

ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ERGENLERİN SALDIRGANLIK EĞİLİMİNE ETKİSİ¹

Savaş EVCİN²

Seda ERZİ³

Öz

Bu çalışmanın amacı, şiddet içerikli video oyunlarının ergenlerin saldırganlık eğilimlerine etkilerini incelemektir. Çalışma Tunceli ilindeki yatılı bölge okullarında yapılmıştır. Katılımcılar, yaşları 11 ile 16 arasında değişen 75 erkek ve 75 kız ergenden oluşmaktadır. Katılımcıların %94,6'sı aile evlerinde bilgisayar ya da video yunu konsoluna erişememektedir ve bu türden oyunu ilk defa oynamıştır. İlk olarak katılımcılara demografik bilgi formu ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği uygulanmıştır. Daha sonra katılımcılar rastgele 4 deney grubuna atanmışlardır ve 2 saat veya 15 dakika boyunca şiddet içerikli (GTA) ve şiddet içermeyen beceri oyunu (Tumblebugs) oyunu oynamışlardır. Beş gün sonra saldırganlık ölçeği tekrar uygulanmıştır. Şiddet içerikli oyun türünün, oynama süresinin ve bu değişkenlerin etkileşimi etkisinin, ön test puanları kontrol edildikten sonrasaldırganlık eğilimini arttırdığı bulunmuştur. Daha uzun süre (2 saat) şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin saldırganlık puanları, daha az (15 dakika) oynayanlardan anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Çalışmanın sonuçları literatür ışığında tartışılmıştır. Araştırmanın sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğilimini artıracaklarını savunan görüşleri doğrular niteliktedir.

Anahtar Sözcükler: bilgisayar oyunu, saldırganlık, ergenlik, şiddet, GTA

THE EFFECT OF VIOLENT COMPUTER GAMES ON ADOLESCENT AGGRESSION TENDENCY

Abstract

The purpose of this study is to investigate the effects of the violent video games on aggressive behavior of adolescents. The study was conducted in the regional village

¹ Bu araştırma Maltepe Üniversitesi Etik Komisyonu tarafından bildirilen 24.11.2009 tarihli karara göre, etik olarak uygun bulunmuştur.

² Uzm. Psikolojik Danışman, Şehit Recep Büyük Özel Eğitim İş Uygulama Merkezi Okulu, evcinsavas@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-2744-0554

³ Dr. Öğr. Üyesi, Maltepe Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, sedaerzi@maltepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4450-158X

boarding schools in Tunceli province. Sample consisted of 75 male and 75 female adolescents aged between 11 and 16. The majority of participants (94.6%) had no access to a computer in their family home and played games for the first time. The demographic information form and Buss-Perry Aggression Scale were administered. Then participants were randomly assigned to 4 experimental groups and played a violent game (GTA) or a non-violent skill game (Thumblebugs) for 2 hours or 15 minutes. Five days later the aggression scale was administered again. The result showed that interaction effect of the type and the duration of playing violent games was found to increase aggression post test score when pre-test scores were controlled. Moreover, the students who played violent game for longer hours (2 hours) got significantly higher aggression scores in comparison to students' who played less (15 minutes). The results of the study support the idea that playing violent computer games increases the tendency for aggression.

Keywords: computer games, aggression, adolescence, violence, GTA

Giriş

Ekrandan izlenen şiddet ve diğer kişilere zarar verme niyeti içeren davranışların, çocukların gelişimini olumsuz etkilediğine dair kaygılar Fitzpatrick, Oghia, Melki ve Pagani'ye göre (2016) son 60 yıldır uzmanlar tarafından sıklıkla dile getirilmektedir. Anderson ve Bushman (2002) ekrandan yansıyan şiddet görüntülerinin çocukların saldırganlık eğilimlerine etkisini belirlemeye yönelik araştırmalarda, odak noktasının video oyunları yerine daha çok şiddet içerikli televizyon programları ve filmler olduğunu belirtmektedir. Anderson ve ark.(2010) bunun sebebini, video oyunlarının, televizyona kıyasla daha yeni bir teknoloji olması ile açıklamıştır. Video oyunlarının yaygınlaşması ile beraber özellikle 1980 yılların sonu ve 1990'lı yılların başından itibaren şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisini konu edinen çalışmaların sayısında bir artış olduğu görülmektedir

Kovess-Masfety ve ark.(2016) video oyunlarının çocuk ruh sağlığı üzerindeki etkisini, son birkaç on yılda bu oyunları oynamak için harcanan zaman ve ultra gerçekçi şiddet içerikli video oyunlarının etkileri kapsamında değerlendirmiştir. Carnagey ve Anderson (2004) aktif bir şekilde video oyunu oynamanın, pasif bir şekilde ekrandan yansıyan şiddet görüntülerini izlemeye oranla ergenlerin şiddet eğilimini daha fazla arttırdığını belirtmiştir. Ayrıca video oyunu teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak oyunlardaki şiddet davranışı temsilleri artık daha gerçekçi şekilde yapılabilmektedir. McGloin, Krcmar ve Farrar (2013) daha

gerekçi davranış temsilleri sunan oyunların saldırganlık eğilimini daha fazla artırdığını belirtmiştir. Greitemeyer'a (2018) göre, şiddet içerikli video oyunlarının sadece bu türden oyunları oynayan kişileri değil, bu kişiler ile aynı sosyal ağı paylaşan ancak bu türden oyunlar oynamayan diğer kişilerin saldırganlık eğilimini de artırdığına dair kanıtlar mevcuttur. Bu durum da şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkisine dair kaygıları artırmaktadır. Bu nedenle Agina ve Tennyson (2012) bu türden oyunların ergenler üzerindeki etkisinin araştırılmasını önemli bir ihtiyaç olarak değerlendirmiştir.

Saldırgan davranışların nedenlerine ilişkin açıklamalar sunan kuramların hem saldırganlık eğiliminin gelişimi hem de şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisine ilişkin açıklamaları farklıdır. Sosyal öğrenme kuramı ve genel saldırganlık modeli, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, saldırganlık eğilimini arttıracığını savunurken (Anderson ve Bushman, 2002; Greitemeyer, 2018; Snethen ve Puymbroeck, 2008) katarsis kuramı bu türden deneyimlerin saldırganlık eğilimini azaltacağını savunur (Bushman ve Whitaker, 2010; Ferguson ve Rueda, 2010).

Sosyal öğrenme kuramı, bireylerin saldırgan davranışları, bu türden davranışları sergileyen modeller aracılığı ile öğrendiklerini savunur. Bandura (1978) bireylerin davranışı üç ayrı modelleme kaynağından öğrendiklerini ifade eder; *doğrudan* (aile, akranlar ve etkili olan diğer yakın bireyler) *topluluk* (şehir veya mahaller) ve *medya* (haberler, televizyon veya internet). Bandura, Ross ve Ross (1963) *Sosyal öğrenme kuramını*, bireyin davranışı öğrenmesi, pasif biçimde modelleri gözlemlemesi yoluyla olmakla birlikte, bireyin modelle özdeşleşebilmesi için, gözlemlenen modelin davranışının özenç (istek-imrenme) duygusu oluşturan bir nitelikte olması gerektiği şeklinde açıklamıştır. Buna göre, modelin saldırgan davranışı ödüllendirildiğinde, izleyen kişinin bu modelle özdeşleşme ihtimali artar. Oyun esnasında ilerlemek ve puan kazanmak amacıyla birey, oyunun gerektirdiği şiddet içerikli eylemlerde bulunmak durumundadır. Ergen birey, oyundaki karakterin rolünü benimserken, karakterin şiddet içerikli eylemleri oyunda puan kazanma yoluyla ödüllendirilir. Fleming ve Rickwood'a (2001) göre, oyun esnasında saldırgan davranış modellerinin sunulmasına ek olarak bu türden davranışların puanlar yolu ile ödüllendirilmesi saldırgan davranışları teşvik etmektedir.

