

## Aile İçi Şiddet: Çocuk

Ayşe KILIÇ\*

**Özet:** Bu çalışma, aile içerisinde şiddete maruz kalan çocukların sosyokültürel ve psikolojik alan içerisinde nasıl etkilendiklerini ve bu etkinin saldırganlığa dönüştüğünde yaşamlarında ki izlerini saptamak amacıyla yazılmıştır. İnsanların birbirlerinin farklılıklarına saygı göstermeksizin, anlayışın bittiği bir kaos zaman diliminde, kendi çocuklarına mal ettikleri değer yargıları miras niteliğini taşımış ve toplum beynine gelenekselleşmiş fikir olarak yerleşmiştir. Farklılıkları yönetme güdüsü her çocuğa eğitim yılları içerisinde öğretilmiş olsa dahi, şiddeti, ailenin çocuğa nasıl empoze ettiğini, şiddet ortamında kendini nasıl yönettiğini ve bu bağlamda davranışlarını nasıl yönlendirdiğini göz ardı etmek olanaksızdır. Aile bağlamı içerisinde fiziksel ve psikolojik şiddete maruz kalan her çocuğun, dinleme ve çözüm arayışına girme eğilimi zayıflamış ve bu olayları çözüme kavuşturma bağlamında ki hareketini şiddetle çözdüğü kanısına varılmıştır. Geçen zaman dilimi içerisinde büyüyen çocukların bizler olduğunu unutmadan, günümüzde çocuk istismarının artışının ve bu artışın sürekliliği öncelikle anne-baba, içerisinde büyüğü toplum ve empoze edilmiş fikirlerin yükümlülüğündedir. Aile içerisinde psikolojik manipülasyona uğrayan çocukların ileriki yaşamlarına etkileri araştırılmış ve bu konu detaylıca incelenmiştir. Bu temel sorunu aile bağlamına indirgeyerek çözüm arayışlarına gidilmiştir. Aile içinde kadına yönelik şiddetle çocuklara yönelik şiddet arasında sıkı bir ilişkinin olduğu kanısına varılmıştır ve dünyanın her köşesinde bu konu üzerinde derin araştırmalar yapıldığı saptanmıştır. Aile içi şiddette çocuğun ne yönde etkilendiği araştırılmıştır ve çocuğun hayatına ne yönde iz bıraktığı, gelecek hayatında eğilimin nasıl olduğu ortaya konmuştur. Araştırmalardan, psikiyatri uzmanlarının yorumlarından ve sınıf öğretmenleriyle görüşmelerden sonra bu bulgulara rastlanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk İstismarı, Şiddet, Aile içinde çocuğa yönelik şiddet

**Abstract:** This study was written in order to determine how children who were subjected to violence within the family were affected in socio-cultural and psychological fields and to determine the traces of this effect in their lives when it became aggression. In the time of Chaos, when people do not respect each other's differences, they inherited the values that they attribute to their children and settled in the society's brain as a traditionalized idea. It is impossible to ignore how the parents impose violence on the child, how they manage themselves in a violent environment, and how they manage their behavior in this context, even if the motivation to manage differences is taught to each child during the years of Education. In the context of the family, every child subjected to physical and psychological violence has weakened the tendency to listen and seek solutions, and in the context of solving these problems, it

\* Ömer Halisdemir Üniversitesi

has been concluded that the movement has solved with violence. We are the children who grew up in the last period of time, remembering that we today, the increase in child abuse and the continuity of this increase in parents, first of all, in the larger society and imposed ideas are obliged. The effects of psychological manipulation on the future lives of children in the family have been investigated and this subject has been examined in detail. This basic problem has been reduced to family context and sought solutions. It has been established that there is a strong relationship between violence against women and violence against children in the family and that deep research is being done on this issue in all corners of the world. It was investigated in which direction the child was affected in domestic violence, and it was revealed in the future that the child left traces of his / her life, and that the tendency in his / her future life was how he / she was affected. These findings were found after investigations, comments by psychiatrists and interviews with class teachers.

**Key words:** child abuse, violence, violence against children in the family

## Aile İçi Şiddette Çocuğun Yaşamına Olan Etkileri

### Giriş

Şiddet bireye fiziksel güç kullanımı olduğu kadar, psikolojik açıdan bireyi incitebilen söz, tavır ve davranışları içermektedir. Yani bireyin hak ve özgürlüklerinin kısıtlanması ve her türlü baskı, şiddet kapsamına girmektedir. Aile içi şiddet kavramı, yalnızca eşe ve çocuğa yönelik değil, ailedeki güçlü üyenin güçsüz olan üyeye duygusal, sözel, fiziksel ve cinsel açıdan kötü davranması olarak da tanımlanmaktadır. Genel olarak geleneksel aile birimi içinde şiddet olgusu ortaya çıkarsa buna aile içi şiddet denmektedir. Aile içi şiddet yeni bir olgu değildir. Fakat bu konu 1960'lı yıllara, çocuk suistimali de 1970' lere kadar araştırma konusu olarak pek popüler olmamıştır. Son 15 yılda saldırgan davranışla ilgili çalışmalar, aile içi şiddetin sokaklardaki şiddetten farklı olduğunu göstermiştir. Türk toplumunda şiddet, çocuğun eğitiminde bir yöntem olarak kullanılabilen, kimi kesimlerde normal kabul edilmekte, örf ve adetlere uygun bir davranış olarak toplumsal yaşantıyı etkilemektedir. Şiddet öğrenilmiş bir davranış olarak sıklıkla kuşaktan kuşağa geçer ve sağlıklı toplumların oluşmasına yol açar. Şiddete maruz kalmış çocuk büyüdüğünde, çocuklarına veya yakınlarına ve hatta kendisine yönelik şiddet uygulayan kişilere benzer tepkiyi gösterebilir. Aile de çocuğun yanında anneye, abiyeye, ablaya uygulanan şiddet hatta bazı aileler de babaya uygulanan şiddet ile çocuğun gelecek yaşamında tartışmalarda nasıl bir eğilimde olduğunu açıkça ortaya koymuştur. Çocuk sınıf ortamında arkadaşları ile uzlaşamadığı konularda itip-kakma ile şiddete başvurmuş, bazen

de canını acıtıp sözünü dinlemesi ve ondan korkması için arkadaşının kolunu çimdiklemiş, yaralamıştır. Aile içi şiddetin çocuklar üzerinde bir başka etkisi tanık olmaları nedeniyledir. Pek çok anne şiddeti çocuğundan gizleyebildiğini düşünse de, çocukların yüzde 80-90 gibi çok büyük bir kısmı bu durumun farkındadır. Şiddet anını görmeseler de bağıřmaları duyarlar, şiddetin beden üzerindeki izlerini yani yaralarını, morlukları görürler.

Şiddet ortamında büyüyen çocuklar, kendilerine bakıp özen gösteren kişilere, yani annelerine, kardeşlerine duygusal olarak bağlanmakta zorluk yaşayabilirler. Oysa büyüme aşamasında bu bağlanma çok önemlidir. Bunun olmadığı durumlarda çocuğun gelişimi tamamen durabilir. Okul öncesi çocuklar da gelişim süreci tersine işleyebilir, çocuklar kâbus görebilir ya da uyuma güçlüğü çekebilirler. Okul çağındaki çocuklar ise depresyon, kaygı, korku gibi farklı psikolojik problemler yaşayabilirler, akranlarına karşı şiddet gibi sorunlu davranışlar gösterebilirler. Şiddet görerek büyüyen çocuklar, ileriki yaşamlarında problemlili ilişkiler yaşama riskiyle karşı karşıyadır. Onların gelecekte kuracakları ilişkilerde şiddetin ve istismarın yaşanma olasılığı, akranlarına oranla daha fazladır.

