

BİLGİSAYAR OYUNLARI VE İNTERNET SİTELERİNDE SANAL ŞİDDET ÖGELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Hasan AKGÜNDÜZ*

Behçet ORAL**

Yunus AVANOĞLU***

Özet

Bu araştırmanın amacı; internet cafe kullanıcılarının çeşitli değişkenlere göre tercih ettikleri bilgisayar oyunlarının/internet sitelerinin türleri/tercih nedenlerine ilişkin görüşleriyle bilgisayar oyunları ve internet sitelerinin içerdiği sanal şiddet öğelerine ilişkin algılarını belirlemektir. Araştırma, Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi sınırları içinde kalan 116 internet kafeyi kapsamaktadır. Random yöntemiyle seçilmiş 72 internet cafe'de bulunan 224 kullanıcıya katılmıştır. Verilerin analizinde % /yüzde, varyans analizi /one-way ve anlamlılık testlerinden scheffé testi kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre internet cafe kullanıcılarının en fazla savaş türü /%27.2 oyunlarını ve bu oyunları da en fazla zevk almak için /%42.0 tercih ettikleri saptanmıştır. İnternet cafe kullanıcılarının bilgisayar oyunları ve internet sitelerinin içerdiği sanal şiddet öğelerine ilişkin algılarının orta düzeyde olduğu gözlemlenmektedir. Yine araştırmada en çok girilen internet sitelerinin haber /%15.4, bahis /%11.2 ve sohbet /%9.0 türlerinde yoğunlaştığı saptanmıştır. Kullanıcılar, internet sitelerine daha çok hoşlandıkları /%36.9 için girdiklerini belirtmişlerdir.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar oyunları, internet sitesleri, sanal şiddet, değerler

Giriş

İnsanlığın şimdilerde deneyimlediği yaygın negativitelerden biri; *bilgisayar oyunları* ve *internet siteleri* kanalıyla bilince nüfuz eden *siber terör* veya *sanal şiddet* olarak tanımlanabilecek *enerjetik/psiko-sosyal kirlilik dalgası*dır. İnsan bilincini ruhsal/zihinsel/eylemsel düzlemlerde terörize eden bu oluşumun ayırdedici niteliği; enerjetik bedenin kök çakrasındaki masumiyet kalitesine yoğunlaşması ve açının merkezini bloke ettikten sonra, aynı kökten beslenen diğer ruhsal kaliteleri kolaylıkla yozlaştırabilmesidir. Soyut ve örtülü yöntemlerle korku ve şiddeti büyüten siber terörün kısa/orta/uzun vadeli sonuçları ise ruhsal bağışıklığını yitirmiş, farkındalık ve yön duygusundan mahrum olduğu için her türlü istismara açık hale gelmiş ve büyük ölçüde çevre koşullarının belirlediği tepkisel bilinç/daha doğrusu bilinçsizlik formları yığındır (Akgündüz, 2005).

Siber terörün dünyada ve Türkiye'de yöneldiği/yoğunlaştığı öncelikli kitle, yetişmekte olan nüfus popülasyonu yani genç kuşaklardır (Halis, 2001, 97-98; Sünbül, 2002). Bu durum, genç kitlenin depremelliği oldukça yüksek araç değerlere ve

* Prof. Dr.; Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri

** Yard. Doç. Dr.; Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü

*** Arş. Gör.; Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı

alt hazlara koşullanmış bilinç titreşim frekansı ve kişilik kaliteleriyle ilişkilidir. Söz-konusu frekansta titreşimi netice veren dipboyuttaki dinamikler ise *dayatmacı/ dışlayıcı/ yargılayıcı/ayrılık bilincini besleyen/ korku ve tepkisellik* değerlerine temellendirilmiş yaşam felsefesi ve bilinç programlamasıdır (Akgündüz, 2005). Demek oluyor ki internet ve bilgisayar oyunları ekseninde yayılan bilinç kirliliği ve buna bağlı bireysel/toplumsal ödemler, kolektif bilincin *aile/okul/işyeri/medya/arkadaş grubu* kısacası resmi ve sivil toplum örgütleri ekseninde gerçekleştirdiği toplumsal bilinç programlamasının doğal sonuçlarıdır (Ergün, 1998; Akbaba ve Altun, 1998; Oral, 2005; Sönmez, 1998,19). Bu bağlamda *dış ve iç mihrakların gençliği kasıtlı olarak dejenera ettiği* varsayımına bağlı düzeltici denetim tepkiselliği, mevcut problematik durumları çözmek/aşmak şöyle dursun, vaki negativitelerin nüfuzunu artırıcı ve insan aurasında yeni çatlaklar oluşturarak negativiteyi büyütücü *suç/önlem döngüsünü* pekiştirmektedir (Akgündüz, 2005; Akgündüz vd., 2005) Bu sosyal tablo, çözümün çoğu poliseye nitelikli tepkisel önlemlerde olmadığı; *etkisel* boyutta bilinç dönüşümünün kılavuzlanması ve *haz/değer* çitasının yükselmesine bağlı olarak *kendiliğinden isteksizlik farkındalığı* ile bilinci terörize eden kirlilik dalgasına karşı ruhsal bağıışıklığın artırılması noktasında temerküz ettiği gerçeğini işaretlemektedir.

İşte bu araştırma, değişik psikolojik/sosyal/ekonomik/kültürel negativitelerin rutubetlendirdiği Diyarbakır'da (Akgündüz vd., 2005; Türkdoğan, 1990; Türkdoğan, 1998, 262) siber terörün halihazırda deneyimlenen nüfuz kanallarını/yaygınlık düzeyini belirlemeye ve toplumun bilinç genetiğini değiştirme temelli dönüştürücü/etkisel eğitim duruşuna bilimsel bir alt yapı oluşturmak üzere gerçekleştirilen sınırlı bir ölçme/değerlendirme çabasıdır. Araştırmada siber terörün yol açtığı mevcut tepkisel bilinç ödemlerini ölçmek amacıyla bilgisayar oyunları ve internet siteleri kanalıyla deneyimlenen sanal şiddet öğelerinin neler olduğu alt sorularına/alt amaçlarına cevap aranmıştır. Bu cümleden olarak araştırmanın konu/yöntem/ölçme aracı öğelerine ilişkin temel varsayımları şunlardır:

- * *Bilgisayar oyunları ve İnternet siteleri, şiddet içeren duyguların oluşumuna ve bireysel/kolektif ölçekli bilinç ödemlerine/tepkiselliklere yol açmaktadır.*
- * *Veri toplama yöntemi, teorik projeksiyonlarla alan verilerinin yüzleştirilmesi anlamında hipotez testi için alandan gerekli verilerin toplanmasına elverişli niteliklere sahiptir.*
- * *Ölçme aracı olarak geliştirilen anket ve veri toplama ölçeğinde kapsam geçerliliği sağlanmış; araştırma evrenini temsil yeterliliğini haiz bir örneklem oluşturulmuştur.*

Araştırmada konu, yöntem ve ölçme aracına ilişkin sınırlılıklar da şöyle saptanmıştır;

- * *Araştırma, konuyla ilgili literatür taraması, anket ve ölçek uygulamalarıyla sınırlıdır.*
- * *Araştırma, veri toplama sürecinin gerçekleştirildiği Nisan-Mayıs 2004 dönemine ait kullanıcı görüşleriyle sınırlıdır.*

Yöntem

Araştırma Modeli: Araştırma, literatür taraması ve anket uygulamasını içeren betimsel bir modele dayandırılmıştır.

Evren ve Örneklem: Araştırma, Nisan-Mayıs 2004 tarihi itibarıyla Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi sınırları içinde yer alan toplam 116 internet kafeyi kapsamak-

tadır. Araştırmanın örneklemini ise toplam 116 cafe içinden random/rasgele yöntemiy-le seçilmiş 72 cafeden oluşmaktadır. Veri toplama aracı, ulaşılan cafelerde oyun icra eden kişilerin tamamına uygulanmıştır. Bilgisayar oyunları için toplam 224 kişi, internet siteleri için ise toplam 190 kişi araştırmanın kapsamına alınmıştır. Ancak bazı anketlerin eksikliği nedeniyle siteler için münhasıran 134 kişinin, bilgisayar oyunları için ise 161 kişinin görüşleri değerlendirilmeye alınabilmiştir.

