

T.C.
BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŐKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI
HALKLA İLİŐKİLER VE TANITIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ VIDEO OYUNU OYNAYAN
BİREYLERDE VIDEO OYUNU BAĞIMLILIĐI VE SALDIRGANLIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
EDA FERLİĐÜL ÇAKILCI

TEZ DANIŐMANI
YARD. DOÇ. DR. H. ANDAÇ DEMİRTAŐ MADRAN

ANKARA-2013

.....tarafından hazırlanan

.....

.....

adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Kabul (sınav) Tarihi:...../...../.....

(Jüri Üyesinin Unvanı, Adı-Soyadı ve Kurumu):

İmzası

Jüri Üyesi :.....

Jüri Üyesi :.....

Jüri Üyesi :.....

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

...../...../20....

Prof. Dr. Dođan TUNCER

Enstitü Müdürü

TEŐEKKÜR

Öncelikle, çekinerek kapısını çalmış olduğum ilk günden bugüne, iletişim ve psikoloji alanlarındaki engin bilimsel bilgisini, içten desteğini ve nezaketini hiçbir zaman esirgemeyen, kendime örnek aldığım sevgili danışmanım Yard. Doç. Dr. Andaç Demirtaş Madran'a yalnızca tez sürecinde olmamak üzere her alanda bana gösterdiği ilgi, anlayış ve büyük desteği için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Lisans ve yüksek lisans eğitimim süresince bilgi ve deneyimlerinden yararlandığım beni yetiştiren, destek olan, beraber çalışmaktan onur duyduğum, başta çok değerli hocalarım Prof. Dr. Ahmet Tolungüç ve Prof. Dr. Tülay Uğuzman olmak üzere tüm Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim görevlisi ve elemanlarına tek tek teşekkürlerimi sunuyorum. Son olarak, yüksek lisans eğitimine başlamamda beni yüreklendiren, süreç boyunca bana her yönden destek olan çok sevgili eşim Ekin Çakılcı, annem, babam ve ablama sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

ÖZET

Günümüzde yeni medyaya ait iletişim ve eğlence araçları yoğun olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır.

Araştırmanın örneklemini kartopu örnekleme yoluyla ulaşılan yaşları 18 ve 40 arasında değişen, bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi oyun oynamakta olan 205 kişi oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında katılımcılara, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe uyarlaması (Demirtaş Madran, 2013) ve İnternet Bağımlılık Ölçeği (Günüç, 2009) uygulanmıştır.

Veri toplama araçları ile elde edilen veriler SPSS 18 istatistik paket programında analiz edilerek, istatistiksel sonuçlar değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda, çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin saldırganlık ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında, kadın ve erkek katılımcıların saldırganlık ve bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişkiler olmadığı ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çok oyunculu çevrimiçi oyun, saldırganlık, bağımlılık, video oyunu bağımlılığı, çevrimiçi video oyunu bağımlılığı.

ABSTRACT

In recent years, communication and entertainment instruments of new media have become very popular. In this study, the particular genre of massively multiplayer online video games, which has an important place among these instruments, are examined through using concepts of social psychology: aggression and addiction. The main objective of this study was to discuss the relationship between aggression and online video game addiction levels of people who are playing massively multiplayer online video games with violent content. In addition, this study also intends to explore the correlation between aggression / video game addiction levels and age / gender variables.

Study included 205 participants who are playing massively multiplayer online video games for over a year. Mean age range of the participants was 18 ± 40 . Data were collected via Turkish version of the “Buss-Perry Aggression Scale (Demirtaş Madran, 2013) and “Internet Addiction Scale (Günüç, 2009).

Data were analyzed with SPSS 18 statistics software statistical analysis has indicated that there’s a significant positive correlation between participants’ aggression levels and online video game addiction levels. On the other hand, study indicated that there’s no statistical significant correlation between aggression and addiction levels of male and female participants.

Keywords: Massively multiplayer online game, aggression, addiction, video game addiction, online video game addiction.

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri ile Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları.....	68
Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyetleri ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik t Testi Sonuçları.....	70
Tablo 3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları.....	72
Tablo 4. Katılımcıların Cinsiyetleri ve Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik t Testi Sonuçları.....	74
Tablo 5. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları.....	75

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Genel Saldırganlık Modeli: Olaylara Dayanan Süreçler.....	39
--	----

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
TABLolar LİSTESİ	iii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
GİRİŞ	1
I.BÖLÜM ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ VIDEO OYUNLARI, SALDIRGANLIK VE BAĞIMLILIK	8
1.1. Video Oyunları: Gelişimi ve Özellikleri	8
1.2. Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunları.....	11
1.3. Saldırganlık.....	18
1.3.1. Saldırganlık Kuramları	20
1.3.2. Kitle İletişim Araçları, Video Oyunları ve Saldırganlık.....	42
1.3. Bağımlılık.....	50
1.4.1. Video Oyunu Bağımlılığı.....	52
1.4.2. Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunları ve Bağımlılık İlişkisi	55
1.4.3. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Kuramsal Çerçevesi	58
II. BÖLÜM ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE BULGULAR	65
2.1. Araştırmanın Yöntemi, Kapsamı ve Veri Toplama Teknikleri	65
2.1.1. Katılımcılar	65
2.1.2. Veri Toplama Araçları	66
2.1.3. İşlem.....	67
2.2. Bulgular	68
2.2.1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyine İlişkin Bulgular	68
2.2.2. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulgular	71

2.2.3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular	75
III. BÖLÜM TARTIŞMA VE SONUÇ	77
3.1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması	77
3.2. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması	79
3.3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulguların Tartışılması	84
3.2. Sonuç	86
KAYNAKÇA	90
EKLER	103
EK-1: DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU	103
EK-2: BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ	105
EK-3: BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ	107

GİRİŞ

Bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucunda, insanoğlunun gereksinim duyduğu bilgi, ürün, hizmet, iletişim ve eğlenceye sınırsız erişim olanaklı hale gelmiştir. Bu olanaklar birçok yeni sosyal ve psikolojik olgunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bilgisayar, internet ve video oyunu bağımlılıkları bu olgular arasında önemli bir yer tutmaktadır. Son yıllarda çok sayıda araştırmaya konu olan bu yeni bağımlılık türleri “davranışa bağlı olarak gelişen teknoloji bağımlılıkları” olarak ele alınmaktadır. Hızla yaygınlaşan “çok oyunculu çevrimiçi video oyunları” bu bağımlılıklara bir yenisinin eklenmesine yol açmıştır.

