değildir. Oyuncular kendilerini oyundaki kahramanlarla özdeşleştiriyor, onlarla birlikte acı çekiyor. Birini öldürdükleri zaman da kendilerini kolayca temize çıkarmak istiyorlar. Bunu başaramadıklarında ise Vorderer'in ekibiyle ortaya koyduğu gibi sanal savaşlar kolayca cazibesini yitiriyor. (Paulus, 2009:46)

Ancak oyuncular yalnızca asıl dünyadaki ahlaki değerlerini dijital dünyaya taşıyor. Oynulardaki şiddet anlayışını kısmen gerçek hayata adapte ettikleri de oluyor. Problem zaten bu noktada başlıyor. Amerikalı araştırmacıların tespit ettiği üzere, oyuncular sanal savaş ortamlarını yaşadıkça, beyin vahşi şiddet sahnelerini olağan addetme eğilimine giriyor. (Paulus, 2009:46-47)

Potsdam Üniversitesinde görevli psikolog Ingrid Möller'in dört yıldır sürdürdüğü uzun soluklu araştırma şiddet içerikli oyunların giderek kullanıcının bakış açısını

değiştirdiğini, nihayetinde şiddete olan yatkınlığı artırdığını ortaya koydu. Möller şu sonuca varıyor: Öğrenciler şiddet içerikli oyunları ne kadar çok oynarsa, hoşlanmadıklarına bıçakla saldırmayı ya da diğerleriyle bir olup onu dövmeyle giderek daha kabul edilebilir görüyor. Bir diğer sonuçsa; öğrenciler şiddeti kanıksadıkları ölçüde kaba kuvvetten medet ummaya başlıyor. Çocukların da itiraf ettikleri gibi, diğerlerine kıyasla daha çok kavgaya karışıyor ve başkalarının eşyalarına daha sık zarar veriyorlar. (Paulus, 2009:47)

ABD’de yapılan bir araştırmada da şiddet oyunlarının şiddet içeren suçları ortaya çıkaran en büyük risk faktörü olduğu ortaya kondu. Iowa State Üniversitesi’nde saldırganlık konulu bir araştırma yürüten Craig Anderson’e göre bu oyunlar, çocukları şiddet suçu işlemeye iten başlıca sebeplerden biridir. Ebeveynlerle çocuk arasında iletişim sorunu, yoksulluk ya da uyuşturucu gibi faktörler dahi bu denli etki etmemektedir. Bir etken hariç, o da çete üyesi olmak. (Paulus, 2009:47)

Erzurum Atatürk Üniversitesinde yapılan bir araştırma, evinde bilgisayar olan ilköğretim okulu öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile birilerini öldürmesinden ve bir yerleri bombalayarak kendilerini kahraman olarak görmelerinin ruh sağlığı ve davranış özellikleri açısından tehlikeli olduğunu ortaya koydu. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Öğretim üyesi olan Samancı, Erzurum kent merkezinde bilgisayar dersi olan dört ilköğretim okulundaki evinde bilgisayar bulunan öğrenci ve velileri arasında ‘Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri’ konulu araştırma yaptı. Öğrenci ve velilerin bu konudaki görüşlerini içeren araştırmada öğrencilerin genellikle bilgisayar oyunlarını güzel zaman geçirme, zevk ve eğlence aracı olarak gördükleri saptandı. Samancı, çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile birilerini öldürmesinden ve bir yerleri bombalayarak kendilerini kahraman olarak görmelerinin ‘çocuk ruh sağlığı ve davranış özellikleri açısından tehlikeli’ olduğunu bildirdi. Samancı’nın araştırmasına göre evinde bilgisayar olup da okulda başarısız olan öğrencilerin velilerin tamamına yakınının, çocuklarının başarısızlığında bilgisayar oyunlarının önemli bir rolü olduğunu düşündüğü ortaya çıktı. (<http://www.psikolojim.org>, 24.03.2011)

ABD'deki Saint Leo Üniversitesi'nde 20 yıl boyunca yapılan arařtırmalara bilgisayar oyunları çocuklarda řiddet davranıřlarını arttırmakta olup, bu durum uzun vadeli de olabiliyor. Yani řiddet ieren oyunların, insan psikolojisi üzerindeki etkileri sadece çocuklar iin deęil, yetiřkinler iin de tehdit edici boyuttadır. Arařtırma testlerinden birinde, bir grup ocuęa 10 dakikadan daha kısa bir sre řiddet ierikli oyunlar oynatıldı. Daha sonra bu ocuklara ruhsal durumlarını belirlemeye yardımcı olacak psikolojik testler yapıldı. ocukların oyundan kısa sre sonra saldırgan davranıřlar sergiledięi tespit edildi. Yařları 13 ila 15 arasında deęiřen 600 ocuęun ęretmenleri, zamanlarının oęunluęunu řiddet ierikli oyun oynayarak geiren ęrencilerin dięerlerine kıyasla daha saldırgan olduklarını syledi. (<http://www.pcnet.com.tr>, 24.03.2011)