### **Aile İçi Şiddetin Çocuk Üzerindeki Etkisi Konusunda Hemşire Öğrencilerin Görüşleri**

Aile içinde şiddeti yaşayan çocuk, amaçlandığı şekilde eğitilmek yerine karşı tarafı suçlamayı, öfke ve düşmanlık duygularını öğrenebilir. Kendine olan güveninin sarsılmasının yanı sıra, sorunlarını zorbalıkla veya aile bireylerini kızdıracak davranışlar yaparak çözmeye çalışabilir. Aile içi şiddetin toplumsal boyutta etkileri olduğu halde bu davranışları ortaya çıkarmak bazı kültürel değerler ve inançlar nedeniyle güç olmaktadır.

Bu davranışların ortaya çıkartılmasında ve azaltılmasında sağlık personeline büyük görevler düşmektedir. Hemşire koruyucu çalışmaların tüm düzeylerinde toplum, çocuk ve onun ailesiyle çalıştığından dolayı aile içi şiddet sorunu hakkında bilgi sahibi olmalıdır. Pek çok alanda görev yaptığı için hemşirenin aile içi şiddetin önlenmesinde, tedavi edilmesinde ve azaltılmasında etkin bir konumu vardır. Hemşireler aileyi bulunduğu ortamda gözleyebilme, etkileyebilme ve eğitime şansına sahiptir. Campbell (1992) hemşirelerin aile içi şiddet ve şiddetin dinamikleri konusunda eğitimini ve şiddet konusunda bir farkındalık oluşturularak gelecekteki uygulamalara entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca sağlık ekibinin şiddete ilişkin eğitiminin, inanç ve tutumları geliştirebileceği belirtilmiştir. Bütün bu açıklamalardan da anlaşılacağı gibi şiddet konusundaki eğitim sağlık ekibinin duyarlılığını ve istekliliğini arttırabilir. Bu nedenle,

hemşirelik eğitiminde aile içi şiddet konusuna daha fazla yer verilmeli ve öğrencilerin kültürel özelliklerinden getirdikleri şiddete yönelik tutum ve görüşlerinin değiştirilmesine çalışılmalıdır. Hemşirelerin 4 vaka incelemesi sonucu bu tablo oluşturulmuştur.

**Tablo 1. Anne Dayağının Çocuğu Nasıl Etkilediği Konusunda Öğrenci Görüşlerinin Dağılımı**

Görüşler (n=60) Sayı\* %\*\*

Öfke duyar ve şiddet eğilimi artar	32	53.3
Korku duyar, boyun eğer ve içe kapanır	29	48.3
Güven duygusu azalır ve benlik değeri düşer	24	40.0
Anneden uzaklaşır	23	38, 3

**Tablo 2. Akademik Başarısızlık Nedeniyle Anne ve Babanın Çocuğu Aşağılamaları ve Başkalarıyla Karşılaştırmaları Konusunda Öğrenci Görüşlerinin Dağılımı**

Görüşler (n=64) Sayı\* %\*\*

Güven duygusu ve benlik saygısı azalır, onuru zedelenir	49	76.5
Anne babaya öfke duyar ve isyan eder	25	39.0
Suçluluk duygusu yaşar, içe kapanır ve depresyona girer	21	32.8
Kendisi ile karşılaştırılan kişiye öfke duyar ve ondan uzaklaşır	14	21.9
Okumaktan soğur ve okuldan uzaklaşır	13	20.0

**Sınıf Öğretmeninin Bakış Açısı İle Şiddete Maruz Kalan Çocukların Tutumları**

Öğretmenin aile içi şiddete maruz kalan öğrencileri gözlemlediğinde şiddet baskısına maruz kalmayan öğrencilere göre daha kavgaya eğilimli oldukları, tartışmaları uzlaşma konusundan çok istediğini yaptırma eğiliminde oldukları ve arkadaşlarını daha çok kendisinden korkutarak her istediğini yaptırma davranışı gözlenmiştir. Bazı çocukların

ise daha çekimser kaldığı, derslere kendilerini verememeleri, öğretmenin kendini ifade etmesi açısından tahtaya kaldırmak isteği üzerine çekimser şekilde ve korkarak kalktıklarını söylemiştir.

**Şiddete maruz kalmış ya da tanık olmuş çocuklar aşağıdaki belirtilerden bir veya daha fazlasını gösterebilirler:**

- Aşırı bir endişe ve korku hali, sık irkilme,
- Karın ağrısı, mide bulantısı, baş ağrısı gibi psikosomatik belirtiler,
- Alt ıslatma,
- Dil gelişiminde problemler; kekeleme, erken dönemlere gerileme, vb.
- Çevreye karşı ilgisizlik, duyarsızlık
- Az/Çok uyuma, uykuya dalmakta zorluk, kabus görme,
- Sık ve uzun süreli ağlama nöbetleri,
- Yeme problemleri,
- Konsantrasyonda zorluk,
- Sinirlilik, öfke nöbetleri, agresif davranışlar,
- Dürtüsel davranışlar,
- Özgüven azalması,
- Okulda problemler,
- Arkadaş ilişkilerinde sorunlar,
- İntihar eğilimleri.

### **Güven Duygusu Zedelenen Çocuklar**

Güven duygusu sarsılan çocuk bilinçaltının ilk öğrenmesi maalesef “Hayatta annene, babana bile güvenmeyeceksin” kalıbında oluşur. Her yerden tehdit gelebileceği algısı ilk paranoyak düşüncelerin kökenini oluşturur. Tüm ilişkilere şüpheyile bakması sağlıklı ilişki kurmalarını engeller. Aynı zamanda ileride oluşabilecek akıl ve ruh hastalığının ilk temelleri atılmış olur. İkinci olarak çocuk ruhu ve bedeni açık bir tacize maruz kalmış olur. Tacize uğrayan çocuk bilinçaltı bu üç yoldan mutlaka birine başvurarak acısıyla başa çıkmaya çalışır;

#### **Acıdan kaçma**

a. Bu yola başvuran çocuk boyun eğmeyi öğrenir. Pasif ve bağımlı bir kişilik haline gelir.

b. Pasif ve edilgen bir kişiliğe dönüşen çocuk artık her türlü tacize açık hale gelmiştir.

c. Ben bilinci oluşmaz kim ne derse ona uymaya ve yaranmaya çalışır.

d. Eşcinsel eğilimleri olan çocuklar bu gruptan çıkar.

#### **Acıya karşı savaşma**

a. Bu yola başvuran çocuk acısını dindirmek için sürekli birilerine şiddet uygular; kendine, hayvanlara ve tabi ki insanlara.

b. Uyguladığı şiddet sadece fiziksel şiddetle sınırlı kalmaz küçük yaşlarda özellikle hemcinslerine büyük yaşlarda da karşı cinslerine taciz ve tecavüzde bulunurlar.

c. Antisosyal kişilik bozukluğu olan sürekli suça bulaşan kişiler bu gruptan çıkar.

d. Çocuklukta en sık görülen sorunlar ise hırçnlık, saldırganlık, yalan söyleme, hırsızlık ve hiperaktivite bozukluğudur.

#### **Kopma**

a. Hayattan ve insanlardan uzaklaşarak acılarını bastırmaya çalışırlar.

b. Seri katiller, cinsel sorunları olan kişiler, madde bağımlıları bu gruptan çıkar. Gizli gizli hayattan ve insanlardan intikam almaya çalışırlar.

c. Çocuklukta en sık görülen sorunlar ise kaka kaçırma, idrar kaçırma, kekemelik, dalgınlık ve içe kapanma halidir.