Bağımlılık kavramı bireylerin üzerinde kontrol sağlayamadıkları davranışlara ve kimyasal maddelerin kullanımına yönelik olarak ortaya çıkabilmektedir. Shaffer, Hall ve Bilt'e (2000) göre bağımlılık, başlıca üç temel özellik taşımaktadır: birincisi, o şey için deli olmak veya ona karşı çok güçlü bir istek duymak, ikincisi zaman zaman kontrolünü kaybetmek ve son olarak da ısrarcılık. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığını diğer bağımlılıklardan farklı kılan davranışsal ve bağlamsal özellikleridir. Bu özelliklerden yola çıkarak video oyunu bağımlılığı günümüzde yapılan çoğu araştırmada, internet ve bilgisayar bağımlılığını oluşturan esaslarla ilişkilendirilerek açıklanmaktadır. İnternet bağımlılığı, kullanıcının çevrimiçi kullanımını kontrol edebilme yeteneğini ilişkisel, mesleki ve sosyal sorunlara neden olabilecek derecede etkileyebilen, yeni ve genellikle tanınmamış bir klinik rahatsızlık olarak tanımlanmaktadır (Young, 2004). İnternet bağımlılığı ve bağımlılığın genel tanımından yola çıkarak çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı değerlendirildiğinde, bu oyunları oynayan bireylerde bağımlılığı nitelendiren özelliklerin belirgin olarak gözlenebildiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarını tercih eden bireylerin sayısının gün geçtikçe artmasına bağlı olarak, günümüzde ve gelecekte daha da fazla olmak üzere birçok teknoloji tutkununun video oyunu bağımlılığı tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu söylemek mümkündür.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı, diğer dürtüsel kontrol bozukluklarına benzer biçimde davranışsal bağımlılık olarak değerlendirmekte ve bu tanısal özelliklere sahip bireylerin sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler deneyimlemesine dayanmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2003; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar esas olarak video oyunlarının bir alt kategorisi olarak değerlendirilmekte ve bu oyunları klasik bilgisayar oyunlarından ayıran özellik çevrimiçi oynanması ve dolayısıyla etkileşime olanak sağlıyor olmasıdır.

Klasik video oyunları, oyuncunun kurgulanmış bir video oyunu senaryosuna bireysel olarak dahil olmasına ve belirlenen amaca yönelik karakter kontrolüne dayanmaktadır. Karakter kontrolü, oyun içindeki kurguda oyuncunun çeşitli görevler sergileyerek seviye atlayabilmesi için karakterinin hangi an ne doğrultuda ilerleyeceğine karar vermesi ve bunu gerçekleştirmek için bilgisayar klavyesi, fare ve konsol oyunlarına ait kontrol araçlarını kullanarak karakterine yön vermesi olarak açıklanabilir. Klasik oyunlarda ulaşılabilecek sonuç yalnızca oyuncunun bireysel seçimlerine bağlıdır ve bu oyunlarda birey sadece kurgulanmış karakterlerle ilişki kurduğundan, ancak sistem tarafından belirlenmiş olası sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bu sonuçlar, oyun içinde belirlenmiş görevlerde başarı veya başarısızlık, seviye atlama veya atlayamama, kurgulanmış düşman karakterler tarafından öldürülme veya öldürme olarak özetlenebilir. Çevrimiçi oyunlarda ise senaryoya tek bir oyuncu dahil olmadığından, sonuç çok sayıda bireyin seçimlerine dayalı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu özelliğinden dolayı çevrimiçi oyunlarda neden-sonuç ilişkisi birçok etmen ve birey tarafından şekillendirilmektedir. Buna bağlı olarak da çok oyunculu çevrimiçi video oyunları birey dışındaki birçok etmenin etkisiyle, kişilerarası iletişimin ön planda olduğu sanal ortamlar olarak değerlendirmek mümkündür. Bireyler bu tür oyunları oynarken belirli amaçlara ulaşabilmek için iletişim içine girdikleri diğer bireylerle eşgüdümlü bir şekilde hareket etmek zorundadırlar. Bu özelliklere ek olarak çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının içeriklerinin büyük oranda şiddete dayalı oluşu ve şiddeti ödüllendiren bir doğaya sahip oluşu da dikkat çekmektedir. Bu bağlamda çok oyunculu çevrimiçi video oyunları birçok bireyin biraraya gelerek eşgüdümlü bir biçimde şiddet eylemi gerçekleştirdikleri sanal ortamlar olarak değerlendirmek de mümkündür.

Son yıllarda tüm dünyada şiddet gittikçe yaygınlaşan bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Baltaş'a (1996) göre, şiddetin ortaya çıkmasında, şiddete toplum tarafından gösterilen hoşgörü, şiddet içerikli filmlerin ve video oyunlarının yaygınlaşması, bireylerin stresle başa çıkmakta zorlanması, öfkelerini dışa vururken şiddet eylemine bir alternatif bulamamaları, problem çözme becerilerinin yetersiz olması gibi etmenler etkili olmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunlarının sınıflandırılması görevini yürüten kuruluş olan ESRB (Entertainment Software Rating Board)¹, içeriğinde yer alan sahnelerin saldırgan niteliğe sahip olması durumunda söz konusu video oyununu şiddet içerikli olarak etiketlendirmektedir (ESRB, 2012). ESRB'ye göre, bir video oyununda görsel olarak kan tasviri olmadan sadece kesmeye, kesip çıkarmaya (kol, bacak, kafa) ilişkin görsel öğelerin yer alması da o oyunu şiddet içerikli video oyunu kategorisinde değerlendirilmesini gerektirmektedir. Avrupa ülkelerinde video oyunlarının sınıflandırılmasından sorumlu kuruluş olan PEGI (Pan European Game Information)² ise video oyunu sınıflandırmasını şiddet tasvirlerini göz önünde bulundurarak gerçekleştirmektedir (PEGI, 2012). Sonuç olarak, video oyunu oynayan birey "ikinci elden" şiddet eylemi gerçekleştiriyor, şiddete maruz kalıyor ya da bunu gözlemliyorsa oynadığı oyunun şiddet içerikli video oyunu niteliği taşıdığını ifade etmek mümkündür.

Şiddet içerikli video oyunlarında ödüller genellikle başka bir oyuncunun kontrolünde olan ya da oyun içerisinde kurgulanmış karakterlere (kurgusal karakter) karşı şiddet eyleminde bulunarak elde edilmektedir. Bu şiddet eylemi de çoğunlukla öldürmek olarak

¹ ESRB, A.B.D.'de tüketicileri ve ebeveynleri video oyunlarının içerikleri ve uygun yaş grupları konularında bilgilendirme amaçlı kurulmuş kar amacı gütmeyen bir organizasyondur. Kuruluş, piyasaya sürülecek olan video oyunlarını birçok açıdan incelemekte ve içeriklerine yönelik olarak etiketlendirmektedir. Kuruluşa çok sayıda akademisyen ve çocuk gelişimi uzmanı danışmanlık yapmaktadır. Ayrıntılı bilgi için; <http://www.esrb.org/about/index.jsp>

² PEGI, ESRB kuruluşunun A.B.D.'de yapmakta olduğu görevi benzer biçimde Avrupa ülkelerinde gerçekleştirmektedir. PEGI de ESRB gibi kar amacı gütmeyen bir organizasyondur. Ayrıntılı bilgi için; <http://www.pegi.info/en/index/id/23>

karşımıza çıkmaktadır. Oyuncular öldürdükleri karakterlerden ganimet³ toplamakta, oyun içinde öldürmeyi gerektiren görevleri başardıkları takdirde oyunda bir üst seviyeye geçebilmektedir. Sonuç olarak, şiddet içerikli video oyunlarında oyuncular bu şekilde “ikinci elden” şiddet eylemi gerçekleştirdiklerinde ödüllendirilmektedir. Video oyunlarının bir alt kategorisi olan çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar için de aynı durum söz konusudur.

