

BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ ŞİDDET ÖĞESİNİN ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN TUTUMLARINA YÖNELİK ETKİSİ: İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ

Mehmet Barış Yılmaz*

ÖZET

Medya teknolojilerinin hızla çeşitlendiği ve yaygınlaştığı günümüzde özellikle bilgisayar, tablet, akıllı telefon ve oyun konsollarında yer alan oyunların bireylere yönelik etkileri de tartışılmaktadır. Son yıllarda özellikle genç ve orta yaş nüfusun ilgisini çekmeye başlayan bu tarz oyunların içerikleri ve yarattıkları algı ve tutum, toplumsal hayata yansımaları bakımından son derece önemlidir. Söz konusu oyunların birçok türde yayınlanmasının yanı sıra özellikle şiddet unsurlarını barındıran oyunların da var olması, gerek bu oyunları oynayan bireylerde gerekse de bu bireylerin ilişkide bulunduğu toplumsal çevrelerde birtakım sorunlara yol açacağı öngörülebilir. Bu çalışmada genç nüfusun bir kesimini oluşturan üniversite öğrencilerinin şiddet içerikli oyunlardan nasıl etkilendikleri, bu oyunlara ayırdıkları zaman, oynama sıklıkları ve şiddet olgusuna yönelik tutumları üzerinden incelenmeye çalışılmıştır. Araştırmada örneklem olarak İnönü Üniversitesi'nde çeşitli bölümlerde öğrenim gören ve söz konusu oyunları bir dönem oynamış ve halen oynamakta olan 305 öğrenci seçilmiştir. Öğrencilere yönelik anket uygulaması yapılarak sonuçlar Spss 22.0 programıyla analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda şiddet içerikli oyunları oynayan bireylerin, oynamayanlara göre gerek şiddete yönelim konusunda gerekse de şiddet algılarında daha pozitif yönde bir yönelim gösterdikleri ortaya çıkmıştır. Ayrıca bilgisayar oyunu oynama sıklığı ele alındığında özellikle erkeklerin daha fazla oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada Adıbelli ve diğerlerinin 2018 yılında geliştirdikleri "Üniversite Öğrencilerinde Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği" ve Munusturlar M A ve Munusturlar S A'nın geliştirdiği "Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği" birlikte kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Medya Teknolojileri, Oyunlar, Şiddet, Tutum.

* Dr. Öğr. Üyesi, İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi, ORCID ID: 0000-0003-0928-2481
Makale Gönderim Tarihi: 14.03.2019- Makale Kabul Tarihi: 06.05.2019

**THE EFFECT OF VIOLENCE ELEMENT IN COMPUTER GAMES
UPON ATTITUDES OF UNIVERSITY STUDENTS: INONU
UNIVERSITY CASE**

ABSTRACT

Today, with rapid variety and prevalence of media technologies, the effects of games in computers, tablets, smart phones and game consoles upon individuals are discussed as well. The contents of and attitude created by these games which especially attracts the attention of young and middle age population recently is of great importance in terms of reflection on public life. We may foresee a set of problems in individuals playing these games and public environments with which these individuals are related due to the fact that such games are released in several types as well as including violence elements. As the sample of the study, 305 students studying at various departments of İnönü University, who have been playing the relevant game for one term and are still playing, were selected. A questionnaire towards students was applied and the results were analyzed with the program Spss 22.0. As a result of the research, it was found that individuals who played violent games had a more positive tendency and perception towards violence than those who did not play games. Also, as for the frequency of playing computer games, it is understood that men play more games. In accordance with the study, "Attitude Scale for Violence in University Students", which was developed by Adıbelli et.al. in 2018, and "Computer Games Motivation Scale" developed by Munusturlar M. A. and Munusturlar S. A. were used together.

Keywords: Media Technologies, Games, Violence, Attitude

GİRİŞ

Yeni medya teknolojileri olarak adlandırılan yapılar içerisinde bilgisayar ve bilgisayarın sunduğu içerikler önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle 1945 yılında birinci nesil bilgisayarların gelişimiyle birlikte günümüze kadar gelen süreç içerisinde çok önemli değişimler nispeten kısa sayılacak bir zaman dilimi

içerisinde gerçekleşmiştir. Bilgisayarların yeni medya teknolojileri içerisinde yer almaya başlamasındaki en önemli gelişmelerden bir tanesi sayılan internet, dördüncü nesil olarak adlandırılan bilgisayarların bireyler tarafından çok daha aktif ve yaygın kullanılmasıyla birlikte toplum üzerinde yadsınamaz etkileri de beraberinde getirmiştir. Bilgisayarların bir dizi teknolojik gelişmeye bağlı olarak boyutlarının küçülmesi, fiyatlarının düşmesi ve üretim olanaklarının artmasıyla birlikte tabii ki internetin bu teknolojik aygıt içerisinde yer almaya başlaması günümüze kadar gelen süreç içerisinde artık bireylerin günlük hayatlarının her alanına nüfuz etmiş ve kullanım alanlarıyla birlikte doğal olarak etkilerini de artırmıştır.

Bilgisayarların teknolojik olarak gelişmesi aynı zamanda onun bir eğlence aracı olarak kullanılmasına da olanak sağlamıştır. Bireylerin eğlence amaçlı kullandıkları içeriklerin başında ise bilgisayar oyunları gelmektedir. İlk ortaya çıktıkları dönemlerde son derece basit grafiklerle tasarlanan oyunlar, günümüzde artık gerçek hayatın neredeyse birebir kopyası sayılabilecek gelişmiş grafiklerle bireylere sunulmaktadır. İlk ortaya çıktığı dönemden günümüze kadar değişen içerik ve grafiklerin yanı sıra bu oyunların yaygınlığı ve bireylerin oyunlara yönelik ilgileri de aynı oranda artmıştır. Artık oyunlar sadece bireylerin günlük hayatın karmaşasından ve stresinden uzaklaşmak için kullandıkları bir araç değil; aynı zamanda onlara sanal ve alternatif bir hayat sunan yapılar haline gelmiştir. Özellikle Virtual Reality (Sanal Gerçeklik) uygulamalarının gerçek hayata uyarlanmasıyla birlikte oyunlar, bireyler için neredeyse yeni bir yaşam tarzı sunmaktadır. Oyunlarda oluşturulan sanal karakterlerin, bireyler için alternatif bir yaşam tarzı sunması ve oyunlarda yer alan içeriklerin gerçekçi ve etkili olması bireylerin bu alternatif yaşam tarzına yönelmelerini sağlamakta bir anlamda gerçek hayatta yapamadıklarını bu ortamlarda çok daha rahat uygulayabilmelerine neden olmaktadır.