Bilgisayar oyunları, zellikle řiddet ierikli oyunlar tm dnyada tartıřılıyor. Birok bilim adamı řiddet unsuru tařıyan oyunların zararlarına dikkat ekiyor ve bu oyunların insandaki acıma duygusunu ldrdęn, ocuklarda bařka bir varlıęı ldrmenin normal karřılanmasına neden olduęunu savunuyor. Bu konunun en nemli savunucularından bir tanesi de Amerikalı bilim adamı David Grossman'dır. řiddet ierikli oyunlarla mcadeleyi hayatının merkezine koyan ve bulduęu her ortamda bilgisayar oyunlarının zararlarını anlatan Interactive Digital Software Association'un bařkanı David Grossman, řiddet ierikli bilgisayar oyunlarına itiraz etmesinin en nemli nedeninin, bu oyunların doęamızda bir bařka varlıęı ldrmeye karřı ıkan duyguları yok etmesi olduęunu savunuyor. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Grossman, Amerikan ordusunun askerlere, dřmanlarıyla karřılařtıklarında tetięi rahat ekebilmeleri iin bilgisayar oyunu oynattıęına dikkat ekerek tezini glendiriyor. İkinci Dnya Savařı'na katılan askerlerin sadece yzde 20'si tetięi ekerken, Vietnam Savařı'nda bu sayı yzde 95'e vardı. Psikologlara gre bu artıřın sebebi askerlere insan ldrmenin normal gelmesi olarak gsteriliyor. Grossman dřncelerini řyle belirtiyor: 'řphesiz video ya da bilgisayar oyunlarını oynayan herkes katil olmaz. Ama bu sigara ien herkesin kanser olmamasına benzer. Sigara ien insanlar kanser olmasa bile yine de saęlıkları bozulur. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Bilgisayar oyunlarındaki řiddet ile gerek hayat arasındaki řiddet üzerinde arařtırma yapan Columbia'daki Missouri Üniversitesi'nden Bruce Bartholow, gnll denekler

üzerinde yaptığı bir araştırmanın sonucunda oyunlardaki şiddetin, beynin gerçek hayattaki şiddete daha az tepki vermesine yol açtığını belirledi. Bilgisayar oyunlarındaki şiddete alışan beyin için ölümün, kanın ve şiddetin artık normalleştiğini öne süren Bartholow, ‘Şiddet içerikli oyunları oynayanlar, cezalandırmaya alışık hale gelenler bu görüntüleri sıradan birer görüntü gibi algılama eğiliminde’ olduğunu belirtiyor. Bu araştırmaya göre çocukların bilgisayar oyunlarında aktif olması ve oyunun bir tarafı olması şiddet içerikli filmlere kıyasla olumsuz etkilerinin artmasına neden oluyor. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Araştırmalar gazete, televizyon, internet, bilgisayar oyunları gibi çok çeşitli medya ürünlerinde şiddet içerikli görüntü ve haberlere maruz kalan çocuklarda saldırgan davranışlarda artma, şiddete duyarsızlaşma, uyku bozuklukları, gece kâbusları, saldırganı model alma, kendisine ve yakınlarına zarar geleceği korkuları geliştiğini gösteriyor. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Çocukların şiddet olaylarına katılmasında en önemli birinci etkenin daha önce şiddete maruz kalmak veya tanık olmak olduğu araştırmalarla tespit edilmiş. Şiddete maruz kalmak, tanık olmak, izlemek; şiddete karşı duyarsızlaşmaya, şiddetin hedefe ulaşmada, problem çözmede kullanılabilir yol olduğunu düşünmeye yol açar. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Şiddet içerikli film, müzik, bilgisayar oyunlarında genelde şiddete maruz kalanın acısı, üzüntüsü, kaybının ağırlığı yansıtılmadığı için çocuklar şiddetin kullanılmasının sonuçları hakkında çok az bilgi sahibi olurlar. Ayrıca şiddetin cinsellik, komedi içinde işlenmesi diğerine zarar verirken pozitif duygular uyandırdığı için özellikle zararlı olur. (<http://www.moralhaber.net>, 24.03.2011)

Bilgisayar oyunlarının payı, şiddeti körükleyen sayısız etken bulunduğu için, yüzdelik dilim olarak yine de tek haneli rakamda kalmaktadır. Bilgisayar oyunlarının şiddet riskini nerelere tırmandırdığı, oyuncunun önceden var olan saldırganlık eğilimine bağlıdır. Kibar davranan birinin, zaman zaman kaba davranışları artırması mümkündür. Oysa evvelinde, arada bir de olsa kavgaya karışmış biri, bu defa belki silaha sarılabilir. Buradan yola çıkarak suçların arkasında şiddet içerikli oyunların olduğu iddia edilemez. Ama bu oyunlar yeri geldiğinde, problemleri bir delikanlıyı sanığa dönüştürmek için gereken son adımı hızlandırabilir. Gencin kafasında oyun ile gerçek arasındaki sınırın

kalkmasına katkıda bulunuyorlar. Bazı arařtırmacılar, bilgisayar dūřkünü çocukların otomatikman problemlili çocuklara dōnūřmediklerini, problemlili çocukların bilgisayar bařında daha fazla vakit geirdiđi olasılıđının da hesaba katılması gerektiđini vurguluyorlar. (Paulus, 2009:47)

Bilgisayar oyunlarının genlerin řiddet tutumlarını kōrüklediđine dair arařtırma sonuçlarını; alıřmamızın üçüncü bölümündeki veriler de destekler niteliktedir.

Özellikle erkek öğrenciler bilgisayar oyunlarında řiddet ieren oyun türlerini daha fazla tercih etmekte ve bu oyunları daha fazla oynamaktadırlar. řiddet ieren oyunları oynayanlar bundan herhangi bir rahatsızlık duymayıp, oynadıkları süre arttıka řiddetten duyulan rahatsızlıđın azaldıđı görölmektedir. řiddet ierikli bilgisayar oyunlarını oynayanların, ‘Kaba kuvvet güçlü kılar’, ‘Kavga etmek en kolay özüm yoludur’, ‘Gerekirse kaba kuvvet kullanırım’, yargılarına oynamayanlara göre daha fazla katılmaları, řiddet ierikli bilgisayar oyunları ile řiddet tutumları arasındaki iliřkinin açık bir göstergesidir.