#### **Ebeveynler çocuklarına nasıl davranmalı?**

Çocuğunuza zaman ayırın. Çocuğunuza sarılın, kucaklayın, öpün, dokunun, ona olumlu geri bildirimlerde bulunun, sevdiğinizi söyleyin. Çocuğunuzdan kaçmayın, uzak durmayın. Söylediklerine ve düşüncelerine saygı gösterin. Ceza vermeyin. Olmasını istediğiniz kişi gibi çocuğunuza davranın. Fiziksel şiddet uygulamayın. Aşağılayıcı şekilde konuşmayın. Çocuğunuza saygı gösterin. Hata yaptığında bile onun yanında olacağınızı hissettirin. Eğer kontrolünüzü kaybedip istemediğiniz bir şeyi öfkeyle çocuğunuza söylerseniz asla özür dilemekten utanmayın. Bu şekilde çocuğunuz yetişkinlerin de hata yapabileceğini ve bunu açıklayabileceklerini görür. Olumlu davranışları pekiştirici şekilde davranın. Çocuğunuzun takdir edin. Çocuklar için ilginin iyisi kötüsü yoktur. İlgilidir. Bu nedenle siz olumlu davranışı destekledikçe bu davranışlar çoğalacaktır.

#### **Sonuç**

Aile içinde ki şiddetin yoğunluğuna ve duruma erken müdahale edilmesine bağlı olarak birçok çocuk şiddetle sağlıklı bir şekilde baş etme yollarını bulmakta ve sağlıklı bireyler olarak yaşamlarına devam etmektedirler. Çocukların şiddete tanık olduğu ya da

KURTUBA AKADEMİ SOSYAL BİLİMLER V. ULUSAL ÖĞRENCİ SEMPOZYUMU  
“BİR İNSANLIK SORUNU OLARAK ŞİDDET”

maruz kaldığı aileler de duruma erken müdahale edilmesi çok önemlidir. Erken müdahale, şiddetin çocuğun yaşamında yarattığı olumsuz izlerin silinmesini sağlar. Gerekçesi ne olursa olsun çocuğuna şiddet uygulayan anne ya da babanın ruh sağlığında kesinlikle az ya da çok sorun vardır ve mutlaka tedavi alması gerekir. Şiddete maruz kalan çocuğun ruh sağlığının iyileşmesi için önce anne ve babasının devamında da kendisinin psikolojik destek alması ve takip edilmesi çok önemlidir. Ülkemizde çocuklara yönelik koruma, bakım ve sosyal rehabilitasyon hizmetleri giderek artmaktadır ve çocuk adalet sisteminde yeni düzenlemeler yapılmaktadır.

- Çocukları şiddetten korumanın tek yolu şiddeti durdurmaktır.
- Şiddeti durdurmak mümkün değilse, çocuğu şiddetten uzaklaştırmak gerekir.
- Ailenin tüm üyeleri psikolojik yardım almalıdır.
- Aile üyeleri kendi aralarında yaşanan şiddeti konuşmalıdırlar.
- Şiddete maruz kalmış ya da tanık olmuş çocuğun şiddet hakkında konuşması teşvik edilir. Duygu ve düşüncelerini rahat ifade edebilmesi için olanak sağlamak gerekir. Dinlerken yargılamadan, anlayışla dinlemek çocuğun kendini güvende hissetmesini sağlayacak ve ileride yardım almasını kolaylaştıracaktır.
- Sözel olarak kendini ifade etmekte zorlanan çocuklar duygu ve düşünceleri hakkında yazmaları ve resim yapmaları için teşvik edilmelidir.

**Kaynakça**

<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/29197>

Atatürk Üniv. Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 2, 2003

[http://www.hurriyetaile.com/cocuk/cocuk-psikolojisi/siddete-maruz-kalan-cocugun-psikolojisi\\_20814.html](http://www.hurriyetaile.com/cocuk/cocuk-psikolojisi/siddete-maruz-kalan-cocugun-psikolojisi_20814.html)

<https://www.morcati.org.tr/tr/8-mor-cati-kadin-siginagi-vakfi/5-aile-ici-siddetin-cocuklar-uzerindeki-sonuclari>

<http://www.dokudanismanlik.com/makaleler-siddetin-cocuklar-uzerindeki-etkisi.php>

(2009). Sağlık, Gelişim ve Eğitim de Çocuk Bildiri Kitabı: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık

## Şiddet İçerikli Oyun ve Oyuncakların Çocuklar Üzerindeki Etkisi

Bedriye KARAYİĞİT\*

**Özet:** Gelişim süreci içerisinde çocuk açısından en önemli unsurlardan bir tanesi oyundur. Oyun, tüm çocukların evrensel ve temel dili olarak kabul edilmektedir. Çocuklar için oyun hayatın ilk yıllarında çevrelerini tanımaları ve adlandırmaları için kullandıkları en etkili yoldur. Oyuncaklar ise çocukların gelişimi süreçlerinde, yaratıcılık ve hayal gücü yeteneklerinin gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Oynarken öğremlerini ve somut dünyayı keşfetmelerini sağlar. Zaman içerisindeki değişim yaşamın birçok alanını etkilediği gibi çocukların oyun ve oyuncak tercihleri üzerinde de etkili olmuştur. Oyun ve oyuncak tercihlerinde ortaya çıkan değişim, özellikle teknoloji ve onun ürünlerinden doğrudan etkilenmiş ve çocuğu destekleyici bir niteliği olan oyun, dijital teknoloji ile birlikte çocuk açısından problemleri bir duruma dönüşmüştür. Son dönemde çocukların bilgisayar oyunlarında özellikle şiddet içerikli unsurlara fazlası ile maruz kaldıkları gözlenmektedir. Çocuğun gelişimi açısından en önemli unsurlardan biri olan oyun ve oyuncak konusunda ailelerin tercihleri ve çocuklarını şiddet içerikli unsurlardan koruyacak şekilde hareket etmeleri son derece önemlidir. Bu çalışmada gelişim süreci içerisinde çocuk açısından önemli ve vazgeçilmez bir ihtiyaç olan oyun ve bu oyunlarda son döneme fazlası ile yer bulmaya başlayan şiddet unsurlarının çocuk üzerindeki etkileri tartışılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Çocuk, oyun, şiddet

### THE IMPACT ON CHILDREN OF VIOLENT GAMES AND TOYS

**Summary:** Within the development process, one of the most important elements in terms of children is the game. The game is considered universal and basic language for all children. The game for children is the most effective way to name and name their surroundings in the first years of life. Toys have an important place in the development of children's creativity and imagination skills. They allow them to learn while they play and discover the concrete world. The change in time has influenced many areas of life, as well as on children's play and toy preferences. The change in game and toy preferences has become a problem for children in terms of children with digital technology, a feature that is directly influenced by technology and its products and is a supportive feature for children. Recently, it has been observed that children are exposed to computer games especially with violent elements. It is extremely important for parents to choose their own game and toy, which is one of the most important aspects of the child's development, and to act in a way that protects children from violent elements. In this study, the effects of the elements of violence, which are an important

\* İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü



and indispensable requirement for the child in the development process, and which are starting to take place with the last turnover in these games are discussed.

Key words: Child, play, violence.

