

## ÖZ

# GÖRSEL MEDYANIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARI ÖRNEĞİ

Topçugül NARMAMATOVA  
Yüksek Lisans, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı  
Tez Danışmanı:  
Prof.Dr. Bayram KAYA  
Mayıs 2010

Aslına baktığımızda bilgisayar ve internet iletişimi kolaylaştırmak, bilgiye en hızlı bir şekilde ulaşmayı sağlamak, paylaşımı arttırmak amacıyla keşfedilmiş ve insanlığın kullanımına sunulmuş, dolayısıyla da günümüz XXI yüzyılın en popüler kitle iletişim aracı haline gelmiştir. Ancak bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile birlikte bilgisayar kullanma yaşının okul öncesi dönemlere kadar düştüğü saptanmıştır. Ayrıca orta okul öğrencileri bilgisayarı ders hazırlamak amacıyla değil chat ve bilgisayar oyunlarını oynamak amacıyla kullanmaktadır.

Örneğin sabah “Okula gidiyorum” diye anne-babasını kandırarak evden çıkan çocuklar okula gitmeden internet ve oyun klublerine gitmekte, günün büyük bir kısmını da orada oyun oynayarak, chat odalarında dolaşarak geçirmektedir. Tabii ki bazı zamanlarda ebebeynlerden izin almayarak internet ve oyun klublerinde geceleyen çocuklar bilgisayar oyunlarını, özellikle de şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynayarak, chat odalarında dolaşarak, hatta pornografik web siteleri tarayarak geçirmektedir. Görüldüğü gibi ailenin, okulların ve toplumun vereceği terbiyeyi, sosyalleşmeyi günümüz dünyasında çocuklara kitle iletişim araçları böylece öğretmektedir.

Bu tez çalışmasında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırgan davranışlar sergilemesiyle ilişkisi olduğu varsayılmaktadır. Eğer bu iki değişken arasında ilişki varsa şiddet içerikli bilgisayar oyunları çocukların ruhsal, zihinsel ve fiziksel gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir kanısına varabiliriz. Bundan dolayı bu çalışmada (1) öğrencilerin hangi tür oyunları daha çok tercih ettikleri; (2) öğrencilerin seçtiği oyunları hangi amaçlarla oynadıkları; (3) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda sosyal-psikolojik değişiklikler yaratıp yaratmadığı; (4) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarındaki baş karakterlere öğrencilerin kendilerini benzetip benzetmediği incelenmiştir.

Bu sorun medya şiddeti ile bireyde gözlemlenen şiddetli davranışları açıklayan Sosyal-Bilişsel Öğrenme Kuramı, Taklit Kuramı, Duyarsızlaştırma Kuramı, Üçüncü Değişken Kuramı, Sosyal Karşılaştırma Kuramı ve Yetiştirme Kuramından yola çıkılarak Kırgızistan, Bişkek şehrindeki oyun klublerinde çok oynanan eğitici olmayan bilgisayar oyunları esasında incelenmiştir.

Çalışmanın çözümleme kısmı ise anket, gözlem ve içerik analiziyle yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Görsel Medya, Şiddet, Eğitici Bilgisayar Oyunları, Eğitici Olmayan Bilgisayar Oyunları, Okul Öğrencisi, Akademik Başarı, Saldırma.

## ӨЗӨК

### **ВИЗУАЛДЫК МЕДИАНЫН БАЛДАРГА ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ: МЫКААЧЫЛЫККА НЕГИЗДЕЛГЕН КОМПЬЮТЕР ОЮНДАРЫНЫН МИСАЛЫНДА**

Топчугүл Нармаматова  
Магистратура, Коммуникация билимдери негизги билим тармагы  
Жетекчиси:  
Проф. Док. Байрам Кайа  
Май 2010

Негизинен алып караганда компьютер жана интернет байланышты оңойлотуу, маалыматка оперативдүү түрдө жетүү, маалымат алмашуу максатында ойлонуп табылган. Убакыттын өтүшү менен оперативдүү түрдө өнүгүп олтуруп, XXI кылымдын эң популярдуу маалымат каражаты деңгээлине келип жетти. Бирок компьютерди колдонуу тармактары жайылып олтуруп, компьютер мектепке чейинки балдардын да колдонуучу каражатына айланды. Айрыкча изилдөөлөрдөн маалым болгондой мектеп балдары компьютерди сабак даярдоо максатында эмес, чатка кирүү жана оюн ойноо максатында көбүрөөк колдонушууда.