İlerlemenin nereye kadar gideceđini artık kimsenin kestiremediđi bir teknoloji evreninde, bilgisayar oyunlarının genlerin sosyalleřme süreçleri ve řiddet eğilimlerine etkisine yönelik arařtırmalar ve tartıřmalar gündemde daima kalacađa benzemektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sadece bilginin üretim ve paylaşım biçimi değil, insan ilişkilerinin yapısı da kapsamlı bir değişim sürecinden geçmektedir. İnsan ilişkilerinin asıl ve sağlıklı iletişim biçiminin temelini oluşturan yüz yüze ilişkilerin yerini sanal ortamların alması, insanların paylaşım ve güven duygularını da sanallaştırmaktadır. İnsanların yüz yüze iletişimi; gözlerin, seslerin, mimiklerin, bedenlerin ve en önemlisi duyguların iletişimidir. Son teknoloji cam ekranların hiç birinin buna sahip olamayacağına göre insanlar arasında sıcaklık ve güven duygularının aşınması doğaldır.

Şiddetin tohumları, sevgisizlik ve güvensizliğin topraklarında boy verir. Şiddet; insan ilişkilerinin, iletişimin kısaca sözün bittiği noktada başlar. Şiddet davranışlarına neden olan girdiler sayısızdır. Şiddetin tarihi incelendiğinde, şiddetin toplumsal koşullara uyum sağlamakta hiç zorlanmadığını görmekteyiz. Toplumsal yaşamın belirleyicisi tüm düzeneklerin ileri teknoloji içerdiği günümüzde, şiddet uygulama tekniklerinin de yaygınlaştığı ve ileri noktaya geldiğine şaşmamak gerekir. Gerek internet gerekse gazetelerin üçüncü sayfaları bu konuda bize her gün sayısız örnek sunar.

İnsanların eğlence etkinliklerindeki değişimin neden-sonuç ilişkisini da bu bağlamda değerlendirmek gerekmektedir. Değişimin nedenlerinin genel olarak farkındayız. Ancak sonuçları hakkında bildiklerimiz sınırlıdır. Önümüzdeki yıllarda bize daha sağlıklı veriler sunacaktır.

Sanal eğlenme etkinliklerinin başında yer alan bilgisayar oyunlarının gençler üzerindeki etkisi bahsedilen makro yapının mikro boyutlarından biridir. Bilgisayar kullanım hızının her geçen gün arttığı günümüzde konu önemini koruyacaktır. Bilgisayar teknolojilerindeki donanımsal özelliklerin ve yazılımsal uygulamaların gelişmişliği, bilgisayar oyunlarını öyle çekici hale getirmiştir ki gençlerin dışında yetişkinleri de kendine bağlamıştır. Eşinin, bilgisayar oyunlarına bağlılığı nedeniyle evliliği sona eren bir çok çift vardır.

Ancak yetişkinlerden çok gençler hakkında endişelenmemizi haklı kılacak daha sağlam nedenlerimiz bulunmaktadır. Ergenlik dönemi gibi insan hayatının en hassas ve önemli dönemidir. Gençin kişiliğinin olduğu bu dönemde atılacak yanlış adımlar daha sonra telafisi zor sıkıntılara yol açmaktadır. Gençin kendini aradığı bu dönemde model aldığı

ve özdeşleştiği unsurlar ileride gencin ne olacağını belirler. Bu hassas süreç gerek aileler gerekse eğitimciler tarafından dikkatlice izlenmelidir.

Elbette ki gençlerin sosyalleşme süreçlerini ve şiddet eğilimlerini belirleyen faktörler çok fazladır ve bilgisayar oyunları bu faktörlerin yalnızca bir tanesidir. Ancak gencin sosyalleşme sürecine ve şiddet eğilimlerine etki yapan önemli bir parametredir. Aileler çocuklarının bilgisayar oyunlarını oynama süresine ve daha çok hangi oyunları oynadıklarına bakarak onların sosyalleşme süreçleri hakkında bilgi edinebilirler. Çocuğun arkadaşlarıyla çok az görüşüp ya da hiç görüşmeyip, saatlerce bilgisayar başında oyun oynaması onun sosyalleşme sürecinde ters giden bir şeylerin olduğu hakkında önemli bir ip ucu olabilir. Yine sürekli şiddet oyunları oynayan bir çocuğun, neden özellikle bunları tercih ettiği araştırılmalıdır.

Bilgisayar oyunlarındaki şiddetin gençlere etkisiyle ilgili yapılan araştırmalar, bir biriyle çelişen sonuçlar vermektedir. Bir kısım araştırmalar bilgisayar oyunlarındaki şiddetin, gençleri şiddet duyguları ile yükleyip saldırganlaştırdığını, diğer taraftan ise bazı araştırmalar bilgisayar oyunlarındaki şiddetin gençlerde boşaltım sağlayıp, şiddet duygularını azalttıkları sonucuna ulaşmıştır. Konunun bu kadar karmaşık olmasının nedeni, araştırma yapılan gençlerin her birinin farklı ailelerde ve farklı sosyal çevrelerde farklı sosyalleşme süreçleri geçirmeleridir. Gencin sosyalleşme sürecinde sosyal çevresinin şiddete yaklaşımı, onun şiddete karşı tutum ve yönelimini belirler. Sağlıksız sosyalleşmenin şiddet duygularını körüklediği bilim çevrelerince kabul edilmektedir.

Çalışmamızın temel hipotezlerinden biri olan ergenlerin bilgisayar oyunları çok fazla oynadıkları ve bunun sosyalleşme süreçlerine olumsuz etki yaptığı, araştırma neticesinde doğrulanamamıştır. Her gün oynayanların yüzdesi %20'dir ve bunların içinde % 9 kadarı, 3 saat ve daha fazla oynadığını ifade etmektedir.

Gençlerin bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirmesi, aileleri ile vakit geçirmelerini etkilememektedir. Bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirtenlerle, hiçbir zaman oynamadıklarını belirtenlerin aileleri ile vakit geçirmesi arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Gençlerin bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirmesi arkadaşları ile vakit geçirmelerini de etkilememektedir. Bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirtenlerle, hiçbir

zaman oynamadıklarını belirtenlerin, arkadaşları ile vakit geçirmesi arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Katılımcıların %22,5'i bilgisayar oyunlarını ders dışı vakit geçirme pratikleri arasında ilk üç sıraya; yine %27,9'u bilgisayar oyunlarını ders dışı sosyal etkinlikleri arasında ilk üç sıraya koymaktadırlar.