## Giriş

Saldırganlık, çok sayıda psikoloji araştırmasına konu olmuş bir olgudur. Bu Araştırmalarda saldırganlığın nedenleri, yolları, medya-saldırganlık ilişkisi gibi konular ele alınmıştır (Bandura, Ross ve Ross, 1961; Freedman, 1984; Hopf, Huber ve Weiß, 2008; Yung, Hammond, Sampson ve Warfield, 1998). Günlük yaşamda herkesin bir şekilde maruz kaldığı ya da tanık olduğu saldırganlıkla ilgili olarak çok sayıda haberle karşılaşmak da olasıdır (Kağıtçıbaşı, 1999). Konuyla ilgili bilimsel araştırma ve medya haberlerinin içerikleri incelendiğinde, özellikle son yıllarda çocuk ve gençlerde saldırganlıkla ilgili giderek artan sayıda yayın olduğu dikkati çekmektedir. Bu yayınlardan bir kısmı da saldırganlık ve bilgisayar oyunları ilişkisine odaklanmaktadır (örneğin, Anderson ve Bushman, 2001; Anderson, Gentileve Buckley, 2007; Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel ve Varady, 2001; Williams ve Skoric, 2005).

## Şiddet Nedir?

Şiddet; kişinin kendisine, bir başkasına, bir gruba veya bir topluma karşı yaralama , ölüm, psikolojik zarar, gelişme geriliği ya da yoksunlukla sonuçlanan ya da sonuçlanma olasılığı yüksek olan, kasıtlı fiziksel güç ya da yetki kullanımı veya kullanma tehdididir. Bu tanıma göre,

- Şiddet davranışları kişinin kendisine (örneğin intihara teşebbüs ya da intihar etme), bir başkasına (tanıdığı ya da tanımadığı), bir gruba ya da topluma (çatışmalar ya da savaşlar) yönelik olarak ortaya çıkar.
- Şiddet genellikle kasıtlıdır.
- Şiddetin yaralama, ölüm, psikolojik zarar, gelişme geriliği ve yoksunluk gibi sonuçları vardır.
- Fiziksel olarak bir hasar vermese bile tehdit de bir şiddet davranışıdır.
- Yetkinin kasıtlı olarak kötüye kullanılması da şiddettir.

Erol Mutlu' ya göre şiddet en geniş haliyle saldırganlıkla bağlantılı bir davranış biçimidir. Bu anlamda şiddet, bir nesne ya da kişiye doğru yönlendirilmiş, yönlendirilişi kişinin istemediği ve o kişiyi tahrik edici, yıpratıcı bir eylemi, kimi zamanda eylemden kaçınmayı ve eylemsizliği içerir. Bu anlamda fiziksel anlamdaki her türlü saldırı, şiddet

tanımı unsurları arasında yer alırken fiziksel olmayan kimi sözlü davranışlarda bu tanım kapsamına girer.

Günlük dilde saldırganlık ve şiddet kavramları eş anlamlı olarak birbirinin yerine kullanılıyorsa da bilimsel anlamda saldırganlığın konumu şiddetin üzerinde yer alır. Saldırganlık (agresivite, agresiflik), bir bireyin başka bir bireyi yaralama girişimi düşüncesine sahip olmasıdır. Eğer böyle bir girişim meydana gelmişse buna saldırı denir (Hürelmannvd.1995).

### **Çocukları Şiddete Yönelten Etkenler Nelerdir?**

Şiddet ve saldırganlık arasındaki farkı da vurgulamak gerekir. Saldırganlık bir dürtüdür ve şiddet saldırganlığın davranışa yansımış halidir. Öfke duyguları saldırgan davranışları artırır. Bir dürtü olarak saldırganlığı ve öfkemizi artıran birçok sebep olabilir. En önemlisi engellenme duygusudur. İstedimize sahip olamama, engellenme, arzuladığımız şeyi yapmama gibi. Bir davranış olarak şiddet davranışları öğrenilebilmektedir. Çevremizdekilerin davranışlarından da şiddet öğreniliyor. Çocukların çevresindeki yetişkinler sorunlarını çözme yolu olarak şiddete başvurursa çocuklar bu şiddeti model alabilirler. Çocuklar şiddeti en çokda TV de izlediklerinden ve bilgisayarda oynadıkları şiddet oyunlarından öğreniyor ve model alarak uyguluyorlar. Yapılan bilimsel çalışmalar şiddet içerikli görselin veya şiddet gösteren kişilerin izlenmesini çocukların direkt gözleyerek model alıp arkadaşlarına uyguladığını göstermiştir. Ne tür şiddeti izliyorsa o tür şiddeti arkadaşlarına uyguladığı ortaya çıkmıştır.

### **Çocuk, Oyun ve Oyuncaklar**

Çocuğun ayrılmaz bir parçası olarak algılanan oyun, çocuklar için öğrenme, kendini ifade etme tanıma, keşfetme ve eğlenceli vakit geçirebilmesi için en uygun zemini sağlayan etkinliktir. Oyunu pek çok alanda etkili ve önemli yapan ise, çocuğun gönüllü olarak katılması ve yaptığı şeyi biçimlendirme imkanı bulduğu bir doğası olmasıdır. Oyun, çocuğa duygu ve düşüncelerini ifade etme olanağı sunmaktır (Yavuzer, 2003, 176-177).

### **Oyunun Tanımı**

Oyunu tanımlayan bilim insanları onu ciddi bir iş, uyum süreci ya da pratik olarak tanımlamaktadırlar (MEB, 2004). Belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı veya kuralsız gerçekleştirilen oyun, çocuğun isteyerek yaptığı ve zevk aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimine temel oluşturan ve çocuklar açısından en etkin öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır. Bir başka tanımda oyun sağlıklı gelişimin başlıca bileşeni, çocuğa yaparak öğrenme fırsatı sunan ve onun sosyal ve fiziksel çevreyle uzlaştığı bir

işlem olarak tanımlanmaktadır. Çocuğun dünyaya uyum sağlamasında önemli bir araç olarak tanımlanan oyun, çocuk açısından en büyük özgürlük alanı olarak tanımlanmaktadır (Ünal, 2009). Bunun yanında oyunu tanımlamak aynı zamanda kültürü tanımlamakla da eşdeğer bulunurken, kültüre bir geçiş olarak tanımlanan oyunun, çocuklar açısından yetişkinlerin dünyasına açılan bir kapı olarak da ifade edilmektedir (Arslan ve Bulgu, 2010).

Yetişkinlerin çoğunluğu gereksiz bir uğraş olarak algıladıkları ve zamanın boşa harcanması olarak değerlendirebildikleri oyun, çocuk açısından kendini ve duygularını ifade etme imkanı sunan, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsat olduğu belirtilmektedir. Oyun, çocukların duygularını keskinleştirmesine, yeteneklerinin serpilmesine ve becerilerinin artmasına neden olmaktadır (Kabadayı, 2004; Yörükoğlu, 2011, ss66-67).

Oyun genellikle bireyin kendi yararına yaptığı bir etkinlik olarak tanımlanır (Smith, 2005, s.349). Oyunun, çocukluk döneminin en önemli etkinliği olduğu, doğası gereği çocuğun oynamayı sevdiği, oyunun evrensel bir kavram olup çocuğun bulunduğu her yerde oyununda var olduğu belirtilmiştir. Oyun, çocuk açısından başkalarının öğretemeyeceği konuların, kendi yaşantısı yoluyla öğrenme imkanı tanıyan bir faaliyet olarak tanımlandığı gibi, çocuğu yaşamın ilerleyen yıllarına hazırlayan en etkili yol olup en doğal öğrenme ortamı olduğu da vurgulanmıştır. Oyunun kendiliğinden olması, büyük merak uyandırması ve çocuk bilincinde kaybedilmiş öğeleri geri getirmesi oyunu eğitsel bir değere sahip kıldığı ifade edilmektedir (Bentzen, 2005: s.322; Hanbaba, 2011).

### **Oyuncağın Tanımı**

Oyuncak, sözlükte oynayıp eğlenmeye yarayan her şey olarak tanımlanmakta; oyun ise vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence şeklinde özetlenmektedir.

