

## Ergenlerde Şiddet Eğiliminin Yordayıcısı Olarak Duygusal Zekâ\*

Seher BALCI ÇELİK<sup>1</sup>, Cem GENÇOĞLU<sup>2</sup>, Hatice KUMCAĞIZ<sup>3</sup>

*Geliş Tarihi:* 01.03.2016

*Kabul Ediliş Tarihi:* 11.11.2016

### ÖZ

Bu araştırmanın amacı, ergenlik dönemindeki bireylerin cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama ve duygusal zeka düzeylerine göre şiddet eğilimlerinin farklılaşp farklılaşmadığını ortaya koymak ve duygusal zeka düzeylerinin şiddet eğilimini yordayıp yordamadığını belirlemektir. Araştırmaya Samsun merkez ilköğretim okullarında öğrenim gören 6. 7. ve 8. sınıfa devam eden 244 (Kız=106, Erkek=138) öğrenci katılmıştır. Katılımcıların yaş ortalaması 13.09 ( $\pm$  0.973) dir. Araştırmanın verilerinin elde edilmesinde iki ölçek kullanılmıştır. Şiddet eğilimlerini belirlemek için ‘Şiddet Eğilimi Ölçeği’, duygusal zeka düzeyini belirlemek için ‘7-13 Yaş Duygusal Zeka Ölçeği’ kullanılmıştır. Verilerin analizinde Pearson Momentler çarpımı korelasyonu, çoklu regresyon analizi ve t-testi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlar; şiddet eğiliminin; duygusal zeka ( $r=-.327$ ,  $p< 0.001$ ), cinsiyet ( $r=.210$ ,  $p<.001$ ), sınıf düzeyi ( $r=.233$ ,  $p<.001$ ) ve bilgisayar oyunu oynama ( $r= -.233$ ,  $p< .01$ ) ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Duygusal zeka düzeyi, bilgisayar oyunu oynama, cinsiyetin ve sınıf düzeyinin şiddet eğiliminin ( $R^2= .17$ ) anlamlı yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Ergenlik, şiddet eğilimi, duygusal zeka, bilgisayar oyunu.

## Emotional Intelligence as Predictor of Violence Tendency of Adolescents

### ABSTRACT

The aim of this study is to reveal whether there is any difference between violence tendencies of adolescent individuals according to their sexualities, and levels of emotional intelligence and playing computer games, and to determine in which level the emotional intelligence levels predict the violence tendency. 244 students (Female=106, Male=138) of 6th, 7th and 8th grades of elementary schools in city center of Samsun were involved in study. The mean age of participants was 13.09 ( $\pm$  0.973). Two scales were used in data collection. “Violence Tendency Scale” was used for determining the violence tendency, and ‘7-11 ages Emotional Intelligence Scale’ was used for determining the emotional intelligence level. Pearson product-moment correlation, linear regression analysis, and t-test were used for analyses of data. Findings showed that there is a relationship between emotional intelligence ( $r=-.327$ ,  $p< 0.001$ ), sexuality ( $r=.210$ ,  $p<.001$ ), and grade level ( $r=.233$ ,  $p<.001$ ), playing computer games ( $r= -.233$ ,  $p< .01$ ). Whether the emotional

\* Bu makale 8-11 Eylül 2013 tarihlerinde gerçekleştirilen “İstanbul 2013 Dünya Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi”nde sunulan sözlü bildirinin genişletilmiş hâlidir.

<sup>1</sup> Prof. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü e-posta: sbalci@omu.edu.tr

<sup>2</sup> Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, e-posta: cemgencoglu @meb.gov.tr

<sup>3</sup> Doç. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü e-posta: haticek@omu.edu.tr

intelligence level, sexuality, playing computer games and grade level are predictors was tested through multiple regression analysis. Emotional intelligence level, sexuality, and grade level ( $R^2 = .17$ ) were found as significant predictors.

**Key Words:** Adolescents, violence tendency, emotional intelligence, computer game.

## GİRİŞ

İnsan yaşamı, doğumundan ölümüne kadar çeşitli dönemler halinde ilerlediği süreçte, biyolojik, psikolojik ve sosyal bir takım özellikler göstermektedir. Bunlardan biri olan ergenlik dönemi genel olarak kimlik kazanma, sağlıklı bir özerklik duygusu, çevresiyle yakın ve özel ilişkiler ile cinsel duyguları geliştirme, toplumda başarılı bir yer edinme dönemi olarak tanımlanmaktadır (Steinberg, 2007). Ergenlik dönemini tanımlayan kuramsal yaklaşımların ortak özelliği bu dönemin çocukluktan çıkılan fakat erişkinliğe tam olarak ulaşamamış bir ara dönem olduğu şeklindedir.