Katılımcıların yaklaşık 1/3'ü bilgisayar oyunlarının ders çalışmalarına ciddi etkisi olduğunu belirtirken, 1/3'ü de kısmi etkisi olduğunu ifade etmektedir. Bilgisayar oyunlarının ders çalışmaya etkisi daha belirgindir.

Günde oynanan saat bakımından bakıldığında gençlerin %8,4'ünün ortalama 3 saatten fazla oyun oynadıklarını göz önüne alırsak, yüzde bazında ciddi bir bağımlılıktan bahsedemeyiz.

Erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre bilgisayar oyunlarında daha fazla zaman geçirmekte ve ders dışı etkinliklere verdikleri önem sıralamasında bilgisayar oyunlarını daha üst sıraya koydukları görülmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşme süreçlerine etkilerine ilişkin bulgular bizi şu sonuca götürmektedir: Bilgisayar oyunları tek başına ergenlerin sosyalleşme sürecine ciddi olarak etki edecek güçte bir faktör değildir. Bilgisayar oyunlarına bağımlılık, ergenlerin başarısız sosyalleşmesinin bir nedeni değil, sonucudur. Bilgisayar oyunlarının sosyalleşme süreci ile ilişkisi bu bağlamda ele alınmalıdır.

Çalışmamızın temel hipotezlerinden ikincisi olan şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ergenlerin şiddet eğilimlerini arttırdığını, araştırma sonuçları ile doğrulanmaktadır.

Araştırma sonuçlarında bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen türler içinde aksiyon-macera birinci, futbol oyunları ikinci, savaş oyunlarının ise üçüncü sırada olduğu; oyun tercihlerini belirleyen en önemli kriterin ise oyunun heyecan içermesi olduğunu görmekteyiz.

Katılımcıların %15'inde ciddi olarak şiddet eğilimi bulunurken, %30'luk kısmı şiddeti gerektiğinde kullanılabilir bir yöntem olarak görmekte olup daha ılımlı bir çizgidedir. Genel olarak şiddetin karşısında bir tutum takınmaktadırlar.

Araştırma sonucunda; katılımcıların %20'lik bölümü bilgisayar oyunlarının şiddeti özellikle tercih ettiklerini, bilgisayar oynama süresi arttıkça bilgisayar oyunlarındaki şiddetin kanıksandığını, bilgisayar oyunlarına şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre; şiddet içeren (savaş ve dövüş) oyunları oynayanların da oynamayanlara göre şiddete daha meyilli olduklarını görmekteyiz.

Diğer taraftan, erkek öğrenciler kız öğrencilere göre şiddete karşı daha meyilli olduğu, şiddet içerikli oyunları kız öğrencilere göre daha fazla tercih etmekte ve kanıksamakta oldukları saptanmıştır. Ergenlerin %65'i bilgisayar oyunlarının gençleri olumsuz etkilediğini düşünmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ergenlerin şiddet eğilimlerine etkilerine ilişkin bulgular bizi şu sonuca götürmektedir: Ergenlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynaması ile şiddete yönelik tutumları arasındaki ilişkisi açıktır. Tabi ki ergenleri şiddete yönelten sosyal gerçeklerinin tüm yönlerini bu araştırma kapsamında ele alamayacağımızdan, onları şiddete yönelten faktörlerin ne kadarının bilgisayar oyunları ile ilgili olduğunu bilemeyiz. Ancak veriler, şiddet içerikli oyunları oynayanların şiddete daha eğilimli olduklarını açıkça ortaya koymaktadır.

Bu yüzden şiddet içeren tutumların bilgisayar oyunlarında şiddet tercihini arttırdığını, aynı zamanda bu tercihin, ergende zaten güçlü olan şiddet tutumlarını daha da beslediğini, dolayısıyla sürecin çift yönlü bir ilişkiye dönüştüğünü söylemek en gerçekçi yaklaşımdır.

Konu ile ilgili alınabilecek bir dizi önlemden bahsedebiliriz.

Aileler çocuklarının bilgisayar oyunları başında ne kadar süre geçirdiğini takip etmeli, bağımlılık derecesine gelmiş olanlar varsa duruma müdahale edip, önlem almalıdırlar. Çocuğun ailesi ve arkadaşlarıyla hiç vakit geçirmeyip ya da çok az vakit geçirip kendini oyuna vermesi sosyal gelişiminden kaynaklanan bir problemin göstergesi olabilir. Aileler bu konuda çocuklarıyla konuşmayı denemelidir. Sonuç alınmadığı takdirde çocuğun uzman yardımı alması gerekebilir.

Aileler çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının içeriğini takip ederek sürekli şiddet içeren oyunları oynayan çocukları varsa bunun nedenlerini anlamaya çalışmalıdırlar. Çocuğun okulda ya da ev çevresinde birilerinden şiddet görmesi bu

soruna yol açabileceği gibi, çocuğun gelişiminde farklı sorunlar olabilir. Bunlar olmasa dahi oyunlar ileride farklı gelişimsel sorunların oluşmasını tetikleyebilir. Ayrıca çocuğun cinsel ve ahlaki gelişimini olumsuz etkileyecek oyunlara da dikkat edilmelidir.

Okullarda özellikle rehber öğretmenler bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri hakkında öğrencileri bilgilendirmelidir. Öğrencinin ders başarısının azalmasında bilgisayar oyunları faktörü göz önüne alınmalıdır.

Ayrıca M.E.B. tarafından pilot okullarda seçmeli olarak okutulan medya okuryazarlığı dersi kapsamında konu ayrıntılarıyla ele alınmalı ve öğrenciler iletişim öğretmenleri tarafından bilgisayar oyunlarının zararlı etkilerine karşı bilinçlendirilmelidir.