Bebekler doğar doğmaz duyu organları aracılığı ile dış dünyayı tanımaya başlar. Çevresinde bulunan her nesne onun için uyarıcı ve öğretici niteliğindedir. Hızla büyüdüğü ve değiştiği ilk yıllarda oyun ve oyuncaklar, bebeğin neredeyse tüm zamanını alır.

Oyunların vazgeçilmez öğeleri olan oyuncaklar, çocuğun bilişsel, bedensel ve psikososyal gelişimine yardımcı olur. Bir yandan eğlenceli anlar yaratırken diğer yandan da etkili bir eğitimsel görev üstlenir. Oyuncak, bebeği oyalayarak annenin rahat etmesini sağlayacak bir nesne olarak değil, önemli bir eğitim aracı olarak görülmelidir.

### Çocuklar İçin Oyun ve Oyuncağın Önemi

Her çağda ve her kültürde oyun, çocukların bulunduğu her ortamda var olan, çocuk açısından sevgiden sonraki en kıymetli ruhsal ihtiyaç ve çocuklar için hayatı anlama rehberidir (MEB, 2014: s.5). Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemi olarak ifade edilirken, oyunun çocuk üzerinde çeşitli yönlerden etkileri olabildiği belirtilip, bunlar oyunun bedensel değeri, oyunun iyi edicilik niteliği, oyunun eğitimsel değeri, oyunun toplumsal ve ahlaki değeri şeklinde sıralanmıştır (Yavuzer, 2003, s.176). Yapılan çalışmalarda oyunun çocuk üzerinde belirgin bir olumlu etkisi olduğu ve geleneksel yöntemlere kıyasla oyun temelli yöntemlerin öğrenme sürecini daha olumlu etkilediği tespit edilmiştir (Kaya, 2007; Hanbaba, 2011). Ancak gelişen teknoloji ve değişen dünya şartları, oyun anlayışında da bazı değişikliklere yol açmıştır. Çocukların oynadıkları oyunların, oyun alanlarının, oyunlarda kullandıkları oyun materyallerinin bu değişimden doğrudan etkilendiği de bilinen bir gerçektir.

Çocuk açısından oyun oynamak sosyal, fiziksel ve kavramsal gelişim açısından en etkili eğitim ortamlarını sağlamaktadır. Oyun materyallerini kullanan ve bu sayede çevresindeki çocuklarla iletişim kuran çocuklar, bu iletişim ortamında çevresini kontrol etmeyi öğrenmenin yanında, rekabet ve eğlence gibi duygularını da kazanmaktadır. Oyun oynamak aynı zamanda çocukların dünyaya ilişkin temel bilgilerini edinmelerine olanak sağlar (Ünal, 2009).

Oyun; çocuğu yetişkin hayata hazırlayan en etkin yoldur. Çocuğun en önemli eğitim araçları oyuncaklarıdır. Oyun ile insan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, deneyim kazanma, psiko-motor gelişimi, duygusal ve sosyal gelişimi etkilediği gibi, zihin ve dil gelişimini de etkiler. Yetişkinlere göre oyun, çocuğun eğlenmesi, oyalanması, başlarından savılması için bir araç olarak görülebilir, oysa oyun, çocuk için ciddi bir iştir. Çocuk oynadıkça becerileri artar, yetenekleri gelişir. Çevresini, bilinmeyenleri tanır, kendisi için anlaşılır duruma getirir.

Oyunların çocuklar için en önemli özelliklerinden biri, eğlendirirken eğiten ve dinlendiren yanlarının olmasıdır. Çalışmamıza konu olan oyunları, çocuğa bireysel olarak sağladıkları katkılar açısından değerlendirecek olursak, hareket ağırlıklı olduklarını, paylaşmayı öne çıkardıklarını, düşünmeyi ve çözüm üretmeyi esas aldıklarını söyleyebiliriz. Buradan hareketle, oyunların, her gün biraz daha az oynatmaya çalıştığımız çocukların gelişimlerine olan katkıları üzerinde durabiliriz.

“Oynamayan tay at olmaz.” diye bir atasözümüz var. Dört kelimelik bu cümleyle çocuğun her türlü gelişimiyle oyun arasındaki ilişki kısa fakat net bir şekilde anlatılmıştır. Bir attan en çok beklenen hızlı olmasıdır. Tay iken sağa sola koşup oynamayan at, büyüyünce, yani at olunca da hızlı hareket edemez. Bir insandan beklenen de çalışkan, dürüst, çevresiyle barışık vs. olmasıdır. Tayın istenilen özelliklere sahip bir at olabilmesi için nasıl oynaması gerekiyorsa, çocuğun da istenilen özelliklere sahip bir kişi olabilmesi için oynaması gerekmektedir. Elbette çocuk tay değildir. Oyunla kişinin fiziksel, ruhsal, bilişsel, duyuşsal, sosyal kısaca hemen her türlü gelişimi arasında doğrudan bir ilişki, bir etkileşim vardır.

Yörükoğlu’na göre oyun, çocukların baş uğraşısı ve en önemli işidir. Montaigne’nin dediği gibi, çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır. Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun çocuğa en doğal öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınavıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır. Oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde en doğal ortam olup, kendi kişiliğini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varmasına yardımcı olur. Oyun çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci önemli ruhsal besindir. Sevgiden yoksun bir çocukluk gibi, oyunsuz bir çocukluk da düşünülemez. Sevgiyi insan yavrusunun bereketli toprağı olarak düşünürsek, oyun da onun ışığı ve suyudur. Çocuk ruh sağlığı, sevimlik ve oynamaktır (Yörükoğlu, 2004, s. 66-72).

Aral’a göre, çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, gerçek bir eğitim aracı olup okulöncesi dönem ve okul yılları boyunca kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlar. Çocuk, yaşam için gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri oyun içerisinde kendiliğinden öğrenir. Aynı zamanda, çocuk, oyun içinde kendi çevresi ile uzlaşmayı, sosyal yaşama uyum sağlamayı, hakkını savunmayı, başkalarının hakkına saygı göstermeyi, iş birliği yapmayı, paylaşmayı öğrenir ve böylece sosyalleşir (Anılan vd., 2004, s. 3; Aral, 2000).

### **Şiddet İçerikli Oyun ve Oyuncaklar**

Teknolojideki hızlı ilerleme, bilgisayar ve internetin hemen herkes için ve her yerde erişilebilir duruma gelmesinin kaçınılmaz bir sonucu olarak, çocuk ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığı önemli oranda artmıştır. İlgili yazında, çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama taleplerinde ve bu etkinlik için ayırdıkları zamanda önemli bir artış olduğu; bu eğilim nedeniyle çocuk ve gençlerin sosyal ortamlarından koptuğu

bildirilmektedir (Vessey, 1998). Ülkemizde ise bu konuda yeterli araştırma bulunmamakla birlikte, Türkiye İstatistik Kurumu'nun (2009) yaptığı anket sonuçlarına göre hanelerin %30' unun internet erişimine sahip oluşu, günlük gözlemler, açılan bilgisayar-video oyunu salonu ve “internet kafe”lerin ve satılan bilgisayar oyunlarının sayılarındaki artış, benzer bir tabloyla karşı karşıya olduğumuza ilişkin ipuçları olarak değerlendirilebilir.