Saldırganlığı, bir canlıya zarar verme amacını taşıyan ve hedef durumundaki bireyin kaçınmak istediği davranışlar olarak tanımlamak mümkündür (Baron ve Richardson, 1994). Bir başka tanıma göre saldırganlık “bir bireye fiziksel ya da psikolojik açıdan zarar vermek niyetiyle gerçekleştirilen davranış”tır (Demirtaş Madran, 2007:514).

Bu tanımlar temel alınarak değerlendirildiğinde, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarda oyunculara verilen görevlerin büyük bir çoğunluğu fiziksel açıdan zarar vermeye yöneliktir. Bunun yanı sıra, bu oyunların sanal fantazi dünyalarında, oyuncular arasında gelişen rekabet nedeniyle psikolojik açıdan zarar verme olgusu da ortaya çıkabilmektedir. Oyuncuların rekabet nedeniyle birbirlerine, tüm oyunculara açık iletişim kanallarını kullanarak hakaret etmeleri, oyun tarafından sağlanan duygu gösterim (emote) yollarıyla rencide edici davranışlarda bulunmaları psikolojik açıdan zarar verme eğilimine örnek olarak gösterilebilir. Duygu gösterme sistemi (emote system), oyuncu tarafından kontrol edilen karakterin belirli komutlar (alkışlama, tükürme, ağlama, selamlama, kıskanma, öpme, gerinme, gaz çıkarma, kahkaha atma, aşağılama vb.) yoluyla hedef alınan oyuncuya çeşitli duygu ya da davranışların yöneltilmesi olarak açıklanabilir. Sonuç olarak duygu gösterim sistemi kullanılarak bir oyuncu tarafından kontrol edilen sanal karakter, diğer bir oyuncu tarafından kontrol edilen başka bir sanal karakteri selamlayabilmekte, alkışlayabilmekte ya da rencide edici davranışlar olarak algılanabilecek (tükürme vb.) birçok davranışı sergileyebilmektedir.

³ Ganimet, öldürülen karakterin (gerçek ya da kurgusal) parası, giysisi veya değerli bir eşyası olarak tanımlanabilir.

Oyuncuların oyun karakterlerine yönelik olarak “ikinci elden” saldırgan davranış sergilemelerinin yanında, oyuncular arası iletişimde öne çıkan belirgin bir sözel saldırganlıktan da söz etmek mümkündür. Oyuncular arası iletişimde sözel saldırganlık olarak değerlendirilen karşıdaki bireyi incitmek, küçük düşürmek, benlik saygısına zarar vermek amacıyla sarfedilen sözlere sıkça rastlanabilmektedir. Hatta zamanla çok oyunculu çevrimiçi video oyunları bağlamında kullanılan “ninja”, “noob” benzeri sözcükler ortaya çıkmıştır. Bu oyunlarda kullanılan ve en çok öne çıkan sözcüklerden biri olan ninja, bir oyuncunun haksız yere ganimet elde ettiğini, hırsızlık yaptığını; noob sözcüğü ise oyuncunun beceriksiz, yeteneksiz ve aptal olduğunu ifade etmek üzere kullanılmaktadır.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunların oyuncuları saldırgan davranış sergilemeye teşvik ettiği ve saldırgan davranışa zemin hazırladığı yönünde birçok araştırma bulgusu bulunmaktadır (Örn; Ko ve diğerleri, 2009; Mehroof ve Griffiths, 2010). Mehroof ve Griffiths’in (2010) yaptıkları çalışmada, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasında olumlu bir ilişki olduğu ortaya konmuş ve saldırgan davranışın çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık geliştirilmesini kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca Ko ve arkadaşları (2009), yüksek saldırganlık düzeyinin çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar oynayan bireylerde ödül kazanmak gibi amaç odaklı davranışlarla ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmalar, şiddet içerikli video oyunlarının bireyler üzerinde birçok olumsuz etkisi olduğunu ortaya koymaktadır (Anderson ve Bushman, 2001). Video oyunlarında ve video oyunlarının bir alt kategorisi olarak değerlendirilen çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarındaki şiddet içeriğinin artışı ve bununla birlikte oyunlar için harcanan vaktin de artmasıyla birlikte, şiddet içerikli video oyunlarının bağımlılık yaptığı konusu gündeme gelmektedir. Bu bağlamda, şiddet içerikli video oyunlarının bireylerin saldırganlık düzeylerini arttırmasının yanında, bu oyunlara olan bir bağımlılık geliştirilmesi de söz konusudur. Günümüzde video oyunu tüketici grupları tarafından çokça tercih edilen oyunlar çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarıdır. Bu nedenle, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin çeşitli değişkenler ele

alınarak bağımlılık düzeylerinin incelenmesi, bu oyunların olumsuz etkilerinin geniş bir kapsamda ortaya koyulması açısından önemlidir. Şiddet içeriğine sahip çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar bağlamında saldırganlık ve bağımlılık olgularının bir arada Türkiye’de bir çalışmaya konu olmamış olması da araştırmayı önemli kılmaktadır. Araştırmanın sonucunda, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar oynayan bireylerin, ortaya çıkacak bulgular ışığında net bir analizinin ortaya koyulması, bağımlılık ve saldırganlık arasındaki ilişkinin araştırılması, bireylerin saldırganlık düzeylerine göre, şiddet içerikli video oyunlarının bağımlılık etkisinin yaş ve cinsiyet değişkenleri göz önünde bulundurularak incelenmesi önemlidir.

Tüm bunlardan yola çıkarak bu çalışmanın amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır. Ayrıca bu çalışmada, saldırganlık ve bağımlılık düzeylerinin yaş ve cinsiyet ile ilişkilerinin araştırılması da amaçlanmaktadır.

Bu temel amaçlar doğrultusunda araştırmada şu sorulara yanıt aranacaktır;

Bir yıldan uzun süredir şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin,

1. Saldırganlık düzeyleri ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?
3. Bağımlılık düzeyleri ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. Cinsiyetlerine göre bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?

5. Bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, araştırmanın odağını oluşturan video oyunları ve çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına ilişkin ayrıntılı bilgiler; saldırganlık ve bağımlılık kavramları literatürde yer alan yaklaşımlarıyla birlikte ele alınmış ve çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ile olan ilişkileri değerlendirilmiştir. İkinci bölümde, araştırmanın uygulanmasına yönelik olarak araştırmanın yöntemi, kapsamı, veri toplama teknikleri ve bulgulara yer verilmiştir. Üçüncü bölümde, araştırmanın sonucunda ortaya çıkan bulguların tartışması ve sonuç sunulmuştur.