Okulda öğrencilerin bedensel gelişimlerine önemli katkıları olan beden eğitimi dersinin saatleri artırılarak her öğrencinin mutlaka bir spor dalında kendini geliştirmesi sağlanmalıdır. Spor, öğrencilerin bedensel gelişiminin motorudur. Şiddetin önlenmesinde spor eşsiz öneme sahiptir. Ergenlerdeki yoğun enerjiyi süzer ve bedensel doyum sağlar. Ayrıca işbirliği, yardımlaşma ve koordinasyon yeteneklerini geliştirir.

Öğrencilerin ruhsal gelişimleri açısından müzik ve resim derslerine gereken önem verilmeli, her öğrencinin bir sanat dalında kendini geliştirmesi sağlanmalıdır. Sanat ruhsal tatmin sağlar ve duygusal gelişimin katalizörüdür. Tiyatro ve edebiyat tanıtılmalı ve sevdirmelidir. Okullardaki branş ve rehber öğretmenler, öğrencilerin ilgi ve yeteneklerinin keşfi ve izlenmesinde sürekli koordineli çalışmalıdırlar.

Bilgisayar oyunlarının içeriği ile ilgili Avrupa'da başladığı gibi ülkemizde de yaş sınırına göre kısıtlamalar getirilmeli, ağır şiddet ve pornografik öğeler içeren ve suça teşvik eden oyunlar sıkı bir şekilde denetlenmelidir.

Öğrencilerin internet kafelerin yerine sıkça uğrak yeri olmaya başladığı oyun cafeler idari merciler tarafından sıkı şekilde denetlemeli, yasal mevzuatlardaki eksiklikler giderilmelidir.

Gençler; dinamizmi, yaşam enerjisini ve geleceği temsil ederler. Onlara sağlıklı ortamlar yaratıp, iyi yetiştirecek olanlarsa yarından sorumlu, bugünün anne babaları ve eğitimcileridirler.

KAYNAKÇA

- AKAY, Ali (2007), 'Şiddet Bağlamından Çıkmak Üzere', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.429-439.
- AKBAŞ, Bayram, A. Yorulmaz, H. Baykal, S. M. Akyar ve B. Esin (2006) , *KPSS Eğitim Bilimleri*, Güvender Yayınları, İstanbul
- AKMANEK Burak ve Sinan Akkol (2002), 'Oyunların 30 Yıllık Tarihi', *Level*, Sayı 68, s.28-31.
- AKYÜZ, Hüseyin (1991), *Eğitim Sosyolojisi'nin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma*, Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul
- ALTUNOK, Gülbanu (2008), 'Şiddetin Eleştirisi Olarak İktidar: Arendt Ve Foucault', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.51-74.
- AND, Metin (1974), *Oyun ve Gücü*, İş Bankası Kültür Yayınları Sanat Dizisi 17, İstanbul
- ARCHER, Dane ve Rosemary Gartner (2007), 'Barış Dönemi Kayıpları: Savaşa Katılmayanların Şiddet İçeren Davranışlarında Savaşın Etkisi', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.237-252.
- ARENDRT, Hannah (2009), *Şiddet Üzerine*, (Çev: Bülent Peker), İletişim Yayınları, İstanbul
- ARMANER, Türker (2006), 'Edebiyatta Tahripkar Karakterler', Editör: GÜMÜŞOĞLU F., *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, s.67-74.
- ATICI, Medar (2007), 'Leibniz Ve Levinas'ta Sonsuzluk Kavramı', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.476-485.
- AXIS 2000 Ansiklopedik Sözlük (1999), Cilt 2, Milliyet Hachette, Doğan Kitapçılık, s.965.
- AXIS 2000 Büyük Ansiklopedisi (1999), Cilt 4, Milliyet Hachette, Doğan Kitapçılık, s.272.

- BAKER, Ulus S. (2007), 'Bilimsel Kuşkudan Bilimden Kuşkuya Doğru', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.123-132.
- BAKIR, Kemal (2008), 'Anarşizm, Bilim Ve Şiddet: Mihail Bakunin', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.99-114.
- BAL, Metin (2008), 'Rousseau ve Şiddetin Kaynağı Olarak Eşitsizlik', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.87-98.
- BALCIOĞLU, İbrahim (2001), *Şiddet ve Toplum*, Bilge Yayıncılık, İstanbul
- BERKTAY Halil ve Zafer Toprak (2007), 'Tarihçi Gözüyle Şiddetin Tarihi Üzerine Bir Söyleşi' (Yöneten: Ahmet Kuyuş), *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.197-206.
- BİRCAN İsmail, K. Karakütük, M. Tezcan, N. Senemoğlu, T. Yanpar, A. R. Erdem , A. E. Şahin ve T. A. Erkıılıç (2009), Editör: SÖNMEZ V., *Eğitim Bilimine Giriş*, Anı Yayıncılık, Ankara
- BOSTANCI Naci (2005), 'Şiddetin Karmaşık Dünyası', *Diyanet Aylık Dergi*, Sayı 170, Şubat, s.5-8.
- BÜYÜK LAROUSSE Sözlük ve Ansiklopedisi (1986), Cilt 21, Milliyet Yayınları, s.11073
- COADY, C.a.j. (2007), 'Terörün Ahlakı', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.261-278.
- ÇAKIR, Süreyya (2008), 'Medya ve Şiddet', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.161-180.
- ÇAĞDAŞ, Aysel (2003), *Anne-Baba-Çocuk İletişimi*, Eğitim Kitabevi Yayınları, Konya
- 'Çağımızın Vebası: Şiddet' (1987), *Bilim ve Teknik*, Sayı: 236, Temmuz, s.38-39,47.
- ÇELEBİ, Arif (1983), 'Öfke, Saldırganlık Ve Ruh Sağlığımız', *Bilim ve Teknik*, Sayı 192, Kasım, s.20-21.
- DOĞAN, M. Sait (2004), 'Nüfus Hareketleri ve Sosyal Değişme', <http://iudergi.com/index.php/sosyalseyaset/article/view/481>, 05.10.2011.