Bilgisayar oyunları; macera, spor, yarış, zeka, savaş ve strateji gibi çok çeşitli içeriklerde olabilmektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkilerini inceleyen bazı araştırmalar, bu tür oyunların, çocuk ve gençlerde saldırgan davranışların ve davranış bozukluklarının ortaya çıkmasına neden olabildiğini ortaya koymaktadır (Anderson ve Murphy, 2003; Calvert ve Tan, 1994; Krahe ve Möller, 2004; Young, 1996). Bazı çalışmalarda ise, bu tür oyunlar oynamanın saldırgan davranışlara yol açtığına ilişkin sonuçlar elde edilmemiştir (Gibb, Bailey, Lambirth ve Wilson, 1983; Graybill, Strawniak, Hunter ve O’Leary, 1987; Kestenbaum ve Weinstein, 1985; Scott, 1995). Araştırma sayısının sınırlı olması ve bu araştırmaların çelişkili bulgular vermesi, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi konusunda kesin bir yargıya varmayı olanaksız hale getirmektedir. Oysa bu tür oyunlar ve saldırganlık arasındaki ilişkinin bilinmesi, saldırgan davranışların engellenmesi için gerekli önlemlerin alınabilmesine yardımcı olabilecek doğurgular ortaya koyacaktır.

### **Bilgisayar Oyunları**

Teknolojik gelişmeler yaşamımızdaki birçok şeyi değiştirdiği gibi, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirmiştir. 1970 yılında piyasaya ilk sürülen video oyunu ile birlikte çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları giderek eskisinden çok farklı hale gelmiştir (Doğan, 2006).

İlk bilgisayar oyunu SpaceWars (1962) ve ilk ticari bilgisayar oyunu Pong’un (1974) üretiminin ardından özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları çok büyük bir hızla çeşitlenmiş ve yayılmıştır (Setzer ve Duckett, 1994; Toksöz, 1999). Günümüzde bu alandaki en önemli gelişme, oyunların çevrimiçi oynanabilir hale gelmesidir. Kimi zaman on binlerce oyuncunun yer aldığı oyunlar, çok gerçekçi sahneler sunabilmektedir (Yılmaz ve Çağiltay, 2004).

Teknolojik gelişme, oyunların sunduğu gerçekliğin de giderek artmasını sağlamaktadır. Bu nedenle daha önceleri, grafik ve teknolojisinden kaynaklanan gerçek dışılık ve komiklik nedeniyle önemsenmeyen bazı temaların çocuk ve gençler üzerindeki etkilerinin ciddiye alınması zorunlu hale gelmektedir (Toksöz, 1999).

### **Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkisi**

İnsanların, özellikle de anne babalar ve eğitimcilerin bilgisayar oyunlarının çocuklar için zararlı olabileceği konusunda endişeleri vardır. Bu oyunların çocuklar için iyi mi yoksa kötü mü olduğu sorusunun yanıtı ise karmaşıktır. Bilgisayar oyunları, oyunun içeriğine, ne zaman, ne kadar oynandığına bağlı olarak hem iyi hem de kötü olabilir.

Piaget’e göre, bilişsel açıdan öğrenme, yalnız dıştan gelen bir ödül ve pekiştirmeden dolayı değil, kendiliğinden zevkli ve eğlendirici bir deneyim olduğu ve insana olaylar ve dünya üzerinde kontrol zevki verdiği için içsel doyum sağlamaktadır. Bilgisayarla öğrenme ve araştırma, bu içsel güdüleme özelliğinden dolayı bilişsel gelişimde etkilidir (San ve Arı, 1988).

Bilgisayar oyunlarının algı, dikkat, öğrenme, problem çözme gibi bilişsel işlevleri geliştirdiği yönündeki kanıtlar göz ardı edilemeyecek kadar çoktur. Konuyla ilgili bir meta-analitik gözden geçirmenin sonuçları, bu oyunların görsel-uzaysal algıyı geliştirdiğini göstermektedir (Ferguson, 2007). Daha sonraki yıllarda yapılan araştırmalarda da benzer bulgular elde edilmiştir (örneğin, Sun, NingMa, MinBao, Chen ve Zhang, 2008). Çocuklara, gerçek dünya deneyimleri ile öğrenmenin beraberinde gelebilecek risk ve tehlikeler olmaksızın öğrenme olanağı vermesi (Schaffer, 2006) ve bazı oyunlarda problemin çözülebilmesi için oyuncuyu araştırmaya, iş birliğine teşvik etmesi ve deneme-yanılma olanağı sağlaması (Monke, 2009) gibi özellikleri de bu oyunların olumlu yanları olarak bildirilmektedir.

Okul öncesi dönemde bilgisayar, özellikle el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlayabilir. Dikkatini yoğunlaştırmada güçlük çeken aşırı hareketli çocuklar, ilgi çekici bir program karşısında daha uzun süre kalabilir. Bu nedenle bilgisayar kullanımı, çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardım ederek eğitimine katkı sağlayabilir. Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir. Bilgisayar oyunlarında yer alan ve hızlı bir şekilde karar vermeyi gerektiren problemler, çocukta problem çözme becerisinin gelişmesine katkıda bulunabilir (Oktay, 1999). Bilgisayar ayrıca, öğrencilerin bilgi düzeylerini ve yeteneklerini artırmasına yardımcı olmakta, ayrıca toplumsal yaşamın sıkıcı temposundan uzaklaştırıp öğrencilere hoşça vakit geçirme olanaklarını daha ucuz ve çeşitli bir biçimde sunabilmektedir (Demiray, 2003).

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmaya başladığı dönemde görsel dikkati ve el-göz koordinasyonunu geliştirdiği ve bilgisayar becerileri kazanmayı kolaylaştırdığı yönündeki

görüşlere karşılık, son yıllarda yapılan bazı araştırmalar tersi sonuçlar da vermiştir. Bilgisayar oyunu oynayan gençlerin davranışları ve beyin aktiviteleri incelendiğinde, bu oyunların düşünüldüğü gibi masum olmadıkları, bağımlılık yaratabilecekleri, gençlerin hem davranışlarını hem de beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilecekleri ile ilgili görüşler yaygınlaşmıştır (Doğan, 2006; Kawashima, 2003; Mathews, 2005).

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine ilişkin bulgular, bu tür oyunlar oynamanın olumsuz psikolojik sonuçlarına ilişkin daha ayrıntılı çalışmalar yapılmasına yol açmıştır. Bu bağlamda en sıklıkla ele alınan psikolojik olgulardan biri saldırganlıktır. Saldırganlık konusunda yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyunlarındaki (“etkileşimli görsel medya”daki) şiddetin etkilerinin, televizyondaki (“pasif görsel medya”daki) şiddetin etkileri kadar önemli olduğu şeklinde görüşler bulunmaktadır (Arriaga, Esteves, Carneiro ve Monteiro, 2006). Arriaga ve arkadaşlarının (2006) yaptığı çalışmanın sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın, düşmanlık duygularında doğrudan bir artışa neden olduğunu göstermektedir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlar üzerindeki etkilerinin incelendiği araştırmaların sonuçları genel olarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, saldırgan davranışlara neden olduğunu (Anderson ve Carnagey, 2005; Anderson ve Dill, 2000; Anderson ve Murphy, 2003; Bartholow ve ark., 2005; Bilgi, 2005; Çetinkaya, 1991; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Mackie, 1986; Dominick, 1984; Polman, Castro, Aken, 2008); yapıcı ve olumlu davranışları köreltip, sosyal etkileşimlerde sömürücü davranışları arttırdığını (Sheese ve Graziano, 2005; Silvern ve Williamson, 1987); düşmanlık duygularını ve kaygı düzeyini arttırdığını (Arriaga ve ark., 2006; Bushman ve Anderson, 2002; Ford ve Anderson, 1986; Uhlmann ve Swanson, 2004), düşük empati ve başkalarının acılarına karşı duyarsızlaşmaya neden olduğunu (Bushman ve Anderson, 2009; Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt, 2003) ve fiziksel saldırganlığa göz yuman ilkelerin kabullenilmesini sağladığını (Krahé ve Möller, 2004) ortaya koymaktadır.