Oyunu oynayan kişinin, oyun karakteri adına saldırgan davranışlarda bulunması ve bu davranışın ödüllendirilmesi ekranda izlenen model ile özdeşim kurma olasılığını arttırmaktadır. Lin'e göre (2013) şiddet içerikli video oyununda, bireyler yalnızca saldırgan

davranışı seyretmekle kalmaz, aynı zamanda saldırgan davranışı uygulayan karakter rolüne bürünürler ve şiddet davranışlarını prova ederler. Bu da televizyona kıyasla şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlar üzerinde daha fazla etkisi olacağını düşündürmektedir. Carnagey ve Anderson (2004) bu durumu, bilgisayar oyunu oynamanın, televizyon ve diğer görsel araçlara kıyasla kişinin aktif katılımını gerektirmesi sebebi ile saldırganlık eğilimine daha fazla etkide bulunma potansiyeline sahip olması biçiminde açıklamaktadır.

Yaşları 10-13 arasında değişen kız ve erkek çocuklarda, şiddet içerikli oyun izleme ve oynamanın, saldırgan davranışlara olan etkisinin incelendiği deneysel bir çalışmada Polman, Castro ve Aken (2008) erkek öğrencilerde, şiddet içerikli oyun oynamanın, aynı oyun oynanırken izlemekten daha fazla saldırgan davranışa yol açtığı bulunmuştur. Bu bulgu, Dominick (1984) tarafından belirtilen, şiddet içerikli video oyunu oynamanın, ekran karşısında pasif bir şekilde şiddet içerikli görüntüler izlemekten daha fazla, model alma yolu ile saldırganlık eğilimi yarattığı görüşünü desteklemektedir

Allen, Anderson ve Bushman'a (2018) göre, *Genel Saldırganlık Modeli* insan saldırganlığını anlamak için kapsamlı ve bütüncül bir yaklaşım sunar. Bu yaklaşım saldırgan davranış ile ilişkili olabilecek sosyal, bilişsel, gelişimsel ve biyolojik faktörleri göz önüne alır. Anderson ve Bushman (2002), genel saldırganlık modelinde, saldırganlık davranışını açıklamada 3 temel öge bulunduğunu belirtmiştir. İlk öge *kişi ve bulunduğu durum*, ikinci öge, *bilişsel, duygusal, uyarılma* süreci, son ögede bu iki ögenin sisteme girişinden sonra ortaya çıkan, *değerlendirme ve karar süreçlerini içeren sonuçtur*.

Genel saldırganlık modeli durumsal faktörler (saldırgan uyarıcılar, yüksek sıcaklık vb) ile kişisel faktörlerin bireylerin düşünsel, duygusal ve fizyolojik olarak uyarılmalarına etki edebilecek girdiler olarak hizmet edebileceğini savunur. McCarthy, Coley, Wagner, Zengel ve Basham'a (2016) göre, nihai bir tepki için yapılacak değerlendirme aşamasında, bu uyarımların saldırgan davranışlar olarak ifade edilmesine ya da bastırılmasına karar verilir.

Şiddet içerikli video oyunları bu modele uygulandığında, oyunların oynanması bilişsel süreçleri harekete geçirerek, uyarılma ve duygusal düzeyde artışa, bu da saldırganlık davranışının artışına sebep olabilmektedir. Burada önemli bir nokta da bireyin, üçüncü öge olan değerlendirme süreci sonunda, dürtüsel (impulsive) ya da düşünceli (thoughtful) davranışta bulunma seçeneklerinin olmasıdır. Anderson ve Bushman'a (2002) göre, saldırgan davranış, çoğunlukla dürtüsel davranışın ortaya çıkmasıyla meydana gelmektedir. Peng, Liu

ve Mou (2008) saldırgan davranışla bağıntılı bilişsel süreçlerin, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama yoluyla beslendiği ve takip eden süreçlerle ilişkili olduğunu belirtmiştir.

Carnagey, Anderson, ve Bushman (2007), *Genel Saldırganlık Modeline* göre, şiddet içeren medyanın bireyleri hem kısa vadede hem de uzun vadede gerçek hayattaki şiddete duyarsız hale getirdiğini belirtmiştir. Buna göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına sürekli maruz kalma alışkanlığına yol açar ve çocuğa ilk anda olağan dışı gelen davranışlar, zamanla olağan gelmeye başlar. Huesmann ve Taylor (2006) bu alışma durumunun bir nevi duyarsızlaşmaya yol açtığını ve çocuğun saldırgan davranışlarda bulunma olasılığını arttırdığı belirtmiştir. Carnagey ve ark.(2007) duyarsızlaşma kavramını, saldırgan davranışta artış, fizyolojik uyarımda azalma, şiddete karşı duyusal donukluk, kurbanı karşı acıma duygusunun azalması gibi faktörlerle ifade etmektedir. Benzer şekilde, Latané ve Darley'in (1968) görüşlerine göre, acil duruma müdahale etmeye karar verme süreci şu aşamalardan oluşur: İlk olarak bireyin şiddet içerikli olayı fark etmesi, sonra bireyin olayı acil durum olarak yorumlaması ve nihayet bireyin kendini yardım etmeye dair sorumlu hissetmesi. Genel saldırganlık modeli açısından bakıldığında, duyarsızlaşma ile birlikte şiddet olaylarına dikkatin azalması (olayı fark etmeme), yaralanmanın ciddiyetine dair algıda değişim (acil olarak yorumlamama) ve şiddetin normal bir olgu olarak görülmeye başlanması (sorumlu hissetmeme) duyarsızlaşmanın yardım etme davranışına olan olumsuz etkilerini göstermektedir. Dolayısıyla, duyarsızlaşmanın da etkisiyle bireyin saldırgan davranışta bulunma olasılığı artmaktadır. Bu görüşler çerçevesinde, Carnagey ve ark.(2007) şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın duyarsızlaşmaya ve saldırgan davranışların ortaya çıkmasına neden olabileceğini ifade etmektedir.

Şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık davranışlarını arttıracaklarını öne süren sosyal öğrenme kuramı ve genel saldırganlık modellerine karşın, söz konusu video oyunlarının saldırganlığı azaltabileceğini savunan görüşler Griffiths (1999) tarafından belirtilmiştir. Chester (2017) *Katarsis kuramına* göre, saldırganlığın dışavurumu ve ifade edilmesinin saldırganlığa dair rahatlamaya sebep olabileceğini belirtmiştir. Bushman (2002) katarsis kuramının temel fikrinin, küçük boyutlarda ve kontrollü olarak dışa vurulmasının saldırgan duyguların tehlikeli bir patlama ile dışa vurulmasını engelleyeceği olduğunu belirtmektedir. Bushman ve Whitaker (2010), katarsis kuramının, saldırgan davranmanın, hatta saldırgan şekilde bakmanın bile kızgınlık duygularının ve saldırgan dürtülerin zararsız kanallar aracılığı ile dışa vurulmasını sağlayacağını savunduğunu belirtmiştir. İlk olarak Feshbach (1955) tarafından öne sürülen *Katarsis Kuramı* saldırgan davranışların

sergilenmesinin saldırganlık duygusunda ve eylemlerinde azalmaya yol açacağını savunmaktadır (akt. Sherry, 2001). Bu kurama göre, gündelik yaşamda dışa vurulamayan saldırganlık dürtüleri oyun vasıtasıyla güvenli ve sağlıklı bir şekilde ifade edilebilir. Kutner ve Olson (2008) yapılan bazı çalışmalarda katılımcıların şiddet içerikli video oyunu oynamanın “öfkelerini atmalarına” yardımcı olduğuna dair görüşler sunduklarını belirtmektedir (akt. Bushman ve Whitaker, 2008). Ancak, bu kuramı destekleyen bulgular oldukça sınırlıdır. Bu çalışmalardan biri olan, Kestenbaum ve Weinstein (1985) tarafından yapılan çalışmada, şiddet içerikli oyunlar oynayan erkek ergenlerin, saldırganlıklarının ve gelişimsel çatışmalarının azaldığı bulunmuştur. Bir başka çalışmada ise Katarsis kuramına dayanarak şiddet içerikli video oyunu oynamanın saldırgan davranış, düşmanca duygular ve depresyon üzerindeki etkisi test edilmiştir. Ferguson ve Rueda (2010) tarafından yapılan araştırma sonucunda şiddet içerikli video oyunu oynamanın genç yetişkinlerin düşmanca duygular ve depresyon puanlarında azalmayı sağladığına dair bulgular elde edilmiştir.

Farklı kuramsal bakış açıları değerlendirildiğinde, şiddet içerikli oyunların saldırganlık eğilimini güçlendirdiğini bulan araştırmalar daha fazla görünmektedir. Ancak söz konusu araştırmalarda, katılımcıların büyük çoğunluğunun daha önceden bilgisayar oyunu oynayan bireyler olduğu dikkat çekmektedir (Funk, Bechtoldt, Pasold ve Baumgardner, 2004; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Gentile, Bender ve Anderson, 2017; Greitemeyer, 2018; Irwin ve Gross, 1995; Scott, 1997). Önceden bilgisayar oyunu oynamış olmak, oyunun niteliği ve süresi belirlenemeyeceği için, bir bozucu faktör olarak görülebilir. Bir diğer ifadeyle, daha önce bilgisayar oyunu oynamamış olan bir örneklem, kontrol açısından bir avantaj olarak değerlendirilebilir. Bu çerçevede, mevcut araştırmanın ilk amacı, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık eğilimine olan etkisini, daha önce bu tür oyunları oynamamış olan bir örneklem üzerinde araştırmaktır.

Araştırılacak olan bir diğer husus, şiddet içerikli oyun oynama *süresi* ile saldırganlık eğilimi arasında bir ilişki olup olmadığıdır. Gonzalez ve Greitemeyer (2018) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça saldırganlık eğiliminin de arttığını göstermiştir. Oyun oynama süresinin çocukların ruh sağlığı üzerindeki etkisi araştıran, Kovess-Masfet ve ark.(2016) tarafından yapılan çalışmada haftada 0-60 dakika oyun oynamak *az*, 61-300 dakika oyun oynamak *orta düzey* ve 300 dakika ve üstü süre oyun oynamak ise *çok* oyun oynamak olarak kategorize edilmiştir. Bu çalışmada oyun oynama süresinin ruh sağlığı ile anlamlı bir ilişkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut araştırmada iki farklı oynama süresi (*az*:15 dakika ve *çok*: 600-dakika) koşulu oluşturularak oynama süresinin etkisi test edilmiştir.

Böylelikle oyun oynama süresinin saldırganlık eğilimi üzerinde anlamlı bir etkisinin olup olmadığını belirlemek hedeflenmiştir.

Polman, Castro ve Aken (2008) şiddet içerikli oyun oynama esnasında ve sonrasında, erkeklerin kızlardan daha fazla saldırgan davranışta bulunduğunu gözlemiştir. Ancak araştırmacılara göre bu farkın nedeni, çalışmaya katılan erkeklerin gündelik hayatlarında kızlara göre daha fazla şiddet içerikli oyunları oynamaları olabilir. Yapılan çalışmalarda, erkeklerin kızlara göre hem daha uzun süre hem de şiddet içeriği daha fazla olan oyunlar oynadığı görülmüştür (Anderson ve Bushman, 2002; Griffiths ve Hunt, 1995; Rideout, Foehr, Roberts ve Brodie, 1999). Bu bağlamda bu çalışmada cinsiyet dengesi gözetilmiştir. Bu çalışmada alan yazındaki bulgulara benzer bir cinsiyet farklılığının, bilgisayar oyunu oynama olanağı oldukça sınırlı olan bireylerde gözlenip gözlenmeyeceği belirlenmeye çalışılmıştır.

Bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisinin oyun türüne göre farklılaşabileceğini ifade eden çalışmalar mevcuttur (Saleem, Anderson ve Gentile, 2012; Siyez ve Baran, 2017). Örneğin Fransa’da 136 katılımcı ile Hasan, Bègue ve Bushman (2012) tarafından yapılan bir çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun “*düşmanca beklentilerinin*” beceri oyunu oynayan gruptan daha yüksek olduğu bulunmuştur Bu nedenle bu çalışma da iki ayrı oyun türüne yer verilmesinin daha sağlıklı veriler elde edilmesine katkı sunacağı değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında şiddet içeriği yoğun olan GTA oyunu ve şiddet içeriği bakımından nötr olan Tumblebugs oyunları kullanılmıştır.

Buna ek olarak saldırganlık davranışının, kültürler ve ülkeler arasında farklılıklar gösterdiğini bulan ve kültürlerarası kıyaslamalara dayanan araştırmalar birçok kültürel etkinin, bu farklılıklara sebep olabileceğini düşündürmektedir. Saldırganlık davranışında gözlemlenen bu farklılığa karşın, Anderson ve ark (2010) tarafından yapılan farklı ülkelere, değişik yaş gruplarında yer alan ve farklı kültürel özelliklere sahip, yaklaşık 18.000 katılımcının dâhil edildiği bir meta analiz çalışmasında, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın uzun ve kısa vadede fiziksel saldırganlık davranışlarını arttırıcı etkisi bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeyine etkisini inceleyen sınırlı sayıda deneysel araştırma bulunmasından ötürü, bu çalışmanın önemli bir bulgu oluşturacağı değerlendirilmektedir. Bilgisayar oyunlarının gençler arasındaki yaygınlığı ve bu oyunların saldırganlık eğilimine etkisinin belirlenmesinin, özellikle ailelere ve eğitimcilere yönelik önemli katkıları beraberinde getireceği düşünülmektedir.

Araştırmanın hipotezleri şu şekildedir:

H1: Ön test skorları kontrol edildiğinde, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların son test saldırganlık puanları, kontrol grubu ve beceri oyunu oynayan gruptaki çocukların puanlarından anlamlı olarak farklı olacaktır.