I.BÖLÜM

ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ VIDEO OYUNLARI, SALDIRGANLIK VE BAĞIMLILIK

Bu bölümde, video oyunlarının gelişim sürecine ilişkin açıklamalar sunulmakta; ardından çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının temel özellikleri ve bu oyunları klasik video oyunlarından farklı kılan nitelikler ele alınmaktadır. Ardından saldırganlık ve bağımlılık kavramları literatürde yer alan yaklaşımlarıyla birlikte ele alınarak çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ile olan ilişkileri değerlendirilmektedir.

1.1. Video Oyunları: Gelişimi ve Özellikleri

İlk ticari video oyunu 1972 yılında A.B.D.'de piyasaya sürülmüştür. *Pong* isimli bu oyun, masa tenisine benzer şekilde iki oyuncunun elektronik bir topa vurmaya çalışması üzerine kuruludur. Yaklaşık 40 yıllık bu süreç içerisinde video oyunu endüstrisi, sayısız oyun üreticisi şirketin dünya genelindeki yıllık satışlarının yaklaşık olarak 68 milyar dolara ulaştığı büyük bir endüstri haline gelmiştir⁴.

Video oyunlarının tarihi süreci üç döneme ayrılarak incelenmektedir (Anderson ve Carnagey, 2004). İlk dönem olan “Atari Dönemi” (1977-1985), Atari konsollarının video oyunları piyasasını etkisi altında alması sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu ilk video oyunlarında çok az şiddet öğesine rastlanmaktadır. Bunun altında yatan nedenlerin başında, atari oyunlarının karmaşık olması ve kullanılan teknolojik cihazların sadece basit grafiklerin gösterilebilmesine olanak tanınması bulunmaktadır.

⁴ Wikia Home Page. Erişim Tarihi: 19.11.2012. <http://vg-sales.wikia.com/wiki/Video_game_industry>

“Nintendo Dönemi” olarak adlandırılan ikinci dönemde (1985-1995), bilgisayarlarda daha ayrıntılı video oyunu grafiklerinin gösterilebilmesi mümkün hale gelmiştir. Grafikler geliştikçe video oyunlarına olan ilgi artış göstermiş ve böylece yatırımcılar için yeni bir pazar oluşumunun temelleri atılmıştır. Bu dönem, özellikle Nintendo konsol oyunlarının oyun endüstrisinde baş aktör olarak değerlendirildiği bir dönemdir (Anderson ve Carnagey, 2004). Nintendo konsolu oyuncularına Atari’den daha güçlü bir platform sunmuş ve bu dönemde birçok şiddet temalı oyun piyasaya sürülmüştür. Bu dönem süresince, video oyunları masaüstü bilgisayarlarda ve “Game Boy” gibi elde oynanan mini-oyun sistemlerinde yaygın hale gelmiştir. *Mortal Kombat*, *Street Fighter* ve *Wolfstein 3D* gibi şiddet içeren oyunlar bu dönemde ortaya çıkmıştır. Örneğin, *Mortal Kombat* (Ölümcül Dövüş) oyununda, oyuncu seviye atlamanın ancak düşmanın öldürülmesiyle gerçekleşebildiği bir dövüş turnuvasına katılan bir karakteri kontrol etmektedir. Ayrıca oyunda oyuncular düşmanın omurgasını çıkarma ya da başını kesme ve bunun gibi olağandışı şiddet kullanarak ekstra puan kazanmaktadırlar.

Mortal Kombat oyunu “dövüş oyunu” olarak bilinen bir oyun türünün ortaya çıkmasına öncü olmuştur. *Mortal Kombat*, oyuncunun kontrol ettiği karakteri görebildiği bir “üçüncü şahıs nişancı” (*third person shooter game*)⁵ oyunudur. Üçüncü şahıs nişancı oyunu, oyuncunun oyun ortamında bulunan her öğeyi karakterin gözüyle görebildiği bir oyun türüdür. Bu tür oyunlarda oyuncu tarafından yönlendirilen karakter ekranda görüntülenmektedir. *Mortal Kombat* tüm oyun hareketleri diğer oyun karakterleriyle dövüşmek üzerine kurulu olduğu için bir tür dövüş oyunudur. Bu dönemde çeşitli üçüncü şahıs dövüş oyunları oldukça popüler hale gelmiştir. Bunlardan bir diğeri de *Street Fighter* (Sokak Dövüşçüsü)’dir. Bu oyun da *Mortal Kombat*’da olduğu gibi, oyuncunun çeşitli düşmanlarla dövüşmesi üzerine kuruludur. Üçüncü şahıs dövüş oyunlarının bir diğer özelliği de, oyuncuya çeşitli erkek ve kadın karakterler arasından hangisi “olabileceğini” seçebilme olanağı sunmasıdır. Dolayısıyla üçüncü şahıs video oyunlarında oyuncu-

⁵ Üçüncü Şahıs Nişancı (bilinen İngilizce adıyla Third-Person Shooter, kısaca TPS veya Üçüncü-Şahıs Bakış Açısı) değişik şekillerde oyuncu karakterini gösteren 3 boyutlu bilgisayar ve video oyunu türüdür, Birinci Şahıs Nişancı türündeki oyunlarda oyuncu karakterinin gözünden görülür ancak bu Üçüncü Şahıs Nişancı türündeki oyunlarda genellikle oyuncu karakterinin arkasından oyun görülür. “Tomb Raider” oyunu ilk dünyaca ünlü Üçüncü Şahıs Nişancı türündeki oyundur (http://tr.wikipedia.org/wiki/Üçüncü_shahıs_nişancı). Erişim Tarihi: 15.05.2012).

karakter arasındaki özdeşim yüksek olmaktadır. Yeni nesil üçüncü şahıs video oyunlarında oyuncunun oynayacağı karakterin cinsiyetine karar vermesinin yanı sıra göz rengi, saç modeli ve rengi, yüz yapısı, derisinin rengi gibi ayrıntılı fiziksel özelliklerinin seçilmesine olanak tanınmaktadır.

Nintendo Döneminde geliştirilen bir başka şiddet içerikli oyun tipi de “birinci şahıs nişancı oyunları” (*first person shooter games*)⁶ dır. Birinci şahıs nişancı oyunlarında, oyuncu senaryoyu oyunun ana karakterinin gözlerinden görmekte, kontrol ettiği karakterin ellerini, kollarını ve kullandığı silahı görebilmekte, fakat tüm vücudunu görememektedir. Bu oyunların “nişancı” (*shooter*) oyunları olarak değerlendirilmelerinin nedeni, eylemlerin çoğunun düşmanı tabancayla ya da başka bir çeşit silahla ateş ederek vurmayı içermesidir.