Ergenlik döneminde hızlı biçimde yaşanan biyolojik ve psikolojik değişiklikler, özellikle çocukluktan erişkinliğe geçişte görülen davranışlar ergenin akranları tarafından kabulüne, anne-babadan bağımsızlığını kazanmasına, geleneksel değer ve normlara karşı çıkmasına, engellenmeler ve kaygıları ile başa çıkabilmesine, kimlik gelişimine ve böylece olgunlaşmasına aracılık etmektedir (Peterson ve ark. 2003). Bu olgunlaşma sürecinde çoğunlukla ortaya çıkan riskli davranışlar, madde kullanımı, suç işleme, ergen cinselliği ve bunlara bağlı antisosyal özellikler içeren duygusal ve davranışsal problemler olarak karşımıza çıkabilmektedir (Pathak ve ark., 2011). Bu nedenle ergenlerin bu dönemde karşılaşılabilecekleri bu tür olası durumlara karşı hazırlıklı olunmalıdır. Çünkü ergenlik dönemini mutsuz ve huzursuz geçirmiş bireyler, yetişkinlik döneminde çevresi ile olumlu ilişkiler kuramamakta ve düşmanca tutum sergilemektedir (Çaplı, 1993; Henning ve ark. 1997; Silvern ve ark. 1995).

Ergenlik çoğunlukla duygusal ve fiziksel şiddet ile ilişkilendirilen bir dönem olarak değerlendirilir (Ersanlı, 2012). Ergenlerin kişilerarası ilişkilerde çatışma çözme stratejileri ve taktiklerinin sıklıkla fiziksel şiddet, küfretme, alay etme ve isim takma gibi davranışları içerdiğini bir diğer gerçektir (Türnüklü ve Şahin, 2004). Şiddete yönelen ergenlerin bu davranışlarının akran grubu içinde kabul edilmelerinde etkili olduğuna yönelik çalışmalar okullardaki şiddet probleminin yalnızca ergenlerin değil daha çok içinde yaşadıkları yüksek riskli çevrenin, aile içi şiddetin ve çocuğun öğrenme problemlerinin bir sonucu olduğunu ifade etmektedir (Zinnur Kılıç, 2012).

Ergenlik döneminde günümüzün ilerleyen teknolojik ve dijital gelişmelerle ilişkili olarak en gözde boş zaman aktivitesi olarak internet ve bilgisayar kullanımı öne çıkmaktadır. Ergenlerin bilgisayar ile ilişkilerinin önemli bir kısmını ise bilgisayar oyunları oluşturmaktadır (Durdu, Tüfekçi ve Çağiltay, 2005). Ergenlerin boş zamanlarını değerlendirme biçimleri, üzerine yapılan bir araştırmada; erkeklerin çoğunluğu boş zamanını bilgisayarda geçirdiği, kızların ise test çözdüğü, sosyal ve sportif aktivitelere daha az katıldığı sonucuna

ulaşmıştır (Aslan ve Arslan Cansever, 2012). Her ne kadar pek çok olumlu ve olumsuz özelliğinin yanı sıra bilgisayar oyunları gerçek yaşam ile sanal ortamlar arasında bir köprü görevi görerek insanların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağlayacak etkiye sahip olsa da (Turvey, 2006) bilgisayar dünyasının olumsuz özelliklerinin göz ardı edilebileceği anlamında değerlendirilmemelidir. Bilgisayar dünyasının ergenin gerek sosyal, gerekse fiziksel gelişimini engelleyici olumsuz etkisi (Arslan ve Arslan Cansever, 2012) göz önüne alındığında konunun önemi bir kez daha anlaşılacaktır.

Diğer taraftan bireyin ergenlik döneminde karşılaştığı olumsuz durumlarla başedebilmesinde duygusal zekânın önemli olduğu belirtilmektedir (Özen, 2013). Duygusal zekâ; bireyin kendisini anlama ve ifade etme yeteneği, başkalarını anlama ve onlarla ilişki kurabilme yeteneği, duyguları kontrol ve yönetme becerisi, değişimi yönetme, değişime uyum sağlama, kişisel veya kişiler arası problemleri çözme yeteneği, iyi bir ruh hali yaratabilme, kendi kendini güdüleyebilmeyi içermektedir (Mayer, Salovey, Caruso, 2004; Salovey ve Grewal, 2005). Genel olarak, duygusal zekanın bireyin kendi duygularının farkında olması, kendi duygularını düzenleme boyutları, empati ve sosyal becerilerle pozitif ilişkili olduğu öngörülmektedir (Goleman, 2000).

Günümüzde bilgisayar ve internet her insan için vazgeçilmez bir etkileşim ve iletişim alanını oluşturmaktadır. Bu etkileşim alanı ergenler için de önemli bir etkinlik sahası olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunları üzerine yapılan çalışmalar ise şiddet unsurlarından bağımlılığa, oyun tercihlerindeki demografik etkilerden oyunların eğitsel ortamlarda kullanımına değin oldukça geniş bir araştırma sahası ortaya koymaktadır (İnal ve Kiraz, 2003).