### **Şiddet İçerikli Oyuncak: Tabanca**

Maalesef silah ve tabanca da günümüzde oyuncak kavramı içinde yer almaktadır ve budurum sonuçları bakımından zararları tartışılmaz bir durumdur. Bir çocuğa oyuncak silah almanın hiçbir masum gerekçesi olamaz. Bir çocuğa silah almak şiddet uygulamanın ya da bir başkasına zarar vermenin masum olduğunu düşünmek kadar tehlikelidir. Birçok ebeveynin savunması “Ben almasam arkadaşında görüyor, almak zorunda kalıyorum.”



şeklindedir ve maalesef bunun gerçekçi bir tarafı yoktur. Çocuklar her şeyi isteyebilirler. Yetişkinlerin farkı da burada ortaya çıkar. Onlar her şeyi isterken yetişkinler onların isteklerini doğru yönlendirmekle görevlidir. Oyuncak silah ile oynamanın asıl tehlikesi, çocuğun silah taşıyan kişilerin karakterine ilgi duymasıdır. Elindeki oyuncak silah ile birilerinden kimlik, karakter kopyalaması yapan çocuk, kendine örnek aldığı kişinin davranışlarına bürünür. Çocuğun silaha ilgisi onu elinde bulunduran kahramanın “çok kuvvetli” ve “kudretli” bir imaj ile sunulmasından kaynaklanmaktadır.

### **Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunların Zararları**

Öncelikle şiddet içerikli oyunların en bariz zararı olan, çocukta saldırganlığı artırmasını ele alalım. Anne ve babalarından sevgi alacakları dönemde çocukların şiddet içerikli oyunlar oynaması ya da izlemesi, saldırganlığa meyillerinin artmasına yol açmaktadır. Şiddet içeren oyunlar, çocuk ve gencin gündelik yaşamında, şiddete eğilim göstermesine neden olmakta; bilhassa çocuklar kendi imkânları ölçüsünde oyunlarda gördüğünü uygulamaya koymaya başlamaktadır. Dahası, bu çocuklar saldırganlıktan zevk almaktadır. Bunun sebebini, bilgisayar oyununun psikolojik olarak nasıl süreçlerde işlendiğine bakarak bulabiliriz.

İlk olarak; bu oyunlar sadece şiddet değil, hırs ve mutluluk duygusunun tatminini de sağlar.

Stratejiye dayalı savaş ve şiddet oyunlarını oynayan bir çocuk, o oyunda başarılı olursa kazanma duygusunu tadacak ve mutlu olacaktır. Çocuk bunu az bir çabayla ve sosyal olmayan, tamamen otomatik bir düzencele yani bilgisayar oyunuyla elde eder. Oysa günlük hayatta mutluluk, çoğumuzun gün içerisinde bundan daha az elde ettiği bir şeydir ve çaba gerektirir. Oyunların bu duyguyu daha “ucuz” a satmaları sebebiyle çocukların oyun oynama davranışları pekiştirilmiş olur. Eğer çocuk oyunda başarılı olamazsa fazlasıyla hırslanacak ve tekrar deneyecektir. Yine başarısızsa tekrar ve tekrar... Her seferinde “gameover” yazısını görerek oyun tarafından reddedilen bir çocuk, hırs gibi genellikle zarar veren bir duyguya ilaveten öfke hissedecektir. Çünkü reddedilmişlik, öfkeyle sonuçlanır. Öfke tekrar başarmaya yönelik bir hırs doğurur ve bu kısır döngü, mutluluk hormonu uğrunda sürer gider. İşte oyun bağımlılığının temelinde yatan asıl süreç budur.

İkinci olarak saldırganlığın oyundan nasıl bulaştığını ele alalım. Dışarıdan bakıldığında oyunda bir model vardır ve bu model şiddet uyguladığında ödüllendirilmektedir. Çocuk etrafındakileri model aldığı bir dönemde kendisini

etrafındakilerden daha çok mutlu eden bilgisayar oyunu kahramanını daha motive biçimde model alır ve bundan zevk duyar. Aynı mantık, çizgi filmlerde de geçerlidir. Çizgi filmde önemli olan şiddetin olup olmaması değil, şiddeti uygulayana “ne” olduğudur.

Eğer kahraman, şiddet uyguladığı için cezalandırılırsa, bu modelin özümsemesi düşük bir ihtimaldir. Şiddet içerikli oyunlara baktığımızda, kahramanın hemen hemen hiç cezalandırılmadığını hatta ödüllendirildiğini görürüz.

Üçüncü olarak şiddet içerikli oyunlar, birini dövmek, hırsızlık yapmak hatta öldürmek ve toplu katliam yapmaya kadar birçok vahşice unsuru kapsar. Bir çocuğun hayali öğelere bir yetişkinden daha fazla kapılıp, gerçeğe olan ayrımını daha zor yaptığını düşünürsek, bu çocuğun cinayeti, hırsızlığı, kavgayı gerçek dünyada da oyun gibi algılaması beklendik bir sonuçtur.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının diğer zararlı etkileri şöyle sıralanabilir:

- ✓ Düşmanlık duygularını beslemekte, kaygı düzeyinde artışa neden olmaktadır.
- ✓ Bu oyunlar fiziksel güç kullanımında artışa yol açmaktadır. Günlük hayatta, mutsuz edici olaylara daha saldırgan tepkiler vermeye sebep olmaktadır.
- ✓ Sosyal davranışlarda azalma söz konusudur. Şiddet içerikli oyunların yardımlaşma, iletişim kurma gibi sosyal davranışlara zarar vermesi ve saldırgan davranışı artırması nedeniyle kısa süre arkadaş grubundan soyutlanan çocuk, daha çok içine kapanacak ve bir takım psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması için oyunlara daha fazla sarılacaktır. Bu durum asosyal kişilik bozukluğuna sebebiyet verebilir.
- ✓ Şiddet içerikli oyunlar ile geçirilen zaman arttıkça obezite riski de artmaktadır. Zira bilgisayar başında açlığı gidererek oyuna engel olmayan fastfood, cips, kola tarzı yiyeceklerin obezite riskini artırdığı bilinmektedir.
- ✓ Bilgisayar başında geçirilen zaman arttıkça akademik başarıda azalma görülmektedir.

Çocuğun zihinsel motivasyon kaynakları kısa sürede mutluluk veren oyunlara kaydığı için, ders çalışma motivasyonu düşer.

### **Ne Yapılmalı Peki?**

Çocukların kontrolden çıkmasının ve okul derslerinde başarılarının azalmasının önüne geçilebilmesi için, bilgisayarlar vb. bağımlılık yapan teknolojik oyuncaklar çocukların odasına konulmamalı. Bilgisayar çocuk odası yerine salona konulmalı, aileler teknoloji ve güvenliği hakkında ve bağımlılık konusunda bilgili olmalı.

Bu ve benzeri uygulamalar, çocukların sanal âlemin uygunsuz ortamlarından korunmasında çok büyük katkısı olacaktır.

İngiltere eski başbakanı Gordon Brown' a sunulan bir komisyon raporuna göre, bilgisayarlar çocukların odasında değil, mutlaka oturma odalarında bulunmalı. Ebeveynler ancak bu yolla çocuklarının uygunsuz içerikli materyalleri görmesini engelleyebilirler. Meslektaşım, televizyon psikoloğu ve ebeveynlik uzmanı Tanya Byron, bilgisayar oyunlarının etkisi konusunda Brown'a sunmak için hazırladığı raporda; hangi şartla olursa olsun, çocukların bilgisayarı ebeveynlerinin gözetimi altında kullanması gerektiğini vurguluyor.

