



<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.1786>

**Citation:** Emre, O., Arslan, Z., Ulutaş Keskinliç, A. & Çoşanay, B. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinde reaktif proaktif saldırganlık ile bilgisayar oyunları motivasyonu ilişkisi. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(51), 533-541.

**Dr. Öğretim Üyesi Oğuz EMRE**

İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Malatya / TÜRKİYE, [ORCID](#) 0000-0001-6810-3151

**Öğr. Gör. Zekeriya ARSLAN**

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Göksun Meslek Yüksekokulu, Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, Kahramanmaraş / TÜRKİYE, [ORCID](#) 0000-0001-8861-0310

**Doç. Dr. Ayşegül ULUTAŞ KESKİNLİÇ**

İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Malatya / TÜRKİYE, [ORCID](#) 0000-0002-6497-6534

**Öğr. Gör. Burcu ÇOŞANAY**

Muş Alparslan Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Programı, Muş / TÜRKİYE,

[ORCID](#) 0000-0002-8337-3851

## ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNDE REAKTİF PROAKTİF SALDIRGANLIK İLE BİLGİSAYAR OYUNLARI MOTİVASYONU İLİŞKİSİ

### ÖZET

Bu çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin reaktif proaktif saldırganlık ve bilgisayar oyunları motivasyonlarının ne düzeyde olduğu ve aralarındaki ilişki araştırılmıştır. Bu amaçla çalışma ilişkisel tarama modeline göre planlanmıştır. Çalışma grubu evren içerisinde rastgele seçilmiştir. Tesadüfen seçilen örnekleme göre araştırmaya 160 ortaöğretim öğrencisi dâhil edilmiştir. Veri toplamak amacıyla Reaktif-Proaktif Saldırganlık Ölçeği (RPSÖ) ve Bilgisayar Oyunları Motivasyonu Ölçeği (BOMÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde, pearson korelasyonu, ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum, sayı ve yüzde değerleri kullanılmıştır. Sonuçta, bilgisayar oyunları motivasyonu toplam puanı ile reaktif ve proaktif alt boyut puanları ve toplam puanı arasında pozitif yönde, zayıf düzeyde ve anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Erkek ergenlerde ve anne-babası vefat eden ergenlerde saldırganlığın daha fazla olduğu belirlenmiştir. Erkek, anne-babası vefat eden ve üst düzeyde sosyoekonomik düzeye sahip ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonunun daha yüksek olduğu saptanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Saldırganlık, ergenlik, bilgisayar oyunları, motivasyon.

## RELATIONSHIP BETWEEN REACTIVE-PROACTIVE AGGRESSION AND COMPUTER GAMES MOTIVATION IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS

### ABSTRACT

This study investigates the relationship and extent of this relationship between reactive-proactive aggression and computer games motivation in secondary school students. For this purpose, the relational screening model was used in the study. The study group was randomly selected from the study population. According to random sampling, 160 secondary students were included in the study. The Reactive-Proactive Aggression Scale (RPAS) and Computer Games Motivation Scale (CGMS) were used for data collection. Pearson correlation, mean, standard deviation, minimum and maximum, numbers and percentile values were used in the analysis of the data. In conclusion, a positive, weak and significant relationship was found between the total score of computer games motivation and the reactive-proactive aggression total and sub-scale scores. Male adolescents and adolescents with deceased parents were found to be more aggressive. Male adolescents, adolescents with deceased parents and those with a high socioeconomic level were found to have higher computer games motivation.

**Keywords:** Aggression, adolescence, computer games, motivation.

### 1. GİRİŞ

Dijitalleşme ile birlikte dünyamızda devrim niteliğinde sayılabilecek değişiklikler oluşmuştur. İnternetin hayatımızın her aşamasında yer alması toplumların teknoloji ile olan ilişkisini yeniden kurgulamıştır. Bilgisayar ve internetin gelişmesi ve insan hayatının vazgeçilmez bir parçası olmasıyla birlikte, teknolojinin insana sunduğu imkânları, dışardan seyreden pasif konumdaki insanları; aktif bir şekilde gönderici-alıcı ilişkisini yeniden düzenleyen bir konuma yerleştirmiştir. Dijital alanda medya algısında meydana gelen bu köklü değişikliklere sebep olan teknolojik değişme ve gelişmeler neticesinde dijital oyun endüstrisi de daha ileri bir aşamaya taşınmıştır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016).

İnsanların gelişim dönemlerinin, içerisinde bulunduğu tarihsel zaman ve süreçten etkilenmesi kaçınılmaz bir gerçektir. Bu sebeple son zamanlarda teknolojinin içinde büyüyen ve ergenlik dönemine giren bireylerin “Z Kuşağı, İnternet Kuşağı, Oyun Kuşağı” olarak isimlendirildiği görülmektedir (Combes, 2006; Pedro, 2006; Santrock, 2012).