Söz konusu oyunlar bireylere son derece geniş bir içerik sunmaktadır. Yarışmaya dayalı oyunlardan, zekâ oyunlarına; simülasyonlardan, strateji oyunlarına kadar çok farklı alanlarda kendisini gösteren oyunların içeriklerinde yer alan ve bireyleri etkileme potansiyeline sahip en tartışmalı unsurların başında ise şiddet kavramı gelmektedir. Hemen hemen her oyun türünün içeriğine uyarlanabilen bu kavram artık neredeyse oyunların vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Bireylerin bu tarz içeriklere oyunlar aracılığıyla maruz kalmaları gerçek hayata yönelik algılarının da değişmesine neden olabilmektedir. Medya teknolojileri, bilgisayar oyunları ve şiddet kavramları açıklandıktan sonra bu perspektiften hareketle çalışmada oyunların içeriğinde yer alan şiddet unsurunun bireylerin gerçek hayattaki şiddet kavramına yönelik algılarını değiştirip değiştirmediği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

1. MEDYA TEKNOLOJİLERİ

Her ne kadar medya teknolojileri kavramı insanoğlunun günümüze kadar gelen süreç içerisinde iletişim alanında ortaya koyduğu her yeni gelişmeyi ifade etse de çalışmanın konusu ve sınırlılıkları gereği tarihsel süreç, McLuhan'ın tanımını yaptığı "küresel köy" kavramı üzerinden ele alınacaktır. Bu doğrultuda özellikle matbaanın icat edilmesiyle birlikte etkisini ve alanını genişleten iletişimin yeni gelişen teknolojilerden ayrı düşünülmesi mümkün değildir. El yazması kültüründen, matbaa kültürüne geçiş bir anlamda bireylerin iletişimi ve iletişim içeriklerini, algılayış tarzını da dönüştürmüştür (2001: 126). Küçük bir azınlığın elinde önemli bir silaha dönüşen bilgi, matbaa sonrasında hızla geniş toplumsal kesimlere yayılarak özellikle Avrupa toplumlarında çok önemli sosyal, kültürel ve sanatsal değişikliklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

İlerleyen süreçlerde özellikle Fransız İhtilali, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi ve Sanayi Devrimi'nin de etkileriyle medya, toplumların vazgeçemeyeceği ve özgürlük alanlarını ifade eden bir kavram haline gelmiştir (McBride 1993: 8). Toplumsal hayata etki eden her yeni değişim bir anlamda hem medya

teknolojilerinin gelişmesinin bir sonucu hem de yeni teknolojilerin gelişebilmesi için imkân hazırlayan bir ortam sunmuştur. Bu açıdan baktığımızda aslında insanoğlunun günümüze kadar getirdiği sürecin medya teknolojileri için kümülatif bir yapıyı hazırladığı yadsınamaz. Bugün kullandığımız medya teknolojilerinin tarihsel süreç içerisinde bir birikimin sonucu olduğunu vurgulamak teknolojinin toplum hayatına getirdiği yenilikleri anlayabilmek için son derece önemlidir.

Medya teknolojilerinin gelişim sürecine çok genel bir perspektiften baktıktan sonra bu kavramın aslında toplumlar için neyi ifade ettiğini anlamaya çalışmak doğru olacaktır. Bu açıdan medya teknolojileri bireyler, toplumlar ve organizasyonlar için yeni fırsatlar, yararlar sunabilen ancak bunun yanı sıra yeni tehditleri de beraberinde getiren bir ilişki kurma yöntemidir (Heath 1998: 273). Bu tanımlamadan hareketle ortaya çıkan her yeni medya teknolojisinin toplum hayatında yeni olanakları ortaya çıkartabilen ancak bununla birlikte tahmin edilemeyen birtakım sorunları da beraberinde getirmesi olası bir durum sergilediğini ifade edebiliriz. Yeni medya teknolojilerinin yayılım hızı ve ortaya çıkış süreçlerindeki beklenmediklik düşünüldüğünde bu sorunların daha çok etik açıdan ele alınması gerektiği anlaşılmaktadır. Her yeni teknolojinin beraberinde etik sorunları, tehditleri ve krizleri de getirdiğini (Cooper' dan akt. Geray 2010: 311) vurgulamak yerinde olacaktır. Özellikle günümüzde kullanılan iletişim teknolojileri göz önüne alındığında bu sorunların her geçen gün çeşitlenerek arttığını söylememiz gerekir. Günümüzde en yaygın kullanılan medya teknolojilerinden birisi de genel kullanım adıyla kişisel bilgisayarlar olduğu belirtilmelidir.

Yeni medya kavramını tanımlamak günümüzde artık oldukça zor hale gelmiştir. Özellikle son yirmi yıl içerisinde gelişen teknolojilerin kullanım alanlarının internet ile birlikte gelişmesi ve değişmesi bu kavramın sınırlılıklarını da sürekli değiştirmektedir. Bu açıdan bakıldığında bilgisayar teknolojisi artık yeni bir

medya formu olarak karşımıza çıkmaktadır (Yzer ve Southwell 2008: 9). Tam da bu nedenle bilgisayarların bireylere sunduğu içeriklerin neler olduğu, bu içeriklerin etkilerinin toplumsal hayata yansımaları ve insan davranışlarının bu içeriklerin etkisi doğrultusunda nasıl şekillendiğine yönelik cevapların önemi artmaktadır.

Bilgisayarlar artık toplumsal hayatın vazgeçilmez bir unsuru olarak kabul edilmektedir. İlk ortaya çıktığı dönemlerde her ne kadar sınırlı bir kullanım alanına sahip olsalar da; gelişen teknolojiyle beraber bilgisayarların boyutları küçülmüş, maliyetleri azalmış ve kullanım alanları çeşitlenmiştir. Dört farklı kuşak olarak ele alınan bilgisayarların gelişim hızları nedeniyle günümüzde artık beşinci kuşakta değerlendirilmesi gerekliliği tartışılmaktadır. 1971 yılından sonra mikroişlemcilerin bilgisayar teknolojilerine eklenmesi yukarıda bahsedilen yaygınlaşmanın en önemli sonucuyken, günümüzde artık sıkça kullanılmaya başlanan yapay zekâ uygulamalarının beşinci ve hatta altıncı kuşak bilgisayarları yaratacağı kaçınılmaz bir durumdur (Önder ve ark. 2000: 6). Kişisel bilgisayarların gelişim süreci ve günümüzdeki yaygınlığı göz önüne alındığında karşımızda iki önemli durum olduğunu belirtmeliyiz. Birinci durumda bilgisayarlar tamamen insan kullanımına dayalı olarak işlev görmektedir ve bu durumda hâkimiyet tamamen bireyin kendisindedir. Sınırlı bir alanda işlevini yerine getirmekte insan faktörünü aşmamaktadır. İkinci ve aslında çalışmanın temelini oluşturan durum ise bilgisayar rastlantısal olasılıklara karşı kendi tepkisini vermekte ve kullanıcıyı bu açıdan yönlendirerek aslında bir anlamda hem çalışma alanını genişletmekte hem de bireyin komutlarını şekillendirmektedir (Card ve ark. 2008: 7). Bu noktadan itibaren artık bilgisayarların beşinci ve altıncı kuşağa da ulaşmış olduğu söylenebilir.