H2: Ön test skorları kontrol edildiğinde, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynama süresi bakımından çocukların son test saldırganlık puanları birbirinden anlamlı olarak farklı olacaktır.

H3: Oyun türü ve oyun süresinin saldırganlık puanına etkisi cinsiyet bakımından anlamlı bir farklılık gösterecektir.

Yöntem

Katılımcılar

Araştırmaya Tunceli ilinde bulunan iki ayrı Yatılı İlköğretim Bölge Okulunun 6'ncı, 7'nci ve 8'inci sınıflarına devam eden, 75 kız ve 75 erkek olmak üzere toplam 150 öğrenci katılmıştır. Erkek öğrencilerin yaşları 13–16 arasında, kızların yaşları ise 11–15 arasında değişmektedir. Katılımcılardan 30 kişi herhangi bir oyun oynamayarak kontrol grubunda yer almıştır. 30 kişi, 2 saat GTA, 30 kişi 15 dakika GTA, 30 kişi 2 saat beceri oyunu geriye kalan 30 kişi de 15 dakika beceri oyunu oynamıştır. Katılımcılar söz konusu gruplara rastgele seçkisiz olarak atanmışlardır.

Katılımcıların %34'ü 6. Sınıf, %33.3'ü 7.sınıf ve %32.6'sı 8. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Yaş grupları; 13 yaş %37, 14 yaş %31.3, 12 yaş %20, 15 yaş %10 ve 16 yaş %1.3 olarak dağılmaktadır. Katılımcıların tamamı köylerde yaşamaktadır. Katılımcıların ailelerinin gelir düzeyleri; %86.6'sı 649 TL ve altı, %12'si 650-1249 TL, %1.3'ü 1249 ve üzerinde olarak belirlenmiştir. Baba eğitim düzeyi,%70. 6'sı ilkokul, %16.6'sı ortaokul, %4.6'sı lise mezunu ve %8'inin ise hiçbir okula devam etmeyen olarak dağılmaktadır. Anne eğitim düzeyi %71.3 ilkokul, %6 ortaokul, %2 lise mezunu ve %20.6 hiçbir okula devam etmeyen olarak dağılmaktadır.

Uygulanan kişisel bilgi formu sonuçlarına göre katılımcıların %94.6'sı evlerinde bilgisayar olmadığı, %5.3'ünün ise evlerinde bilgisayar bulunduğunu belirlenmiştir. Öğrencilerin %68'inin bilgisayar oyunu oynamadıklarını, %32'sinin bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade ettikleri görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan 48 öğrencinin, %70.83'ünün haftada 1 saatten az, %16.6'sının haftada 3 saat ve üstü süre ve %12.5'inin 1-2 saat süre ile bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Bu öğrencilerin (48 öğrenci) %84.4'ü bilgisayar oyunlarını okulda oynadıklarını, %16.6'sı (n=8) ise bilgisayar oyunlarını

hem okulda hem de evde oynadıklarını ifade etmişlerdir. Okul bilgisayarlarında şiddet içerikli bilgisayar oyunu bulunmadığı hem okul yetkilileri tarafından bildirilmiş hem de araştırmacı tarafından tespit edilmiştir. Tüm bu veriler ışığında evlerinde bilgisayar olmayan katılımcıların (%94.6) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığı kanaatine varılmıştır.

Ölçüm Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Katılımcıların oyun oynama alışkanlık ve deneyimleri ile çeşitli sosyo-demografik özelliklerini belirlemek üzere araştırmacı tarafından oluşturulmuş formdur.

Saldırganlık Ölçeği: Araştırmada kullanılan saldırganlık ölçeği Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması Can (2002) tarafından yapılmıştır. Toplam 34 maddeden oluşan ölçeğin, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık olmak üzere 5 alt ölçeği bulunmaktadır. Değerlendirmede, bu alt ölçeklerden alınan puanlara ve toplam saldırganlık puanlarına bakılmaktadır. Ölçeğin orijinal versiyonunda test-tekrar test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta $r = .80$, sözel saldırganlıkta $r = .76$, öfkede $r = .72$, düşmanlıkta $r = .72$, dolaylı saldırganlıkta $r = .74$, toplam puanda $r = .80$ olarak bulunmuştur. Bu çalışmadaki mevcut örneklem ile elde edilen Cronbach alfa katsayısı ise .92 olarak bulunmuştur.

Manipülasyon Araçları

Şiddet İçerikli Oyun: Araştırmada söz konusu şiddet içerikli bilgisayar oyunu olarak GTA (Grand Theft Auto) belirlenmiştir. GTA, oyunda ilerlemek için oyuncunun şiddeti yoğun olarak kullandığı ve bu şiddetin puanlar yoluyla ödüllendirildiği bir aksiyon-macera oyunudur (Kühn ve ark., 2018). GTA, birinci şahıs (Oyun Kahramanı) gözünden oynanır. Oyun kahramanı ateşli silah, metal sopa, bıçak gibi araçlarla veya tekme, yumruk gibi bedensel hareketlerle oyunun diğer karakterlerine fiziksel şiddet uygular. Oyun, kahramana verilen farklı görevlerin yerine getirilmesine bağlı olarak birbirini takip eden aşamalardan oluşmaktadır. Her bir sonraki aşamaya geçildikçe kahramanın aldığı puanlar, paralar ve silahlar artmaktadır. Bu özellikleriyle GTA oyununun şiddet içerikli ve gerçekçilik düzeyi yüksek bir oyun olduğu değerlendirilmektedir. Bu nedenlerle, GTA oyunu şiddet içerikli bilgisayar oyunu kapsamında birçok çalışmada kullanılmıştır (Barrett, 2006; DeVane ve Squire, 2008; Teng, Siew, Chong ve Skoric, 2011).

Beceri Oyunu: Çalışmada beceri oyunu olarak “Tumblebugs” isimli oyun tercih edilmiştir. Bu oyunda bir ya da iki oluktan akmakta olan farklı renkteki top, bir çukura yuvarlanmadan önce oyunun kahramanı uğur böceği tarafından kurtarılmayı beklemektedir.

Oyun, oyunu oynayan kişinin uğur böceğini yönlendirerek fırlattığı toplar ile bir oluktan akmakta olan topları en az üç renk yan yana gelecek şekilde birleştirip çukura düşmekten kurtarmasını gerektirmektedir. Bu oyun giderek zorlaşan aşamalardan oluşmakta, oyuncu her aşamadaki performansa göre puan kazanmaktadır. Bu şiddet unsuru içermemesi ve oynayan kişinin el, göz koordinasyonu becerilerine odaklı bir oyun olması sebebi ile tercih edilmiştir.