Dijital oyunlar oynayan bireyler birçok gelişim alanında etkiye maruz kalabilirler. Bu etkiler olumlu ya da olumsuz şekilde olabilir. İlk olarak olumlu olanlara bakıldığında; Yalçın ve Bertiz (2019)’in çalışmasında, bireyler bilgisayar oyunlarını farklı faaliyetlere tercih ettikleri ve gerçek hayatla ilişkilendirerek günlük hayatta karşı karşıya kalınan problemin çözümünde yol gösterici olduğu görüşünü ifade etmiştir. Koçak ve Köse (2014)’nin yaptığı çalışmada yaşlarına göre günlük iki saatin altında bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin daha eğlenceli zaman geçirdiklerini ve bu durumun gelişim alanlarına olumlu yönde yansıdığı ifade edilmiştir. Benzer başka bir çalışmada, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin öğrenmelerini geliştirmeye yardımcı olabileceği sonucuna varılmıştır (Dursun ve Eraslan-Çapan 2018). Toran, Ulusoy, Aydın, Devci & Akbulut (2016)’un yaptığı çalışma da bunları destekler nitelikte olup; dijital oyun kullanımı bireylerin fazla yorulmadan, enerji kaybetmeden bireysel zaman geçirmelerine neden olmakta, çocukların pasif alıcılar olmalarına ve çocuğun çevresinden uzaklaşarak izole ve temassız bir hayat yaşamasına sebep olduğu ifade edilmiştir. Bu çalışmalara paralel başka bir çalışmada ise dijital oyunun beyindeki ödül-ceza sistemini bozduğu ve bağımlılığa sebep olduğu belirtilmiştir. Bu şekilde meydana gelen bağımlılığa “ödül yetmezliği sendromu” denmiştir. Bu nedenle bireyin istediğinde teknolojik cihazlara ulaşmaması veya engellenmesi durumunda bağımlılığa özgü davranışlar sergileyebileceği belirtilmiştir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı & Razak Özdiçler, 2018).

Tarihi insanlığın varoluşundan daha eskilere dayanan oyun, teknolojisinin gelişmesiyle birlikte yeniden evrilerek şekil değiştirmiştir. Oyun anlayışı gerçek ortamlarda oyun arkadaşlarıyla gerçekleştirilen bir eylemden, soyut alanlara ve sanal âlemlere kaymış ve kendisine burada yeni bir alan oluşturmuştur. Oluşturulan bu alanda dijital oyunun toplumdaki rolü ve yeri diğer görsel medya öğelerinin de önüne geçmiştir. Bu hızlı gelişmenin neticesinde bireyler birçok alanda olumlu ya da olumsuz durumla karşı karşıya kalmaktadır. Bu sorunların başında bireyin gelişim alanlarında gerçekleşen sorunlarla birlikte; akran zorbalığı da gelmektedir. Literatüre bakıldığında zorba ve zorbalık kavramlarına ilişkin farklı tanımlamalar mevcuttur. Türk Dil Kurumunun tanımında zorba, gücüne güvenerek hükmü altında bulunanlara söz hakkı ve davranış özgürlüğü tanımayan kişi olarak ifade edilmekte; zorbalık ise bu davranışları uygulamak olarak ifade edilmektedir (Türk Dil Kurumu [TDK], 2018). Bu alanda yapılan çalışmalar incelendiğinde zorbaca davranışları yordayan yaş, cinsiyet, ebeveyn tutumu, bireyin özellikleri gibi birçok farklı faktörün olduğu belirtilmiştir.

Çocukluk döneminde normal karşılanan zorbaca davranışlar, ergenlik döneminde farklılaşmaktadır. Farklı ülkelerde yapılan çalışmaların birçoğunda zorbaca davranışların; okul çağında ve ergenlik döneminde madde kullanmak ve erken yaşta cinsel deneyim yaşamak gibi davranışlardan daha önemli bir sorun olduğu belirtilmiştir. Zorbalık olaylarından sadece mağdurların değil zorbaların ve seyirci kalanların da etkilendiği görülmüştür. Zorbalığa maruz kalanlarda stres, depresyon, özgüven eksikliği ve akademik başarının düşmesi gibi etkiler görülürken; zorbalık yapan da ilerleyen süreçte suç olaylarına karışma oranı daha yüksek olabilmekte; bu duruma seyirci kalanlarda ise kaygı, çaresizlik ve suçluluk hissine kapılma gibi olumsuz sonuçlar görülmektedir. Zorbalığın sonuçlarına bakıldığında sonuçlar bu çalışmaları destekler niteliktedir (Yelboğa ve Koçak, 2019; Köksal Akyol ve Bilbay, 2018). İnternet bağımlılığı ve akran zorbalığı hakkında yapılan çalışmalara bakıldığında ise; akran zorbalığı ile internet bağımlılığı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğunu belirtilmiş ve ergenlerin duygusal zekâ düzeyleri ile zorbalık eğilimleri ve bağımlı internet kullanımları arasında negatif yönlü anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (Karatoprak, 2017; Sezen ve Murat, 2018). Alan yazın incelendiğinde bilgisayar oyunları motivasyonunun reaktif-proaktif saldırganlık ile ilişkisinin incelendiği çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırmanın alandaki bir boşluğu dolduracağı düşünülmüştür.