“Üçüncü video oyunları dönemi” 1995’den günümüze kadar süregelen süreci kapsamaktadır (Anderson ve Carnagey, 2004). Bugün artık konsol oyunları piyasası genel olarak Sony Playstation ve en yeni oyun platformu olan Playstation 3 tarafından kontrol edilmektedir. Bilgisayar ve konsol oyunlarını oynamak için kullanılan makinaların karmaşık ve gerçekçi grafikleri gösterme yetenekleri zaman içinde büyük bir gelişim göstermiştir. Bunun nedeni sadece bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmeler değil, Sony’nin DVD-ROM sisteminden Blue-Ray teknolojisine geçmiş olmasıdır. Artık video oyunu tüketicileri, Playstation 3’e ek olarak Nintendo’nun son oyun konsolu olan Nintendo Wii ya da Microsoft’un X-Box’ı (Microsoft’un konsol pazarına giriş yaptığı ilk ürün) seçeneklerine sahiptirler. Günümüzde kullanıma sunulan makinaların bilgi işleme kapasitesinde, hızında ve grafik kalitesinde yaşanan değişimle birlikte, video oyunu

⁶ Birinci şahıs nişancı (İngilizce: First-Person Shooter, kısaca FPS) oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm nişan türündeki oyunlar gibi, "bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar" olarak tanımlanır. Birinci Şahıs Nişancı türündekiler Birinci Şahıs Bakış Açısı görüntüsüyle değer kazanır ve oyuncu karakterinin oyunun dünyasına görsel bir bakış açısı sunar. Kontrol edilen karakter emirleri harfi harfine yerine getirir ve beklenen hareketleri yapar. Oyunlar esas olarak araçları kullanmayı gerektirmesi daha çok araç simülasyon oyunlarına benzemesine yol açmaktadır. 1990'lardan itibaren Birinci Şahıs bakış açısı türündeki oyunlar geliştirilmeye başlanmış ve şu andaki birçok seri (Counter-Strike, Call of Duty, Battlefield, Crysis, Medal of Honor, Far Cry, Combat Arms) birinci şahıs kamerasını tercih etmiştir (http://tr.wikipedia.org/wiki/Birinci_şahıs_nişancı. Erişim Tarihi: 15.05.2012).

endüstrisindeki büyüme son yıllarda çarpıcı hale gelmiştir. Son dönemde bilgisayar ekranlarının ve konsolların bağlanabildiği yeni nesil televizyonların üç boyutlu grafikleri gösterme olanağı sunması, oyunculara oyun içindeki fantazi dünyada fiilen buldukları duygusunu yaratmaktadır. Bu deneyimler teknoloji tutkunlarının video oyunlarına daha çok bağlanmalarına neden olmakta ve oyun satışlarını da yükseltmektedir. Video oyunları endüstrisi 2001 yılında, ekonomik krize rağmen oyun satışlarında %43'lük bir artış yaşayarak, A.B.D. satışlarını 9.4 milyar dolara ulaştırmıştır. Video oyunu endüstrisi, 2008 yılında dünya çapında yaşanan ekonomik krizden de bir yıl önceki satışlarını %26 arttırarak çıkmayı başarmıştır (Walsh ve Gentile, 2008). 2012 yılında video oyunu endüstrisinin dünya genelindeki satışlarının 68 milyar dolara ulaştığı ve uluslararası medya sektörünün en hızlı büyüyen kolu olduğu ifade edilmektedir⁷.

1.2. Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunları

Geçtiğimiz son 30 yıl içerisinde video oyunları gerçekçi grafiklere ve kitlesel popülarasyona sahip, üç boyutlu ortamlara dönüşmüşlerdir. Artık video oyunu oynayan bireyler çevrimiçi grup, klan, kabile gibi topluluklara⁸ dahil olmakta ve 'gerçek' hayatta hiç görmedikleri bireylerle her gün birlikte, aynı sanal platformda oyun oynamaktadırlar. Bu oyunlar oyunculara eğlenebilecekleri, farklı kimlikler kullanarak özgürce deneyim elde edebilecekleri, farklı dillerde konuşabilecekleri ve aynı zamanda yeni sosyal etkileşimler kurabilecekleri sanal ortamlar sunmaktadır. Buna bağlı olarak, tüm dünyada çevrimiçi oyun oynayan birey sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Yerel ağ ve internet üzerinden oynanabilen birçok oyun piyasada talep görmektedir. Yerel ağ ve internet üzerinden oynanabilen oyunlar arasında en ilgi çeken çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının bir

⁷ <http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry>

⁸ Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında oyuncuların hiyerarşik bir sıralamayla bir araya gelerek oluşturdukları sanal topluluklar bulunmaktadır. Bu toplulukların amacı, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında oyuncuların bireysel olarak gerçekleştiremeyecekleri savaşları beş, on, yirmi beş veya kırk kişilik gruplar oluşturarak gerçekleştirebilmesidir. Topluluklar genelde tecrübeli bir oyuncu olan klan lideri tarafından kurulur. Topluluk içinde savaş liderleri gibi çeşitli göreve sahip oyuncular hiyerarşik olarak sınıflandırılmıştır. Toplulukların kıdemli üyeleri klanın ya da kabilenin tartışma yaşanmaksızın birlik ve beraberlik içinde kalabilmesi için çalışırlar, daha çok sorumlulukları vardır. Bu tip toplulukların lider tarafından seçilmiş bir isimleri olur ve diğer topluluklarla aralarında süregelen bir rekabet vardır.

alt kategorisi olan çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları olarak bilinen oyun türüdür (Anderson ve Carnagey, 2004). Bu oyunları oynamak için oyunun sunucusu olan firmaya abonelik ücreti (aylık yaklaşık olarak 15-40 dolar/euro) ödemek gerektiği için bu oyunlar “abone tabanlı çevrimiçi oyun” olarak da adlandırılmaktadır. Oyuncular, oyun içinde kendi karakterlerini yaratmakta ve oyun oynayarak yarattıkları karakterin beceri ve güçlerini artırabilmektedirler. Karakterler, diğer oyuncuları ve oyun içinde kurgulanmış karakterleri öldürebilmekte ve diğerleri tarafından öldürülebilmektedirler. Blizzard Entertainment firması tarafından 2005 yılında piyasa sürülen ve günümüzde hala güncelliğini koruyan, tüm dünyada 12 milyondan fazla oyuncusu olan *World of Warcraft* oyunu, günümüzde en yaygın olarak oynanan çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur (Blizzard Entertainment, 2010). Bu oyunun son sürümü olan *World of Warcraft Cataclysm*⁹, piyasaya sürüldüğü ilk 24 saat içerisinde tüm dünyada 3.3 milyon satışa ulaşarak, tüm zamanların en hızlı satan bilgisayar oyunu rekoruna imza atmıştır (Blizzard Entertainment, 2011). Bu ve bunun gibi örnekler ele alındığında, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının günümüzün en çok rağbet gören oyunları olduğunu öne sürmek mümkündür. Bu tip oyunların dünya çapında popüler hale gelmesi beraberinde tüketicilere oyunlara ilişkin birçok çeşit ürün sağlayan geniş bir pazarın ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında oyuncular çevrimiçi görevlerine¹⁰ odaklanarak, çevrimiçi açık arttırmalarda karakterler satın alarak ya da kendi karakterlerini satarak yüzlerce, hatta binlerce doların söz konusu olduğu yatırımlar yapabilmektedir. Bu tür oyunlar, üretici firmaya olduğu gibi, üretici firmadan bağımsız özel ya da tüzel kişilere de maddi kazanç sağlamaktadır. Örneğin, *World of Warcraft* oyununda, oyuncuların bir arenada karşı karşıya gelerek, amacı iki, üç ya da beşerli gruplar halinde karşılarındaki diğer düşman oyuncuları öldürmeyi amaçladıkları arena maçları düzenlenmekte ve bu

⁹ Çalışma devam ederken 25 Eylül 2012 tarihinde World of Warcraft oyunun “Mists of Pandaria” sürümü piyasaya sürülmüştür (Blizzard Entertainment, 2012).