Verilerin Toplanması: Veri toplamda ilk adım, ilgili literatürün taranması ve gerekli notların alınması şeklinde gerçekleşmiştir. Teorik projeksiyonların yüzleştirileceği alan verilerini toplamak üzere de internet cafelerde bilgisayar oyunları ve internet siteleri kullanıcılarına ait kişisel bilgiler ile *oyunlar ve sitelerin içerdiği olumsuz duygular/sanal şiddet öğeleri* olmak üzere iki bölümde duygu/tutum ölçümü yapacak bir veri toplama aracı geliştirilmiştir. Söz konusu araçta bilgisayar oyunlarının/internet sitelerinin içerdiği olumsuz duyguları/sanal şiddet öğelerini ölçmeye elverişli bilinç blokları hiyerarşisi enerjistik bedeninin izdüşümü olarak doğal bilinç kaliteleriyle simetrik bir düzen içinde ve veri toplama aracında yer aldığı şekliyle şöyle tablolaştırılabilir;

| <i>Tepkisel Doğaya/Korku Benine Özgü Bilinç Ödemleri</i> | <i>Proaktif Doğaya/Sevgi Benine Özgü Bilinç Kaliteleri</i> |
|--|---|
| <i>Şehvet/ fanatizm/yapaylık/yön illüzyonları</i> | <i>Masumiyet/doğallık/yön duygusu ve farkındalık vizyonu</i> |
| <i>Tatminsizlik ve yetersizlik illüzyonları</i> | <i>Tatminkarlık ve yeterlilik vizyonu</i> |
| <i>Otorite bağlılığı illüzyonu</i> | <i>Kendi kendinin efendisi olma vizyonu</i> |
| <i>Tepkisellik/ olana aktif-pasif direniş illüzyonları</i> | <i>Egoya direniş/doğallık ve olanı kutsama vizyonu</i> |
| <i>Sevgisizlik / güvensizlik/ yetersizlik/ karamsarlık illüzyonu</i> | <i>Koşulsuz sevgi/güven/yeterlilik/doğal neşe ve şükran vizyonu</i> |
| <i>Bağımlılık/koşullanma/ önyargı illüzyonları</i> | <i>Koşulsuz sevgi, cesaret ve kutsama vizyonu</i> |
| <i>Korku/şiddet/saldırganlık illüzyonları</i> | <i>Koşulsuz sevgi/ doğal çeşitliliği kutsama ve şefkat vizyonu</i> |
| <i>Cinsel şiddet illüzyonu</i> | <i>Doğal cinsel deneyim vizyonu</i> |
| <i>Ayrımcılık/bencillik/ rekabet illüzyonları</i> | <i>Bütünün parçası olma/diğergamlık ve kendini aşma vizyonu</i> |
| <i>Değişik kültürlere özentî ve sahiplenme illüzyonu</i> | <i>Ulusal kültürü içselleştirme/farklı kültürleri kutsama vizyonu</i> |
| <i>Şüpheli illüzyonu</i> | <i>Teslimiyet/kutsama/ doğal neşe vizyonu</i> |

Bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duyguları/sanal şiddet öğelerini değerlendirme bağlamında toplam altı gözlemcinin görüşünden yararlanılmıştır. İnternet sitelerinin içerdiği olumsuz duygular/sanal şiddet öğeleri için ise site kullanıcılarının görüşlerine başvurulmuş ve olumsuz duygu/değer ölçeği, *Likert tipi beşli derecelemeye* uygun olarak yapılandırılmıştır.

Gözlemciler örneklem alınan cafelere bizzat giderek, aktif olarak deneyimlenen oyunların içeriğini incelemiş ve görüşlerini *bilgisayar oyunları gözlem formuna* kaydetmişlerdir. Yapılan gözlemler oyun adlarına göre tasnif edilmiş; her gözlemci izlediği oyun yada oyunların içerdiği olumsuz duyguları beşli bir derecelemeye göre puanlamıştır. Daha sonra 6 gözlemcinin ilgili oyuna ilişkin puanlarının ortalaması alınarak, oyunun içerdiği olumsuz duyguların düzeyi belirlenmiştir. İnternet sitelerinin değerlendirilmesi bağlamında ise yine gözlemcilerin cafelere giderek doğrudan deneyimlenen sitelerin içeriklerini izlemeleri ve her kullanıcı için ayrı bir veri toplama

ma aracıyla durumun belirlenmesi cihetine gidilmiştir. Kullanıcılar site hakkındaki algılarını, beşli bir dereceleme ölçeği ile gözlemciye yansıtmışlardır.

Verilerin Çözümlemesi ve Yorumu: Araştırmada veri çözümlemesi, SPSS 11.0 programıyla; bulguların yorumlanması ise frekans ve ortalama ölçütlerine göre gerçekleştirilmiştir. Bu cümleden olarak bilgisayar oyunlarının ve internet sitelerinin içerdiği olumsuz duygular kısmı için *çok düşük/1, düşük/2, orta/3, yüksek/4 ve çok yüksek/5* dereceleri kullanılmıştır. Aritmetik ortalamaların yorumlanmasında ise 1.00-1.79 arasındaki ortalama değerler *çok düşük*, 1.80-2.59 arasında bulunanlar *düşük*, 2.60-3.39 arasındakiler *orta*, 3.40-4.19 arasındakiler *yüksek* ve 4.20-5.00 arasındakiler *çok yüksek* derecede değerlendirilmiştir. Düzeylerin yer aldığı bu aralıklar, seçeneklere verilen en düşük değer olan 1 ile en yüksek değer olan 5 arasındaki seri genişliğinin seçenek/düzye sayısına bölünmesi ile elde edilmiştir.

Bulgular ve Yorum

Bilgisayar oyunları ve internet sitelerinin içerdiği olumsuz duyguları belirlemek için yapılan bu araştırmada elde edilen bulgular; *bilgisayar oyunlarının ve internet sitelerinin içerdiği olumsuz duygular* olmak üzere iki ana başlık altında irdelenmiş ve iç yoruma tabi tutulmuştur.

1. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunlarının değerlendirilmesi için toplanan veriler; kullanıcıların çeşitli değişkenlere göre tercih ettikleri bilgisayar oyunlarının türleri ve tercih nedenleriyle bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygulara ilişkin algıları olmak üzere iki alt başlıkta çözümlenmiştir. Bu bağlamda bulgular, öncelikle kullanıcıların tercih ettikleri oyun türü ve oyunu tercih nedenine göre sunulmaktadır.

1.1 Kullanıcıların Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunlarının Türü

Kullanıcıların, tercih ettikleri bilgisayar oyun türüne ilişkin görüşleri öncelik-*le eğitim düzeyi* değişkenine göre çözümlenmiş ve elde edilen sayısal veriler Tablo 1'e yansıtılmıştır.

Tablo 1 Eğitim Düzeyi ve Oyun Türü Arasındaki İlişkiler

| Oyun Türü | İlköğretim | | Ortaöğretim | | Üniversite | | Toplam | |
|-----------|------------|------|-------------|------|------------|------|--------|------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Savaş | 22 | 32.8 | 31 | 23.1 | 8 | 34.8 | 31 | 27.2 |
| Spor | 12 | 17.9 | 35 | 26.1 | 4 | 17.4 | 51 | 22.8 |
| Strateji | 12 | 17.9 | 31 | 23.1 | 7 | 30.4 | 50 | 22.3 |
| Zeka | - | - | 3 | 2.2 | 1 | 4.3 | 4 | 1.8 |
| Macera | 15 | 22.4 | 25 | 18.7 | 1 | 4.3 | 41 | 18.3 |
| Diğer | 6 | 9.0 | 9 | 6.7 | 2 | 8.7 | 17 | 7.6 |
| Toplam | 67 | 29.9 | 134 | 59.8 | 23 | 10.3 | 224 | 100 |

Tablo 1'deki nicel değerler incelendiğinde, araştırmaya katılan kullanıcıların sırasıyla ilköğretim/%29.9, ortaöğretim/%59.8 ve yükseköğretim/%10.3 çıkışlı oldukları saptanmaktadır. Yine aynı sayısal veriler çerçevesinde en fazla tercih edilen oyun türlerinin sırasıyla savaş /%27.2, spor /%22.8, strateji /%22.3 ve macera /%18.3; en az tercih edilen oyun türünün ise zeka /%1.8 oyunları olduğu gözlemlenmektedir. İlköğretim /%32.8 ve yükseköğretim/%34.8 mezunlarının savaş türü, orta-

öğretim mezunlarının ise spor türü /%26.1 oyunları ağırlıklı olarak tercih etmiş olmaları; bilhassa ilköğretim mezunlarının zeka oyunlarını hiç tercih etmemiş olmaları Tablo 1'den yapılabilecek öteki çıkarımlardır. Kullanıcıların oyunları tercih nedenleri, literatür ve benzer araştırma sonuçlarına göre *düşsel ortamlar/meydan okuma/merak (Kirriemuir, 2002)/rekabet/sosyal iletişim/çeşitlilik/canlandırıcı etki/zaman geçirmek/rahatlamak/stresden kaçmak* misali seçeneklerde yoğunlaşmaktadır (Shenny, 2001). Burada dikkat çekici husus; Güneydoğu Anadolu Bölgesi ve Diyarbakır'da yakın dönemde deneyimlenen *Büyük Toplum Değerlerine* yabancılaşma olgusunu hızlandırıcı ayrılık illüzyonu/ayrılıkçı şiddet/resmi-sivil toplum diyalektigi temelinde genç kuşağın korku beni ve tepkisel doğanın bir ifadesi olarak *oluşturma ve alma* modunda şiddeti bir hayat üslubu ve ifade biçimi olarak yüceltmesi; bu bağlamda bilincinde dolaşan söz konusu negatif enerjiyi sanal boyutta savaş oyunlarıyla deneyimleme ve tatmin arayışlarına yönelmiş olmasıdır.