Bu araştırmanın amacı, ortaöğretim öğrencilerinde reaktif-proaktif saldırganlık ile bilgisayar oyunları motivasyonu arasındaki ilişkiyi incelemektir.

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, iki veya birden fazla değişken arasındaki ilişkinin değişkenlere herhangi bir müdahalede bulunulmadan tespit edildiği (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2016) korelasyon araştırmasıdır.

### 2.2. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini Malatya il merkezinde ortaöğrenimine devam eden ergenler oluşturmaktadır. Evren içinden rastgele seçilen 160 ergen ise çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Katılımcıların sosyodemografik bilgileri ve bilgilerinin ölçek puanları ile karşılaştırmaları Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1’de çalışma grubunun tanımlayıcı özellikleri ile medyan değerleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Tablo 1’e göre; ergenlerin %63.5’i kız, %36.5’i erkektir. %77.5’i çekirdek aile tipine sahiptir. %89.3’ünün anne-babası sağ, evli ve birlikte yaşamaktadır. Katılımcıların %56.4’ü dört ve üstü sayıda kardeşe sahip olup, % 3.7’sinin kardeşi bulunmamaktadır. Ergenlerin %88.7’sinin orta düzeyde sosyoekonomik düzeyde olduğu tespit edilmiştir. **RPSÖ** medyan değerleri ile cinsiyet ve anne-baba medeni durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır ( $p<0.05$ ). Erkek ergenlerde ve anne-babası vefat eden ergenlerde saldırganlığın daha fazla olduğu belirlenmiştir. **BOMÖ** medyan değerleri ile cinsiyet, anne-baba medeni durumu ve ailenin sosyoekonomik durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur ( $p<0.05$ ). Erkek, anne-babası vefat eden ve üst düzeyde sosyoekonomik düzeye sahip ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonunun daha yüksek olduğu saptanmıştır.

**Tablo 1.** Katılımcıların Demografik Özellikleri ve Ölçekler ile Karşılaştırma

Değişkenler		n	%	RPSÖ	p	BOMÖ	p
				Medyan (Q1-Q3)		Medyan (Q1-Q3)	
Cinsiyet	Kız	122	63.5	9.5 (0-38)	0.04	34.5 (17-85)	0.00
	Erkek	38	36.5	12.5 (0-42)		48.5 (18-85)	
Anne-Baba Medeni Durumu	Anne-baba sağ, evli, birlikte	143	89.3	10 (0-42)	0.00	39 (17-85)	0.00
	Anne-baba boşanmış, ayrı	7	4.3	8 (3-20)		21 (17-46)	
	Anne vefat etti	4	2.5	6 (1-38)		31 (17-60)	
	Baba vefat etti	5	3.1	13 (7-29)		44 (26-85)	
	Anne-baba vefat etti	1	0.8	26 (26-26)		59 (59-59)	
Aile Tipi	Geniş	29	18.1	11 (0-38)	0.23	41 (17-73)	0.74
	Çekirdek	124	77.5	10 (0-42)		38 (17-85)	
	Tek Ebeveynli	7	4.4	7.5 (0-13)		32 (17-60)	
Kardeş Sayısı	Kardeş yok	6	3.7	6 (2-38)	0.49	36 (17-64)	0.26
	Bir kardeş	23	14.3	11 (0-38)		45 (17-73)	
	İki kardeş	40	2.5	11 (0-35)		32 (17-67)	
	Üç kardeş	37	23.1	8 (2-31)		38 (17-85)	
	Dört ve üstü kardeş	54	56.4	10 (0-42)		42 (17-85)	
Ailenin Sosyoekonomik Durumu	Alt	8	5.0	10.5 (0-42)	0.78	42 (17-85)	0.01
	Orta	142	88.7	10 (0-38)		38.5 (17-78)	
	Üst	10	6.3	10 (0-38)		48.5 (17-76)	
Toplam		160	100				

### 2.3. Veri Toplama Araçları

**Kişisel Bilgi Formu’nda;** araştırmaya dâhil edilen ortaöğretim öğrencilerinin cinsiyet, aile tipi, anne-baba medeni durumu, kardeş sayısı, ailesinin sosyoekonomik durumuna yönelik sorular yer almaktadır.

**Reaktif-Proaktif Saldırganlık Ölçeği (RPSÖ):** Raine vd. (2006) tarafından 23 madde ve iki alt boyut olarak geliştirilen ölçek reaktif ve proaktif saldırganlık düzeyini ayırt etmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçekte yer alan 23 maddenin 11 maddesi reaktif saldırganlığı ve 12 maddesi ise proaktif saldırganlığı ölçmektedir. Ölçek 3’lü likert tipinde (0=hiçbir zaman, 1=bazen, 3=sıklıkla) hazırlanmıştır. Ölçekten alınan toplam puan ve alt ölçekten alınan puanların yüksekliği yüksek düzeydeki saldırganlığı belirtmektedir. Ölçeğin, Cronbach alfa katsayıları reaktif saldırganlık alt boyutu için .84, proaktif