Мисалга алсак эртең менен «мектепке барам» деп ата-энесин алдап үйдөн чыккан балдар мектепке барбай эле түптүз бойдон интернет кафелерге же оюн клубтарына барышат. Ал жерде кечке чейин оюн ойноп же чатта отуруп, анан кечинде «сабактан келдим» деп үйгө келишет. Албетте кээ бир учурларда ата-энелеринен уруксат алышпастан түнкү «күзөткө» барган балдар таң атканча оюн ойноп, чатка отурушат. Ал гана эмес порнографиялык вебсайттарды да карап чыкканга жетишишет. Бул мисалдардан байкалгандай ата-эненин, мектептин, коомдун балага бере турган тарбиясын азыркы учурда ММКлар берүүдө.

Бул изилдөө ишинде мыкаачылыкка негизделген компьютер оюндары менен балдардын агрессивдүү кыймыл-аракеттери арасында байланыш бар деп эсептелүүдө. Эгер мыкаачылыкка негизделген компьютер оюндары менен балдардын агрессивдүү кыймыл-аракеттери арасында байланыш болсо, анда мындай мазмундагы оюндар балдардын руханий, акыл-эстик жана физикалык жактан өнүгүүсүнө терс таасир берип жатат деген тыянакка келишибиз мүмкүн. Ушуга байланыштуу бул эмгекте (1) балдардын кайсы оюндарды көбүрөөк ойноону каалаганы; (2) балдардын эмне үчүн бул оюндарды каалаганы; (3) мыкаачылыкка негизделген компьютер оюндарынын балдарга социопсихологиялык жактан таасир берип же бербей жатканы; (4) мыкаачылыкка негизделген

компьютер оюндарындагы баш каармандарга балдар өздөрүн окшотууга аракет кылып жатканы изилденди.

Бул маселе мыкаачылыкты чагылдырган ММК программалары менен адамдардагы агрессивдүү жүрүм-турумдардын арасындагы байланышты изилдеген Социо-когнитивдик үйрөнүү теориясы, Тууроо теориясы, Сезимталдуулукту жок кылуу теориясы, Үчүнчү өзгөрүүчүлүк теориясы, Социалдык жактан салыштыруу теориясы жана Культташтыруу теорияларына таянып, Бишкек шаарынын оюн клубдарында эң көп ойнолгон «таалим-тарбия бербөөчү компьютер оюндарынын» негизинде изилденди.

Изилдөөнүн анализ бөлүмү анкета, байкоо жана контент анализ ыкмалары колдонулуп жасалды.

**Негизги сөздөр:** Визуалдык медиа, Мыкаачылык, таалим-тарбия берүүчү компьютер оюндары, таалим-тарбия бербөөчү компьютер оюндары, мектеп окуучусу, академиялык ийгилик, агрессивдүү кыймыл-аракет.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF VISUAL MEDIA ON CHILDREN: AN EXAMPLE OF VIOLENT COMPUTER GAMES**

Topchugul NARMAMATOVA  
MA, Communication Sciences Department

Supervisor:

Prof. Dr. Bayram KAYA

May 2010

Actually the computer and internet have been discovered in order to facilitate communication, to reach the information quickly and to share information with others. After a period of time computer and internet have become the most popular mass media of XXI century. However, with widespread use of computers the computer use has dropped to pre-determined periods. Especially school children use it not to prepare the home tasks, but to chat and to play computer games.

For example, every morning when children go out they finagle the parents by saying 'I'm going to school' and they go to internet and game clubs. And there they spend a big part of the day by playing games and by chatting in chat rooms. Of course, sometimes without permission of parents they can overnight in game clubs and they spend the night by playing violent computer games, by chatting, even they can visit some pornographic web sites. As we know from this situation, nowadays not family, school and society teach the child how to behave, how to speak and how to become socialized man, but today's mass media teaches him by giving different information.