Özellikle okul çağındaki ergenlerde görülen, internet ve bilgisayarın aşırı kullanımı, ergenlerin hem akademik hem de kişisel gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir (Doğan, Işıklar ve Eroğlu, 2008). Video oyunlarında dikkat edilmesi gereken özelliklerinin başında yapısal özellikleri bakımından her birinin potansiyel bir bağımlılık oluşturuca patolojik oyun oynamaya dönüşme ihtimali barındırmasıdır (King, Delfabbro ve Griffiths, 2011). Her ne kadar şiddet içeren video oyunlarının sosyal yaşamda da şiddetin tetikleyicisi olduğuna dair son 20 yıllık araştırmalar önemli kanıtlar sunmaktadır (Griffiths, 1999). Bu görüşler çoğunlukla sosyal öğrenme (Bandura, 1986) modelinin bir neticesi olarak şiddet oyunlarının şiddete yönelteceği ve bu eğilimi harekete geçireceği düşüncesinden hareket etmektedir. Bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar özellikle obsesif ve agresif davranışlar sergileme, duygusuzluk ve duygu kontrol becerilerinin yitirilmesi, antisosyal eğilimler, isteksizlik, gerçek hayattan uzaklaşma, hayal ve gerçek arasında ayırım yapamama şeklinde olumsuz etkiler olarak sıralanmaktadır (Whang ve Chang, 2004; Wan ve Chiou, 2006).

Ergenlik dönemindeki bireylerin gerek sosyal gerekse psikolojik uyum becerilerinde önemli bir tartışma alanı olarak karşımıza çıkan duygusal zekâ ile şiddet eğilimi arasındaki ilişki araştırmanın temel konusunu oluşturmaktadır. Bu araştırmada ergenlik dönemindeki bireylerin cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama

ve duygusal zekâ düzeylerine göre şiddet eğilimlerinin farklılaşp farklılaşmadığını ortaya koymak ve bu değişkenlerin şiddet eğilimini yordayıcılığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

1. Ergenlerin şiddet eğilimi, duygusal zekâ, cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama ve sınıf düzeyi arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Ergenlerin duygusal zekâ düzeyi, cinsiyetin ve sınıf düzeyinin şiddet eğiliminin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?
3. Ergenlerin cinsiyete göre şiddet eğilimi arasında anlamlı bir fark var mıdır?

## YÖNTEM

Bu araştırma, ergenlik dönemindeki bireylerin cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama ve duygusal zeka düzeylerine göre şiddet eğilimlerinin farklılaşp farklılaşmadığını ortaya koymak ve duygusal zeka düzeylerinin şiddet eğilimini yordayıp yordamadığının belirlenmesi amacıyla planlanan, tanımlayıcı tipte betimsel bir araştırmadır.

### **Çalışma Grubu**

Araştırma, 2012-2013 eğitim ve öğretim yılında Samsun merkez ilköğretim okullarında (araştırma yapıldığında henüz 4+ 4+ 4 sistemine geçiş yapılmamıştı) öğrenim gören 6. 7. ve 8. Sınıfa devam eden 244 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılanların % 36.1'i (n=88) altıncı sınıf, % 31.6'sı (n=77) yedinci sınıf, % 32.4'ü (n=79) ise sekizinci sınıf öğrencisidir. Öğrencilerin 106'sı kız (% 43.4) 138 'ı (% 56.6) erkek olup yaş ortalaması 13.09 ±0.942'dir. Öğrencilerin devam ettiği okullardan gerekli izin, öğrencilerden sözlü onam alındıktan sonra, araştırma verileri "Kişisel Bilgi Formu", "Şiddet Eğilim Ölçeği" ve "7-13 Yaş Duygusal Zekâ Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır.

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırmada verilerin toplanması amacıyla literatür doğrultusunda geliştirilen iki ölçme aracından yararlanılmıştır. İlköğretim öğrencilerin duygusal zekâ düzeylerini belirlemek için "7-13 Yaş Duygusal Zekâ Ölçeği" ve Şiddet eğilimlerini belirlemek için ise, "Şiddet Eğilimi Ölçeği" kullanılmıştır.

### **7-13 Yaş Duygusal Zeka Ölçeği**

Köse (2009) tarafından geliştirilen ölçek 28 maddeden oluşmakta olup, ilköğretim öğrencilerinin duygusal zekâlarını ölçmek amacıyla yapılandırılmıştır. Ölçek 5'li Likert tipinde (5) Her zaman böyledir, (4) Sıklıkla böyledir, (3) Arasına böyledir, (2) Nadiren böyledir, (1) Asla böyle değildir şeklinde derecelendirilmektedir. Testin iç güvenilirliği Cronbah Alpha katsayısı .91 olarak bulunmuştur. Ölçüt bağıntılı geçerlik çalışması için veri toplanan gruptan iki hafta ara ile 100 öğrenciye ölçek tekrar uygulanmış ve iki ölçüm arasındaki korelasyon katsayısı .68 olarak bulunmuştur. Duygusal Zeka Ölçeğinin geçerlik çalışması için yapı geçerliği ve kapsam geçerliğine

bakılmıştır. Kapsam geçerliği için Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık alanında doktora derecesine sahip 7 uzmanın kanısına başvurulmuştur. Böylece maddeler incelenmiş ve uygunluğu yönünde görüş belirtmişlerdir. Ölçeğin yapı geçerliği için faktör analizi yapılmıştır. Varimax dik döndürme tekniği ile yapılan faktör analizinde toplam varyansın % 36.109 açıklayan 4 faktörde maddelerin dağıldığı görülmüştür. Ölçeğin bu araştırmada Cronbach alpha katsayısı .82 olarak bulunmuştur.