¹⁰ Çok oyunculu çevrimiçi türü oyunlarda çevrimiçi görev (quest), oyuncunun kontrol etmekte olduğu karakterin bir üst seviyeye geçmesi, karakterin özelliklerinin güçlendirilmesi gibi amaçlar doğrultusunda üretici firma tarafından belirlenmiş, oyun içindeki kurgusal karakterler tarafından verilen görevlerdir. Bu görevlerin başarılması sonucunda karakter para, giysi, silah, yeni özelliklerle (büyü gibi) ödüllendirilmektedir. Genel olarak verilen görevler öldürme, düşmanın kafasını kesip görevi veren karaktere teslim etme ve benzer biçimde olmaktadır.

maçlar A.B.D.'deki bazı televizyon kuruluşları ve çok sayıda internet sitesi tarafından canlı olarak gösterilmektedir. Söz konusu yayıncı kuruluşlar sponsor firmalar ve reklam gelirlerinden büyük kazançlar sağlamaktadır. Ayrıca oyunda kullanılan yardımcı ek yazılımlar, oyuna ait lisanslı ürümler (oyuncak, giysi, klavye, fare vb.) gibi materyaller için de ayrı bir pazar oluşmuştur. Son yıllarda ortaya çıkan bu gelişmelerin yeni bir video oyunu döneminin başlangıcına işaret ettiği açıktır.

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oyuncuların birbirleriyle ve oyun içi kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantastik içerikli oyunlardır (Barnett ve Coulson 2010). Bu oyun türünü bölgesel olarak sunuculara ayrılmış şekilde sayısız oyuncunun aynı anda birbirleriyle etkileşim içine girmelerine olanak sunan, kullanıcılarının aylık ücretler ödeyerek veya ücretsiz olarak erişim sağlayabildikleri gelişmiş oyunlar olarak tanımlamak da mümkündür.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarını klasik video oyunlarından ayıran temel özellikleri şu şekilde sıralayabiliriz;

- Bu oyunların internet bağlantısı gerektirmesi,
- Bu oyunlarda oyuncuların küçük ya da büyük gruplar oluşturarak birlikte oynamalarına olanak tanınması,
- Süreklilik arz etmesidir.

Klasik video oyunları ile çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının üzerinde durulması gereken en önemli ortak noktası ise, her ikisinin de büyük oranda şiddete dayalı olmasıdır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında oyun içindeki sunucu sayısı, oyunun büyüklüğüne ve kullanıcı sayısına bağlı olarak değişmektedir. Örneğin, *World of Warcraft* oyunu, US (Birleşik Devletler) ve EU (Avrupa) sınıflandırmaları altında sayısız sunucuya sahiptir ve her birinde binlerce oyuncunun oynadığı bu sunucuların sayısı her geçen gün

artmaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları, çok oyunculu çevrimiçi birinci şahıs nişancı oyunları ve çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bu oyunlarda oyuncu, metin yazarları tarafından yaratılmış bir dünya içerisinde düşmanlarıyla savaşmaktadır. Hemen her oyunda belirli düşmanlar, karakterler, ırklar ve sınıflar bulunmaktadır. Oyuncu karakterinin özelliklerini kendi belirleme şansına sahiptir. Oyuncu, karakterin ırkı, cinsiyeti, hatta göz rengi gibi fiziksel özelliklerinin yanı sıra oyun içinde savaşırken kullanacağı silah ve yeteneklerine kadar uzanan seçenekler arasından kendi uygun gördüğü ve beğendiği biçimde karakterini yaratabilmektedir. Buna bağlı olarak çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında oyuncu ve karakter arasında yüksek derecede bir özdeşim söz konusu olmaktadır.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları internet üzerinden iletişime olanak sağlamaktadır; “çevrimiçi oyun, ağ sistemine eklenmiş bir oyundur” ve kullanıcılarına sanal ortamda diğer kullanıcılarla etkileşim kurma olanağı sağlamaktadır (Choi ve Kim, 2004:13). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları, internet erişimi gerektirdiği gibi, aynı zamanda oyuncuların birbirleriyle iletişimini de gerekli kılmaktadır. Bunun nedeni, oyunların çoğunun, oyun içinde başarı elde edilebilmesi için çok sayıda (5-200) oyuncunun biraraya gelerek eşgüdümlü bir biçimde hareket etmesini zorunlu kılıyor olmasıdır. Oyuncuların eşgüdümün daha kolay sağlanabilmesi için bir araya gelerek gruplar (klanlar, kabileler) oluşturmaktadırlar. Bir klan ortalama 50 ile 500 arasında oyuncudan oluşabilmektedir. Klan üyeleri haftanın belirli gün ve saatlerinde düşmanlarıyla savaşmak için biraraya gelmektedirler. Her klan içinde klanın bir lideri ve onun tarafından belirlenmiş kuralları bulunmaktadır. Kural ihlali (savaşa belirlenen saatte katılmama, savaşa gerektiği şekilde hazırlık yapmama, savaş sırasında hata yapma, uzun süre oyuna girmeme vb.) klandan çıkarılmaya neden olabilmektedir. Klan üyelerinin haftanın belirli günleri biraraya gelerek katıldıkları uzun savaşlara kabul edilmek oyuncular için bir ayrıcalık sayılmaktadır. Bu nedenle, savaşlara kabul edilebilmek için oyuncular oyun içerisinde daha çok zaman harcamaktadırlar. Klan liderleri tarafından “iyi oyuncu” olarak nitelendirilen oyuncuların günlük ortalama oyun oynama sürelerinin çok yüksek olduğu gözlemlenmektedir. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında, bu tip oyuncuların sayısı hiç azımsanmayacak kadar fazladır.