İşlem

İlk önce Maltepe Üniversitesi Rektörlüğünden etik kurul onayı, sonra Tunceli valiliğinden izin alınmıştır. Daha sonrasında Tunceli ilindeki yatılı ilköğretim bölge okulunda okuyan 6'ncı, 7'nci ve 8'inci sınıf öğrencilerinin ailelerinden, öğrencilerin araştırmaya katılabilmelerine ilişkin izin formunu doldurmaları istenmiştir. Çocuğunun araştırmaya katılmasına izin veren ailelerin çocukları, araştırma hakkında kısaca bilgilendirildikten sonra, kişisel bilgi formunu ve saldırganlık ölçeğini (ön test) doldurmuşlardır. Sonraki hafta sonunda okulun bilgisayar laboratuvarındaki 15 adet masa üstü bilgisayara, şiddet içerikli GTA ve şiddet içerikli olmayan beceri oyunu Tumblebugs yüklenmiştir. Katılımcılar gruplara eşit sayıda kız ve erkek olmak üzere dağıtılmıştır. Oturumlar başlamadan önce her gruba, oyunun amacı ayrıntılı olarak anlatılmış ve nasıl oynanacakları tarif edilmiştir. Daha sonra herkesin amacının, oyundan en yüksek puanı almaya çalışmak olduğu belirtilmiştir. Eşit sayıda gruplara dağıtılan katılımcılardan birinci grup 2 saat, ikinci grup 15 dakika GTA (Grand Theft Auto) oyunu oynamıştır. Üçüncü grup 2 saat, dördüncü grup 15 dakika beceri oyunu (Tumblebugs) oynamıştır. Bu şekilde 8 adet deneysel oturum yapılmıştır. Deneysel oturumların sona erdiği 5. günde, tüm katılımcılara saldırganlık ölçeği (son test) yeniden uygulanmıştır.

Bulgular

Oyun süresi göz önüne alınmaksızın şiddet içerikli oyun (GTA) oynayan ($N=60$), beceri oyunu oynayan ($N=60$), ve oyun oynamayan kontrol grubunun ($N=30$), saldırganlık son test saldırganlık puanları anlamlı düzeyde farklıdır ($F(2, 146) = 9.049, p < .001$). Post hoc Bonferroni sonuçlarına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların ($X = 93.68, SS = 1.76$) toplam saldırganlık puanları beceri oyunu oynayanlardan ($X=83.91, ss=1.76$) ve kontrol grubundakilerden ($X=84.08, ss=2.48$) yüksek çıkmıştır. Beceri oyunu oynayan grup ile kontrol grubu arasında fark çıkmamıştır.

Saldırganlık ölçeğinin fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık alt boyutları son test puanları farklı oyun türleri arasında karşılaştırılmıştır. Buna göre, farklı

oyun türlerinin fiziksel saldırganlık puanı üzerinde etkisinin olduğu gözlenmiştir. ($F[2,146]=10.162$, $p<.01$). Post hoc Bonferroni sonuçlarına göre, şiddet içerikli oyun oynayan grubun fiziksel saldırganlık puanları ($X=22.15$, $ss=0.67$), beceri oyunu oynayan grubun ($X=18.16$, $ss=0.67$) ve kontrol grubunun ($X=18.35$, $ss=0.95$) fiziksel saldırganlık puanlarından yüksektir. Beceri oyunları oynayan grup ile kontrol grubu arasında, fiziksel saldırganlık puanı bakımından fark çıkmamıştır. Farklı oyun türlerinin *sözel saldırganlık* puanı üzerinde etkisi bulunmuştur ($F[2,146]=3.227$, $p <.05$). Post hoc Bonferroni sonuçlarına göre, şiddet içerikli oyun oynayan grubun sözel saldırganlık puanı ($X=13.56$, $ss=0.39$) beceri oyunu oynayan grubun ($X=12.21$, $ss=0.39$) sözel saldırganlık puanlarından anlamlı bir şekilde fazladır. Kontrol grubunun ($X=12.41$, $ss=0.56$) sözel saldırganlık puanları ile diğer iki grup arasında fark çıkmamıştır. Farklı oyun türlerinin *öfke* puanı üzerinde etkisi bulunmuştur ($F[2,146]=4.235$, $p <.05$). Şiddet içerikli oyun oynayan grubun ($X=22.01$, $ss=0.56$) öfke puanları birbirinden anlamlı derecede farklı olmayan kontrol grubunun ($X=19.66$, $ss=0.79$) ve beceri oyunu oynayan grubun ($X=20.11$, $ss=0.56$) öfke puanlarından anlamlı derecede yüksektir. Farklı oyun türlerinin, *dolaylı saldırganlık* puanları üzerinde etkisi bulunmuştur. ($F[2,146]=4.25$, $p<.05$). Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun ($X=21.73$, $ss=0.72$) dolaylı saldırganlık puanları beceri oyunu oynayan grubun ($X=18.74$, $ss=0.73$) dolaylı saldırganlık puanlarından fazladır. Kontrol grubunun ($X=20.17$, $ss=1.03$) son-test dolaylı saldırganlık puanları beceri oyunları oynayan grubun ve şiddet içerikli oyun oynayan grubun son-test dolaylı saldırganlık skorlarından farklı değildir. Farklı oyun türlerinin düşmanlık puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmamıştır ($F[2,145]=.482$, $p>.05$).

Oyun *süresinin* toplam saldırganlık düzeyine etkisi gözlenmiştir: $F(2,86) = 7.639$, $p<.01$). İki saat oyun oynayan grubun ($X=100.12$, $ss=2.61$) toplam saldırganlık puanları, 15 dk oynayan grubun ($X=90.94$, $ss=2.6$) ve kontrol grubunun ($X=85.88$, $ss=2.6$) saldırganlık puanından yüksektir. Ancak 15 dk oynayan grup ile kontrol grubu arasında fark bulunmamıştır. Fiziksel saldırganlık puanı gruplar arasında anlamlı düzeyde farklıdır ($F[2,86]=12.075$, $p <.001$). İki saat şiddet içerikli oyun oynayan grubun ($X=25.36$, $ss=.98$) fiziksel saldırganlık puanları 15 dk oynayan gruptan ($X=20.27$, $ss=.98$) ve kontrol grubundan ($X=18.94$, $ss=.98$) anlamlı düzeyde yüksektir. On beş dk şiddet içerikli oyun oynayan grup ile kontrol grubu arasında fark çıkmamıştır. Sözel saldırganlık puanı gruplar arasında farklıdır ($F[2,86]=3.647$, $p <.05$). İki saat şiddet içerikli oyun oynayan grubun sözel saldırganlık puanları ($X=14.39$, $ss=.55$), 15 dk oynayan grubun ($X=12.72$, $ss=.54$) ve kontrol grubunun ($X=12.42$, $ss=.54$) sözel saldırganlık puanlarından yüksektir. On beş dk şiddet içerikli oyun

oynayan grup ile kontrol grubu arasında fark çıkmamıştır. Aynı şekilde, öfke, dolaylı saldırganlık ve düşmanlık puanları bakımından gruplar arasında fark çıkmamıştır (sırasıyla $F[2,86]=2.867, p >.05$, $F[2,86]=1.176, p >.05$).