### **Şiddet Eğilim Ölçeği:**

Göka, Bayat ve Türkçapar tarafından geliştirilen ölçeğin amacı orta öğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin sardırganlık ve şiddet eğilimlerini belirlemektir. Ölçek T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu'nun "Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet" (1998) konulu araştırmasında temel yapısı bozulmadan yeniden desenlenmiş ve kapsam geçerliliği sağlanmıştır. Ölçekteki 20 soru dörtlü Likert tipi (1) "hiç uygun değil" den, ..., (4) "çok uygun"a değişen puanlama uygulanarak yapılmaktadır. Ölçekten elde edilecek en yüksek puan "80", en düşük puan "1"dir. Yüksek puan, öğrencilerin saldırganlık ve şiddet eğilimlerinin fazla olduğunu göstermektedir. Ölçeğin güvenilirliğini sınamak üzere iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alpha) iki farklı zamanda .78 ve .87 bulunmuştur. Ölçeğin bu araştırmada Cronbach alpha katsayısı .78 olarak elde bulunmuştur.

### **İşlem**

Araştırma verilerini toplamak için kullanılan ölçme araçları araştırmacılar tarafından bizzat uygulanmıştır. Uygulama esnasında öğrencilerin gönüllü olmalarına dikkat edilmiş, araştırma sonuçlarının sadece bilimsel çalışmada kullanılacağı belirtilmiştir.

### **Verilerin Analizi**

Verilerin analizi SPSS 17.0 kullanılarak yapılmıştır. Araştırmada öğrencilerin demografik özelliklerini ortaya koymak amacıyla yüzdelik ve frekanslardan yararlanılmıştır. Şiddet Eğilim Ölçeği puanlarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya koymak için t testi kullanılmıştır. 7-13 Yaş Şiddet Eğilim Ölçeği ile Duygusal Zeka Ölçeğinden elde edilen puanlar arasındaki korelasyona Pearson Momentler Çarpımı korelasyon katsayısı kullanılarak hesaplanmıştır. Ayrıca Duygusal zekâ düzeyinin, cinsiyetin ve sınıf düzeyinin şiddet eğiliminin yordayıcısı olup olmadığı çoklu regresyon analizi ile test edilmiştir.

## **BULGULAR**

### **1. Şiddet Eğiliminin Duygusal Zekâ, Cinsiyet, Bilgisayar Oyunu Oynama ve Sınıf Düzeyi ile İlişkisi**

Şiddet Eğilim Ölçeğinden elde edilen puanlar ile cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama, sınıf düzeyi ve Duygusal Zeka Ölçeğinden alınan puanlar arasındaki ilişki Pearson Momentler Çarpımı korelasyon katsayısı kullanılarak

hesaplanmıştır. Buna göre öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin; duygusal zekâ düzeyleri ile ( $r = -.327$ ,  $p < .001$ ), cinsiyet ile ( $r = .210$ ,  $p < .001$ ), bilgisayar oyunu oynama ile ( $r = -.233$ ,  $p < .01$ ) ve sınıf düzeyi ile ( $r = .233$ ,  $p < .001$ ) ilişkili olduğu bulunmuştur.

## 2. Duygusal Zeka Düzeyinin, Cinsiyetin ve Sınıf Düzeyinin Şiddet Eğilimini Yordayıcılığı

Şiddet Eğiliminin duygusal zekânın, cinsiyetin ve sınıf düzeyinin yordayıcısı olup olmadığını test etmek amacıyla çoklu regresyon analizi tekniği ile test edilmiştir. Buna ilişkin bulgular Tablo 1’de verilmiştir.

*Tablo 1. Şiddet Eğiliminin Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları*

Değişken	B	Standart hata	$\beta$	T	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	48.169	8.215	-	5.863	.000	-	
Cinsiyet	2.473	1.043	.144	2.372	.018	.210	.152
Sınıf düz.	1.986	.718	.168	2.766	.006	.233	.176
Bil. Oyunu	2.481	1.364	-.109	-1.820	.070	-.146	-.117
Duy. Zeka	.17	.041	-.261	-4.249	.000	-.327	-.265

$R = .413$   $R^2 = .170$   $F_{(4, 239)} = 12.264$   $p < .000$

Tablo 1 incelendiğinde cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama, sınıf düzeyi ve duygusal zekâ değişkenleri ile birlikte öğrencilerin şiddet eğilim düzeyi puanları arasında anlamlı bir ilişki olduğu fakat bu ilişkinin yüksek düzeyde olmadığı görülmektedir ( $R = .413$ ,  $R^2 = .170$ ) Cinsiyet, sınıf düzeyi, bilgisayar oyunu oynama ve duygusal zekâ ile birlikte şiddet eğilimi toplam varyansın yaklaşık % 17’ sini açıklamaktadır.