Sadece bilgisayarlar için değil bütün medya teknolojileri için söylenmesi gereken en önemli unsurlardan birisi de bu teknolojilerin salt maddi yapılarına odaklanmanın doğru olmadığıdır. Özellikle kullanıcılarına kendilerini bambaşka

bir ortamda yepyeni bir karakter sunan bilgisayar oyunları dünyası bu yapının yanı sıra kullanıcıların kültürel, sosyolojik ve psikolojik yönlerini de etkilemektedir (Schut 2007: 217). Yukarıda bahsedilen yeni kuşak bilgisayarların ve bu bilgisayarların teknolojik imkânlarından yararlanarak her geçen gün daha da gerçekçi hale gelen oyunların bireyin tutum ve algılarına yönelik etkileri anlaşılmalıdır.

Çalışmanın da temel konusunu oluşturan bilgisayar oyunları kullanıcıyı yönlendirmek, farklı rastlantısal durumlarda yeni seçenekler sunmak, sanal bir ortam oluşturarak kullanıcıya bu ortamda yeni bir karakter yaratması açısından geniş kapsamlı bir çalışma alanı vermektedir. Burada önemli olan bu çalışma alanının içeriğinde ne olduğu ve bu içeriğin bireyin gerçek hayattaki algılarını ne yönde şekillendirdiğidir. Söz konusu durumu daha iyi analiz edebilmek için bilgisayar oyunlarına daha açıklayıcı bir perspektiften bakmak faydalı olacaktır.

2. BİLGİSAYAR OYUNLARI

Son yıllarda bilgisayar oyunları bir eğlence aktivitesi olarak geleneksel oyunların yerini hızla almaya başlamıştır. Eğlence aktivitesi olarak bireyin hayatına girmeye başlayan bilgisayar oyunları, yeni platformların ve teknolojilerin bu alana eklenmesiyle sadece bir eğlence aracı olarak değil aynı zamanda hayat tarzını belirleyen bir unsur olarak da değerlendirilmektedir (Conolly ve ark. 2012: 661). Hızla yaygınlaşan ve etkisini artırmaya başlayan bilgisayar oyunları, yeni bir medya türü olarak tanımlanmaya başlanmış ve özellikleri itibarıyla yeni bir medya aracı olarak literatürdeki yerini almıştır. Özellikle bilgisayar ve birey arasında etkileşimli bir mecra sunması, çok farklı eğitim alanlarında kullanılması, simülasyon uygulamalarına izin vermesi, online platformlarda farklı bireylerin etkileşimde bulunması gibi özellikleri nedeniyle günümüz toplumları için göz ardı edilemeyecek bir yapı haline gelmiştir (Dovey ve Kennedy 2006: 3-6).

Bu noktadan hareketle bilgisayar oyunlarını genel bir sınıflandırmayla ele alabiliriz. Temel olarak oyunları kompleks ve etkileşimli, basit ve etkileşimli,

kompleks ve bireysel, basit ve bireysel olarak dört ana kategoriye ayırabiliriz. Kompleks oyunlara örnek olarak bir karakterin yerine geçerek rol yapmaya ve o karakteri canlandırmaya yönelik olan rol yapma (RPG) oyunları, strateji oyunları, yarışmaya dayalı oyunlar gösterilebilir. Etkileşimli ve bireysel oyunlardan kasıt ise oyuncuların ağ bağlantısı kullanarak diğer gerçek oyuncularla etkileşim içerisinde olup olmadıklarıdır. Bireysel oyunlarda oyuncu bilgisayara karşı oynarken; etkileşimli oyunlarda ise karşıda gerçek kişiler vardır. Basit oyunlara örnek olarak bulmacalar, dizem oyunları, sosyal medya oyunları ve parti oyunları gösterilebilir. Her iki tür (basit ve kompleks) oyunun da etkileşimli ve bireysel türleri mevcuttur (Granic ve ark. 2013: 70).

Özellikle genç nüfus olarak tanımlanan bireylerin birçok yönden kendilerini ifade etme biçimlerinden biri olan oyunların, aynı zamanda bu bireylerin dünyayı algılama şekillerini yönlendirdiğini söylemek de mümkündür (Nielsen ve ark. 2013: 7). Bu noktadan hareketle genç nüfusu oluşturan bireylerin sosyal hayata yönelik artık farklı bir yaklaşımı olduğunu ve geleneksel yapılardan ziyade medya teknolojileri üzerinden kendilerine bir bakış açısı yarattıklarını söylemek yanlış olmayacaktır.

Bilgisayar oyunları günümüzde artık sadece birer eğlence aracı olarak değil aynı zamanda maliyet ve zaman yönetimini daha etkin kullanmak isteyen kurumların kullanmaya başladığı birer eğitim aracı haline de gelmiştir. Bu duruma savunma alanında faaliyet gösteren kurumlar örnek gösterilebilir; zira askeri kurumlar artık bu tarz oyunları; askerleri, pilotları, denizcileri ve tank kullanan personelini hassas ve pahalı gerçek araçlar yerine bilgisayar oyunlarındaki simülasyonlarla eğitmeyi tercih etmektedir. Askeri birliklerin savaş sırasında aralarındaki iletişimi ve emir komuta sürecini daha etkin kullanmaları için, subayların stratejilerini deneyebilmeleri ve sonuçlarını öngörebilmeleri için bilgisayar oyunları geniş fırsatlar sunmaktadır (Prensky'den akt. Dovey ve Kenedy 2006: 12). Bu açıdan

bakıldığında söz konusu oyunların olumlu yönlerinin olduğunu vurgulamak gerekmektedir.

Bununla birlikte bilgisayar oyunları ile ilgili araştırmalar olumlu sayılabilecek yanlarıyla beraber özellikle gençler üzerinde olumsuz durumların da ortaya çıkabildiğini gözler önüne sermektedir. Oyunların içeriğindeki şiddet unsurlarının bireylerdeki saldırgan davranışları etkilemesi, zaman geçirme aracı olarak kullanılan söz konusu oyunların bir süre sonra bağımlılık yapması (Griffiths ve ark. 2004: 479), bireylerin gerçek hayattan uzaklaşarak gitgide asosyal insanlar haline gelmeleri gibi birçok olumsuz durum konuyla ilgili araştırmaların temel hareket noktalarını oluşturmaktadır (Kneer ve ark. 2012: 604).