Oyun türü ve oynama süresinin saldırganlık düzeyine olan etkisinin cinsiyete göre değişip değişmediğini analiz etmek için, ön test saldırganlık puanları kontrol edilerek, ANCOVA yapılmıştır. Oyun türü ve süresine göre 4 farklı grup ve kontrol grubu bulunmaktadır. (2 saat şiddet içerikli, 15 dk. Şiddet içerikli, 2 saat thumblebugs, 15 dk. Thumblebugs ve kontrol grubu). İlk olarak 5 farklı grubun toplam, fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık puanlarının cinsiyet bakımından farklılık gösterip göstermediğine bakılmıştır. Analiz sonuçlarına göre cinsiyetin toplam saldırganlık puanı üzerine anlamlı bir etkisi çıkmamıştır ($F[1,139]=3.883, p >.05$). Toplam saldırganlık puanlarına göre cinsiyet ve oyun türünün birbiriyle etkileşimi de anlamlı düzeyde farklı çıkmamıştır ($F[4,139]=1.128, p >.05$). Cinsiyetin fiziksel saldırganlık puanı üzerinde anlamlı bir etkisi çıkmamıştır ($F[1,139]=.111, p >.05$). Buna karşın, fiziksel saldırganlık puanına göre cinsiyet ve oyun türünün etkileşimi gözlenmiştir ($F[4,139]=2.825, p <.05$). Cinsiyetin, dolaylı saldırganlık üzerinde etkisi gözlenmiştir ($F[1,139]=14.206, p <.001$). Kadınların dolaylı saldırganlık puanları ($X=20.61, ss=1.41$) erkeklerin son-test dolaylı saldırganlık puanlarından ($X=17.85, ss=1.42$) anlamlı bir şekilde fazladır. Ancak oyun türü ile cinsiyet arasında bir etkileşim bulunamamıştır ($F[4,139]=.328, p >.05$). Cinsiyetin sözel saldırganlık üzerinde etkisi bulunmamıştır ($F[1,139]=.232, p >.05$). Sözel saldırganlık puanlarına göre, oyun türü ve cinsiyetin etkileşimi gözlenmemiştir ($F[4,139]=.744, p >.05$). Cinsiyet farklılığının öfke üzerinde etkisi bulunmamıştır ($F[1,139]=2.749, p >.05$). Oyun türü ve cinsiyetin etkileşimi de istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($F[4,139]=.174, p >.05$). Cinsiyetin düşmanlık üzerinde etkisi ortaya çıkmamıştır ($F[1,138]=.008, p >.05$). Düşmanlık puanlarına göre cinsiyet ve oyun türü arasında etkileşim bulunmamıştır ($F[4,138]=.743, p >.05$).

Tartışma

Bu çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının 11-16 yaş arası ergenlerin saldırganlık eğilimlerine olan etkisi incelenmiştir. Öngörüldüğü gibi, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan grupta yer alan katılımcıların, beceri oyunu oynayan gruba ve kontrol grubuna kıyasla, toplam saldırganlık puanlarının daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Saldırganlığın alt boyutları açısından ise şiddet içerikli oyun oynayan katılımcıların fiziksel, sözel, dolaylı saldırganlık ve öfke düzeyleri, beceri oyunu oynayan katılımcılardan ve kontrol

grubundaki katılımcılardan yüksek çıkmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayan grubun toplam ve fiziksel saldırganlık düzeyleri kontrol grubundan yüksek çıkmıştır. Bu anlamda bu çalışmada elde edilen bulgular şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışı arttırıcı etkisini bulan araştırmaları desteklemiştir (Farrar, Lapierre, McGloin ve Fishlock, 2017; Funk ve ark., 2004; Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato, ve Bushman, 2014; Gentile, ve ark., 2004; Greitemeyer, 2018; Irwin ve Gross, 1995; Scott, 1997). Benzeri biçimde, Möller ve Krahe (2009) tarafından yapılan boylamsal bir çalışmada, şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin, 30 ay sonra, fiziksel saldırganlık puanlarının arttığı görülmüştür Bununla beraber, (Kühn ve ark.(2018) şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisi olmadığını gösteren bulgular elde etmiştir. Krcmar ve arkadaşlarına (2015) göre, araştırmalar sonucunda elde edilen bulgular arasındaki farklılıklar, oyun ve oyuncu ile ilişkili bazı özelliklerden kaynaklı olabilmektedir. Şiddet içerikli oyun türünün, yalnızca düşmanlık boyutu bakımından anlamlı düzeyde farklılık ortaya çıkarmadığı görülmektedir. Benzeri biçimde, Krahe ve Möller (2004) tarafından yapılan çalışmada, fiziksel saldırganlık ile şiddet içerikli oyunlar arasında ilişki bulunurken, düşmanlık atıfların doğrudan şiddet içerikli oyun oynama ile ilişkili olmadığı görülmüştür. Araştırmada elde edilmiş olan bulgular, sanal dahi olsa, şiddet içerikli bilgisayar oyununda yaşanan sürekli çatışma hâlinin, oyun ile yoğun etkileşim halinde bulunan oyuncunun "fiziksel saldırganlık", "öfke" "dolaylı saldırganlık" ve "sözel saldırganlık" eğilimlerinde artışa neden olduğu görüşlerini (Griffiths ve Hunt, 1995; Rideout ve ark., 1999) desteklemektedir. Bu bulgu yakın zamanlarda Gentile, Bender ve Anderson, (2017) tarafından yapılan çalışmada elde edilen, şiddet içerikli video oyunu oynamanın şiddet ile ilişkili düşüncelerin oluşmasına etki ettiği bulgusu ile uyumludur. Sherry (2001) genel uyarılma modeline göre, şiddet içerikli oyunların, genel uyarılmışlık düzeyini arttırarak saldırgan tepkilerin ortaya çıkmasını kolaylaştırdığını belirtmiştir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama süresinin toplam, fiziksel ve sözel saldırganlık düzeyleri üzerinde etkisi olduğu gözlenmiştir. İki saat şiddet içerikli oyun oynayan grubun toplam, fiziksel ve sözel saldırganlık düzeylerinin, 15 dk şiddet içerikli oyun oynayan gruptan ve kontrol grubundan fazla olduğu bulunmuştur. Bu bulgu bazı araştırma Przybylski (2014) sonuçları ile uyumludur. Farrar ve ark (2017) şiddet içerikli video oyunu oynayanlarını daha fazla oynayanların olumsuz davranış modellerine daha fazla maruz kalmaları nedeni ile bu türden oyun içeriklerine daha az maruz kalanlara kıyasla daha fazla saldırgan davranma eğiliminde olmalarının şaşırtıcı olmadığını vurgulamaktadır. Buna karşın, Anderson ve Bushman (2002) kısa süreli şiddet içerikli oyun oynamanın da saldırgan