Oyun içinde önemli başarılar elde etmiş klanlara ve oyunculara ticari kuruluşlar sponsor olabilmektedirler. Buna bağlı olarak, bu oyun türü sadece eğlence amaçlı değil, maddi kazanç sağlama amacıyla da oynanmaktadır. Bu tür oyunları diğer oyunlardan daha karmaşık ve zengin kılan diğer bir özelliği ise, oyun içinde birbirlerine düşman ırklar, sınıflar ya da grupların olmasıdır. Her ırkın, grubun ve sınıfın kendine özgü özellikleri ve kurgulanmış hikayeleri mevcuttur. Dolayısıyla, karşıt grup, ırk ve sınıfların varlığı, oyun içinde oyuncuların yalnızca sanal karakterlerle değil, başka bir oyuncu tarafından kontrol edilen karşı grup, sınıf ya da ırka mensup karakterlerle de savaşmalarını olanaklı kılmaktadır. Bu tür oyunlar şiddet içeriği yoğun ve şiddet içeren davranışların ödüllendirildiği oyunlardır. Savaşlar, bir tarafın diğerini öldürmesi ve kazanan tarafın ödüllendirilmesiyle sonuçlanmaktadır. Dolayısıyla şiddet eylemi, oyuncuların belleklerine ödüllendirici bir eylem olarak yerleşmekte ve oyun içinde onaylanan, yüreklendirilen bir davranış biçimi olarak kabul görmektedir.

Video oyunları kişilerarası iletişime dayanan yapısına bağlı olarak birçok bireyin psikolojik gereksinimini karşılamaktadır (Rehbein ve diğerleri, 2010). Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma türü oyunlarda, oyuncuların kontrol etmekte oldukları sanal karakterleri sürekli olarak puan kazanmakta, karakter sıralamalarının bulunduğu listelerde yer edinmekte, sanal donanımlar (karaktere ilave güçler kazandıran üstün özelliklere sahip silah, kıyafet vb.) edinmekte, yeni yetenekler kazanmakta ve karakterlerini yapılandırmak için yeni olanaklar elde etmektedirler. Kazanılan ödüllerin paylaşımı ise çoğu kez “kesintili” ve “önceden tahmin edilemez” nitelikte olmaktadır. Başka bir deyişle, bir oyuncunun grubuyla birlikte gerçekleştirdiği mücadelede kazanacağı ödüller tahmin edilemediğinden, oyuncular her mücadeleden ödül elde edememektedirler. Karakterlere güç sağlayacak ödüller (kıyafet gibi) her sınıf için farklılık göstermekte ve bir mücadeleden sınırlı sayıda ödül elde edilebilmektedir (örneğin, 25 kişinin yer aldığı savaşta 5 adet ödül elde edilmektedir, ödüller klan ya da topluluk tarafından belirlenen ölçütlere göre dağıtılmaktadır). Bunun sonucunda da birey arzu ettiği ödüle ulaşabilmek için oyun içi mücadelelerini sürekli olarak tekrar etmek zorunda kalmaktadır. Öğrenme psikologlarına göre, bunun gibi ödül sistemleri yüksek derece tepki (davranış) gelişimine

neden olmakta ve eylemin sonlandırılmasına karşı büyük direnç yaratmaktadır (Rehbein ve diğeri, 2010). Başka bir deyişle, bu ödüllendirmeler davranışın tekrarı yönünde birer pekiştireç görevi görmektedirler.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında, bir oyuncunun oyuna ayırdığı süre onun “iyi oyuncu olup olmadığını” belirleyen temel etmenlerden biridir. Bunu belirleyen bir diğeri ise, oyuncunun oyun içinde katıldığı savaşlarda elde ettiği başarılarıdır. Diğeri oyuncuların ve üretici firmanın bakış açısıyla bir oyuncunun oyun içinde öldürmüş olduğu güçlü düşman sayısı oyuncunun onun ne kadar iyi bir oyuncu olduğunun göstergesidir. Oyunda sağlanan başarılar oyunculara ödül olarak geri gönmektedir. Örneğin, gruplar halinde gerçekleştirilen arena mücadelelerinde üstün başarı elde etmenin (tüm oyuncular arasında yapılan sıralamalarda üst seviyelerde bulunma, %0.01’lik dilim içinde yer alma vb.) sonucunda, oyunculara binek hayvan (ejderha, kurt vb.) hediye edilmekte ve isimlerinin önüne “gladyatör”, “savaş efendisi”, “kana susamış” gibi şiddeti çağrıştıran tanımlamalar eklenmektedir. Bu gibi tanımlamalar bir tür saygınlık ifadesidir. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında öldürmek, diğeri oyuncular tarafından takdir edilen ve oyun üreticileri tarafından ödüllendirilen bir eylemdir ve bu durum oyunculara büyük kişisel tatminler, hatta maddi kazançlar sağlamaktadır.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları üretici firma tarafından belirli zaman dilimlerinde güncellenen oyunlardır. Her güncellemede oyuna yeni düşmanlar, yeni karakterler ve yeni özellikler eklenmektedir. Bu nedenle, çok oyunculu çevrimiçi video oyunları süreklilik arz etmekle birlikte, üretici firma tarafından güncellenmediğinde sonlanan oyunlardır.

Video oyunları bireylere çok özgün bir deneyim sunmaktadır. Sadece tuşlara basarak ve duyuşsal uyarıcılar kullanılarak yüksek seviyede beyin etkinliđi, adrenalin¹¹ ve dopamin¹² sađlayan çok az etkinlik bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, video oyunu oynayan bireylerin çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ilgi çekici bulmalarının birçok farklı nedeni bulunmaktadır. Güç sanrısı (power fantasy) ve başarı duygusu başlıca nedenler olarak karřımıza çıkmaktadır (Kelly, 2004: 76). Sanal dünyada var olma ve kullanıcı tarafından yaratılmış karakterlerin kontrol edilmesi, kimliđin sınırlarının bulanıklaşmasına neden olmakta ve oyun içinde oyuncular gerçek karakterleri yerine oyunda yaratmış oldukları karakterlerine göre deđerlendirilmektedir (Kelly, 2004: 69).

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının bir özelliđi de doğrudan olmalarıdır. Oyuncular görevleri yerine getirdikleri anda ödül elde etmektedirler. Bu doğrudanlıđın olumsuz bir sonucu ise oyuncuların gerçek hayattaki eksikliklerin (fiziksel zayıflık, engellilik hali, saygı yoksunluđu vb.) önemini yitirdiđi ve gerçek hayatın aksine, çok az bir çaba harcayarak başarı elde ettikleri bu sanal dünyada daha çok zaman harcamalarıdır (Kelly, 2004). Bu özelliklerin yanı sıra çok oyunculu çevrimiçi video oyunların sanal dünyaları, risk, başarısızlık korkusu ya da sosyal dışlanma gibi zorluklar söz konusu olmaksızın macera, güç ve aidiyet duygusu gibi başka birçok seçenek sunmaktadır. Bu sanal dünyalardaki yaşam, zaman deđerlendirmek için ruh halini yükselten bir seçenek sunmakta ve hatta oyuncular tarafından gerçek dünyadan korunmak ve saklanmak amacıyla tercih edilebilmektedir (Kelly, 2004: 68).

¹¹ Böbrek üstü bezleri ve sempatik sinir sistemindeki sinir uçlarından salgılanan, kalp atışını hızlandıran, kas ve karaciđerde glikojenin glikoza parçalanmasını sađlayan bir katekolamin. Epinefrin. (Türk Dil Kurumu Biyoloji Terimleri Sözlüđu, 1998)

¹² Merkezi sinir sisteminin hormon düzenlemesinde önemli rol oynayan bir kimyasal. Haz duygusuyla ilgili olan dopamin ve mutluluk duygusu ile ilgili olan serotonin arasında yatay bir iliřki bulunmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 23).