Oyun türleri alt başlığında mercek altına alınan bir diğer nedensellik ilişkisi, kullanıcıların tercih ettikleri bilgisayar oyun türleriyle sosyo-ekonomik düzeyleri arasındaki birlikte değişim ilişkisidir. Konuya ilişkin sayısal veriler Tablo 2'ye şöyle yansımıştır;

Tablo 2 Tercih Edilen Oyun Türleri ve Sosyo-Ekonomik Düzey İlişkisi

| Oyun Türü | Düşük | | Orta | | Yüksek | | Toplam | |
|-----------|-------|------|------|------|--------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Savaş | 17 | 41.5 | 34 | 25.8 | 7 | 15.6 | 58 | 26.6 |
| Spor | 8 | 19.5 | 29 | 22.0 | 12 | 26.7 | 49 | 22.5 |
| Strateji | 4 | 9.8 | 36 | 27.3 | 9 | 20.0 | 49 | 22.5 |
| Zeka | 1 | 2.4 | 3 | 2.3 | - | - | 4 | 1.8 |
| Macera | 5 | 12.2 | 25 | 18.9 | 11 | 24.4 | 41 | 18.8 |
| Diğer | 6 | 14.6 | 5 | 3.8 | 6 | 13.3 | 17 | 7.8 |
| Toplam | 41 | 18.8 | 132 | 60.6 | 45 | 20.6 | 218 | 100.0 |

Tablo 2'deki verilere göre kullanıcıların sosyo-ekonomik düzeyleri sırasıyla düşük/%18.8, orta/%60.6 ve yüksek/%20.6 seçeneklerinde yoğunlaşmaktadır. Bu bağlamda düşük sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcılar en fazla savaş türü /%41.5 oyunları, orta sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcılar strateji /%27.3 oyunlarını ve yüksek sosyo-ekonomik düzeyde olanlar ise spor/%26.7 oyunlarını ilk sırada tercih etmektedirler. Dikkat çekici bir husus zeka oyunlarının yüksek sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcılar tarafından hiç tercih edilmemiş olmasıdır. Öğrenim düzeyinin yükselmesine bağlı olarak savaş/strateji/macera türü oyunların öncelenmesi, bilhassa kolektif bilinç evriminin omurgasında yer alan Türk eğitim sisteminin kalıcı değerlerden çok çatışmacı ve uçucu değerlere matuf tersine işleyen dönüştürücü performansını işaretlemektedir.

Kullanıcıların yaşlarına göre tercih ettikleri bilgisayar oyun türleri ise Tablo 3'teki şu dağılımda ifadesini bulmuştur;

Tablo 3 Tercih Edilen Oyun Türleri ve Kullanıcı Yaşı Arasındaki İlişki

| | 12 ve Altı | | 13-15 | | 16-18 | | 19-24 | | 25 ve Üstü | | Toplam | |
|----------|------------|------|-------|------|-------|------|-------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Savaş | 7 | 38.9 | 17 | 36.2 | 14 | 25.5 | 17 | 21.8 | 6 | 23.1 | 61 | 27.2 |
| Spor | 1 | 5.6 | 8 | 17.0 | 12 | 21.8 | 23 | 29.5 | 7 | 26.9 | 51 | 22.8 |
| Strateji | 4 | 22.2 | 7 | 14.9 | 13 | 23.6 | 16 | 20.5 | 10 | 38.5 | 50 | 22.3 |
| Zeka | - | - | 1 | 2.1 | 1 | 1.8 | 2 | 2.6 | - | - | 4 | 1.8 |
| Macera | 5 | 27.8 | 11 | 23.4 | 12 | 21.8 | 12 | 15.4 | 1 | 3.8 | 41 | 18.3 |
| Diğer | 1 | 5.6 | 3 | 6.4 | 3 | 5.5 | 8 | 10.3 | 2 | 7.7 | 17 | 7.6 |
| Toplam | 18 | 8.0 | 47 | 21.0 | 55 | 24.6 | 78 | 34.8 | 26 | 11.6 | 224 | 100.0 |

Yukarıdaki sayısal veriler; kullanıcıların %34.8'i 19-24 yaş kategorisi, %24.62'si 16-18 yaş kategorisi, %21.0'ı 13-15 yaş kategorisi, %11.6'sı 25 ve üstü yaş kategorisinde yoğunlaştıklarını göstermektedir. Aynı veri dağılımına göre 12 ve altı /%38.9, 13-15 /%36.2 ve 16-18 /%25.5 yaş kategorisinde olanların savaş, 19-24 yaş kategorisinde olanların spor /%29.5 ve 25 ve üstü yaş kategorisinde olanların ise strateji /%38.5 türü oyunları ilk sırada tercih ettikleri saptanmıştır. Bu bağlamda kullanıcı yaşı yükseldikçe savaş türü oyunlara daha az yoğunlaşma olduğu, bu kabil yönelimlerin 12 ila 25 yaş arasına yığıldığı gözlemlenmektedir. Söz konusu bulgu temelinde çoğunlukla okul çağı nüfusunun negatif çevre enerjilerine ve istismara açık bilinç enfeksiyonları taşıdığı söylenebilir.

1.2. Bilgisayar Oyunlarını Tercih Etme Nedenleri

Bu alt başlıkta kullanıcıların bilgisayar oyunlarını tercih nedenleri öncelikle öğrenim düzeyi açısından incelenmiş ve elde edilen veriler aşağıdaki tabloya yansıtılmıştır/Tablo 4.

Tablo 4 Bilgisayar Oyunu Tercih Nedeni ve Öğrenim Düzeyi Arasındaki İlişkiler

| | İlköğretim | | Ortaöğretim | | Üniversite | | Toplam | |
|----------------|------------|------|-------------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk Alma | 28 | 43.1 | 54 | 40.9 | 10 | 45.5 | 92 | 42.0 |
| Grupla Oynama | 2 | 3.1 | 19 | 14.4 | 2 | 9.1 | 23 | 10.5 |
| Heyecan-Macera | 14 | 21.5 | 20 | 15.2 | 2 | 9.1 | 36 | 16.4 |
| Boş Zaman | 7 | 10.8 | 13 | 9.8 | 3 | 13.6 | 23 | 10.5 |
| Rahatlama | 3 | 4.6 | 9 | 6.8 | 2 | 9.1 | 14 | 6.4 |
| Merak | 7 | 10.8 | 8 | 6.1 | 1 | 4.5 | 16 | 7.3 |
| Diğer | 4 | 6.2 | 9 | 6.8 | 2 | 9.1 | 15 | 6.8 |
| Toplam | 65 | 29.7 | 132 | 60.3 | 22 | 10.0 | 219 | 100.0 |

Tablo 4'deki sayısal dağılım, kullanıcıların oyun tercihinde zevk/%42.0, heyecan-macera/%16.4, grup etkinliği/%10.5 ve boş zaman değerlendirme/%10.5 seçeneklerine yoğunlaştıklarını göstermektedir. Aynı sayısal dağılımda, zevk seçeneğinin yükseköğrenim/%45.5, ilköğrenim/%43.1 ve ortaöğrenim/%40.9 düzeylerinde yarı yarıya öncelenmiş olması, araç ve uçucu değerler temelinde düşük haz koşullanma-

larına bağlı toplumsal bilinç programlaması ve düşük profilli bilinç titreşimlerini yansıtması bakımından oldukça manidardır.