saldırganlık alt boyutu için .86 ve toplam saldırganlık.90 olarak bulunmuştur. Ölçekte bulunan maddeler basit cümle yapısında hazırlandığı için ölçek ilkököl 3. sınıftan itibaren uygulanabilmektedir. Aynı zamanda ergen ve genç yetişkinlere de uygulanabilir bir ölçektir. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması ise Uz Baş ve Yurdabakan (2012) tarafından yapılmıştır. Uyarlama sürecinde ilk olarak 35 İngilizce öğretmen adayına Türkçe ve İngilizce formları iki haftalık aralıklarla uygulanmış ve bu iki uygulama arasındaki korelasyon değerleri Reaktif saldırganlık alt boyutu için .87, Proaktif saldırganlık alt boyutu için .92 ve toplam ölçek için .95 anlamlı bulunmuştur. 9-14 yaşları arasındaki çocuklar üzerinde yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin iki faktörlü yapısı doğrulanmıştır. Türkçe uyarlaması yapılan ölçeğin araştırmanın örneklemini oluşturan grup için Cronbach alfa katsayıları Reaktif saldırganlık alt boyutu için .82, Proaktif saldırganlık alt boyutu için .82 ve ölçeğin tamamı için .87 olarak bulunmuştur.

**Bilgisayar Oyunları Motivasyonu Ölçeği:** Akyıldız Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen ölçek bireylerin gün geçtikçe artan bilgisayar oyunlarını oynamaya iten faktörlerin belirlenmesini amaçlamaktadır. Ölçek ilk etapta 42 madde olarak oluşturulmuş ve yapılan kapsam geçerliliği sonucunda 16 madde ölçekten çıkarılmıştır. Uygun örneklem yöntemiyle seçilen 943 kişi üzerinde yapılan çalışmada ölçeğin açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizlerine bakılmıştır. Açıklayıcı faktör analizinde beş faktör altında toplanan 17 maddelik bir yapının olduğu belirlenmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ise ölçek maddelerinin uyum indekslerinin referans aralığında olduğu ve t değerlerinin anlamlı olmasından dolayı ölçme modeli doğrulanmıştır. Tüm bu analizler neticesinde ölçeğin son halinin 17 madde ve 5 alt boyuttan (eğlence, kaçış, sosyalleşme, öğrenme ve konsantrasyon) olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin alt boyutlarının güvenilirliklerinin  $\alpha = .76$  ve  $\alpha_{max} = .91$  ve ölçeğin toplamının Cronbach alfa değerinin .94 olduğu tespit edilerek ölçeğin güvenilirlik katsayısının kabul düzeyinde olduğu belirlenmiştir.

## 2.4. Verilerin Analizi

Araştırma verilerini analiz etmek için SPSS 24 paket programı kullanılmıştır. Verilerin normalliğe uygunlukları Kolmogorov Smirnow testi ile analiz edilmiştir. Skewness ve Kurtosis değerleri, bilgisayar oyunları motivasyonu ve reaktif proaktif saldırganlık değişkenleri için -1 ile +1 arasında olduğundan verilerin normal dağılım gösterdiğini söylemek mümkündür. Söz konusu iki değişken arasındaki ilişkiyi tespit etmek için Pearson korelasyonu kullanılmıştır. Sürekli değişkenler için tanımlayıcı istatistikler; medyan, ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerleri; kategorik değişkenler için sayı ve yüzde değerleri kullanılmıştır.

## 3. BULGULAR

Araştırmada elde edilen bulgular bu kısımda sunulmaktadır.

**Tablo 2.** Ölçek Alt Boyutlarına ve Toplam Puanlara Ait Tanımlayıcı İstatistikler

Değişkenler	Min-Max	SS±Ort
Reaktif	0-22	4.95±8.55
Proaktif	0-22	4.42±3.06
RPSÖ Toplam Puan	0-42	8.41±11.61
Konsantrasyon	4-20	4.79±8.68
Eğlence	4-20	5.15±10.15
Kaçış	3-15	3.50±6.17
Öğrenme	4-28	4.61±8.80
Sosyalleşme	2-10	2.47±4.61
BOMÖ Toplam Puan	17-85	16.35±38.42

**RPSÖ:** Reaktif Proaktif Saldırganlık Ölçeği, **BOMÖ:** Bilgisayar Oyunları Motivasyonu Ölçeği

Tablo 2 incelendiğinde; ölçek alt boyut ve toplam puanlarına ait genel tanımlayıcı istatistikler verilmiştir. RPSÖ'nün proaktif (4.42±3.06) ve reaktif (4.95±8.55) alt boyut puanları minimum 0, maksimum 22 olarak saptanmıştır. RPSÖ Toplam Puanından (8.41±11.61) alınan en düşük puanın 0, en yüksek puanın ise 42 olduğu ortaya çıkmıştır. BOMÖ Toplam Puanına (16.35±38.42) ilişkin minimum ve maksimum değerlerin 17-85 olduğu görülmüştür. BOMÖ alt boyutlarına ilişkin minimum ve maksimum değerler ise sırasıyla; konsantrasyon (4.79±8.68) için 4-20, eğlence (5.15±10.15) için 4-20,

kaçış (3.50±6.17) için 3-15, öğrenme (4.61±8.80) için 4-28, sosyalleşme (2.47±4.61) için ise 2-10 olarak bulunmuştur.