- DÖNMEZER, Sulhi (2007), 'Çağdaş Toplumda Şiddet Ve Mafia Suçları', *Cogito*, Sayı 6-7, Kış-Bahar, s.215-220.
- DÜZGÖREN, Bahar Öcal (2007), 'Şiddet Üzerine Bildiri', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.37-40.
- EKEN, Ahmet, 'Bir Olgü Olarak Türkiye'de Şiddet', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.407-410.
- ENGELS, Friedrich (2007), 'Tarihte Şiddetin Rolü', Çev., Olcay Kural, *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.169-184.
- ERGİL, Doğu (2001), 'Şiddetin Kültürel Kökenleri', *Bilim ve Teknik*, Sayı:399, Şubat, s.40-41.
- ERŞEN, Özge (2008), 'Psikanalitik Bir Deneme Şiddet: Ötekinin Yıkımı', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.129-137.
- ERTEN, Yavuz ve Cahit Ardalı (2007), 'Saldırganlık Şiddet ve Terörün Psiko-Sosyal Yapıları', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.143-163.
- FREDMANN J.L., D.O. Sers ve J.M. Carlsmith (1998), *Sosyal Psikoloji*, (Çev: Ali Dönmez), İmge Kitabevi, Ankara
- FROMM, Eric (2008), *Sevgi ve Şiddetin Kaynağı*, (Çev: Yurdanur Salman, Nalan İçten), Payel Yayınevi, İstanbul
- GÖKA, Erol (1989), 'İnsanda Şiddet Davranışının Nedenleri', *Bilim ve Teknik*, Sayı 264, Kasım, s.25-26.
- GÜMÜŞ, T. Tolga (2008) , 'Ortaçağ Avrupası'nda Şiddet: Toplumsal Değişim Ve Şiddetin Yeniden Yapılanışı', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.31-48.
- GÜMÜŞOĞLU, Firdevs (2006), 'Bilgisayar Oyunlarında Şiddet, Çocuklar Ve Gençler', Editör: GÜMÜŞOĞLU F., *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, s.97-113,
- GÜN, Aydın (2007), 'Opera'da Şiddet', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.347-352.
- HOBART, Mark (2007), 'Şiddet Ve Susku: Bir Eylem Siyasına Doğru' *Cogito*, Sayı: 6-

7, Kış-Bahar, s.51-64.

<http://forum.bilisimruzgari.com/index.php?topic=15774.0>, 24.03.2011.

http://www.aktuelpsikoloji.com/haber.php?haber_id=9315, 24.03.2011.

<http://www.egitimcigenc.com/fl55/bilgisayar-oyunlari-cocuklari-nasil-etkiler-791/>,
24.03.2011.

<http://www.moralhaber.net/yasam/bilgisayar-oyunlari-oldurmeyi-normallestiriyor/>,
24.03.2011.

[http://www.pcnet.com.tr/forum/internet-ag-ve-guvenlik/118564-siddet-icerikli-
bilgisayar-oyunlari-saldirganligi-korukluyor.html](http://www.pcnet.com.tr/forum/internet-ag-ve-guvenlik/118564-siddet-icerikli-bilgisayar-oyunlari-saldirganligi-korukluyor.html), 24.03.2011.

[http://www.psikolojim.org/siddet-icerikli-bilgisayar-oyunlari-cocuklarin-ruh-sagligini-
bozuyor/](http://www.psikolojim.org/siddet-icerikli-bilgisayar-oyunlari-cocuklarin-ruh-sagligini-bozuyor/), 24.03.2011.

İNAM, Ahmet (2001), 'Şiddeti Anlamak', *Bilim ve Teknik*, Sayı:399, Şubat, s.46-47.

KAĞITÇIBAŞI, Çiğdem (1985), *İnsan ve İnsanlar, (Sosyal Psikolojiye Giriş)*, Sermet Matbaası, İstanbul.

KALE, Nesrin (1995), 'Çağımızda Şiddet', *Bilim ve Teknik*, Sayı: 329, Nisan, s.97-98.

KARAKAŞ, Tahir (2008), 'Nietzsche'nin Şiddeti', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.75-86.

KAVLAK, Ahmet (2008), 'Terör Ve Meşru Terör', *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.221-229.

KELEŞ, Ruşen ve Artun Ünsal (2007), 'Kent ve Siyasal Şiddet', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.91-103.

KESKİN, Ferda (2007), 'Foucault'da Şiddet Ve İktidar', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.117-122.

KIROĞLU, Gülay, 'Şiddet, Terör ve Toplum', Editör: GÜMÜŞOĞLU F., *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, s.19-25.