Bilgisayar oyunlarını tercih nedenleri ikinci derecede kullanıcıların sosyo-ekonomik düzeylerine göre incelenmiş ve çözümleme sonuçları Tablo 5'e aktarılmıştır;

Tablo 5 Bilgisayar Oyununu Tercih Nedeni ve Sosyo-Ekonomik Düzey İlişkisi

| Oyunu Tercih Nedeni | Düşük | | Orta | | Yüksek | | Toplam | |
|---------------------|-------|------|------|------|--------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk Alma | 20 | 50.0 | 48 | 36.9 | 21 | 48.8 | 89 | 41.8 |
| Grupla Oynama | - | - | 17 | 13.1 | 5 | 11.6 | 22 | 10.3 |
| Heyecan-Macera | 9 | 22.5 | 23 | 17.7 | 4 | 9.3 | 36 | 16.9 |
| Boş Zaman | 2 | 5.0 | 15 | 11.5 | 4 | 9.3 | 21 | 9.9 |
| Rahatlama | - | - | 10 | 7.7 | 4 | 9.3 | 14 | 6.6 |
| Merak | 3 | 7.5 | 10 | 7.7 | 3 | 7.0 | 16 | 7.5 |
| Diğer | 6 | 15.0 | 7 | 5.4 | 2 | 4.7 | 15 | 7.0 |
| Toplam | 40 | 18.8 | 130 | 61.0 | 43 | 20.2 | 213 | 100.0 |

Tablo 5'teki verilere göre, düşük/%50.0 ve yüksek/%48.8 sosyo-ekonomik düzeylerdeki kullanıcılar, orta düzeye/%36.9 nispetle bilgisayar oyunlarını tercihte zevk seçeneğini daha fazla öncelemektedirler. Söz konusu veriler de Tablo 4'teki iç yorumu destekleyici bir çıkarsamaya imkan sağlamaktadır.

Bilgisayar oyunlarının tercihinde yaş değişkenine ilişkin veriler Tablo 6'da yer almaktadır;

Tablo 6 Bilgisayar Oyununu Tercih Etme Nedeni ve Yaş İlişkisi

| | 12 ve Altı | | 13-15 | | 16-18 | | 19-24 | | 25 ve Üstü | | Toplam | |
|----------------|------------|------|-------|------|-------|------|-------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk | 7 | 41.2 | 16 | 34.8 | 29 | 52.7 | 32 | 42.1 | 8 | 32.0 | 92 | 42.0 |
| Grup Etkinliği | - | - | 3 | 6.5 | 4 | 7.3 | 9 | 11.8 | 7 | 28.0 | 23 | 10.5 |
| Heyecan | 6 | 35.3 | 11 | 23.9 | 10 | 18.2 | 7 | 9.2 | 2 | 8.0 | 36 | 16.4 |
| Boş Zaman | 1 | 5.9 | 5 | 10.9 | 2 | 3.6 | 11 | 14.5 | 4 | 16.0 | 23 | 10.5 |
| Rahatlama | - | - | 4 | 8.7 | 5 | 9.1 | 4 | 5.3 | 1 | 4.0 | 14 | 6.4 |
| Merak | 2 | 11.8 | 5 | 10.9 | 2 | 3.6 | 6 | 7.9 | 1 | 4.0 | 16 | 7.3 |
| Diğer | 1 | 5.9 | 2 | 4.3 | 3 | 5.5 | 7 | 9.2 | 2 | 8.0 | 15 | 6.8 |
| Toplam | 17 | 7.8 | 46 | 21.0 | 55 | 25.1 | 76 | 34.7 | 25 | 11.4 | 219 | 100.0 |

Tablo 6'daki veriler, 16-18 yaş grubundakilerin %52.7'si, 19-24 yaş grubundakilerin %42.1'i, 12 ve altı yaş grubundakilerin %41.2'si, 13-15 yaş grubundakilerin %34.8'i ve 25 ve üstü yaş grubundakilerin ise %32.0 oranlarında bilgisayar oyunlarını zevk almak için tercih ettiklerini göstermektedir. Konuya ilişkin literatür ve benzer araştırma verileri, bu vadede *stres/hoş vakit geçirme/çeşitlilik/rekabet/düşsellik/sosyal iletişimi deneyimleme* nedenleriyle bilgisayar oyunlarına talep yoğunlaşmasının ortaya çıktığını işaretlemektedir (<http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.doc>). Her halükarda bilgisayar oyunları fenomeni karşısında genç duruşun, bireysel/kollektif bilinç evrimi açısından kalıcı değer taşımayan

tepkisel yaklaşımlar ve tatmin edildikçe doyumsuzluğu artıran güdüsel doğaya ilişkin ruhsal/zihinsel duruşlarla bloke edilmiş görüntüsü oldukça manidardır.

1.3. Bilgisayar Oyunlarının İçerdiği Olumsuz Ögelere İlişkin Algılar

Bu alt başlıkta kullanıcıların eğitim ve sosyo-ekonomik düzeyleri ile yaşlarına göre bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygulara ilişkin algıları varyans analiziyle/one-way çözümlenmiş ve elde edilen sayısal veriler Tablo 7'ye yansıtılmıştır;

Tablo 7 Bilgisayar Oyunlarındaki Olumsuz Duygulara İlişkin Algılar

| | | N | Ortalama | Stan. Sap. | Sonuç |
|----------------------|-------------|-----|----------|------------|---|
| Eğitim Düzeyi | İlköğretim | 39 | 2.88 | 1.12 | F: 0.72 p>0.05 |
| | Ortaöğretim | 98 | 3.03 | 1.10 | |
| | Üniversite | 20 | 3.25 | 0.92 | |
| | Toplam | 157 | 3.02 | 1.12 | |
| Sosyo-ekonomik Düzey | Düşük | 24 | 3.12 | 1.23 | F: 3.37, P<0.05 Orta ve Yüksek Düzey Arasında Fark Var |
| | Orta | 91 | 3.14 | 0.97 | |
| | Yüksek | 37 | 2.59 | 1.30 | |
| | Toplam | 152 | 3.00 | 1.12 | |
| Yaş | 12 ve Altı | 11 | 2.66 | 1.01 | F: 3.63 P<0.05 16-18 ile 19-24 Yaş Grupları Arasında Anlamlı Fark Var. |
| | 13-15 | 20 | 3.09 | 1.11 | |
| | 16-18 | 41 | 2.53 | 1.12 | |
| | 19-24 | 63 | 3.29 | 1.12 | |
| | 25 ve üstü | 22 | 3.25 | 0.88 | |
| | Toplam | 157 | 3.02 | 1.12 | |

Tablo 7'deki veriler, kullanıcıların eğitim düzeylerine göre bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygulara ilişkin ortalama puanlarının 2.88 ile 3.25 arasında değiştiği, ancak ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını göstermektedir. Kullanıcılar, öğrenim düzeyinin yükselmesine bağlı olarak oyun içeriğindeki sanal şiddet öğelerine daha duyarlı yaklaşmaktadırlar. Tablodan yapılabilecek bir başka çıkarım; kullanıcıların sosyo-ekonomik düzeyleri bağlamında ortalama puanları arasında gözlenen farkın anlamlılığıdır. Uygulanan Scheffé testi sonucu bu durumun orta ve yüksek sosyo-ekonomik düzeylerdeki kullanıcıların puan ortalamalarından kaynaklandığı kanaatine varılmıştır. Aynı sayısal veriler, sosyo-ekonomik düzey değişkenine göre orta düzeydekilerin *orta*/3.14, yüksek düzeydekilerin ise *düşük*/2.59 oranda sanal şiddet öğelerine duyarlı olduklarını göstermektedir. Öte yandan yaş değişkenine göre bilgisayar oyunlarının şiddet içeriği konusundaki duyarlılığın -Scheffé testi çerçevesinde- 16-24 yaşlar arasında düşükten orta dereceye doğru yükseliş trendinde seyrettiği anlaşılmaktadır/2.53-3.29. Kısacası bilgisayar oyunlarının şiddet içeriği konusunda genç duruş *orta* düzeyde bir duyarlılığa sahip gözükmektedir/3.02.

Araştırmanın birinci alt amacına bağlı son ölçümleme, bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygular hakkında görüşlere ulaşma çabasıdır/Tablo 8. Ulaşılan veriler itibariyle GTA-Vice City/2.27, Satranç/2.33 ve Red Alert/2.16 oyunlarının içerdiği olumsuz duyguların *düşük*; Counter Strike/2.85, My Payne/3.00, FIFA/2.73, Recoil/2.83, Age of Empires/2.58, The House of Dead/3.33, Street Fighter/3.00 ve Global Oparator/3.33 *orta*; Half Life/3.46, MOTO/3.94, Okey/3.83, Top Gun/4.00 ve NBA/3.55 adlı oyunların yüksek düzeyde olumsuz duygu ve şiddet enerjisi içerdiği gözlemlenmektedir.