Rapora göre, ebeveynler de mutlaka bilgisayar-telefon oyunları ve internet konusundaki bilgilerini artırarak, bilgisayar ve internet kuşağından olan çocuklarıyla aralarındaki teknolojik kuşak farkını kapatmalıdırlar. Elbette kendilerini kaybetmeden!

İlköğretim ve lise öğrencileri, okul dönüşü bir saatten fazla, gereksiz bilgisayar kullanımı ile okulda öğrendiklerini hızla unutacaklardır. Hafta sonları ise bilgisayar ve internet kullanımı en fazla üç saat olabilir. Yaz aylarında ise günlük dört saatten fazla bilgisayar ve internet kullanmaları, çocukların psikososyal yaşamdan uzaklaşarak sanal âlemde dolaşmaya ve gerçeklikten uzak, sanal düşünmeye başlamalarına sebep olacaktır.

"Aile içerisinde anne ve baba ile birlikte yapıcı oyunlar oynamak çok önemli. Bu sayede çocuğun anne ve babaya daha fazla yaklaşması, ev içerisindeki diyalogun artması, çocukların toplumla ve aile ile iç içe yeni bir şekilde hayata bakması sağlanabilir. Çocuklarınıza yeterli zamanı ayırırsanız, şiddet içerikli oyunların etkilerini çocuklarınızın üzerinden atmış olursunuz. Her zaman için çocuklarınızla aile içerisinde paylaşımcı oyunları tercih edin."

Sonuç olarak çocuklarımıza, gençlerimize şiddet yerine sevgiyi, iyiyi, doğruyu, güzeli, evrensel doğruları ve değerleri aşıl原因ayan oyuncaklar ve oyunlar üretmeliyiz ki kendine güvenen, kendini bilen, ağzından çıkanı duyan, ulusal ve evrensel değerlere sahip kişiler olsunlar.

### **Kaynakça**

ANDERSON, C. A., CARNAGEY, N. (2005) The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition and Behavior. *Psychological Science*, 16:11: 882-889.

ANDERSON, C.A., MURPHY, C.R. (2003) Violent Video Games and Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior*, 29: 423-429.

- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim* 25 (265), 15-17.
- ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNEIRO, P., MONTEIRO, M.B., (2006) Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal. *Aggressive Behavior*, 32: 358-371.
- Arousal and Aggressive Thoughts: CALVERT, S.L., TAN, S.L. (1994) Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Interaction Versus Observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15: 125-139.
- ARSLAN, Y. ve BULGU, N. (2010). Oyunla Toplumsallaşma, *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 1, 1:8-22.
- BENTZEN, R. W. 2005. *Seeing young children*, Canada: Thomson.
- CALVERT, S.L., TAN, S.L. (1994) Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15: 125-139.
- Differences GIBB, G. D., BAILEY, J. R., LAMBIRTH, T. T., WILSON, W. P. (1983). Personality in High and Low Electronic Video Game Users. *Journal of Psychology*, 114, 159–165.
- DOĞAN, F. (2006) Video Games and Children: Violence in Video Games. *New Symposium Journal.*, 44-4: 161-164.
- FUNK, J.B., BUCHMAN, D.D., JENKS, J., BECHTOLDT, H. (2003) Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 24:413-36.
- FERGUSON, C.J. (2007) The Good, The Bad and The Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatr Q*, 78: 309-316.
- GENTILE, D.A., LYNCH, P.J., LINDER, J.R., WALSH, D.A. (2004) The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*. 27: 5-22.
- HANBABA, B. (2011). Oyunla Öğretim Yönteminin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi.
- KAYA, Ü, Ü. (2007). İlköğretim birinci kademe İngilizce derslerinde oyun etkinliğinin erişkiye etkisi, Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi (basılmamış).

- KAWASHIMA, R. (2003) TrainYourBrain. Fujito R (Translator). Japan: KumonPublishingCo., Ltd. SHEESE, B.E., GRAZIANO, W.G. (2005) TheEffects of Video-GameViolence on CooperativeBehavior. PsychologicalScience, 16-5: 354-357.
- KRAHE, B., MOLLER, I. (2004) PlayingViolentElectronicGames, HostileAttributionalstyle, andAggression-relatedNorms in GermanAdolescents. Journal of Adolescence, 27-1: 53-69.
- MEB, (2014). MEGEB Modül, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-1, Ankara: MEB.
- POLMAN, H., CASTRO, B. O., AKEN, M. (2008) ExperimentalStudy of theDifferentialEffects of PlayingVersusWatchingViolent Video Games on Children’sAggressiveBehavior. AggressiveBehavior, 34: 256- 264.
- SETZER, V.W., DUCKETT, G.E. (1994) Theriskstochildrenusingelectronicgames,
- SCHAFFER, D. W. (2006) HowComputerGamesHelpChildrenLearn. Newyork: PalgraveMacMillan ANDERSON, C.A., DILL, K. (2000) Video GamesandAggresiveThoughts, Feelings, andBehavior in theLaboratoryand in Life . Journal of PersonalityandSocialPsychology, 78-4: 772-790.
- SILVERN, S.B., WILLIAMSON, P. A. (1987). TheEffects of Video GamePlay on YoungChildren’sAggression, Fantasy, andProsocialBehavior. Journal of AppliedDevelopmentalPsychology, 8, 453– 46.
- SMITH, P.K. (2005). Childdevelopment, U.K.:Cambridge UniersityPress.
- SUN, D., NING MA, B.S., MIN BAO, B.S., CHEN, X.C., ZHANG, D. (2008). ComputerGames: ADouble-EdgeSword?.CyberPsychologyandBehavior, 11 (5): 545-548.
- TOKSÖZ, M.R. (1999) Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- ULUTAŞ, (2016). Okul Öncesi Eğitim’ de Oyun, Ankara; Eğiten Kitap.
- ÜNAL, M. (2009). Çocuk Gelişiminde Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 10, 2: 95-109.
- VESSEY, A. J., YIM-CHIPLIS, P. K., MACKENZIE, N. R. (1998) Effectes of televisionviewing on children’sdevelopment. PediatricNursing, 23-5: 483–486.
- YAVUZER, H. (2003) .Çocuk psikolojisi, 25. Baskı, İstanbul: Remzi Kitapevi.

YILMAZ, E., ÇAĞILTAY, K. (2004) Elektronik Oyunlar ve Türkiye.

Yörükoğlu, A. (2004). Çocuk ruh sağlığı. İstanbul: Özgür Yayınları.

YÖRÜKOĞLU, A. (2011). Çocuk ruh sağlığı, 31. Baskı, İstanbul: Özgür Yayınları.

<http://www.pedagogsevilyavuz.com/detay-icerik-pedagog-sevil-yavuz-690-makaleler-siddet-goren-cocuk-siddet-gosterir-cocugunuz-neden-saldirgan.html>

[<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>] Erişim tarihi: 15 Aralık 2009.

[<http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>] Erişim Tarihi: 15 Aralık 2009.

[http://bagcilarpirireis.meb.k12.tr/tema/icerikler/siddet-icerikli-oyunlarin-zararlari\\_1752617.html](http://bagcilarpirireis.meb.k12.tr/tema/icerikler/siddet-icerikli-oyunlarin-zararlari_1752617.html)

[www.cocukpsikologu.com](http://www.cocukpsikologu.com)

[www.pedagog.mobi](http://www.pedagog.mobi)

[www.mylifeistanbul.com](http://www.mylifeistanbul.com)