davranışları arttırmada etki edebildiğini belirtmiştir. Ancak ilgili alan yazın incelendiğinde, uzun süreli şiddet içerikli oyun oynamanın saldırganlığı arttırdığı görülmektedir. Bununla birlikte, Bartholow, Anderson, Carnageay ve Benjamin (2005) tarafından yapılan çalışmada, uzun süreli şiddet içerikli oyun oynayanların, diğer bir deyişle kronik oyuncuların saldırganlık ipuçlarını yorumlama biçimlerinin, dolayısıyla saldırganlık puanlarının farklı olacağını belirtilmiştir (akt. Bartholow, Sestir ve Davis, 2005). Dolayısıyla bu çalışmada daha önce söz konusu oyunu oynamayan bireylerin varlığı, uzun süreli oyun oynayan grupta saldırganlık ipuçlarını daha kolaylıkla ortaya çıkarmış olabilir. Uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan grubun saldırganlık eğiliminin, aynı oyunu kısa süre ile oynayanlardan daha fazla olmasının nedeninin, oyuncunun, oyun sırasında yaşadığı duygusal değişimlere daha uzun süre maruz kalması olduğu düşünülmektedir. Bandura ve ark.(1963), sosyal öğrenme kuramıyla bağıntılı olarak, çocuğun modelin daha arzulanır olduğunu düşünmesinin ve o modelin ödüllendirildiğini görmesinin çocuğun modelle özdeşleşebilmesi bakımından önemli faktörler olduğunu belirtmişlerdir. Dolayısıyla, oyun esnasında oyun kahramanının saldırgan davranışlarının, sonraki aşamalara ilerleyebilmek için ödül yerine geçtiği düşünüldüğünde, uzun süre oyun oynayan çocukların ödülün varlığıyla bu davranışları model alma ihtimalinin daha fazla olduğu değerlendirilmektedir. Benzeri biçimde Sherry'ye (2001) göre, genel uyarılma modeli de şiddet içerikli oyunları uzun süre oynamanın, uyarılma düzeyini arttırarak, saldırganlık tepkilerinde artışa sebep olabilmektedir. Bu çalışmada genel uyarılma ve sosyal öğrenme kuramları desteklenirken katarsis kuramı desteklenmemiştir. Önceden belirtildiği gibi Feshbach (1955) tarafından öne sürülen katarsis kuramı, oyun sırasında saldırgan dürtülerin dışavurumunun sağlanmasının, gerçek hayattaki saldırgan tepkileri azaltacağını belirtmektedir (akt. Sherry, 2001). Ancak bu çalışmada şiddet içerikli oyun oynayan grubun saldırganlık puanları, kontrol grubundan anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır.

Cinsiyet bakımından farklılıklara bakıldığında, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan kızların fiziksel saldırganlık puanlarının, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan erkeklerin puanlarından yüksek olduğu bulunmuştur. Ancak, Polman ve ark.(2008) şiddet içerikli oyun oynadıktan sonra, erkeklerin kızlardan fazla saldırgan davranışta bulunduğunu bildirmiştir. Araştırmacılara göre deney esnasında oynanan oyun, erkeklerde önceden var olan şiddet içerikli şemayı aktive etmektedir. Erkeklerde şiddet içerikli şemanın önceden var olması, kızlara kıyasla daha sık ve daha uzun süre şiddet içeriğine maruz kalmaları ile açıklanmıştır. Yapılan diğer çalışmalarda da şiddet içerikli oyun oynayan erkeklerin saldırganlık eğilimlerinin kızlara göre daha fazla olduğu bulunmuştur (Anderson ve Bushman, 2002;

Griffiths ve Hunt, 1995; Rideout ve ark., 1999). Ancak bu çalışmada, kızların fiziksel ve dolaylı saldırganlık puanlarının erkeklere göre yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun nedenlerinden biri, çalışmanın bilgisayar oynama olanağını sınırlı olan katılımcılarla gerçekleştirilmiş olmasıdır. Örneğin Kars (2010) erkeklerin kızlara göre daha fazla şiddet içerikli oyun oynama deneyimine sahip oldukları bulunmuştur. Bu değişken kontrol edildiğinde mevcut çalışmadaki bilgisayar erişimi kısıtlı olan bir örneklemden gibi kızların saldırganlık puanının erkeklerden daha yüksek çıkması olasılığı ilerideki çalışmalarda da araştırılması gereken bir unsurdur. Kızların fiziksel ve dolaylı saldırganlık puanlarının erkeklere göre yüksek olmasında diğer bir neden ise, sosyal çevrenin kız çocukların saldırgan davranışlarını onaylamaması olabilir. Yaşları 14 ile 18 arasında değişen katılımcılar ile yapılan bir çalışmada araştırmacılar, kız çocukların şiddet içerikli oyun oynama ve bu oyunlarla ilişkili tutumlarının buldukları kültürel ve sosyoekonomik çevreye göre değişebileceğini belirtmektedirler. Buna göre uygun çevresel koşullar sağlandığında kız çocukları da tıpkı erkek çocuklar gibi şiddet içerikli oyun oynamayı tercih edebilmektedir (Desai, Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010). Lagerspetz ve Björkqvist'e (1994) göre kızların erkeklere kıyasla daha erken olgunlaşmaya zorlanmasının, sosyal yaşamda doğrudan saldırganlık dürtüleri yerine dolaylı saldırganlığı daha fazla kullanmasına neden olmaktadır. Söz konusu çalışma, erken olgunlaşmaya zorlanma sonucu bastırılan dürtü ve duyguların uygun koşullar sunulduğunda yüksek düzeyli olarak ortaya çıkabildiğini düşündürmektedir. Dolayısıyla, kızların fiziksel saldırganlık puanlarının erkeklerden daha yüksek çıkması, deney öncesinde kızların saldırganlık duygu-dürtülerini erkeklerden daha fazla bastırmak zorunda kalmış olmaları ile açıklanabilir. Örneklemin alındığı evrenin, geleneksel toplum yapısına sahip olduğu düşünüldüğünde, mevcut bulguların hem Lambert (1985) hem de Lagerspetz ve Björkqvist (1994) yaklaşımı ile uyumlu olduğu söylenebilir.

Çalışmanın Tunceli ili sınırlarındaki ilköğretim okulunda okuyan 150 öğrenci ile yapılması araştırmanın sınırlılıkları arasındadır. Çalışmada Tunceli ilindeki bir okulun tercih edilme nedeni, özellikle bilgisayar oyunu oynama olanağı olmayan ya da sınırlı olan bir katılımcı grubuna ulaşılmak istenmesidir. Düşük sosyo ekonomik düzeydeki bireylere ulaşılarak şiddet içerikli bilgisayar oyunları ve saldırganlığa etkisi incelenmek istenmiştir. İleride yapılacak çalışmalarda, 15 dakika oyun oynanması yerine daha uzun süreler oyun oynatılarak ve farklı deneysel desenler kullanılarak uygulamalar yapılmasının gerekli olduğu düşünülmektedir. GTA oyununu uzun süredir oynayan bireylerin de saldırganlık eğilimlerinin karşılaştırılmasının gerekli olduğu düşünülmektedir.

Buna ek olarak saldırganlık düzeyi, saldırganlık ölçeğinden alınan puana göre belirlenmiştir. İleride yapılacak araştırmalarda, şiddet içerikli oyun oynama sonrasında, saldırganlık düzeyinin belirlenmesine yönelik davranış gözlemleri yapılmasının daha sağlıklı veriler sunabileceği düşünülmektedir. Örneğin, Carnagey ve ark (2007) tarafından yapılan çalışmada katılımcılara 20 dakika boyunca şiddet içerikli ve şiddet içerikli olmayan oyunlar oynatılmıştır. Bunun ardından katılımcılara şiddet içerikli kurgusal olmayan görüntüler izletilmiştir. Şiddet içerikli oyun oynayanların, bu görüntüleri izlerken kalp atış hızları yavaşladığı, şiddet görüntülerine karşı fiziksel duyarsızlaşma geliştirdikleri bulunmuştur. Benzeri biçimde Bensley ve Van Eenwyk (2001) yapılan meta analiz çalışmasında, 4 ve 8 yaş arasındaki çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynadıktan sonra, serbest oyun esnasında saldırganlık davranışlarının arttığı bulunmuştur.

Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin oyunlardaki gerçekçilik ve interaktiflik düzeyini her geçen gün arttırdığı tespitinden hareketle benzer bir çalışmanın ileriki yıllarda tekrar yapılmasının faydalı olacağı değerlendirilmektedir. Ses, grafik, insan biçimli temsillerin gerçekçiliği hususundaki gelişim, saniye başına işlem gücünün artması ile daha gerçekçi şiddet karakterlerinin ve şiddet eylemlerinin gösterimini sağlamaktadır (Kirsh, 2006). Örneğin Ferguson (2007) tarafından yapılan meta analiz çalışmasında, şiddet içerikli oyunlar ile saldırganlık arasındaki ilişkinin sanıldığı kadar yüksek düzeyde olmadığı belirtilmiş; şiddet içerikli oyunların ödenen bedel ve yarar dengesi açısından yeniden değerlendirilmesi gerektiği önerilmiştir. Bu bağlamda ilerdeki çalışmalarda, oyun türü, oyun süresi gibi etkilerle birlikte, saldırganlık ölçümlerinin davranış gözlemi ile yapılmasının gerekli olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

- Agina, A. M. & Tennyson, R. D. (2012). Towards understanding the positive effect of playing violent video games on children's development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 780-789.
- Allen, J. J., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2018). The general aggression model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. ..., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Anderson, C. & Bushman, B. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12-29.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1963). Vicarious reinforcement and imitative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67, 601-607.
- Barrett, P. (2006). White thumbs, black bodies: race, violence, and neoliberal fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 28(1), 95-119.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), 1573-1586.
- Bensley, L. & Van Eenwyk, J. (2001). Computer games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29(4), 244-257.
- Bushman, B. J. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(6), 724-731.
- Bushman, B. J. & Whitaker, J. L. (2010). Like a magnet: Catharsis beliefs attract angry people to violent video games. *Psychological Science*, 21(6), 790-792.
- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.

- Can, S. (2002). *Aggression Questionnaire" adlı ölçeğin Türk popülasyonunda geçerlilik ve güvenilirlik çalışması (Tıpta uzmanlık tezi)*. GATA Haydarpaşa Eğitim Hastanesi Psikiyatri Anabilim Dalı, İstanbul
- Carnagey, N., Anderson, C. A. & Bushman, B. (2007). The Effect of video game violence on physiological desensitization to real life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Carnagey, N. L. & Anderson, C.A. (2004). Violent video game exposure and aggression: A literature review. *Minevra Psichiatrica*, 45, 1-18.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2007). The effect of computer game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496.
- Chen, W.F. & Chuang, T.Y. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Scientific and Technological Studies*, 41, 17-27.
- Chester, D. (2017). The role of positive affect in aggression. *Current Directions in Psychological* 26(4), 366-370.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), 1414-24.
- DeVane, B. & Squire, K. D. (2008). The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, 3(3-4), 264-285
- Dominick, J. R. (1984). Computer games, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34(2), 136-147.
- Farrar, K. M., Lapierre, M. A., McGloin, R. & Fishlock, J. (2017). Ready, aim, fire! violent video game play and gun controller use: effects on behavioral aggression and social norms concerning violence. *Communication Studies* 68 (4), 369-384.
- Ferguson, C. J. (2007). The Good, The bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr*, 78(4), 309-316.
- Ferguson , C. & Rueda, S. (2010). Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings, and depression. *European Psychologist*, 15(2), 99-108.

- Fitzpatrick, C., Oghia, M., Melki, J. & Pagani, L. (2016). Early childhood exposure to media violence: What parents and policymakers ought to know. *South African Journal of Childhood Education*, 6 (1), 1-6.
- Fleming, M. & Rickwood, D. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31, 2047-2071.
- Funk, J.B., Bechtoldt-Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Gabbiadini, A., Andrighetto, L., Riva, P., Volpato, C. & Bushman, B. J. (2014). Interactive effect of moral disengagement and violent video games on self-control, cheating, and aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(4), 451-458.
- Gentile, D.A., Lynch, P. J., Linder, J.R. & Walsh, D.A (2004). The effects of violent video games habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gentile, D., Bender, P. & Anderson, C. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39-43.
- Gonzalez, J. & Greitemeyer, T. (2018). The relationship between everyday sadism, violent video game play, and fascination with weapons. *Personality and Individual Differences*, 124, 51-53.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games a review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 5, 203-212.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Hasan, Y., Bègue, L. & Bushman, B. (2012). Viewing the world through "blood-red tinted glasses": The hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(4), 953-956.

- Irwin, A. R. & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10(3), 337-350.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara
- Kestenbaum, G. I. & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent computer game use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329-333.
- Kirsh S. J. (2006). *Children, adolescents and media violence: a critical look at the research*. Sage Publications, London.
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., ... & Otten, R. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 51(3), 349-357.
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27(1), 53-69.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C. & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 1-15.
- Lagerspetz, K. & Björkqvist, K. (1994). Indirect aggression in boys and girls. In *Aggressive behavior current perspectives* (pp. 111-150). New York: Plenum Press.
- Lambert, W. E. (1985). What happens to children when they act aggressively in six cultures? In *Affect and cognition: essays on the determinants of behavior* (pp. 325-339). Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Latane, B. & Darley, J. M. (1968). Group inhibition of bystander intervention in emergencies. *Journal at Personality and Social Psychology*, 10,215-221.
- Lin, J. H. (2013). Do video games exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 535-543.

- McCarthy, R. J., Coley, S. L., Wagner, M. F., Zengel, B. & Basham, A. (2016). Does playing video games with violent content temporarily increase aggressive inclinations? A pre-registered experimental study. *Journal of Experimental Social Psychology*, 67, 13-19.
- McGloin, R., Farrar, K. & Krcmar, M. (2013). Video games, immersion, and cognitive aggression: Does the controller matter?. *Media psychology*, 16(1), 65-87.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 35(1), 75-89.
- Peng, W., Liu, M. & Mou, Y. (2008). Do aggressive people play violent computer games in a more aggressive way? Individual difference and idiosyncratic game-playing experience. *CyberPsychology & Behavior*, 11(2), 157-161.
- Polman, H., de Castro, B. O. & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 34(3), 256-264.
- Przybylski, A. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. *Pediatrics*, 134 (3), 716-722.
- Rideout, V. G., Foehr, U. G., Roberts, D. F. & Brodie, M. (1999). *Kids & Media @the new millenium: Executive Summary*. Menlo Park CA: Kaiser Family Foundation. Saleem, M., Anderson, C. A. & Gentile, D. A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggressive Behavior*, 38(4), 281-287.
- Scott, D. (1997). The effect of video games on feelings of aggression. *The Journal of Psychology*, 129, 121-132.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent computer games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Siyez, D. M. & Baran, B. (2017). Determining reactive and proactive aggression and empathy levels of middle school students regarding their video game preferences. *Computers in Human Behavior*, 72, 286-295.

Evcin, S. ve Erzi, S. (2019). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ergenlerin saldırganlık eğilimine etkisi. *Humanitas*, 7(14), 181-202

Snethen, G. & Puymbroeck, M. (2008). Girls and physical aggression: Causes, trends, and intervention guided by Social Learning Theory. *Aggression and Violent Behavior*, 13,346-354.

Teng, S. K., Siew, A. S., Chong, G. Y. & Skoric, M. M. (2011). Grand theft auto iv comes to singapore: effects of repeated exposure to violent video games on aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 597-602.