**Tablo 3.** Ölçekler ve Ölçek Alt Boyutları Arası Korelasyon Analizi Sonuçları

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	,818**	1							
3	,720**	,594**	1						
4	,841**	,625**	,536**	1					
5	,741**	,424**	,377**	,464**	1				
6	,830**	,580**	,567**	,619**	,585**	1			
7	,303**	,176*	,115	,244**	,351**	,260**	1		
8	,338**	,215*	,187*	,252**	,364**	,296**	,883**	1	
9	,211**	,107	,028	,189*	,272**	,176*	,908**	,606**	1

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

1-BOMÖ Toplam Puanı	3-Sosyalleşme	5- Konsantrasyon	7-RPSÖ Toplam Puanı	9-Reaktif
2-Öğrenme	4-Eğlence	6-Kaçış	8-Proaktif	

Tablo 3 incelendiğinde, bilgisayar oyunları motivasyonu alt boyut ve toplam puanları ile reaktif proaktif saldırganlık ölçeği alt boyut ve toplam arasındaki ilişkilerin tespitine ilişkin Pearson korelasyon katsayıları görülmektedir. Bilgisayar oyunları motivasyonu toplam puanı ile reaktif ( $r=,211$ ;  $p<0.01$ ) ve proaktif ( $r=,338$ ;  $p<0.01$ ) alt boyut puanları ve toplam puanı ( $r=,303$ ;  $p<0.01$ ) arasında pozitif yönde, zayıf düzeyde ve anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. BOMÖ alt boyut puanları ile RPSÖ alt boyut ve toplam puanı arasındaki ilişkilerinde pozitif yönde ve zayıf düzeyde olduğu; ancak bu ilişkilerin manidar olduğu görülmüştür.

#### 4. TARTIŞMA

Araştırma sonucunda erkek ergenlerin saldırganlık düzeyinin kız ergenlere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Nair ve Ercan (2019)'ın, 461 lise öğrencisi üzerinde yürüttükleri çalışmada erkek ergenlerin fiziksel saldırganlık puanlarının kız ergenlere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Örneklemini İtalya'da lise eğitimine eden 1253 lise öğrencisinin oluşturduğu çalışmada katılımcılara Genç Psikopatlık Özellikleri Envanteri ile Reaktif-Proaktif Saldırganlık Ölçeği uygulanmış araştırma sonucunda ise erkek ergenlerin psikopati ölçeği ile reaktif-proaktif saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanların kız ergenlere yüksek olduğu belirlenmiştir (Borroni, Somma, Andershed, Maffei & Fossati, 2014). Er (2014), 542 ergen üzerinde yürüttüğü çalışmasında da erkek ergenlerin reaktif-proaktif saldırganlık eğilimlerinin kız ergenlerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Alan yazında benzer sonuçların olduğu birçok çalışma ile karşılaşılmaktadır (Arslan, Hamatra, Arslan & Saygın, 2010; Balcı, 2019; Burak, 2013; Cansever, 2017; Cengiz, 2010; Gençoğlu, Kumcağız ve Ersanlı, 2014; Gönültaş, 2013; Güven, 2015; Karataş, Yavuzer ve Gündoğdu, 2019; Ustabaş, 2011; Yavuzer, 2013). Çalışmaların araştırmadan elde edilen bulguyu desteklediği görülmektedir. Erkeklerde saldırganlık davranışlarının daha fazla görülme nedeni olarak hem biyolojik hem de sosyal faktörler gösterilebilir. Özellikle testosteron seviyesinin saldırganlık seviyesini etkilediği ve bu nedenle testosteronun daha fazla salgılandığı erkeklerde saldırganlık davranışının daha fazla görüldüğü söylenebilir. Cinsiyetin saldırganlık düzeylerini etkilemediği çalışmalara da alan yazında rastlanmaktadır (Morsünbül, 2015; Shaban ve Kumar, 2016).

Araştırmamızda erkek, anne-babası vefat eden ve üst düzeyde sosyoekonomik düzeye sahip ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonunun daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bilgisayarların, toplumsal cinsiyet ve sosyoekonomik düzey grupları arasında dijital bölünmeye neden olabileceği endişesi artmaktadır. Sosyoekonomik düzeyi düşük olan bireylerin ev bilgisayarlarına sahip olma imkânı bulunmamaktadır. Bu nedenle sosyoekonomik düzeyi yüksek olan bireylerin bilgisayarlara dolayısıyla da bilgisayar oyunlarına daha eğilimli oldukları görülmektedir (Jackson vd., 2006). Gönültaş (2013)'ın ergenler üzerinde yürüttüğü çalışma sonucunda annelerinin yaşam durumlarına göre ergenlerin saldırganlık puanlarının farklılaşmadığı görülürken, babanın yaşam durumuna göre ergenlerin saldırganlık puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı belirlenmiştir. Babası vefat eden ergenlerin saldırganlık puanları babası sağ durumda olan ergenlere göre daha yüksek çıkmıştır. Karataş, Yavuzer ve Gündoğdu (2019), 409 üniversite öğrencisi ile yürüttükleri çalışmada babası vefat eden öğrencilerin