Tablo 8 Bilgisayar Oyunlarının İçerdiği Sanal Şiddet Öğeleri

| Oyun İsmi | Kullanıcı Sayısı (N) | Duygu Yoğunluğu Ortalaması |
|-------------------|----------------------|----------------------------|
| Counter Strike | 34 | 2.85 |
| GTA-City | 12 | 2.27 |
| Half Life | 16 | 3.46 |
| May Payne | 2 | 3.00 |
| Need For Speed | 9 | 2.72 |
| FİFA | 26 | 2.73 |
| MOTO | 6 | 3.94 |
| Recoil | 2 | 2.83 |
| Age of Empires | 8 | 2.58 |
| Okey | 6 | 3.83 |
| Santraç | 1 | 2.33 |
| The House of Dead | 2 | 3.33 |
| Red Alert | 2 | 2.16 |
| Street Fighter | 1 | 3.00 |
| Top Gun | 1 | 4.00 |
| NBA | 3 | 3.55 |
| Global Operator | 1 | 3.33 |
| Diğer | 25 | 3.02 |

2. İnternet Sitelerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt amacına tekabül eden internet sitelerinin içerdiği olumsuz duygular; sırasıyla kullanıcıların tercih ettikleri sitelerin türü, tercih nedenleri ve sitelerinin içerdiği olumsuz öğelere ilişkin algılar olmak üzere üç alt başlıkta irdelenmiştir.

2.1. Kullanıcıların Tercih Ettikleri Sitelerin Türü

Kullanıcıların tercih ettikleri site türleri ve bu siteleri tercih etme nedenleri; eğitim düzeyi, sosyo-ekonomik düzey ve yaş değişkenlerine göre incelenmiş ve elde edilen sayısal veriler müteakip üç tabloya yansıtılmıştır. Bu bağlamda öncelikle kullanıcıların eğitim düzeyi ile tercih ettikleri site türleri arasındaki ilişki Tablo 9'daki şu nicel değerlerde ifadesini bulmaktadır;

Tablo 9 Tercih Edilen Site Türü ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişki

| Site türü | İlköğretim | | Ortaöğretim | | Üniversite | | Toplam | |
|-------------|------------|------|-------------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Haber | 5 | 13.2 | 18 | 16.5 | 6 | 14.6 | 29 | 15.4 |
| Spor | 2 | 5.3 | 6 | 5.5 | 3 | 7.3 | 11 | 5.9 |
| Kumar-Bahis | 4 | 10.5 | 16 | 14.7 | 1 | 2.4 | 21 | 11.2 |
| Chat | 2 | 5.3 | 13 | 11.9 | 2 | 4.9 | 17 | 9.0 |
| Diğer | 25 | 65.8 | 56 | 51.4 | 29 | 70.7 | 110 | 58.5 |
| Toplam | 38 | 20.2 | 109 | 58.0 | 41 | 21.8 | 188 | 100.0 |

Tablo 9'daki veriler incelendiğinde kullanıcıların sırasıyla *haber*/%15.4, *spor*/%5.9, *kumar-bahis*/%11.2, *chat*/%9.0 ve *diğer*/%58.5 seçeneği kapsamında pornografi/yasadışı içerik taşıyan site türlerini tercih ettikleri gözlemlenmektedir. Elde ettiğimiz bulgular, Türkiye'de internet sitelerinin kullanımına ilişkin genel eğilimlerle paralellik göstermektedir. Bilhassa pornografi/kumar/yasadışı içerikli sitelerin -internet cafelerin çalışma hayatını düzenleyen yasal hükümlere rağmen- %75 nispetinde kullanıma arz ediliyor olması, resmi/sivil toplum yabancılaşmasının tipik bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Deryakulu ve Eşgi, 2001,52; Ulusoy, 2004, Karahan ve İzci, 2001).

Kullanıcıların tercih ettikleri site türleri ile sosyo-ekonomik düzey değişkeni arasındaki ilişki Tablo 10'a şu sayısal verilerle yansımıştır;

Tablo 10 Tercih Edilen Site Türü ve Sosyo-Ekonomik Düzey Arasındaki İlişki

| Site türü | Düşük | | Orta | | Yüksek | | Toplam | |
|-------------|-------|------|------|------|--------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Haber | 7 | 24.1 | 18 | 15.1 | 4 | 11.1 | 29 | 15.8 |
| Spor | 1 | 3.4 | 9 | 7.6 | 1 | 2.8 | 11 | 6.0 |
| Kumar-Bahis | 4 | 13.8 | 13 | 10.9 | 4 | 11.1 | 21 | 11.4 |
| Chat | 1 | 3.4 | 13 | 10.9 | 3 | 8.3 | 17 | 9.2 |
| Diğer | 16 | 55.2 | 66 | 55.5 | 24 | 66.7 | 106 | 57.6 |
| Toplam | 29 | 15.8 | 119 | 64.7 | 36 | 19.6 | 184 | 100.0 |

Yukarıdaki veriler, her sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcıyı %55.2 nispetinde pornografi/kumar/yasadışı içerik taşıyan siteleri temsilen *diğer* seçeneği üzerinde yoğunlaştığını göstermektedir. Tablodan yapılabilecek diğer çıkarımlar; *düşük* /%24.1 ve *orta*/%15.1 sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcıların ikinci derecede haber sitelerini, bilhassa düşük sosyo-ekonomik düzeydeki kullanıcıların ise kumar/bahis/cahat türü siteleri öncelikli olarak tercih etmiş olmalarıdır. Mevcut bulgular çoğunluğu gençlerden oluşan internet site kullanıcılarının, mevcut siyasal/sosyal düzenin değerlerine yabancılaşma bağlamında hayatı kutsama değil aktif/pasif direniş modunda sonuç odaklı/tepkisel/düşük haz koşullanmalarına bağlı melonkoli kültürü/ayrılık illüzyonu/geçici araç değerler temelinde deneyimlediklerini göstermektedir.

İnternet site kullanıcılarının yaş değişkenine eğilimleri Tablo 11'e aşağıdaki sayısal verilerle yansımıştır;

Tablo 11 Tercih Edilen Site Türü ve Yaş Değişkeni Arasındaki İlişki

| Site türü | 15 ve Altı | | 16-18 | | 19-24 | | 25 ve Üstü | | Toplam | |
|-------------|------------|------|-------|------|-------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Haber | 6 | 24.0 | 4 | 7.7 | 12 | 20.0 | 7 | 13.7 | 29 | 15.4 |
| Spor | - | - | 5 | 9.6 | 2 | 3.3 | 4 | 7.8 | 11 | 5.9 |
| Kumar-Bahis | 5 | 20.0 | 4 | 7.7 | 6 | 10.0 | 6 | 11.8 | 21 | 11.2 |
| Chat | 3 | 12.0 | 5 | 9.6 | 7 | 11.7 | 2 | 3.9 | 17 | 9.0 |
| Diğer | 11 | 44.0 | 34 | 65.4 | 33 | 55.0 | 32 | 62.7 | 110 | 58.5 |
| Toplam | 25 | 13.3 | 52 | 27.1 | 60 | 31.9 | 51 | 27.1 | 188 | 100.0 |

Tablo 11'e yansıyan veriler, kullanıcıların bütün yaş düzeyleri itibariyle yine en çok pornografi/kumar/yasadışı içerik taşıyan siteleri temsilen *diğer* seçeneğine

yoğunlaştıklarını göstermektedir. Söz konusu bulgu da önceki tabloya ait iç yorumu pekiştirir niteliktedir.