Yordayıcı değişkenlerin şiddet eğilimi üzerindeki göreceli sırası duygusal zeka, sınıf düzeyi, cinsiyet ve bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaktadır. t-testi sonuçlarına bakıldığında bilgisayar oyunu oynayıp oynamamanın dışında tüm değişkenlerin şiddet eğilimi üzerinde anlamlı bir yordayıcı olduğu görülmektedir.

## 3.Cinsiyete Göre Şiddet Eğilimi

Kız ve erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeyleri puan ortalamaları arasında farklılık olup olmadığını test etmek amacıyla t- testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 2’de verilmiştir.

*Tablo 2. Cinsiyete Göre Şiddet Eğilim Ölçeği Puanlarına İlişkin t–testi Sonuçları*

Cinsiyet	N	X	SS	t	p
Kız	106	40.74	10.32	2.74	.007*
Erkek	138	44.23	9.14		

\* $p < .05$

Tablo 2 incelendiğinde ilişkisiz örneklem için yapılan t- testi sonucuna göre, öğrencilerin şiddet eğilim düzeyi puan ortalamaları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir. Tablo 2’de erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre şiddet eğilimi düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

## **TARTIŞMA ve SONUÇ**

Bu araştırmada, ergenlik dönemindeki bireylerin cinsiyet, bilgisayar oyunu oynama ve duygusal zekâ düzeylerine göre şiddet eğilimlerinin farklılaşp farklılaşmadığı ve duygusal zekâ düzeylerinin şiddet eğiliminin yordayıcısı olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeyleri puan ortalamaları kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu, şiddet eğiliminin; duygusal zekâ, cinsiyet, sınıf düzeyi ve bilgisayar oyunu oynama ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Ayrıca cinsiyet, sınıf düzeyi, bilgisayar oyunu oynama ve duygusal zekâ ile birlikte şiddet eğiliminin anlamlı yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada elde edilen sonuçlar ilgili alanyazında elde edilen sonuçlarla benzerlik taşımaktadır. Duyguların insan ilişkilerinde bir bütünleştirici unsur olduğunu, bu nedenle çatışma durumunda belirleyici rolü olduğu bilinmektedir (Thompson, Nadler ve Kim, 1999). Aynı şekilde duygusal zeka eğitimi verilen ergenlerde ruh sağlığı belirtilerinin daha sağlıklı olduğu yönünde çalışmalar bulunmaktadır (Ruiz-Aranda ve ark., 2012). Duygusal zekâyâ yönelik yapılan araştırmalar kişinin hem kendisini hem de başkalarını izlemelerinin durumsal yaklaşıma bağlı olarak kişiler çatışma yönetiminde daha olumlu sonuçlara ulaşacağını (Thomas, 1992) ve çatışma durumunu yönetebilme ile duygusal zeka arasında olumlu ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Aslan, 2008). Bu sonuçlar araştırmada elde edilen sonuçlarla benzerlik göstermektedir.

Şiddet eğiliminin cinsiyet ile ilişkisi irdelendiğinde ise lise öğrencilerinin şiddet algıları ve şiddet eğilimleri üzerine yapılan bir araştırmada, erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeyi puan ortalamalarının kızlarınkinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Özgür, Yörüköğlü ve Baysan Arabacı, 2011). Erkekler bilgisayarları çoğunlukla oyun oynamak için tercih ederken, kızlar bilgisayarları araç olarak kullanmayı tercih etmektedirler (Cassell ve Jenkins, 1998). Benzer biçimde erkeklerin en çok tercih ettikleri oyun türleri arasında aksiyon ve dövüş iken, platform oyunları kızların en çok tercih ettikleri oyun türü olarak ortaya çıkmaktadır (Fromme, 2003). Bilgisayarda oyun oynama süreleri üzerinde yapılan araştırmalar erkekler ve kızlar arasında oyun oynama sürelerinde erkeklerin daha fazla sürede oyun oynadıkları yönünde sonuçlar bulunmaktadır. Erkekler dövüş, vuruş, spor, aksiyon/serüven oyun türlerini tercih ederken; kızlar klasik oyun tahtası, oyun kâğıdı/zar, bilgi yarışması ve bulmaca oyun türlerini tercih etmektedirler (Lucas ve Sherry, 2004). Bu durumda bir belirleyici olarak erkek öğrencilerin kızlara göre, evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre, annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre, bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri yüksek olduğu ifade edilmektedir (Şahin ve Tuğrul 2012). Alanyazında birçok çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bağımlılık

düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır (Gentile, 2009; Yılmaz, 2010; Horzum, 2011).