düşmanlık puan ortalamalarının aile ile birlikte yaşayan ve parçalanmış aileye sahip öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu bulguların, çalışmadan elde edilen bulguyu desteklediği görülmektedir. Bir kaybın yaşanması bireyi duygusal anlamda oldukça etkileyen bir olayken bunun çocukluk ve ergenlik döneminde yaşanması ve kaybedilen bireyin anne veya baba gibi bağlılığın en fazla olduğu birey olması ruh sağlığını derinden etkilediği düşünülmektedir. Ruh sağlığı bozuk olan çocuk ve ergenlerde davranışsal sorunların görülme riskinin de daha fazla olduğu ve bu nedenle anne-babası vefat eden ergenlerin ruhsal sağlık durumlarının etkilenmesinden dolayı saldırganlık düzeylerinin de yüksek olduğu söylenebilir. Bazı araştırmacılara göre ise; haz ve şiddet ilişkisi, süre denetimi, gerçek-sanal ayrımı ve otokontrol gibi sorunlar, cinsiyet özellikleri, aile, eğitim ve sosyal çevre ve psikolojik değişkenlerle birleşerek bireylerin oyun bağımlılığını hızlandırdığı belirlenmiştir (Charlton ve Danfort, 2007; Oggins ve Sammis, 2012). Cinsiyet açısından bakıldığında, erkek çocuklar kızlara göre bilgisayar becerilerini daha yoğun şekilde kullanmaktadır. Erkek ergenlerin aşırı oyun oynama ve problemleri kullanıma eğilimli oluşu kız ergenlere nazaran daha fazladır (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011). Anne-babası vefat eden ergenlerin çevresindeki sosyal ağlardan kopuş ile birlikte yakın çevresi ile sıkı teması zayıflar. Bununla birlikte okul başarısındaki düşüş ve antisosyal davranışlarında artış görülür (Berk, 2013). Bu bilgi doğrultusunda, ergenlerin sosyal ağlardan uzaklaşarak sanal âlemde kendilerine çevre oluşturma çabaları bilgisayar motivasyonundaki artış ile ilişkilendirilebilir. Anne-baba faktörünün olmaması, bilgisayar oyunları motivasyonu yüksek olan bireylerde aile desteği ve çözüm arayışının olmamasından dolayı motivasyonu giderek artırabileceğini şeklinde de açıklanabilir.

Araştırmanın bir başka bulgusunda; bilgisayar oyunları motivasyonu toplam puanı ile reaktif ve proaktif alt boyut puanları ve toplam puan arasında pozitif yönde, zayıf düzeyde ve anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Alan yazın incelendiğinde benzer doğrultuda sonuçların saptandığı araştırmalara rastlamak mümkündür. Kılıç (2019) yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılık puanları ve zorbalıkla ilgili, biliş düzeyleri arttıkça bireylerin empati düzeylerinin azaldığı; dijital oyun bağımlılık puanları arttıkça da zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin arttığını belirtmiştir. Benzer başka bir çalışmada; ergenlik döneminde meydana gelen dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı ergenlerin ruhsal ve fiziksel sağlıklarını, eğitim hayatını, sosyal ve insani ilişkilerini olumsuz etkilediği görülmüş ve bu oyunların çocukları izole ederek yalnızlaştırıp gerçek hayattan uzaklaştırarak, bireyde şiddet duygusunu ve davranışını içselleştirmesini ve zaman içerisinde normalleşmiş bir davranış olarak şiddete meyilli bir birey olacağı belirtilmiştir. Ayrıca şiddet içeren dijital oyunların günlük yaşamda şiddete ilişkin düşünce, duygu ve davranışları artırdığı ve empati düzeyini düşürdüğü bildirilmiştir (Hazar ve Hazar, 2017; Menesini ve Salmivalli, 2017). Sezen (2018) çalışmasında; “fiziksel zorbalık, sözel zorbalık, dışlama, söylenti çıkarma ve yayma, eşyalara zarar verme ve cinsel zorbalık” alt boyutları ile internet bağımlılığı ve akran zorbalığı arasında pozitif yönde ve zayıf ilişki olduğunu saptamıştır. Buna benzer olan Karatoprak (2017)’in araştırmasında internet bağımlılığı ile akran zorbalığının anlamlı düzeyde ilişkili olduğu ve pozitif yönlü olduğu görülmüştür.