Bilgisayar oyunlarını oynayan kişilerin tanımlanması da gereklidir ancak bu konuda farklı bilim dallarına göre birçok tanımlama mevcuttur. En genel tanımlamayla bilgisayar oyunlarına katılanlar, oyun oynamaya istek duyan, birlikte veya tek başına oynamayı tercih eden, diğer medya organlarından ziyade oyun platformlarında vakit geçiren ve zamanını bilgisayar oyunları ile değerlendiren bireylerdir (Karlsen 2016: 4). Geniş bir tanımlamayla “oyuncu” kavramı aslında sanal bir dünyada, var olmayan bir karakterle, zarar ve fayda görmenin sınırlandırılabilirdiği imkânlarla kendi dünyasını yaratabilme imkânı kazandığını düşünen bireylerdir.

3. BİLGİSAYAR OYUNLARINDA ŞİDDET

Konuya ilişkin yapılan çalışmaların büyük bir bölümü şiddet içerikli oyunların oynanma sıklığının giderek arttığını göstermektedir (Ewoldesn ve ark. 2011: 1). Gerek teknolojik gelişmelerin baş döndürücü hızdaki evrimi, gerekse bu tarz içeriklere ulaşmanın nispeten ucuzlaması her ne kadar bu durumun sebepleri olarak gözükse de burada asıl tartışılması gereken unsur söz konusu içeriklerin bireyler üzerindeki etkileri olmalıdır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bilgisayar oyunları gelişen teknolojiyle birlikte her geçen gün daha gerçekçi ve şiddet içerikli hale gelmektedir; böylece diğer medya içeriklerine göre potansiyel olarak

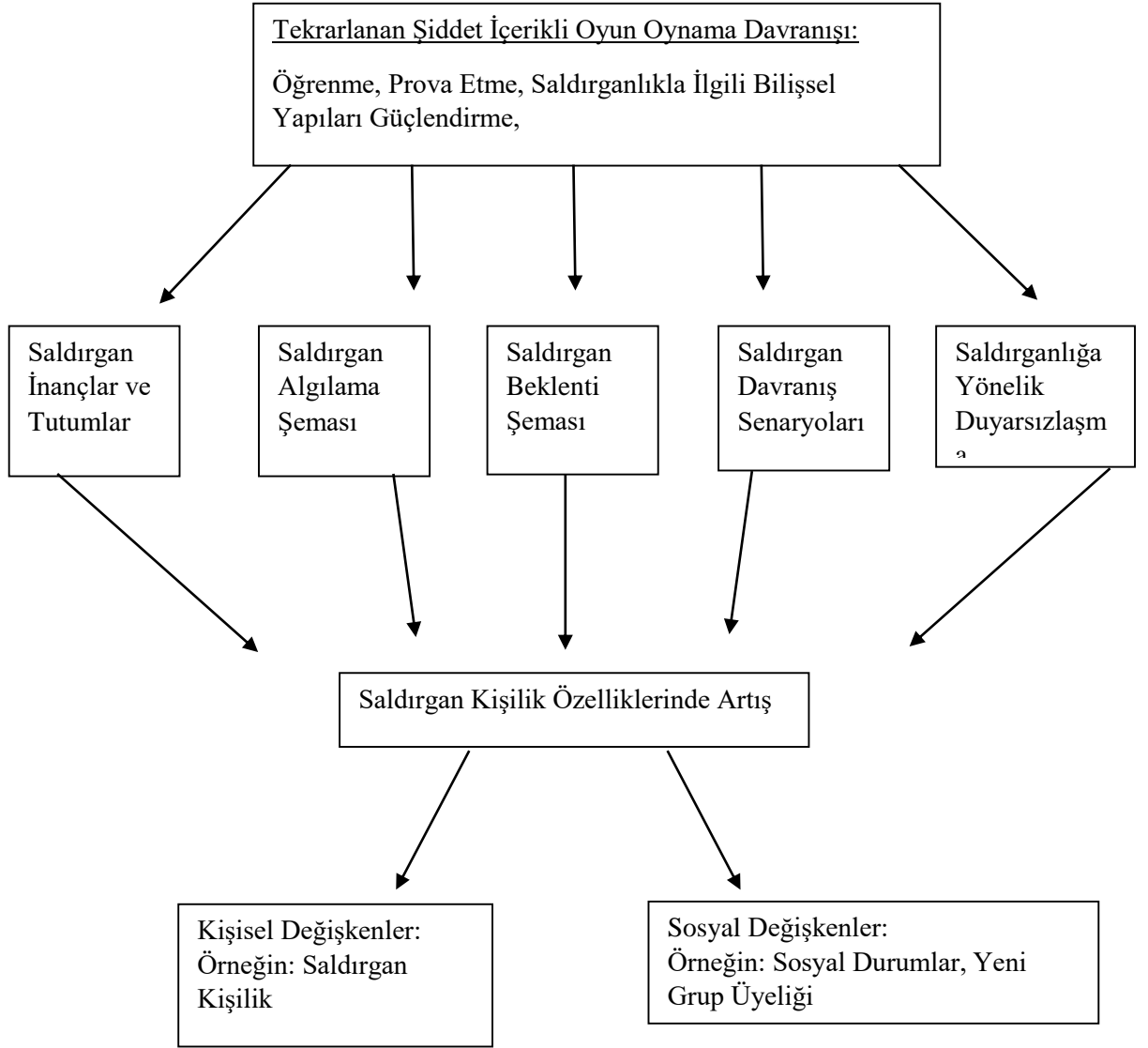
katılımcıları daha fazla etkilemekte ve şiddet olgusuna yönelik yaklaşımlarını daha etkin bir biçimde dönüştürmektedir (Anderson ve Dill 2000:789).

Bilgisayar oyunlarındaki şiddet kavramı sanal ortamda bir başka sanal karaktere şiddet uygulamak olarak tanımlanmaktadır, bununla birlikte bu tarz bir şiddet içeriğinin kullanıcılardaki agresifliği de artırdığını göstermektedir (Anderson'dan akt. Hartman ve ark. 2010: 1). Belirtmek gerekir ki oyun içeriklerindeki şiddet tek yönlü değildir. Oyunlarda karşıdaki karaktere şiddet uygulayan birey aynı oyun içerisinde şiddete de maruz kalmakta veya farklı karakterlerin birbirlerine uyguladığı şiddete pasif olarak katılmaktadır. Her ne şekilde olursa olsun oyun içeriklerinde yer alan şiddet unsuru doğrudan veya dolaylı bir şekilde oyunculara etki etmektedir. Bu noktadan hareketle oyun içeriklerindeki şiddet unsurunun bireyin algılama tarzını ne yönde etkilediği tartışılmalıdır. Geleneksel oyunların dönüşüm süreci sonrasında karşımıza çıkan dijital oyunlarda kullanıcıların şiddet öğelerini tercih ettiği (Yengin, 2014:334) yönündeki tartışmalar son dönemde sıklıkla araştırmalara da konu olmaktadır. Geleneksel ve yeni iletişim araçlarının içeriklerinde yer alan şiddet olgusu da doğal olarak yeni bakış açıları gerektirmektedir. Kodlu, araçsal ve fiziksel şiddet artık yeni iletişim ortamlarının bir içeriği olarak görülmelidir. Ayrıca bu tarz şiddet içeriklerinin sanal ortamlarda uygulanması beraberinde doğal olarak cezayı gerektirmemekte ve kullanıcılar için "özgür" bir alan yaratmaktadır (Yengin, 2014:336).