Oyunların şiddeti tetikleme durumuna yönelik bir değerlendirme yapılacak olursa bilgisayar oyunlarına yönelik aşırı kullanmanın saldırgan davranışlara ve şiddete yöneltebileceği yönünde araştırmalar bulunmaktadır. 14- 18 yaş grubundaki bireyler üzerinde yapılan bir araştırmada video oyunlarına yönelik aşırı bağımlılık gösteren bireylerin psikopatolojik belirtiler bakımından oyun oynamayan bireylere oranla daha yüksek düzeyde psikopatolojik belirtiler gösterdiği (Starcevic, Berle, Porter ve Fenech, 2011), video oyunu bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı ilişki bulunduğu yönündeki araştırmalar (Bartholow ve Anderson, 2001; Gentile, Lynch, Linder, ve Walsh, 2004; Kim, Namkoong, Ku, ve Kim, 2008; Mehroof ve Griffiths, 2010) göz önünde bulundurulmalıdır.

Bu araştırmada elde edilen sonuçlar ergenlerin internet ve medya kullanımı ve buna bağlı geliştirdikleri kullanma alışkanlıklarına önem verilmesi gerektiği ihtiyacını doğurmuştur. Betimsel araştırmaların yanı sıra nitel ve boylamsal araştırmalarla medya, internet, şiddet ve duygusal zeka ilişkisi detaylı biçimde irdelenmelidir. Araştırma kapsamında öğrencilere internet üzerinde oynamış oldukları oyun tercihlerinin şiddet içerikli olup olmadığı konusunda bilgi alınmaması araştırma açısından bir sınırlılık olarak kabul edilmelidir. Elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki önerilerde bulunulabilir;

1. Erkeklerin şiddet eğilim düzeyleri kızlara göre yüksek olduğu için önleyici rehberlik uygulamalarında öncelikle erkek öğrencilere yer vermeye çalışılmalıdır.
2. Ergenlere yönelik olarak gerek okul içi gerekse okul dışı faaliyet alanlarında Duygusal Zekâ Düşünme Becerileri konusunda yetiştirilmiş okul psikolojik danışmanlarınca Duygusal Zekâ Düşünme Becerileri eğitimleri verilmelidir.
3. Okullarda sosyal kulüp etkinlikleri artırılarak her öğrencinin ilgisi ve yeteneği doğrultusunda uygun sosyal kulübe katılması sağlanmalıdır.
4. Okullarda rehberlik servisleri öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerini belirlemeye yönelik çalışmalar yapılmalı ve şiddet eğilim düzeyleri yüksek öğrenciler ile bireysel ve grupla psikolojik danışma uygulamalarına ağırlık vermelidir.
5. Sınıf düzeylerine göre de hangi sınıfta öğrencilerin daha fazla şiddet eğilimi gösterdikleri tespit edilerek okul psikolojik danışmanları tarafından nedenleri araştırılmalıdır.
6. Teknoloji ve internet kullanımı konusunda öğrenciler bilgilendirilmelidir. Uzun süre kontrolsüz bilgisayar ve internet kullanımı ergenlerde fiziksel, psikolojik, sosyal, bilişsel sağlığını ve yaşamını olumsuz yönde etkileyebileceği göz önünde bulundurularak bilgisayar ve internetin imkânlarından doğru, etkin ve verimli bir şekilde yararlanması, güvenliklerini ön planda tutacak çalışmalar yapılmalıdır.



**KAYNAKLAR**

- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Arslan, N. ve Arslan Cansever, B. (2012). Ergenlerin boş zaman değerlendirme algısı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 23-35.
- Aslan, Ş. (2008). Duygusal zekâ, bireylerarası çatışmayı çözümüyle ilişkili midir? Schutte'nın duygusal zekâ ölçeğinin Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 13(3), 179-200.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bartholow, B. D. ve Anderson, C. A. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283-290. Doi:10.1006/jesp.2001.1502
- Cassell, J. ve Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. İçinde J. Cassell ve H. Jenkins, (Ed) *From Barbie to Mortal Combat* (ss. 3-45). The MIT Press
- Çaplı, O. (1993). *Çocukların Gençlerin Eğitimi*. 5. Basım. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Doğan, H., Işıklar A. ve Eroğlu, S. E. (2008). Ergenlerin problemlili internet kullanımının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 106-124.
- Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve gazi üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Ersanlı, K. (2012). *Davranışlarımız*. Ankara: Birleşik Genel Dağıtım.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture, *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> 17.07.2015
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science :a journal of the American Psychological Society*, 20(5), 594-602. Doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gentile, D. A. , Lynch, P. J., Linderc, J. R. ve Walsha, D. A.(2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Goleman, D. (2000) İş Başında Duygusal Zeka. (Çev. H. Balkara) İstanbul: Varlık Yayınları.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Henning, K., Leitenberg, H., Coffey, P., Bennett, T., ve Jankowski, M. K. (1997). Long-term psychological adjustment to witnessing interparental physical conflict during childhood. *Child Abuse and Neglect*, 21, 501-515. Doi:10.1016/S0145-2134(97)00009-4
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2003). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.

- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.
- King, D. L., Delfabbro, P. H ve Griffiths, M. D. ( 2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 320–333. Doi:10.1007/s11469-010-9289-y
- Köse, N. (2009) 7- 13 Yaş Çocuklarının Duygusal Zeka Düzeyleri. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Lucas, K. ve Sherry J. L. (2004). Sex differences in video game play: a communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523. Doi: 10.1177/0093650204267930
- Mayer, J. D., Salovey, P., ve Caruso, D. R. (2004). Emotional intelligence: Theory, findings, and implications. *Psychological Inquiry*, 15, 197-215.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. Doi: 10.1089=cyber.2009.0229
- Özen Y. (2013). Saldırganlık, psikolojik şiddet ve duygusal zekâ arasındaki ilişki. *Akademik Bakış Dergisi*, 35, 1-14.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G. ve Baysan Arabacı, L. (2011). Lise Öğrencilerinin Şiddet Algıları, Şiddet Eğilim Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi - Journal of Psychiatric Nursing*, 2(2), 53-60.
- Pathak, R., Sharma, R. C., Parvan, U. C., Gupta, B. P., Ojha, R. K. ve Goel, N. K. (2011). Behavioural and emotional problems in school going adolescents. *Australasian Medical Journal AMJ*, 4(1), 15-21. Doi:10.4066/AMJ.2011.464
- Peterson, F. L., Walker, L., Whatt, T. J., Rheinboldt, K., White., C., ve Hogkinson., M. (2003). *Evidence-based sexuality education. American Public Health Association 2003 Annual Conference San Francisco California 18 Kasım 2003.* <http://apha.confex.com/apha/responses/131am/397.doc> (30.10.2015)
- Ruiz-Aranda, D., Castillo, R., Salguero, J. M., Cabello, R., Fernández-Berrocal, P., ve Balluerka, N. (2012). Short- and midterm effects of emotional intelligence training on adolescent mental health. *Journal of Adolescent Health*, 51, 462-467. Doi: 10.1016/j.jadohealth.2012.02.003
- Salovey, P. ve Grewal, D. (2005). The science of emotional intelligence. *Current Directions in Psychological Science*, 14, 281-285.
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B. S. ve Lachlan, K. (2004). Gender and electronic game play. *Communication Research*, 31(5), 499-523. Doi:10.1177/0093650204267930
- Silvern, L., Karly, J., Waelde, L., Hodges, W. ve Starek, J. (1995). Retrospective reports of parental partner abuse: relationships to depression, trauma symptoms and self-esteem among college students. *Journal of Family Violence*, 10, 177-202.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G. ve Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 248–256. Doi:10.1007/s11469-010-9282-5
- Steinberg, L. (2007). *Ergenlik*. (Çev. Ed. Figen Çok). Ankara: İmge Kitabevi.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu (1998). *Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet*. Ankara: Başbakanlık Basımevi.
- Thomas, K. W. (1992). Conflict and conflict management: reflections and update. *Journal of Organizational Behavior*. 13, 265-274.

- Thompson, L., Nadler, J., ve Kim, P. H. (1999). Some like it hot: the case for the emotional negotiator. İçinde L. Thompson, J. Levine, ve D. Messick (Eds.), *Shared Cognitions in Organizations* (ss.139-161).
- Turvey, K. (2006). Towards deeper learning through creativity within online communities in primary education. *Computers and Education*, 46, 309–321.
- Türnüklü A, ve Şahin İ. (2004). 13-14 yaş öğrencilerin çatışma çözümü stratejilerinin incelenmesi. *Türk Psikoloji Yazıları*,7, 45-61.
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in taiwan. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 762-766.
- Whang, L. S. M. ve Chang, G. (2004). Lifestyles of virtual world residents: living in the on-line game "lineage". *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(5), 592-600.
- Yılmaz, B.M. (2010). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 617-622.
- Zinnur Kılıc, E.(2012) Ergenlerde şiddet kullanımı: bireysel ve ailesel etkenler. *Nöropsikiyatri Arşivi*, 49, 260-265.

## SUMMARY

Human life progresses through various phases between birth and death by showing specific biological, physiological and social features in each phase. Among these phases, adolescence is known as the phase, in which a person, in general, forms a sense of identity, develops a healthy sense of autonomy, creates close and special relationships, develops sexual identity and orientation and has attempts to have a successful place in society (Steinberg, 2007). The common point of the theoretical approaches that define adolescence is that they consider adolescence as an interim period, in which the person completes childhood but does not reach complete maturity, yet.