In this study, we assume that there has a relationship between violent computer games and children's aggressive behaviors. If there has a relationship between two variables, so we can say that violent computer games adversely affect children's spiritual, mental and physical development. Therefore, in this study we tried to examine that (1) What kind of games are more preferred by children; (2) For which purposes they play these selected games; (3) Do violent computer games create some changes on children's socio-psychological behaviors or not; (4) Do children assimilate themselves to the characters in violent computer games or not.

We tried to resolve this issue by some theories which describe a relationship between media violence and individual's violent behavior. These theories are: Social-Cognitive Learning Theory, Desensitization Theory, Third Variable Theory, Social Comparison Theory and Cultivation Theory. Beside of that we tried to investigate the unedifying computer games which are most played in the game clubs of Bishkek city.

The analyses part of work was conducted of questionnaire, observation and content analysis.

**Key Words:** Visual media, Violence, Edifying computer games, Unedifying computer games, School children, Academic achievement, Aggression.

## АННОТАЦИЯ

### ВЛИЯНИЕ ВИЗУАЛЬНОЙ МЕДИИ НА ДЕТЕЙ: НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ВКЛЮЧАЮЩИХ В СЕБЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Топчугуль Нармаматова  
Магистратура, Направление «Коммуникация»  
Научный руководитель:  
Проф. Док. Байрам Кайа  
Май, 2010

На самом деле компьютер и интернет были изобретены человечеством для того чтобы облегчить коммуникацию между национальностями и обеспечить оперативный доступ и обмен информацией, со временем став одним из самых популярных СМИ XXI века. Однако установлено, что вместе с широким распространением компьютера им стали пользоваться дети дошкольного возраста. Кроме того, ученики стали использовать его не для того, чтобы подготовить домашние задания, но чаще для того, чтобы поиграть в компьютерные игры и пообщаться с разными людьми.

Например, всё чаще дети, говоря, что идут в школу, обманывают родителей и на самом деле идут не в школу, а напрямик в интернет и игровые клубы, с утра до вечера играя и болтая с друзьями в чатах. Так они проводят большую часть дня. Иногда даже без разрешения родителей они могут ночевать в игровых клубах. До утра они играют в компьютерные игры, в которые включены такие элементы жестокости как стрельба, убийство, наказание, изнасилование и т.д. Кроме общения с разными людьми они посещают даже некоторые порнографические вебсайты. Благодаря этим примерам мы легко можем понять, что в современном мире ни родители, ни школа, ни общество не учат ребенка как общаться, как себя вести и как стать культурным человеком, а СМИ учат его посредством различных передач и программ.

В этом исследовании предполагается, что есть какая-то связь между агрессивным поведением детей и компьютерными играми, включающих в себя жестокость. Если есть связь между двумя переменными, то мы можем считать, что компьютерные игры, включающие в себя жестокость, отрицательно влияют на духовное, психологическое и физическое развитие детей. Таким образом, в этом исследовании мы постарались найти ответ на такие вопросы как: (1) какие компьютерные игры более предпочтительны для детей; (2) для каких целей они выбрали эти игры и почему играют так часто; (3) Создают ли компьютерные игры, включающие в себя жестокость какие-то социально-

психологические изменения у детей; (4) Сравнивают ли дети себя с героями под именем которых существуют в компьютерных играх, содержащих в себе жестокое начало.

Мы постарались анализировать эту проблему по некоторым теориям, где описывается связь между агрессивным поведением детей и программами СМИ, включающих в себе жестокость. Такими теориями являются: Теория социально-когнитивного обучения, Теория имитации, Теория десенсибилизации, Теория третьей переменной, Теория социального сравнения и Теория культивации. Для исследования мы взяли некоторые компьютерные игры, которые больше предпочитают детьми в игровых клубах в Бишкеке.

В исследовательской части работы мы использовали следующие методы исследования - анкетирование, наблюдение и контент-анализ.

**Ключевые слова:** Визуальная медиа, Жестокость, Образовательные компьютерные игры, необразовательные компьютерные игры, ученик, успеваемость, агрессивность.