Bilgisayar oyunları ve şiddet kavramları birlikte ele alındığında, söz konusu içeriklere sahip oyunları oynayan bireylerin oyun içerisinde uyguladıkları şiddetin ahlaki algılama ve yargılama süreçlerinden bağımsız olacağı düşünülse de aslında tam aksine oyuncuların hem şiddet unsurunu ahlaki boyuttaki algılamalarını hem de gerçek hayattaki algılama biçimlerini etkilemektedir. Bu durumun en önemli göstergesi farklı bireylerin oyun içi şiddete gösterdikleri tepkilerinin şiddet düzeyi arttıkça farklılaşmasıdır (Hartman ve ark. 2010: 2). Sosyal ortam, kişisel özellikler, genetik faktörler ve daha birçok değişkenin bu

farklılıklar üzerinde etkili olduğunu söylemekle birlikte vurgulanması gereken en önemli nokta, bir şekilde şiddet içeriklerini oyunlarda uygulayan bireylerin diğer bireylere oranla şiddete yönelik tutumlarının farklılaştığıdır.

2001 ve 2002 yıllarında yapılan üç farklı çalışmada (Bushman ve Anderson, 2001, Bushman ve Huesman, 2002) oyunlarda sunulan şiddet içeriklerinin bireylerin saldırgan ve şiddet içerikli davranışlarına doğru orantılı olarak etkide bulunduğunu ortaya koymuştur. Özellikle oyun içeriklerindeki şiddetin sonuçlarını sunan çalışmada bu tarz oyunlara maruz kalan bireylerin herhangi bir kışkırtma veya rahatsız edici bir dış etken olmadığında dahi oyun karakterlerinin saldırgan davranışlarını onayladıkları görülmüştür (Bushman ve Anderson 2002: 1683). Bireylerin bilgisayar oyunlarının içeriklerinde deneyimledikleri şiddet olgusu sosyal hayatlarında da birtakım etkileri beraberinde getirmektedir. Bu doğrultuda Bushman ve Anderson'un "Genel Saldırganlık Modelinin Bölümleri: Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Uzun Vadeli Etkileri" adıyla modellediği şemanın daha açıklayıcı olduğu düşünülmektedir:



Şekil:1 Genel Saldırganlık Modelinin Bölümleri: Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Uzun Vadeli Etkileri (Bushman ve Anderson 2002: 1681).

Bushman ve Gibson'un 2010 yılında bilgisayar oyunlarındaki şiddet öğelerinin uzun vadeli sonuçlarını ölçmek için uyguladıkları deneysel laboratuvar çalışmasında katılımcılara 20 dakikalık şiddet içeren ve şiddet içermeyen oyunlar oynatmış ve sonraki gün rekabet ortamında rakiplerine şiddet içerikli oyunlar oynayanların daha şiddete yönelik cezalar verdiklerini belirlemişlerdir (2010: 1). Dolayısıyla şiddet içeriğine maruz kalan bireylerin nispeten uzun vadede de şiddete yönelimlerinin diğer katılımcılara göre devam ettiği anlaşılmaktadır.

Şiddet içerikli oyunların tekrar eden bir düzen içerisinde oynanmasının kişisel ve sosyal değişkenlere de bağlı olarak bireyin saldırgan kişilik özelliğinde anlamlı bir artış gösterdiği yukarıdaki şekilden de anlaşılmaktadır. 2010 yılında Dolu ve diğerlerinin (2010: 71) literatür taraması yöntemiyle yaptıkları çalışmada şiddet içerikli oyunların sadece oynayan bireyler için değil aynı zamanda bağlı buldukları sosyal yapıya yönelik bir tehdit olduğunu gözler önüne sermektedir. Söz konusu durum Tutkun ve diğerlerinin (2017: 83) ortaokul öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada da kendisini göstermektedir, zira çalışma sonucunda şiddet içeriklerine maruz kalan öğrencilerin arkadaşlarıyla yaşadıkları sorunları en çok şiddete dayalı yöntemlerle çözmek istedikleri ortaya çıkmıştır. Bu noktadan hareketle üniversite öğrencilerinin oynadıkları bilgisayar oyunlarının onların şiddete yönelik tutum ve algılarını nasıl şekillendirdiği İnönü Üniversitesi öğrencileri üzerinde yapılan alan araştırmasıyla açıklanmaya çalışılacaktır.

4. METODOLOJİ VE BULGULAR

Çalışmada İnönü Üniversitesi'nde çeşitli fakültelerde öğrenim gören 305 öğrenci üzerinde anket uygulanmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamadıkları, oyun oynama sıklıkları, şiddet içerikli oyun oynayıp oynamadıkları gibi verilerden hareketle gerek oyun oynama motivasyonları, gerekse de şiddet içerikli oyunların öğrencilerin şiddet algısına yönelik tutumları analiz edilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda çalışmada Adıbelli ve diğerlerinin 2018 yılında geliştirdikleri "Üniversite Öğrencilerinde Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği" ve Munusturlar M A ve Munusturlar S' nin geliştirdiği "Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği" birlikte kullanılmıştır. Çalışma niceliksel araştırma yöntemlerinden olan anket yöntemiyle oluşturulmuş ve amaçlı örneklem kullanılmıştır. Öntest olarak uygulanan 50 adet anket çalışması örneklemin evreni temsil ettiğini ortaya koymuş ve İnönü Üniversitesi'nde öğrenim gören 305 öğrenci alan araştırmasına dâhil edilmiştir. Alan araştırması için oluşturulan anket

formunda bilgisayarda oyun oynayan öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynayıp oynamadıkları sorularak verilen cevaplar doğrultusunda aralarındaki farklılıklar analiz edilmiştir. Toplanan veriler Spss 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiş ve aşağıda sunulmuştur:

4.1. Araştırma Soruları

1- Bilgisayar oyunlarını oynayan öğrencilerle oynamayan öğrenciler arasında şiddet algısı açısından bir farklılık var mıdır?

İlk olarak şiddet algısı değişkeni için normallik testi yapılmıştır. Normallik analizi sınamasında iki farklı test kullanılmıştır. Elde edilen test sonuçları Tablo-1 'de verilmiştir.

Tablo 1: Şiddet algısı değişkeninin normallik testi

Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
Olasılık Değeri (p)	Olasılık Değeri (p)
0,000	0,000

Yapılan normallik sınamasına göre hem Kolmogorov hem de Shapiro-Wilk Normallik Testi sonuçları şiddet algısı değişkeninin normal dağılmadığını göstermektedir ($p=0.000<0.05$).