KOCABAŞOĞLU, Neşe (2000), 'Serotonin ve Şiddet', Editör: BALCIOĞLU İ.,

- Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet*, Yüce Reklam Yayıncılık, s.13-18.
- KOCABAŞOĞLU, Neşe, M. Savrun ve N. Konuk (2000), 'Sosyo-Kültürel Açıdan Şiddet', Editör: BALCIOĞLU İ., *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet*, Yüce Reklam Yayıncılık, s.27-31.
- KÖKNEL, Özcan (1987), *Ailede ve Toplumda Ruh Sağlığı*, Hür Yayın, İstanbul
- KULAKSIZOĞLU, Adnan (2006), *Ergenlik Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul
- LORENZ, Konrad (2007), 'Ecce Homo (İşte İnsan)', Çev., Mustafa Tezel, *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.65-77.
- MALUVAN, Paul (1979), 'Şiddet Nasıl Doğuyor?', *Bilim ve Teknik*, Sayı 139, Haziran, s.15-20.
- MİTSCHERLİCH, Alexander (2007), 'Zulüm Üstüne Savlar, Çev., Necmettin Sevil, *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.221-236.
- OKTAY, Mahmut (1996), *İletişimciler İçin Davranış Bilimlerine Giriş*, Der Yayınları, İstanbul
- OKTİK, Nurgün (2008), Bireysel Bir Şiddet Olarak İntiharın Sosyolojik Açılımı, *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.199-218.
- ONUR, Bekir (1987), *Ergenlik Psikolojisi*, Hacettepe Taş Kitapçılık, Ankara
- ONUR, Bekir (1992), *Oyuncaklı Dünya*, V Yayınları, Ankara
- OSKAY, Ünsal (2007), 'Efendi/Köle İlişkisi Açısından Şiddet ve Görünümleri Üzerine', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.185-195.
- ÖZDOĞAN, Berka (1997), *Çocuk ve Oyun (Oyunla Çocuğa Yardım)*, Anı Yayıncılık, Ankara
- ÖZTÜRK, Armağan (2008), 'Bir Haklı Savaş Tartışması: Şiddet Meşru Olabilir mi?' *Doğu Batı*, Yıl 10, Sayı 43, Kasım-Aralık-Ocak, s.115-128.
- ÖZTÜRK, Füsun (1998), *Toplumsal Boyutlarıyla Spor*, Bağırğan Yayınevi, Ankara
- PAULUS, Jochen (2009), 'Bu Yalnızca Bir Oyun', *Geo*, Ocak, s.42-47

- POYRAZ, Hatice (2003), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yayıncılık, Ankara
- RICHERS, David (1989), *Antropolojik Açından Şiddet*, (Çev:Dilek Hattaoğlu), Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- SAVRUN B. Mert, M. Yanık, N.B. Günel ve İ. Balcıoğlu (2000), ‘Ajitasyon Ve Agresyon Tedavisi’, Editör: BALCIOĞLU İ., *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet*, Yüce Reklam Yayın, s.19.
- SAVRUN Mert (2000), ‘Şiddetin Nörobiyolojisi’, Editör: BALCIOĞLU İ., *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet*, Yüce Reklam Yayın, s.1-11.
- SEYREK, Hilmi ve Muammer Sun (1991), *Çocuk Oyunları*, Mey Yayınları, İzmir
- SOMERSAN, Semra (2007), ‘Şiddetin İki Yüzü’, *Cogito*, Sayı 6-7, Kış-Bahar, s.41-50.
- SÜALP, Z. Tül Akbal (2006), ‘Vahşet, Acı ve Sorumluluk’, Editör: GÜMÜŞOĞLU F., *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, s.75-88
- ŞEMİN, R. Uğur (1980), *Gençlerin Psiko-Pedagojik Problemleri*, İ.Ü. Edebiyat Fakültesi, No:2677, İstanbul
- ŞEN, Cem, ‘Goncanın Üzerindeki Çiy Damlası: Taocu Yaklaşımla Şiddet’, *Cogito*, Sayı 6-7, Kış-Bahar, s.379-384.
- TARHAN, Nevzat (2000), ‘Şiddet Davranışının Psikolojik-Kültürel Boyutu’, Editör: BALCIOĞLU İ., *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet*, Yüce Reklam Yayın, s.109-119
- TATAR, Melek (1997), ‘Ergenlik Döneminde Özdeşleşme’, *Bilim Teknik*, Sayı 361, Aralık, s.88-89
- TEK, Özgür, ‘Çatalhöyük Buluntularındaki Şiddet’, *Bilim ve Teknik*, Sayı 352, Mart, s.15.
- TEZCAN, Mahmut (1981), *Eğitim Sosyolojisine Giriş*, A.Ü Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No:91, Ankara
- ‘Tıp Gözüyle Saldırganlık’ (1975), *Bilim ve Teknik*, Sayı: 97, s.18-25.

- TOK, Gökhan (2005), 'Ergenlik Dönemi, *Bilim Teknik*, Sayı: 455, Ekim, s.34-39.
- TURAM, Emir (2007), 'Tv'deki Şiddetin Çocuklara Etkileri Üzerine Farklı Bir Bakış' *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.391-406.
- ÜNSAL, Artur (2007), 'Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.29-36.
- VARIŞ, Fatma (1981), *Eğitim Bilimine Giriş*, A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın no:98, Ankara
- YAKUPOĞLU, M. Mukadder (2007), 'Erotizmde Şiddet ve Ahlak İlişkisi', *Cogito*, Sayı: 6-7, Kış-Bahar, s.313-318.
- YAŞAT, C. Doğan (2006), 'Haneke Sinemasında Oyun ve Şiddet', Editör: GÜMÜŞOĞLU F., *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, s.89-96.
- YAVUZ, Ruhi (2000), 'Kültür Ve Şiddet', Editör: BALCIOĞLU İ., *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet*, Yüce Reklam Yayın, s.103-107.
- YAVUZER, Haluk (1993), *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul
- YAZGAN, Yankı ve Şule YAZGAN (2005), *250 Soruda Çocuk Büyütmek*, Milliyet Doğan Gazetecilik A.Ş., İstanbul
- YEŞİLYAPRAK, Binnur (2010), *Eğitimde Rehberlik Hizmetleri*, Nobel Yayınları, Ankara
- YILMAZ, Ayşegül (2001), 'Şiddetin Biyolojisi', *Bilim ve Teknik*, Sayı 399, Şubat, s.42-45
- YÖRÜKOĞLU, Atalay (1990), *Gençlik Çağı*, Özgür Yayın Dağıtım, İstanbul,
- ZÜLAL, Aslı ve Sema Yüce (2001), 'Şiddet', *Bilim ve Teknik*, Sayı 399, Şubat, s.34-39

EKLER

Değerli öğrencimiz; elinizde bulunan anket, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunları alışkanlıklarını ve bunun sosyalleşme süreçleri ve şiddet tutumlarına olan etkisini tespit etmek için yapılan yüksek lisans çalışmasına aittir. Bu çalışma dışında hiçbir amaç için kullanılmayacaktır. Ankete vereceğiniz samimi yanıtlar çalışmanın güvenilirliğini arttıracaktır.