Bu çalışma sonucuna göre bireyde zorba davranış eğiliminin artması neticesinde, internet bağımlılık düzeyindeki artıştan da söz edilebileceği belirtilmiştir. Karşıt olan çalışmalara bakıldığında ise; internet bağımlılığı ve akran zorbalığına ait bulgular incelendiğinde öğrencilerin sınıf düzeyine ve anne eğitim düzeyine göre internet bağımlılığında ve akran zorbalığında anlamlı bir farklılaşmanın bulunmadığı görülmüştür. Buna paralel olarak internet bağımlılığının sınıf düzeylerine göre farkını inceleyen başka çalışmalar da mevcuttur (Derin, 2013; Dinç, 2017; Gencer, 2017; Turan, 2017). Yurt dışında çoğunlukla genç yetişkinler üzerinde yapılan literatür bilgisine bakıldığında ise bilişsel olarak zorlayıcı video oyunlarını oynamanın algısal, motor ve bilişsel becerilerde geniş gelişmeler sağlayabileceğini göstermiştir (Bediou vd., 2018; Powers, Brooks, Aldrich, Palladino & Alfieri, 2013; Sala, Tatlidil ve Gobet, 2018).

## 5. SONUÇ

Erkek ergenlerde ve anne-babası vefat eden ergenlerde saldırganlığın daha fazla olduğu belirlenmiştir. Erkek, anne-babası vefat eden ve üst düzeyde sosyoekonomik düzeye sahip ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonunun daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bilgisayar oyunları motivasyonu toplam puanı ile reaktif ve proaktif alt boyut puanları ve toplam puanı arasında pozitif yönde, zayıf düzeyde ve anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma sonuçları doğrultusunda bazı önerilerde bulunulabilir.

Farklı yaş gruplarında bilgisayar oyunları motivasyonu ve reaktif proaktif saldırganlık üzerine eğitim programlarının etkisinin incelenmesi önerilebilir. Ergenlerin ebeveynlerine yönelik eğitim programları geliştirilerek uygulanabilir. Erkek ergenlerin spor faaliyetlerine teşvik edilmesi için çeşitli sivil toplum kuruluşları ve belediyeler inisiyatif ele almalıdır. Ebeveynler, aile içi iletişim ve etkileşimi artırmalı, teknoloji kullanımında çeşitli kontrol mekanizmalarını etkin şekilde kullanmalıdır. Ortaöğretim kurumlarında psikolojik danışmanların, sosyal hizmet uzmanlarının ve okul yönetiminin saldırganlık ve bilgisayar oyunları ile ilgili projeler geliştirerek ergenlerin sürece aktif katılımını desteklemesi önerilir. Kızlar ve sosyoekonomik düzeyi düşük olan ergenler önleyici çalışmalar açısından bilgisayar teknolojisini nitelikli kullanmaya özendirilmelidir.

## KAYNAKÇA

- ARSLAN, C., HAMATRA, E., ARSLAN, E., & SAYGIN, Y. (2010). An Investigation of Aggression and Interpersonal Problem Solving in Adolescents. *Elementary Education Online*, 9(1), 379-388.
- BALCI, E. (2019). *Yetiştirme yurdunda kalan ergenlerin saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sebahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- BORRONI, S., SOMMA, A., ANDERSHED, H., MAFFEI, C. & FOSSATI, A. (2014). Psychopathy dimensions, Big Five traits, and dispositional aggression in adolescence: Issues of gender consistency. *Personality and individual differences*, 66, 199-203.
- BURAK, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Edirne.
- BEDIOU, B., ADAMS, D. M., MAYER, R. E., TIPTON, E., GREEN, C. S. & BAVELIER, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77-110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>.
- BERK, L. (2013). *Çocuk Gelişimi*. Çev. Dönmez, A. Ankara: İmge Yayıncılık.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., KILIÇ ÇAKMAK, E., AKGÜN, Ö. E., KARADENİZ, Ş. & DEMİREL, F. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. 22. Baskı. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- ÇAVUŞ, S., AYHAN, B. & TUNCER, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- CANSEVER, D. (2017). *Ergenlerde algılanan ana baba çatışması ile saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- CHARLTON, J. P. & DANFORTH, I. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, (23),1531-1548.
- CENGİZ, S. (2010). *Ergenlerde saldırganlık ve problem çözme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- COMBES, B. (2006). *Techno savvy or techno oriented: who are the net generation?. Paper presented at the Proceedings of the Asia-Pacific Conference on Library & Information Education & Practice 2006 (A-LIEP 2006)*, Singapore.
- ÇAKIR, Ö., AYAS, T. & HORZUM M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44,95-117.
- DERİN, S. (2013). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş*. YL Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- DİNÇ, M. (2017). *Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- DURŞUN, A. ve ERASLAN-ÇAPAN, B. (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teenagers, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272
- ER, G. (2014). *Ergenlikte reaktif-proaktif saldırganlık, empati ve çocuk yetiştirme stilleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- GENÇOĞLU, C., KUMCAĞIZ, H. & ERSANLI, K. (2014). Ergenlerin Şiddet Eğilimine Etki Eden Ailevi Faktörler. *Electronic Turkish Studies*, 9(2), 639-652.
- GÖNÜLTAŞ, O. (2013). *Ortaokul son sınıf öğrencilerinin öfke ve saldırganlık düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- GÜVEN, F. (2015). *Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin zorbalık yapımları ile zorbalığa maruz kalmalarının, cinsiyet, anne-baba eğitimi, sosyoekonomik düzey ve empati eğilimi açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Toros Üniversitesi, Mersin.
- GENCER, H. (2017). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılığı ve siber zorbalık davranışları ile ilişkili değişkenlerin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- HAZAR, Z. & HAZAR, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- JACKSON, L.A., VON EYE, A., BIOCCA, F. A., BARBATSIS, G., ZHAO, Y. & FITZGERALD, H. E. (2006). Does Home Internet Use Influence the Academic Performance of Low-Income Children? *Developmental Psychology*, 42, 429-435.
- KARATOPRAK, S. (2017). *Çocuk ve ergen ruh sağlığı ve hastalıkları polikliniğine başvuran ergenlerde akran zorbalığı ve akran zorbalığının internet bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayınlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi. İnönü Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Malatya.
- KARATAŞ, Z., YAVUZER, Y. & GÜNDOĞDU, R. (2019). Beliren Yetişkinlikte Saldırganlık: Kişisel ve Ailesel Risk Faktörleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 61-85.
- KOÇAK, H. ve KÖSE, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1),21-32.
- KÖKSAL AKYOL, A. & BİLBAY, A. (2018). Ergenlerin Akran Zorbalığı Yapımları, Zorbalığa Maruz Kalmaları ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(2), 667-675. doi:http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v7i2.1379
- KILIÇ, K. M. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2), 549-562.
- MENESİNİ, E. & SALMİVALLİ, C. (2017). Bullying in schools: the state of knowledge and effective interventions, *Psychology, Health & Medicine*, 22 (1), 240-253. doi: 10.1080/13548506.2017.1279740
- MORSÜN BÜL, Ü. (2015). The effect of identity development, self-esteem, low selfcontrol and gender on aggression in adolescence and emerging adulthood. *Eurasian Journal of Educational Research*, 61, 99-116.
- MUNUSTURLAR, M. A. & MUNUSTURLAR, S. (2018). Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 81-90.
- MUSTAFAOĞLU, R., ZİREK, E., YASACI, Z. & RAZAK ÖZDİNÇLER, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227-247. http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051



