

## Avrupa BEST Mühendislik Yarışması

Avrupa'nın en iyi mühendislik öğrencileri İstanbul Teknik Üniversitesi'nde yarışacak. 1-11 Ağustos tarihleri arasında İstanbul Teknik Üniversitesi'nde gerçekleşecek yarışma İstanbul Avrupa Teknoloji Öğrencileri Birliği (BEST) tarafından, uluslararası bir takım ile koordinasyon içinde düzenlenecek. Avrupa Teknoloji Öğrencileri Birliği, 1989 yılından bu yana mühendislik ve teknoloji öğrencilerini bir araya getiren bir öğrenci birliği. Bu birliğin, 30 ülkede 90 yerel grubu ve yaklaşık 3000 üyesi var. BEST organizasyonları, Avrupa'nın dört bir yanında bir milyon üzerinde öğrenciyi ulaştırarak mesleki gelişim ve kariyer desteği sağlıyor.

TÜBİTAK tarafından da desteklenen bu yarışma, 79 üniversitede gerçekleşen yerel yarışmaları 13 ulusal ve bölgesel yarışmanın izlediği, BEST mühendislik yarışmaları zincirinin finali. 5000 katılımcı önce kendi üniversitelerindeki yarışmalara katılıyor. Bu yarışmaların birincileri ulusal ve bölgesel yarışmalarda yarışmaya hak kazanıyor. Bu yarışmalarla Avrupa finaline gidecek en iyi mühendislik öğrencileri belirleniyor ve 104 finalist EBEC'te yer alarak hayallerini gerçekleştirmek ve Avrupa'nın en iyi mühendisi olmak için "vaka analizi" ve "takım tasarımı" olmak üzere 2 alanda yarışıyor.

www.bestistanbul.org



## Şiddet İçeren Video Oyunları Saldırganlığı Artırıyor

İlay Çelik

Missouri Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma şiddet içerikli video oyunlarının beyin şiddete karşı verdiği yanıtı zayıflatarak saldırganlığı artırdığı yönünde bulgular ortaya koydu. Araştırmaya göre şiddet içerikli oyunları oynayanların beyinleri şiddete karşı daha az tepki gösteriyor ve azalan bu tepki saldırgan davranış eğiliminin habercisi oluyor.

Missouri Üniversitesi araştırmacılarından yardımcı doçent Bruce Bartholow'un belirttiğine göre pek çok araştırmacı daha önce de şiddete karşı duyarsızlaşmanın saldırganlığı artırdığını düşünüyordu, fakat bu çalışma, söz konusu neden sonuç ilişkisini deneysel olarak gösteren ilk araştırma oldu.

Çalışmada 70 katılımcı arasından rastgele seçilen bazılarına şiddet içeren, diğerlerine ise şiddet içermeyen video oyunları oynattırıldı. Bu uygulamanın hemen ardından katılımcılara nötr bir fotoğraf (örneğin bisiklete binen bir adamın fotoğrafı) ile şiddet içeren bir fotoğraf (örneğin birinin ağzına silah dayamış bir adamın fotoğrafı) gösterildi ve bu esnada katılımcıların beyinindeki tepkiler ölçüldü. Son olarak da katılımcılar rakiplerine gürültülü niteğinde bir ses dinleterek yarışmaları gereken bir deneye katıldı. Katılımcıların rakiplerine karşı kullandıkları gürültünün düzeyi saldırganlıklarının bir ölçüsü olarak kaydedildi.

Araştırma "Call of Duty", "Hitman", "Killzone" ve "Grand Theft Auto" gibi şiddet içerikli popüler oyunları oynayan katılımcıların, bu deneyde rakiplerine karşı, şiddet içermeyen oyunlar oynayan katılımcıların kullandığından daha yüksek şiddette gürültü kullandığını, dolayısıyla daha saldırgan olduklarını gösterdi. Ayrıca daha önce pek şiddet içeren video oyunu

oynamamış katılımcıların laboratuvar ortamında bu tür oyunları oynadıktan sonra şiddet içerikli fotoğraflara bakarkenki beyin tepkilerinin azaldığı görüldü ve bu duyarsızlaşmanın bir işareti olarak değerlendirildi. Üstelik beyin tepkilerinde gözlemlenen bu azalma bu kişilerdeki şiddet eğiliminin de habercisiydi. Katılımcıların şiddet içeren fotoğraflar karşısındaki beyin tepkileri ne kadar düşüğe saldırganlıkları da o kadar fazlaydı. Daha önceden şiddet içerikli video oyunları oynayarak çokça vakit geçirmiş olan katılımcılarda ise şiddet içerikli fotoğraflar karşısındaki beyin tepkisi, araştırma sırasında laboratuvar şiddet içerikli oyun oynayıp oynamamalarından bağımsız olarak, düşüktü. Bartholow bu sonucun iki şekilde yorumlanabileceğini söylüyor. Daha önce şiddet içeren oyunlarla vakit geçirmiş kişiler şiddete karşı çoktan duyarsızlaşmış, dolayısıyla laboratuvardaki ek oyun seansından çok az etkilenmiş olabilirler. Alternatif bir açıklama ise hem şiddet içerikli oyunlar oynamaya yönelik tercihi hem de şiddete karşı düşük beyin tepkisini etkileyen, henüz ölçülmemiş bir etmenin bulunması. Bartholow her iki durumda da başka ölçülerin de dikkate alınması gerektiğini belirtiyor.

Bartholow yapılan araştırmalara göre



ABD'deki ortalama bir ortaokul öğrencisinin haftada 40 saatten fazla zamanını video oyunları oynayarak geçirdiğini belirtiyor. Araştırmacılar bu kadar yoğun bir etki sonucunda çocukların henüz beyinleri gelişmekteyken şiddet davranışlarını kanıksıyor olabileceğinden endişe ediyor. Bartholow psikolojik bir bakış açısından bu oyunların çok etkin eğitim araçları olduğunu, çünkü katılımcıların belirli davranış kalıplarını pekiştirdiğini, ancak ne yazık ki bu davranışların genellikle şiddet içerikli olduğunu söylüyor.