Normallik testi sonucu doğrultusunda şiddet algısı değişkeni normal dağılım göstermediği için şiddet algısı değişkeni kullanılarak yapılan istatistiksel sınamalarda parametrik olmayan istatistiksel teknikler kullanılmıştır.

Oyun oynayanlar ile oynamayanların şiddet algısının karşılaştırılmasında parametrik olmayan istatistiksel bir teknik olan Mann Whitney U testi (nonparametrik t-testi) kullanılmıştır. Bu test için oluşturulan hipotezler şu şekildedir.

H₀: Oyun oynayanlarla oynamayanların şiddet algıları farklılık göstermemektedir.

H₁: Oyun oynayanlarla oynamayanların şiddet algıları farklılık göstermektedir.

Mann Whitney U test sonuçları Tablo-2 'de verilmiştir.

Tablo 2 : Mann Whitney U Testi

	Şiddet Algısı Ortalaması	Olasılık Değeri
Oyun oynayanlar	2.5512	p=0.00
Oyun oynamayanlar	1.7102	

Mann Whitney U testi sonucuna göre oyun oynayanlar ile oynamayanların şiddet algıları farklılık göstermektedir ($p=0.00<0.05$). Oyun oynayanların ortalama şiddet algısının (2.5512), oynamayanların ortalama şiddet algısından (1.7102) daha yüksek olduğu görülmektedir.

2- Şiddet içerikli oyun oynayan öğrenciler ile şiddet içerikli oyun oynamayan öğrencilerin şiddete yönelik tutumları arasında bir farklılık var mıdır?

Şiddet tutumu değişkeni için yapılan normallik testi sonuçları Tablo-3' te yer almaktadır.

Tablo 3: Şiddet Tutumu Değişkeninin Normallik Testi

Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
Olasılık Değeri (p)	Olasılık Değeri (p)
0,000	0,000

Yapılan normallik sınamasına göre hem Kolmogorov-Smirnov hem de Shapiro-Wilk test sonuçları şiddete yönelik tutum değişkeninin normal dağılmadığını göstermektedir. Bu sonuç doğrultusunda şiddete yönelik tutum değişkeni için yapılacak analizlerde parametrik olmayan istatistiksel teknikler kullanılmıştır.

Şiddet içerikli oyun oynayanlar ile şiddet içerikli oyun oynamayanların şiddete yönelik tutumları arasındaki farklılık analizi için Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Bu test için oluşturulan hipotezler şu şekildedir.

H₀: Şiddet içerikli oyun oynayanlarla oynamayanların şiddet tutumları farklılık göstermemektedir.

H₁: Şiddet içerikli oyun oynayanlarla oynamayanların şiddet tutumları farklılık göstermektedir.

Mann Whitney U testi sonuçları Tablo-4 'te verilmiştir.

Tablo 4: Mann Whitney U Testi

			Şiddet	Tutumu	Olasılık Değeri
			Ortalaması		
Şiddet	İçerikli	Oyun	3.7672		
Oynayanlar					
Şiddet	İçerikli	Oyun	2.1326		p=0.00
Oynamayanlar					

Elde edilen istatistiksel test sonucuna göre şiddet içerikli oyun oynayanların şiddet içerikli oyun oynamayanlara göre şiddet tutumları farklılaşmaktadır ($p=0.00<0.05$). Şiddet içerikli oyun oynayanların ortalama şiddet tutumunun (3.7672), şiddet içerikli oyun oynamayanların ortalama şiddet tutumundan (2.1326) daha yüksek olduğu görülmektedir.

3- Bilgisayar oyunu oynama süresiyle bilgisayar oyunları oynama motivasyonları arasında bir farklılık var mıdır?

Bilgisayar oyunu oynama süresi üzerinde bilgisayar oyunu oynama motivasyonlarının etkilerine regresyon analizi yapılarak bakılmıştır. Regresyonda yer alan gerekli katsayıların tahmini için En Küçük Kareler (EKK) tekniği kullanılmıştır. Öncelikle EKK tekniğinin gerektirdiği varsayımlar incelenmiştir.

Oluşturulan model için değişen varyans durumu Harvey testi ile otokorelasyon durumu LM testi ile incelenmiştir. Değişen varyans ve otokorelasyon sorunu olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca açıklayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağıntının olmadığına VIF değerlerine bakılarak karar verilmiştir. Modelin gerekli varsayımları sağlamasının ardından regresyon tahmini yapılmıştır.

Oluşturulan regresyon modeli şu şekildedir:

$$\text{Oyunsüresi}_i = B_0 + B_1 \text{konsantrasyon}_i + B_2 \text{eğlence}_i + B_3 \text{kaçış}_i + B_4 \text{sosyalleşme}_i + B_5 \text{öğrenme}_i + B_6 \text{şiddet}_i + u_i, i=1,2,\dots,305.$$

Oluşturulan regresyon modeline göre bağımlı değişken oyun süresi; bağımlı değişkeni etkilediği düşünülen bağımsız değişkenler ise konsantrasyon, eğlence, kaçış, sosyalleşme, öğrenme ve şiddet değişkenlerinden oluşan motivasyonlardır.

Elde edilen regresyon modeline ait katsayı tahminleri tablo olarak verilmiştir.

Tablo 5: Regresyon Analizi

MODEL	Katsayılar		Standartlaştırılmış		
	B	Standart Hata	Beta	t İstatistiği	Olasılık Değeri (p)
Sabit	-1,602	,482		-3,325	,001
konsantrasyon	,267	,102	,171	2,623	,009
eğlence	,003	,153	,001	,019	,985
kaçış	,469	,136	,254	3,442	,001
sosyalleşme	-,047	,090	-,032	-,516	,606
öğrenme	,224	,092	,148	2,429	,016
şiddet2	,536	,099	,348	5,405	,000

Elde edilen regresyon sonucuna göre oyun süresi üzerinde anlamlı etkiye sahip olan değişkenler, konsantrasyon, kaçış, öğrenme ve şiddet motivasyonlarıdır.

Eğlence ve sosyalleşme motivasyonlarının oyun oynama süresi üzerindeki etkileri ise istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur.

Bağımlı değişken üzerinde hangi değişkenin etkisinin daha yüksek olduğu yorumu standartlaştırılmış beta katsayılarına göre yapılabilmektedir. Oyun oynama süresi üzerindeki etki sırasına göre motivasyonlar şiddet, kaçış, konsantrasyon ve öğrenme şeklindedir. Yani oyun süresi üzerindeki en etkili motivasyon şiddet iken en az etkiye sahip motivasyon ise öğrenmedir.

4- Bilgisayar oyunları oynayan öğrencilerin motivasyonları (tüm kategoriler) nelerdir?