2.2. Kullanıcıların İnternet Sitelerini Tercih Etme Nedenleri

Bu alt başlıkta kullanıcıların internet sitelerini tercih etme nedenleri eğitim düzeyi/ sosyo-ekonomik düzey/yaş değişkenlerine göre incelenmiş ve ulaşılan veriler ayrı ayrı tablolaştırılarak yorumlanmaya çalışılmıştır. Öncelikle kullanıcıların eğitim düzeylerine göre internet sitelerini tercih etme nedenleri Tablo 12'ye aşağıdaki sayısal dağılımla yansımıştır;

Tablo 12 İnternet Sitelerini Tercih Nedeni ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişki

| Tercih Nedeni | İlköğretim | | Ortaöğretim | | Üniversite | | Toplam | |
|--------------------|------------|------|-------------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk | 22 | 57.9 | 38 | 35.2 | 9 | 22.0 | 69 | 36.9 |
| Boş zaman | 6 | 15.8 | 10 | 9.3 | 6 | 14.6 | 22 | 11.8 |
| Chat | 2 | 5.3 | 20 | 18.5 | 3 | 7.3 | 25 | 13.4 |
| Kumar-Bahis | 2 | 5.3 | 13 | 12.0 | 2 | 4.9 | 17 | 9.1 |
| Haber | 4 | 10.5 | 6 | 5.6 | 5 | 12.2 | 15 | 8.0 |
| Araştırma-İnceleme | - | - | 5 | 4.6 | 5 | 12.2 | 10 | 5.3 |
| Diğer | 2 | 5.3 | 16 | 14.8 | 11 | 26.8 | 29 | 15.5 |
| Toplam | 38 | 20.3 | 108 | 57.8 | 41 | 21.9 | 187 | 100.0 |

Yukarıdaki sayısal değerler, kullanıcıların tercih nedenleri bağlamında çoğunlukla *hoşlanma ve zevk*/*%36.9* seçeneğine yoğunlaştıklarını göstermektedir. Dikkat çekici bir başka husus yükseköğretim/*%12.2* ve ortaöğretim/*%4.6* düzeyi gençliğinin *araştırma ve inceleme* seçeneğine oldukça düşük profilli eğilimidir. Söz konusu bulgu, *boş zaman değerlendirme* seçeneğine yönelim muğlaklığıyla bir kez daha pekişmiş olmaktadır. Her halükarda tablodan yapılabilecek genel çıkarsama; gençliğin insan bilincinin tepkisel doğasına ait güdülse zevk kapanına kısılmışlığı ve proaktif doğanın sentetik duruşları çözmesi karşısında *boş zaman değerlendirme* tarzında belirsiz/bulanık niyet ve düşüncelerle hayatı düşük profilde deneyimleme tepkiselidir.

Kullanıcıların sosyo-ekonomik düzeylerine göre internet sitelerini tercih etme nedenlerine ilişkin bulgular Tablo 13'te yer almaktadır.

Tablo 13 İnternet Sitelerini Tercih Nedeni ve Sosyo-Ekonomik Düzey Arasındaki İlişki

| Tercih Nedeni | Düşük | | Orta | | Üst | | Toplam | |
|--------------------|-------|------|------|------|-----|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk | 16 | 55.2 | 41 | 34.7 | 11 | 30.6 | 68 | 37.2 |
| Boş zaman | 5 | 17.2 | 16 | 13.6 | 1 | 2.8 | 22 | 12.0 |
| Chat | - | - | 14 | 11.9 | 11 | 30.6 | 25 | 13.7 |
| Bahis-Kumar | 1 | 3.4 | 14 | 11.9 | 2 | 5.6 | 17 | 9.3 |
| Haber | 1 | 3.4 | 12 | 10.2 | 1 | 2.8 | 14 | 7.7 |
| Araştırma-İnceleme | - | - | 7 | 5.9 | 3 | 8.3 | 10 | 5.5 |
| Diğer | 6 | 20.7 | 14 | 11.9 | 7 | 19.4 | 27 | 14.8 |
| Toplam | 29 | 15.8 | 118 | 64.5 | 36 | 19.7 | 183 | 100.0 |

Yukarıdaki veriler, *hoşlanma ve zevk alma* seçeneğini tercih eden sosyo-ekonomik düzeylerin sırasıyla düşük/ %55.2, orta /%34.7'si ve üst /%30.6 kategorilerine yoğunlaştığını göstermektedir. Tablodan yapılabilecek diğer çıkarımlar; üst gelir grubuna ait gençlerin ikinci derecede chat seçeneğine yoğunlaşması; düşük gelir grubuna ait kullanıcıların da boş zaman değerlendirme seçeneğine eğilimli olmalarıdır. Sonuç olarak Türk kolektif bilincinin ve kırılğan bir kesit olarak Güneydoğu Anadolu Bölgesi/Diyarbakır gençliğinin bireysel/kolektif evrime katkısı hemen hiç bulunmayan araç değerler bağlamında hayatı deneyimleme tepkiselliği bir kez daha kendini göstermiş olmaktadır.

Tercih nedenlerine ilişkin alt başlıkta son olarak kullanıcıların yaş değişkenine göre tercih nedenleri ölçülmüş ve elde edilen veriler Tablo 14'de sunulmuştur;

Tablo 14 İnternet Sitelerini Tercih Nedeni ve Yaş Değişkeni Arasındaki İlişki

| Site türü | 15 ve Altı | | 16-18 | | 19-24 | | 25 ve Üstü | | Toplam | |
|--------------------|------------|------|-------|------|-------|------|------------|------|--------|-------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Zevk | 17 | 68.0 | 24 | 46.2 | 16 | 26.7 | 12 | 24.0 | 69 | 36.9 |
| Boş Zaman | 1 | 4.0 | 8 | 15.4 | 3 | 5.0 | 10 | 20.0 | 22 | 11.8 |
| Chat | 1 | 4.0 | 9 | 17.3 | 12 | 20.0 | 3 | 6.0 | 25 | 13.4 |
| Bahis-Kumar | 2 | 8.0 | 5 | 9.6 | 5 | 8.3 | 5 | 10.0 | 17 | 9.1 |
| Haber okuma | 2 | 8.0 | 2 | 3.8 | 5 | 8.3 | 6 | 12.0 | 15 | 8.0 |
| Araştırma-İnceleme | - | - | 1 | 1.9 | 6 | 10.0 | 3 | 6.0 | 10 | 5.3 |
| Diğer | 2 | 8.0 | 3 | 5.8 | 13 | 21.7 | 11 | 22.0 | 29 | 15.5 |
| Toplam | 25 | 13.4 | 52 | 27.8 | 60 | 32.1 | 50 | 26.7 | 187 | 100.0 |

Tablo 14'teki veriler, değişik yaş kategorilerindeki internet kullanıcılarının yine hoşlanma ve zevk seçeneğinde yoğunlaştıklarını göstermektedir/ 15 ve altı /%68.0; 16-18/ %46.2; 19-24 /%26.7; 25 ve üstü /%24.0. Sayısal dağılıma ilişkin bir diğer saptama, kullanıcıların ikinci derecede boş zaman seçeneğine yönelmiş olmalarıdır. Söz konusu bulgular da genç popülasyonu determine eden kolektif bilinç ödemeleri itibariyle önceki tablolara ait çıkarımları teyit eder nitelikte gözükmektedir.

2.3. İnternet Sitelerinin İçerdiği Olumsuz Ögelere İlişkin Algılar

Kullanıcıların internet sitelerinin içerdiği olumsuz öğelere ilişkin duyarlılık düzeyleri, eğitim durumu/sosyo-ekonomik düzey/yaş değişkenleri açısından irdelenmiş ve topluca Tablo 15'deki şu sayısal dağılım elde edilmiştir;

Tablo 15 İnternet Sitelerinin Şiddet İçeriğine İlişkin Duyarlılığı Yansıtan Algılar

| | | N | Ortalama | Stan. Sap. | Sonuç |
|----------------------|-------------|-----|----------|------------|--|
| Eğitim Düzeyi | İlköğretim | 33 | 3.36 | 1.15 | F: 2.21 P>0.05 |
| | Ortaöğretim | 77 | 2.91 | 1.15 | |
| | Üniversite | 24 | 3.26 | 1.04 | |
| | Toplam | 134 | 3.08 | 1.14 | |
| Sosyo-ekonomik Düzey | Düşük | 25 | 2.79 | 1.17 | F: 3.17 p>0.05 |
| | Orta | 81 | 3.26 | 1.11 | |
| | Yüksek | 26 | 2.72 | 1.10 | |
| | Toplam | 132 | 3.06 | 1.14 | |
| Yaş | 15 ve altı | 22 | 2.77 | 1.14 | F: 4.36 P<0.05 25 ve Üstü Yaşlar ile 15 ve Altı ve 19-24 Yaşlar Arasında |
| | 16-18 | 39 | 2.98 | 1.01 | |
| | 19-24 | 38 | 2.85 | 1.10 | |
| | 25 ve üstü | 35 | 3.65 | 1.18 | |
| | Toplam | 134 | 3.08 | 1.14 | |

Yukarıdaki veriler, kullanıcıların internet sitelerini tercih eğilimleri bakımından $p > 0.05$ parametresi itibarıyla manidar bir farklılaşma göstermediğini, buna mukabil yaş değişkeninde söz konusu farklılaşmayı yansıttıklarını işaretlemektedir. Tablodan yapılabilecek diğer çıkarımlar; kullanıcıların internet sitelerinin içerdiği olumsuz öğelere ilişkin orta düzeyde duyarlılığa sahip olduğu; bilhassa ilköğretim mezunları/3.36, orta gelir grubuna ait kullanıcılar/3.26 ve 25 yaş üstü grubun/3.65 deneyimledikleri psiko-sosyal kirliliği daha yoğun algıladıkları istikametindedir. Bütün sayısal değerler ve çıkarımlar, genel olarak kullanıcı kitlenin yarattığı deneyimin farkında olmayan, böylece internet sitelerinin çevresel nitelikli negatif etkilerine edilgen alıcı konumunda yani *kapılma modunda* açık oldukları gerçeğini göstermektedir.