- NAİR, B. & ERCAN, H. (2019). Ergenlerde saldırganlığın çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 12(3), 1067-1094.
- OGGINS, J. & SAMMIS, J. (2012). Notions of Video Game Addiction and Their Relation to Self-Reported Addiction Among Players of World of Warcraft. *Int J MentHealth Addiction*, (10), 210–230.
- PEDRO, F. (2006). *The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning*. Newyork: Inter-American Development Bank
- POWERS, K. L., BROOKS, P. J., ALDRICH, N. J., PALLADINO, M. A. & ALFIERI, L. (2013). Effects of video-game play on information processing: A meta-analytic investigation. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20 (6), 1055–1079.
- RAINE, A., DODGE, K., LOEBER, R., GATZKE-KOPP, L., LYNAM, D., REYNOLDS, C., ... & LIU, J. (2006). The reactive–proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 32(2), 159-171.
- SALA, G., TATLİDİL, K. S. & GOBET, F. (2018). Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta-analytic investigation. *Psychological Bulletin*, 144(2), 111–139.
- SANTROCK, J. W. (2012). *Ergenlik*. Çev. D. M. Siyez, Ankara: Nobel Yayıncılık.
- SEZEN, M. F. (2018). *Ergenlerde akran zorbalığı, internet bağımlılığı ve duygusal zekâ düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- SEZEN, M.F. & MURAT, M. (2018). Ergenlerde Akran Zorbalığı, İnternet Bağımlılığı ve Duygusal Zekâ Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches*, 9(16), 160-182.
- SHABAN, N. & KUMAR, P. (2016). Young adults and aggression: a comparative study of gender differences. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(4), 106-114.
- TORAN, M., ULUSOY, Z., AYDIN, B., DEVECİ, T. & AKBULUT, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 22–63.
- TÜRK DİL KURUMU [TDK ] (2018). [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&kelime](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime) (TT: 20.10.2019).
- TURAN, F. (2017). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığının Anne Baba Tutumları Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- USTABAŞ, S. (2011). *İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve algılanan sosyal destek düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- UZ BAŞ, A. & YURDABAKAN, İ. (2012). Factor structure of the Reactive-Proactive Aggression Questionnaire in Turkish children and gender, grade-level, and socioeconomic status differences in reactive and proactive aggression. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 30(3), 284-297.
- YALÇIN, S. & BERTİZ, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- YAVUZER, Y. (2013). Ergenlerde saldırganlık ve sosyometrik popülerlik arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(2), 767-780.
- YELBOĞA, N. & KOÇAK, O. (2019). Ergenlerde Akran Zorbalığını Yordayan Bazı Faktörlerin Zorba ve Mağdur Bireyler Açısından Değerlendirilmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches*, 13(19), 2286-2320 doi: 10.26466/opus.543567.