Tablo 6: Motivasyonlara Ait Tanımlayıcı İstatistikler

	N	Ortalama	Standart Sapma
konsantrasyon	205	2,8796	1,12966
eglence	205	3,7005	,80309
kacis	205	3,3365	,95423
sosyallesme	205	3,0659	1,20530
ogrenme	205	3,2207	1,16674
siddet	205	3,0576	1,14532

5- Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin demografik değişkenlerle (ilk 10 soru) ilişkileri nedir, bir farklılık var mıdır?

Tablo 7: Bilgisayar Oyunu Oynayan Kişilere Ait Demografik Özellikler ve İlişkiler

	Oynayan		Oynamayan		Korelasyon Katsayısı (Olasılık Değeri - p)
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	
Cinsiyet					0.22
Kadın	78	25.6 %	63	20.7 %	(0.00)
Erkek	126	41.3 %	38	12.5 %	

Fakülte					
İletişim	14	4.6 %	5	1.6 %	
Sağlık Bilimleri	23	7.5 %	14	4.6 %	
Eğitim	26	8.5 %	15	4.9 %	
İlahiyat	13	4.3 %	5	1.6 %	-0.35
Mühendislik	29	9.5 %	9	3.0 %	(0.548)
Hukuk	10	3.3 %	9	3.0 %	
Eczacılık	8	2.6 %	12	3.9 %	
Diş Hekimliği	9	3.0 %	8	2.6 %	
Fen Edebiyat	40	13.1 %	15	4.9 %	
Temel Alan					
Sosyal Bilimler	106	34.8 %	39	12.8 %	0.133
Fen Bilimleri	32	10.5 %	13	4.3 %	(0.02)
Sağlık Bilimleri	40	13.1 %	34	11.1 %	
Eğitim Bilimleri	26	8.5 %	15	4.9 %	
Yerleşim Birimi					
B.şehir	83	27.2 %	31	10.2 %	0.064
Şehir	41	13.4 %	27	8.9 %	(0.265)
İlçe	49	16.1 %	26	8.5 %	
Mahalle / Köy	31	10.2 %	17	5.6 %	
Ortam					
Evde	47	22.9 %	-	-	
Okulda	5	2.4 %	-	-	0.008
İnternet Kafe	2	1.0 %	-	-	(0.913)
Yurt	34	16.6 %	-	-	
Heryerde	116	56.6 %	-	-	
Şiddet İçeriği					
Evet	115	56.1 %	-	-	-0.061
Hayır	89	43.4 %	-	-	(0.382)

Tablo 7' deki sonuçlara göre:

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı pozitif doğrusal ilişki ($p=0.00<0.05$) olup, ilişkinin şiddeti (0.22) zayıftır. Erkek katılımcıların kadınlara oranla daha fazla oyun oynadıkları anlaşılmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile fakülte değişkeni arasındaki ilişki ($p=0.548>0.05$) anlamsızdır. Fakültelere göre oyun oynama tercihlerinde bir farklılık olmadığı görülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile temel alan değişkeni arasında anlamlı pozitif doğrusal ilişki ($p=0.02<0.05$) olup, ilişkinin şiddeti (0.133) zayıftır. Sonuçlara göre Sosyal Bilimler temel alanında öğrenim gören öğrencilerin diğerlerine oranla daha fazla oyun oynamayı tercih ettiği ortaya çıkmıştır.

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile yerleşim yeri arasındaki ilişki ($p=0.265>0.05$) anlamsızdır.

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile ortam değişkeni arasındaki ilişki ($p=0.913>0.05$) anlamsızdır.

Bilgisayar oyunu oynama durumu ile şiddet değişkeni arasında ilişki ($p=0.382>0.05$) anlamsızdır.

Oyun oynayanlar ile oynamayanların gelir düzeyleri ve yaşlarının farklılık gösterip göstermediğine bakmak için önce değişkenlere normallik sınaması uygulanmıştır.

Bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin farklılıklar cinsiyet ve öğrenim görülen temel alan üzerinden şekillenirken yerleşim yeri, ortam, şiddet ve gelir düzeyleri değişkenleri açısından anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Özellikle cinsiyet faktörünün anlamlı bir şekilde farklılaşması daha önce yapılan araştırmaların sonuçlarıyla da benzerlik arz etmektedir.

Tablo 8: Gelir düzeyleri ve yaşlar için normallik testi

	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
	Olasılık Değeri (p)	Olasılık Değeri (p)
Yaş	0,000	0,000
Gelir Seviyesi	0,000	0,000

Yapılan normallik sınamasına göre hem Kolmogorov-Smirnov hem de Shapiro-Wilk test sonuçları şiddete yönelik tutumların normal dağılmadığını göstermektedir.

Yaş ve gelir seviyesi değişkenleri normal dağılım göstermediği için parametrik olmayan istatistiksel teknikler kullanılmıştır.

Oyun oynayanlar ile oynamayanların yaşa ve gelir seviyesine göre farklılaşma analizinin yapılabilmesi için Mann Whitney U testi kullanılmıştır.

Yaş için oluşturulan hipotezler şu şekildedir.

H₀: Oyun oynayanlarla oynamayanlar yaşa göre farklılık göstermemektedir.

H₁: Oyun oynayanlarla oynamayanlar yaşa göre farklılık göstermektedir.

Gelir seviyesi için oluşturulan hipotezler şu şekildedir.

H₀: Oyun oynayanlarla oynamayanlar gelir seviyesine göre farklılık göstermemektedir.

H₁: Oyun oynayanlarla oynamayanlar gelir seviyesine göre farklılık göstermektedir.

Tablo 9: Mann Whitney U Testi

	Yaş	Gelir Seviyesi	Olasılık Değeri
Oyun Oynayanlar	21.98	2882.60	p=0.005
Oyun Oynamayanlar	21.13	2544.55	p=0.030

Elde edilen sonuçlara göre oyun oynayanlarla oynamayanların hem yaşlarında hem de gelirlerinde farklılaşma olduğu sonucuna varılmıştır. Oyun oynayanların yaş ortalamasının (21.98) ve gelir seviyesi ortalamalarının (2882.60), oynamayanların yaş ortalaması (21.13) ve gelir seviyesi ortalamalarından (2544.55) daha yüksek olduğu görülmektedir.

SONUÇ

Bilgisayar oyunları günümüzde artık yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bireyler arasında giderek yaygınlaşan bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı kişilerin toplumsal hayatlarını da etkilemeye başlamıştır.