Teşekkürler

Hakan Sağlam

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

KİŞİSEL BİLGİLER

YAŞINIZ:

CİNSİYETİNİZ: kız () erkek ()

KARDEŞ SAYINIZ(siz dahil): 1() 2() 3 () 4() 5 () 5' den fazla ()

SINIFINIZ: 6 () 7 () 8 ()

BABANIZIN MESLEĞİ:

ANNENİZİN MESLEĞİ:

BABANIZIN EĞİTİM DURUMU: okuma yazma bilmiyor () okur yazar () ilkokul () ortaokul () lise () üniversite

ANNENİZİN EĞİTİM DURUMU: okuma yazma bilmiyor () okur yazar () ilkokul () ortaokul () lise () üniversite ()

AİLENİZİN AYLIK GELİR MİKTARI:500- 750 arası () 750-1000 arası () 1000-1500 arası () 1500-2000 arası () 2000- 2500 arası () 2500-3000 arası () 3000 ve üzeri ()

1. Bilgisayar oyunlarını hangi sıklıkla oynarsınız?

- Her gün Haftada 1-2 gün Haftada 3-4 gün Sadece hafta sonları
 Ayda 1-2 kez Hiçbir zaman

2. Bilgisayar oyunlarını ne ile oynarsınız?

- PC Playstation 2 Playstation 3 Wİİ X-BOX 360
 Diğer (Lütfen belirtiniz)

3. Her gün oynuyorsanız günde kaç saatinizi alır?

- Her gün oynamıyorum 0-1 saat 1-2 saat 2-3 saat 3-4 saat 4-7 saat
 7 saatten fazla

4. Daha çok hangi tür bilgisayar oyunu oynarsınız?

- Aksiyon-Macera Savaş Simülasyon Futbol Otomobil yarışı Dövüş
 Strateji Diğer (Lütfen belirtiniz)

5. Bir bilgisayar oyununun aşağıdaki hangi/hangileri oyun tercihinizi etkiler?

- Heyecan içermesi Zorlayıcı bir oyun olması Karışık bir oyun olması
 Şiddet içermesi Zekâ geliştirici olması Çoklu oynanabilmesi
 Üstün grafik/ses özellikleri Kolay oynanabilen bir oyun olması
 Diğer (Lütfen belirtiniz)

6. Bilgisayar oyunlarını daha çok nasıl oynarsınız?

- Tek başına İki kişi olarak Grup olarak

7. Bilgisayar oyun salonlarına gider misiniz?

- Evet Hayır

8. Okul dışı zamanlarınızı geçirmede aşağıdaki etkinlikleri harcadığınız süre bakımından 1'den 6'ya kadar sıralayınız?

- Aile ile vakit geçirmek Arkadaşlar ile birlikte olmak TV izlemek
 İnternette gezmek Kitap okumak\Müzik dinlemek
 Bilgisayar oyunu oynamak

9. Aşağıdaki etkinlikleri sizin için önem derecesine göre sıralayınız. (1'den 8'e kadar)

- Kitap okumak Sinemaya gitmek Tiyatroya gitmek Spor yapmak
 Müzik dinlemek TV seyretmek İnternette gezmek
 Bilgisayar oyunu oynamak

10. Bilgisayar oyunlarının sizi ailenizle vakit geçirmekten alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

- Sık sık Bazen Hiç bir zaman

11. Bilgisayar oyunlarının sizi arkadaşlarınızla vakit geçirmekten alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

- Sık sık Bazen Hiç bir zaman

12. Bilgisayar oyunlarının sizi ders çalışmaktan alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

- Sık sık Bazen Hiç bir zaman

13. Arkadaşınız size yaptığı aşağıdaki tekliflerden hangisi daha cazip gelir?

- Sinemaya gitmek Tiyatroya gitmek Futbol maçı yapmak
 Dışarıda gezmek Playstation turnuvası düzenlemek

14. Bilgisayar oyunlarının gençlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğunu düşünüyor musunuz?

- Çok etkili Biraz etkili Kararsızım Etkili değil Hiç etkili değil

15. Bilgisayar oyununun şiddet içermesi tercihinizi ne şekilde etkiler?

- Tercih ederim Tercihimi etkilemez Tercih etmem

16. Bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerinden rahatsız oluyor musunuz?

- Hiç olmuyorum Bazen oluyorum Çok rahatsız oluyorum
 Emin değilim Kısmen rahatsız oluyorum

17. Bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verilmektedir.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

18. Bilgisayar oyunlarındaki şiddet gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırmaktadır.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

19. Bilgisayar oyunlarındaki şiddet içerikleri gençlere kötü örnek olmaktadır.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

20. Gençler arasında artan şiddet olaylarında bilgisayar oyunlarının etkisi vardır.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

21. Kaba kuvvete başvurmak insanı güçlü kılar.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

22. Kavga etmek insanlar arasındaki sorunların en kolay çözüm yoludur.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

23. Gerekirse kaba kuvvete başvururum.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

24. Sorunları konuşarak çözmeye çalışmak zayıflık, güçsüzlük işaretidir.

- Hiç katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Katılıyorum
 Tamamen katılıyorum

ÖZGEÇMİŞ

09.08.1982 tarihinde İstanbul'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini İstanbul-Gaziosmanpaşa'da tamamladı. 1999 yılında Fatih Vatan Lisesi'nden Sosyal Bilimler alanında mezun oldu. 1999 yılında girdiği Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümünü 2003 yılında tamamladı. 2005 yılından beri Devlet Su İşleri 14. Bölge Müdürlüğü'nde memur olarak çalışmaktadır. 2009 yılında başladığı Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Ana Bilim Dalı yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.