Sonuçlar ve Öneriler

Sonuçlar

İnternet cafe kullanıcılarının çeşitli değişkenlere göre tercih ettikleri bilgisayar oyunlarının/internet sitelerinin türleri/tercih nedenlerine ilişkin görüşleriyle bilgisayar oyunları ve internet sitelerinin içerdiği sanal şiddet öğelerine ilişkin algılarını belirlemeyi amaçlayan bu araştırmada iki alt amaca bağlı olarak ulaşılan ara sonuçlar kısaca şöyle özetlenebilir;

Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ara Sonuçlar

- Araştırmaya katılan kullanıcıların %59.8'i ortaöğretim, %29.9'u ilköğretim ve %10.3'ü ise yükseköğretim mezunlarından oluşmaktadır/Tablo 1.
- İnternet cafe kullanıcılarının %60.6'sının orta, %20.6'sının yüksek ve %18.8'inin ise düşük sosyo-ekonomik düzeyde oldukları saptanmıştır/Tablo 2.
- Kullanıcıların büyük çoğunluğunun 13-24 yaşları arasında olduğu, 12 ve altı yaş grubunda olanlar/%8.0 ile 25 ve üstü yaş grubunda/%11.6 olanların diğer yaş gruplarına göre katılımlarının düşük olduğu gözlemlenmiştir. Yaş grupları dikkate alındığında internet cafelerde bilgisayar oyunu oynayanların en fazla 19-24 yaş grubunda/%34.8 yoğunlaştığı belirlenmiştir. Öte yandan internet cafelerde savaş türü oyunları daha çok 12 yaş ve altında olan grubun tercih ettiği görülmektedir/Tablo 3. Bu sonuç, bazı internet cafe sahiplerinin yasal yaş sınırlaması olan 18 yaş genelge hükmüne uymadıklarını göstermektedir.
- Tablo 6'daki bulgular, 12 ve altı yaş grubundaki kullanıcıların bilgisayar oyunlarını zevk almak için tercih ettiklerini göstermektedir. Tablo 3 ve Tablo 6'daki bulgular birlikte değerlendirildiğinde ise 12 ve altı yaş grubundakilerin en fazla savaş türü oyunlara/%38.9 yoğunlaştıkları, üstelik bu tercihi zevk alma nedenine bağladıkları ibretle müşahade edilmektedir. Tablo 7'deki bulgular da aynı sonucu destekler niteliktedir. Öte yandan tablo 7'deki bulgular, 16-18 yaş grubundan sonra bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygulara ilişkin duyarlılığın giderek zayıfladığını göstermektedir.
- Kullanıcıların bilgisayar oyunlarının şiddet içeriğine ilişkin duyarlılıkları bağlamında sosyo-ekonomik düzey değişkeni ve yaş değişkeni itibarıyla farklılıklar gözlemlenmiş bilhassa 16-18 yaş grubunda konuya ilişkin önemsenmesi gereken bir duyarsızlık ödemi saptanmıştır/Tablo 7.
- Yüksek sosyo-ekonomik düzeye sahip kullanıcıların ilk sırada spor türünü tercih ettikleri ve oyunların şiddet içeriğine oldukça duyarsız oldukları belirlenmiştir/Tablo2. Alt gelir grubununun savaş türü oyunlara yoğun eğilimi

ve şiddet içeriğine duyarsızlığı da oldukça dikkat çekici patolojik duruşlardır/Tablo 2,7.

- Kullanıcıların yaşlarına göre bilgisayar oyunlarının içerdiği olumsuz duygulara ilişkin ortalama puanları arasında anlamlı fark gözlenmiştir. Yeniden vurgulamak gerekirse internet cafe kullanıcılarının yaygın duruş formatı; yoğun şiddet içerikli savaş ve pornografi türü oyunlar ve buna karşın oldukça edilgen düşük profilli duyarlılık yani bilinçsizlik formu veya duruşudur/Tablo 3,7.

İnternet Sitelerine İlişkin Ara Sonuçlar

- Kullanıcıların tercih ettikleri internet sitesi türüne göre dağılımlarının savaş/pornografi negativilelerini içeren diğer seçeneğinde yoğunlaştığı saptanmıştır. İkinci sırada haber türü ve üçüncü sırada ise kumar/bahis türü sitelerin tercih edildiği görülmektedir / Tablo 9,10,11.
- Araştırmada elde edilen diğer önemli bir bulgu da bilgisayar oyunlarında olduğu gibi kullanıcıların hoşlanma ve zevk almak için internet sitelerini tercih etmeleridir. Kullanıcıların ikinci sırada chat yapma ve üçüncü sırada ise boş zaman değerlendirmek amacıyla internet sitesini tercih ettikleri gözlenen bulgular arasında yer almaktadır. Kullanıcıların çok az kısmının araştırma ve inceleme yapmak amacıyla internet sitesini tercih ettikleri gözlenmiştir /Tablo 12, 13,14.
- İnternet sitelerinin içerdiği olumsuz öğelere ilişkin kullanıcı algılarının orta düzeyde olduğu saptanmıştır. Kullanıcıların yaşlarına ilişkin puanları arasında gözlenen farkın $p < 0.05$ düzeyinde anlamlı olduğu, bu oranın yaşları 25 ve üstü grupta yer alanlar ile 15 ve altı ve 19-24 yaş grupları arasında yoğunlaştığı görülmüştür. Son olarak araştırma bulguları, ilköğretim mezunu, orta sosyo-ekonomik düzeyde olanlar ile yaşları 25 ve üstü olanların internet sitelerinin şiddet içeriğine ilişkin algılarının daha düşük olduğunu göstermektedir/Tablo 15.

Çağdaş yaşam ve bu yaşam formatının Türkiye yorumunda her bireyin doğumdan gençlik çağına kadar resmi/sivil toplumun kurumsal araçları/aile-okul-çalışma hayatı-din kurumu-yönetim kurumu-serbest zaman kurumları-medya vd. tavassutunda deneyimlediği ruhsal/zihinsel/eylemsel duruşlar; çoğunlukla birlik/diğerlilik/uyum karşısı etnik-dinsel-ideolojik alt değerler, alma-tutma temelli bencil davranış/ilişki modelleri, acındırma/yaygın karamsarlık/melankoli yüklü hayata direniş kültürü, okulların yüklediği denetimsiz bilgi-beceri enerjisini alt değerler ve düşük haz koşullanmaları bağlamında kullanmaya güdüleyen hile kültürü, yine formal eğitim sisteminin korku temelli ve bencilliği besleyen doğaya aykırı değer telkinleri, bilhassa din kurumunun aşılacağı cezalandırıcı ve öfke yüklü metafizik bir güç karşısında suçluluk psikoza yaratan telkinler ile nefsin ve formal dünyayı yadsınması gereken düşmanlar olarak gösteren değerler, kendine yetersizlik ve güvensizlik girdabında geçmişe öykünme/geleceğe özlem döngüsünde yaşamayı pekiştiren sosyal parametreler; kısacası korku temelli/sonuç odaklı/ ayrılık bilinciyle beslenen/tepkisellik-şiddet-saldırıcılık-yadsınma-yargılama-bastırma-dışlamalı içerikli değerler/davranış/ilişki modelleridir. Her koldan böylesine negatif değer ve düşünce sağanağı ile bloke olan bireysel bilinçler, doğal olarak kendilerini ifade/gerçekleştirme amacıyla örtülü arayışlara yönelmekte; bu bağlamda sanal dünyanın sunduğu imkanları, örtülü arayışın vazgeçilmezleri olarak algılayıp bu teknolojiyi tepkisel bilinç titreşimlerinin karşılığı olan cinsel şiddet/savaş içerikli sanal oyunları deneyimleme istikametinde kullanmaktadırlar. Söz konusu tablo Türk sosyal bünyesinin rutubetli ve kırılğan uzuvlarında katlamalı oranlarla karşımıza çıkmakta ve çevrimsel

olarak Güneydoğu Anadolu Bölgesi/Diyarbakır örneğindeki diğer negativitelerle besleme/beslenme etkileşimi göstermektedir.