Bu noktadan hareketle bilgisayar oyunlarının oynanma motivasyonlarını analiz etmek ve toplumda giderek daha çok dile getirilen şiddet olgusuyla oyunların ilişkisini ortaya koymak bu çalışmanın temel hareket noktalarını oluşturmaktadır. Bu dayanaklardan hareketle çalışmanın sonucunda ortaya çıkan temel oyun oynama motivasyonlarının başında bireylerin eğlence (3,7005) ihtiyaçlarını gidermek olduğunu görmekteyiz. Bununla birlikte toplumsal hayatın getirdiği sıkıntılardan veya stres kaynaklarından kaçış ihtiyacı (3.3365) oyun oynama motivasyonları açısından ikinci sırada gelmektedir. Öğrenme (3,2207) ve sosyalleşme (3,0659) gibi faktörlerin ise üçüncü ve dördüncü sırada yer aldığını görmekle birlikte özellikle "online oyun" kavramının sosyalleşme ile ilişkisini belirtmekte fayda vardır. Her ne kadar bireyler sanal bir dünyada, klavye başında

birbirleriyle etkileşim içerisinde olsalar da genç nüfusun bu durumu bir sosyalleşme eylemi olarak gördüğünü vurgulamak gerekmektedir.

Cinsiyet açısından bilgisayar oyunu oynama düzeylerine baktığımızda erkek öğrencilerin (%41), kadın öğrencilere oranla (%20) daha fazla oyun oynadıklarını görmekteyiz. Bu durum bireyin cinsiyet rollerine göre bilgisayar oyunu oynama düzeylerinin de farklılaştığını göstermektedir.

Araştırma analizinde ortaya çıkan bir diğer sonuç ise özellikle yaygınlaşan ve ucuzlayan iletişim teknolojilerinin oyun oynanan ortam üzerindeki etkisidir. Buna göre katılımcıların %56,6 gibi bir kısmı oyunları fırsat buldukları her yerde oynadıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmanın ortaya koyduğu en önemli sonuçlardan bir tanesi de bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin şiddete yönelik algılarının oyun oynamayan öğrencilerle karşılaştırması sonucunda ortaya çıkmıştır. Oyun oynayan öğrencilerin şiddet eylemlerine yönelik algılarının diğer öğrencilere göre daha olumsuz olduğu görülmektedir. Bununla birlikte oynanan oyunlarda şiddet öğesinin varlığı bu olumlu algıyı daha da artırmakta dolayısıyla şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin hem kendi hayatlarında hem de sosyal yaşamda şiddet olgusunu daha normal karşıladıklarını söylenebilir.

Bilgisayar oyunu oynama süresi üzerinde etkili olan motivasyonlar analiz edildiğinde şiddet kavramının ne denli etkili olduğunu görülmektedir. Zira oyun oynama süresi, bir anlamda bağımlılık derecesinin artışı üzerindeki en önemli faktör şiddet (.536) birinci sırada yer alırken, sırasıyla kaçış (.469), konsantrasyon (.267) ve öğrenme (.224) faktörleri yer almaktadır.

Analiz sonuçları genç nüfus olarak adlandırılan üniversite öğrencilerinin İnönü Üniversitesi örneğinde bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyon kaynakları ve şiddet olgusuna yönelik tutumlarını göstermektedir. Şiddet içeriklerinin bireylerin bu oyunları oynama süreleri üzerinde ne denli etkili olduğu ve sosyal hayattaki

şiddet olgusunu normalleştirdiği görülmektedir. Aynı zamanda artık oyunların bireyler tarafından fırsat bulunan her yerde oynanabilir olması da sonraki araştırmalarda bu faktörlerin daha detaylı ele alınması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

KAYNAKLAR

Adıbelli D, Saçan S ve Türkoğlu N (2018) Üniversite Öğrencilerinde Şiddete Yönelik Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi, *Anatolian Journal of Psychiatry*, 19(2), 202-209.

Anderson C A and Dill K E (2000) Video Games and Agressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.

Bushman B J and Anderson C A (2002) Violent Video Games and Hostile Expectations: A Text of the General Aggression Model, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.

Bushman B J and Gibson Bryan (2010) Violent Video Games Cause an Increase In Agression Long After The Game Has Been Turned Off, *Social Psychology and Personality Science*, August 11, 1-4.

Card S K, Moran T M and Newell A (2008) *The Psychology of Human-Computer Interaction*, CRC Press Taylor & Francis Group, New Jersey.

Conolly T M, Boyle E A, MacArthur E, Hainey T and Boyle J M (2012) A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games, *Computer & Education*, 59, 661-686.

Dolu O, Büker H, Uludağ Ş (2010) Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme, *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.

Dovey J and Kennedy H W (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Open Universty Press, Berkshire.

Egenfeldt-Nielsen S, Smith J H and Tosca S P (2013) *Understanding Video Games The Essential Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2013.

Ewoldsen D R, Eno C A, Okdie B M, Velez J A, Guadagno R E and DeCoster J (2012) Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competatively on Subsequent Cooperative Behavior, *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 15(5), 1-4.

Geray H ve Aydoğan A (2010) Yeni İletişim Teknolojileri ve Etik, Bülent Çaplı ve Hakan Tuncel (der), *Televizyon Haberciliğinde Etik*, Ankara: Fersa Matbaacılık, 305-321.

Granic I, Lobel A and Engels R C M E, (2013) The Benefits of Playing Video Games, *American Psychologist*, 69(1), 66-78.

Griffiths M D, Davis N O M and Chappeli D (2004) Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming, *Cyber Psychology & Behavior*, 7(4), 479-488.

Hartman T, Toz E and Brandon M (2010) Just a Game? Unjustified Virtual Violence Produces Guilt in Emphatetic Players, *Media Psychology*, 14(1), 339-363.

Heath R L (1998) New Communication Technologies: An Issues Managment Point of View, *Public Relations Review*, 24(3), 273-288.

Karlsen F (2016) *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*, Routledge Taylor & Francis Group, New York.

Kneer J, Glock S, Beskes S and Bente G (2012) Are Digital Games Perceived as Fun or Danger? Supporting and Suppressing Different Game-Related Concepts, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15 (11), 604-609.

MacBride S (1993) Birçok Ses Tek Bir Dünya İletişim ve Toplum – Bugün ve Yarın, Ertuğrul Özkök (çev), UNESCO Türkiye Milli Komisyonu Yayını, Ankara.

McLuhan M (2001) Gutenberg Galaksisi, Gül Çağalı Güven (çev), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Munusturlar M A ve Munusturlar S (2018) Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin Geliştirilmesi, Ankara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spormetre Dergisi, 16(3), 81-90.

Önder H, Çakır H ve Göksel M A (2000) Temel Bilgisayar Teknolojileri Kullanımı, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Schut K (2007) Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in The Presentation of History, Games and Culture, 2(3), 213-235.

Tutkun Ö F, Demirtaş Z, Açıkgöz T, Tekşel D S (2017) Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet Eğilimine Etkisi, PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(2), 83-91.

Yengin D, (2014) Dijital Oyunlarda Şiddet, Ed: Aysel Aziz ve Suat Sugur, İletişim Ve... Hiperlink Yayınları, İstanbul, ss: 317-340.

Yzer M C and Southwell B G (2008) New Communication Technologies, Old Questions, American Behavioral Scientists, 52 (1), 1-20.