Adolescence is often considered to be a period associated with emotional and physical violence (Ersanlı, 2012). Particularly the studies investigating whether violent behaviors can assure acceptance of the violent adolescents by their peers or not have indicated that the problem of violence at school is not a result of adolescence only, but also a result of the high-risk environment, where the adolescents live, domestic violence and the child's learning problems (Zinnur Kılıç, 2012). It is another fact that the resolution strategies and tactics of adolescents for interpersonal conflicts often involve physical violence, swearing, mocking, and name-calling (Türnüklü and Şahin, 2004).

Internet and computer use stands out as the most popular leisure activity during adolescence as a result of today's technological and digital developments. Computer games form an important part of adolescents' relations with computer/internet (Durdu, Tüfekçi and Çağıltay, 2005). According to the studies researching the leisure time activities of adolescents, while the majority of boys spend leisure time on the computer, girls solve tests and they generally show less participation in social and sporting activities (Aslan and Arslan Cansever, 2012). Despite their pros and cons, computer games have a great power by providing people with critical thinking and serving as bridge between the real life and virtual environments (Turvey, 2006). However, it does not mean that the negative features of the computer world can be ignored. When the negative effects of the computer hindering both social and physical development of the adolescent are taken into consideration (Arslan, Arslan Cansever, 2012), the significance of the issue may be better understood.

It is known that the emotional skills, such as the ability to recognize and evaluate emotions show improvement in normal individuals through growth, experience and learning just like verbal and mathematical skills. Emotional intelligence is associated with the skills and strategies regarding the ability to process emotional information, and also involves either the 'emotion-information' or 'emotion-intelligence' combination that enables adaption of the individual (Salovey, Grewal, 2005). Emotional intelligence is the ability of an individual to understand and express herself/ himself, to understand and build relationships with others, to control and manage her/his feelings, to manage and adapt to

change and to solve the personal or interpersonal conflicts as well as to create a good mood and motivate herself/ himself (Mayer, Salovey and Caruso, 2004). Emotional intelligence theory is often presumed to be positively related to the individual's recognition of her/ his own feelings, dimension of the feelings, empathy and social abilities (Goleman, 2000).

The relationship between emotional intelligence, which appears as an important skill area in both social and physiological adaptive skills, and propensity for violence in adolescents is the main subject of the research. This study aimed to determine whether the tendency to violence in adolescents differs according to sex, level of emotional intelligence and computer game playing habits and identify the predictor variables of violence tendency. In line with this aim, we sought answers for the following questions:

1. Is there a significant correlation between violence tendency, emotional intelligence, sex, computer game playing and class level of adolescents?
2. Are emotional intelligence level, sex, computer game playing and class level significant predictors of violence tendency in adolescents?
3. Does violence tendency differ significantly in adolescents by age?

The present study is a descriptive field research conducted on 244 students, who were at the 6th, 7th and 8th grades in the 2012-2013 academic year at various primary schools in Samsun city center (the "4+ 4+ 4" system was not applicable at the time of the research).

Two measurements tools that were developed in line with the information in the literature were employed for collection of research data. While the "Emotional Intelligence Scale for Children Aged 7-13 Years" was used for determination of emotional intelligence level of the primary school students, "Violence Tendency Scale" was used for evaluation of their violence tendency.

This study investigated whether the tendency to violence in adolescents differs according to sex, level of emotional intelligence and computer game playing habits and whether emotional intelligence is a predictor for violence tendency. According to the results of the study, the mean violence tendency score of males students ( $X=44.23$ ) was higher as compared to female students ( $X=40.74$ ) ( $p<0.05$ ). Violence tendency was found to be correlated with emotional intelligence ( $r=-.327$ ,  $p<0.001$ ), sex ( $r=.210$ ,  $p<0.001$ ), class level ( $r=.233$ ,  $p<0.001$ ) and computer game playing habits ( $r=-.233$ ,  $p<0.01$ ). Additionally, sex, class level, computer game playing and emotional intelligence were indicated to be significant predictors of propensity for violence in adolescents ( $R=.413$ ,  $R^2=.170$ ) which explains approximately 17% of the total variance.

The results of the present study are quite similar to the results obtained in the relevant literature. It is known that emotion is an integral element of human relations, and thus, it has a decisive role in case of conflict (Thompson, Nadler and Kim, 1999). There are studies reporting that mental health symptoms are

better in adolescents, who received emotional intelligence training (Ruiz-Aranda et al., 2012). Studies analyzing the emotional intelligence have reported that if individuals can understand and tune into other people's emotions besides their own emotions, they would have more positive outcomes in management of interpersonal conflicts depending on the situational approach (Thomas, 1992) and that there is a positive correlation between emotional intelligence and conflict management ability (Aslan, 2008). Those results are similar to the results obtained in this study.

This study indicated that internet and media use of adolescents and related habits should be considered important. In addition to descriptive researches, the association between media, internet, violence and emotional intelligence should be researched extensively through qualitative and longitudinal researches. It should be regarded as a limitation of the study that the students were not asked whether the computer games they play online involve violence or not.