Yukarıdaki saptamalar ışığında araştırma sonuçlarının şaşırtıcı bir yönünün olmadığı; bilakis insan bilincine yüklenen değerlerin açığa çıkma doğallığını yansıttığı söylenebilir. Tabiatıyla birey ve toplum olarak bu vadide rastlanan yaygın kirlilikten ürkmemek gerekir. Çünkü vaki kirlenme, münhasıran insan doğasıyla çelişen ve kalıcılığı olmayan sentetik blokajlar/bilinç enfeksiyonlarından ibarettir. Böyle bir durum karşısında toplumun dönüştürücü proaktif doğasını temsil yeterliliğini haiz stratejik duruş; kullanıcı ve kullandırıcıyı yargılamak/dışlamak değil; sevgi ile dönüştürerek kapsamak yani bu negativiteye kanal olan kitlenin özben kaliteleriyle uyuşmayan bilinç blokajlarından kurtulmalarını ve doğallaşmalarını kılavuzlamaktır. Söz konusu dönüştürücü/eğitsel/total duruşun dışı ucu her bireysel bilincin yüksek değerlere programlı ruhsal kaliteleri, erkek ucu ise bu içsel bilgeliği aktive etmek üzere doğallaşmaya kılavuzlayacak dönüştürücü/çevresel eğitim etkisidir. Gerçekte negativiteye kanal olan her insan ve kitle davranış diliyle imdat çağrısı yapmakta, sevgi ve şefkat açlığını haykırması olmaktadır. Bu bağlamda -sevginin yegane dönüştürücü güç olduğu vizyonu- yine sevgiyi ifadenin en etkili yolu olarak eğitim ve buna bağlı bilinç dönüşümünün hem mevcut ödemlerin ortadan kaldırılması hem de potansiyel ödemlerin kaynağında kurutulması itibarıyla etkisel yegane strateji olduğu aşikardır.

Öneriler

Yukarıda işaret edildiği şekliyle yüzleşme/drama kontrolü/aşma alt süreçlerini içeren stratejik/total eğitim duruşuna esas teşkil edebilecek durumu iyileştirici öneriler kısaca şöyle sıralanabilir;

- *Sanal şiddet bağlamında vaki yangını söndürmek üzere acilen olumsuz duygu ve şiddet yüklü programlar klasik polisiye yöntemlerle kullanım dışı bırakılabilir. Yalnız buradan doğan boşluğun cebri icra karşısında negativiteyi alevlendirip daha örtülü ve yıkıcı arayışları kamçulamaması için resmi ve sivil toplum işbirliği ile pozitif değer ve tutumları aşıl原因 alternatif oyun ve siteler, dengeleyici unsurlar olarak kullanıma arz edilmelidir. Kullanıma arz edilecek sanal materyallerin değer ve duygu içeriği, sirkülasyon halindeki mevcut negatif değerlerin panzehiri mahiyetinde sevgi temelli, birlik/digergamlık bilincini pekiştiren, uyum kapasitesini geliştiren, doğal/kültürel çeşitliliği kutsama enginliğini aşıl原因, kendine güvenmeyi/sevmeyi öğreten, bütünün parçası olma bilinciyle başkalarının bireysel evrim deneyimine şefkatle yaklaşmayı önceleyen ruhsal/zihinsel/eylemsel duruşlar olmalıdır.*
- *Sanal şiddet konusunda resmi ve sivil toplumun farkındalığını güçlendirmek üzere üniversiter düzeyde sürekli eğitim programları hazırlanmalı ve yürürlüğe konmalıdır. Polis teşkilatı-jandarma teşkilatı-üniversiteler işbirliğiyle gerçekleştirilecek bu kabil kitlesel bir aydınlanma, aile/okul/kitle iletişim vasıtalarının mütemmim çalışmalarıyla desteklendiğinde; hem sanal şiddetin kolektif bilinçte aşılmasını ve etkisizleşmesini hem de sanal teknolojinin insan ve yurt sevgisi bilincini aşıl原因 istikametinde kullanılması farkındalığını yaratmış olacaktır..*
- *İnternet cafe ve oyun yerlerinin aynı zamanda eğitim ortamı olduğu düşünülürken, bu kabil işletmelerin en az ön lisans mezunu kimseler tarafından özel bir eğitim ve kurs sonrası açılabilmesi/işletilebilmesi gerekliliği aşikardır. Bu konuda hem resmi hem de sivil toplumun duyarlı ve etkin bir duruş geliştirmesi ve sürdürmesi beklenir.*

Kaynakça

- Akbaba, Sadegül ve Altun, Arif (1998). Bir Eğitim Aracı Olarak İnternet, *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı: 147, ss.23.;
- Akgündüz, Hasan (2005). *Eğitime Dair Kuramsal ve Tarihsel Çözümlemeler*, Yayına Hazırlanmış Araştırma, Diyarbakır.
- Akgündüz, Hasan ve Diğerleri (2005). Orta ve Yükseköğretim Gençliğinin Güncel Yurt ve Dünya Oluşumlarına İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi /Diyarbakır Örneği, Yayına Hazırlanmış Araştırma, Diyarbakır.
- Deryakulu, Deniz ve Eşgi, Nemci (2001). İnternet Kafelerinin Ortam ve Kullanıcı Profili- Eğitimde İnternet Kullanımına İlişkin Kullanıcı Görüşleri, *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, sayı: 5, s. 52.
- Ergun, Mustafa (1998). İnternet Destekli Eğitim, *Afyon Kocatepe Üniv. Sosyal Bilimler Dergisi*, sayı: 1.
- Halis, İsa (2001). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Mikro Yayınları, Konya, s.97-98; <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.doc> (07.03.2005).
- Karahan, Mehmet ve Eyüp İzci (2001). Üniversite öğrencilerinin İnternet Kullanım Düzeyleri ve Beklentilerinin Değerlendirilmesi, *Milli Eğitim Dergisi*, sayı.150, Mart-Nisan-Mayıs, http://yayim.meb.gov.tr/yayimlar/50/karahan_izci.htm , 12.04.2005.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. D-Lib Magazine, 8(2). Retrieved February, 25, 2003 from <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/2kirriemuir.tml>
- Oral, Behçet (2005). İnternet ve Eğitim, *İnternet ve Toplum /Ed.Ahmet Tarcan, Anı Yayıncılık*, Ankara.;
- Sherry, J. L.& Lucas, K. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Retrieved March 31, 2003, from <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/riginalU&G.pdf>
- Sönmez, Veysel (1998). *Gelecekteki Olası Eğitim Sistemleri*, Ankara, Anı Yayıncılık, s.19 vd.
- Sünbül, Ali Murat ve Diğerleri (2002). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme /Ed.Rauf Yıldız*, Mikro Yayınları, Konya, s.171.
- Türkdoğan, O. (1990). *Sosyal Şiddet ve Türkiye Gerçeği*, TDAV Yayınları, İstanbul.
- Türkdoğan, O.: *Güneypođu Kimliği*, Alfa Yayınları, İstanbul 1998, s.262 vd.
- Ulusoy, Ahmet (2004). http://www.liberal-dt.org.tr/guncel/A.%20Ulusoy/au_internet.htm 20.03.2004.;

COMPUTER GAMES AND THE EVALUATION OF FICTITIOUS VIOLENCE ELEMENTS IN INTERNET SITES

Hasan AKGÜNDÜZ*

Behçet ORAL**

Yunus AVANOĞLU***

Abstract

The purpose of the study; under different variables, why internet cafe users pick up different types of websites and computer games they prefer and investigates affects of such types of games and websites. The investigations is conducted for 116 internetcafe in province of Diyarbakır manipulate area. Randomly chosen 224 sample in 72 cafe are used in the study. To analyzing the data, %, varyans analyze/*one-way* and significant test of scheffe are used. The finding of the research shows that war type of game is the most preferred one /27.2% and the reason is to have fun /42%9. The user ideas about the negative effects of these types of games is average size. The most preferable side they prefer is the news side /15.4%, bet side/11.2% and chat/9%. Their answer why they prefer is that because they like it/36.9%.

Key Words: Computer games, websites, violent on websites and computer games, values

* Professor; Dicle University, Ziya Gökalp Faculty of Education,

** Ass. Prof.; Dicle University, Ziya Gökalp Faculty of Education,

*** Ass.; Dicle University, Institute of Social Sciences