1.3. Saldırganlık

Saldırganlık, “bir canlıya zarar verme amacını güden ve hedef konumundaki bireyin kaçınmak istediği davranışlar” olarak tanımlanabilir (Baron ve Richardson, 1994). Bir başka tanıma göre ise saldırganlık “kasıtlı olarak zarar ya da acı vermeye yönelik davranışlar sergilemek” olarak tanımlanmaktadır (Aronson ve diğerleri, 2012:676).

Buss (1961) saldırganlığı, “bireylere zarar veren her türlü eylem biçimi” olarak tanımlamaktadır. Daha sonra bu tanımın yetersiz olduğu düşünülmüş, bu tanıma ‘zarar verme amacı’ da eklenmiştir. Bu nedenle, zarar verme amacı taşımayan herhangi bir eylem, büyük acı ve zarara da neden olsa, saldırganlık olarak tanımlanmamaktadır (Brewer ve Crano, 1994).

Saldırganlık kavramı genel olarak ikiye ayrılarak incelenmektedir. Bunlar *düşmanca saldırganlık* ve *araçsal saldırganlıktır* (Berkowitz, 1993). Düşmanca saldırganlık, öfke duygularından kaynaklanan ve acı vermeyi ya da yaralamayı amaçlayan saldırgan davranıştır (Aronson ve diğerleri, 2012: 676). Bu tip saldırganlık genellikle dürtüsel, düşünülmemiş ve kışkırtılma sonucunda sergilenen bir davranış olarak kendini göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2002). Araçsal saldırganlıkta ise araç bir bireyin canını yakmak olsa dahi amaç acı vermek değildir (Aronson ve diğerleri, 2012: 676). Araçsal saldırganlığa spor mücadelelerinde sıkça rastlanabilmektedir. Amacı kazanmak olan birey, bu yolda karşısındaki bireyin kasten canını yakabilir fakat buradaki amaç acı vermek değil, başarıya giden yolda önündeki engelleri aşmaktır. Örneğin bir basketbol maçında savunma oyuncuları basket atacak diğer takım oyuncularını engellemek için sert fauller kullanabilmektedir. Bu tip davranışlar karşı tarafın canını yaksa bile amaç acı vermek olmadığından araçsal saldırganlık olarak değerlendirilmektedir. Aynı bağlamda eğer oyuncunun yapmış olduğu hareketin oyuna bir katkısı yoksa ve öfke duygusuyla bilerek yapıyorsa, bu tip davranış düşmanca saldırganlık tanımına uymaktadır. Görüldüğü üzere, bir davranışın saldırgan olup olmadığı ya da hangi çeşit saldırganlık olduğu sorusuna bireyin niyeti göz önünde bulundurularak yanıt aranmaktadır. Sonuç olarak saldırgan davranış “başkalarını incitmeyi amaçlayan davranış” olarak tanımlanmaktadır (Freedman ve diğerleri, 2003:249).

Freedman, Sears ve Carlsmith (2003) saldırganlığı *özgeci (prosocial) saldırganlık*, *düşmanca (antisocial) saldırganlık* ve *izin verilmiş (sanctioned) saldırganlık* olarak ele almaktadır. Özgeci saldırganlık ve düşmanca saldırganlık ayrımı yapılırken en önemli etmen saldırgan davranışın toplum tarafından kabul edilen kurallara uygunluğudur. “Özgeci saldırganlık, grubun moral (ahlaksal) standartları açısından kabul edilebilir amaçlar çevresinde toplumsal olarak onaylanan saldırganlıktır” (Akt. Freedman ve diğerleri, 2003:249). Örneğin, polis ve çocuk kaçıran bir suçlu arasında yaşanan çatışmada polis memurunun suçluyu yaralayarak çocuğu kurtarması durumunda polisin sergilemiş olduğu davranış toplum tarafından kabul gördüğü, takdir edildiği için özgeci saldırganlık olarak tanımlanmaktadır. Özgeci saldırganlığa karşıt olarak, düşmanca saldırganlık toplum tarafından kabul görmeyen saldırgan davranışları kapsar. Düşmanca saldırganlık, saldırgan davranışı sergileyen bireye yönelik bir kışkırtma ve tahrik söz konusu olmadan başkalarına zarar veren davranış biçimidir (Freedman ve diğerleri, 2003). Düşmanca saldırganlığa örnek olarak, cinayet ve suikast gibi olgular verilebilir. İzin verilmiş saldırganlık ise “toplum tarafından ne yasaklanan ne de onaylanan” saldırgan davranışları kapsamaktadır (Demirtaş Madran, 2007:515). Örnek olarak, zarar verme amacıyla saldıran birine karşı, engellemek ve kendini savunmak amacıyla sergilenen saldırgan davranışlar verilebilir. Bu davranış biçimi kabul edilen ahlaki standartlara ters düşmez, toplumsal kurallarca izin verilen sınırlar içindedir ve kötü olarak nitelendirilmemektedir (Freedman ve diğerleri, 2003).

Sosyal psikologlar için saldırganlık, fiziksel ya da psikolojik acı vermeyi amaçlayan davranışlardır (Aronson ve diğerleri, 2012:675). Saldırganlık bir başka sınıflandırmaya göre fiziksel, sözel ve ilişkisel saldırganlık olmak üzere üç kategoride incelenmektedir. Fiziksel saldırganlık, bir başkasına fiziksel açıdan zarar vermek (yumruk atmak, bıçaklamak, ateş etmek vb.) amacıyla gerçekleştirilen davranışlar olarak tanımlanabilir (Demirtaş Madran, 2007:515). Sözel saldırganlıkta ise fiziksel bir müdahale olmadan bir başkasına psikolojik açıdan zarar verme amacıyla söylenen sözler (toplum içinde küçük düşürme, hakaret etme, özgüven kaybına yol açacak sözler vb.) olarak tanımlanabilir. İlişkisel saldırganlık ise hem fiziksel hem de sözel olarak görülebilmektedir. İlişkisel saldırganlıkta amaç, bir başkasının çevresiyle olan ilişkilerinde kayba uğramasıdır. İftira

atmak gibi bir bireyin toplum tarafından dışlanması için gerçekleştirilen fiziksel ve sözel davranışlar ilişkisel saldırganlığa örnek olarak verilebilir (Demirtaş Madran, 2007:515).

1.3.1. Saldırganlık Kuramları

Saldırganlığı açıklamak üzere geliştirilmiş birçok farklı yaklaşım bulunmaktadır. Bunlar saldırganlığın nedenlerini, ortaya çıkış biçimlerini ve işlevlerini açıklama açısından farklılaşan yaklaşımlardır. Bu bölümde, bu yaklaşımlardan en yaygın olarak kullanılan altısı üzerinde durulmaktadır. Bunlar sırasıyla; İçgüdü Kuramları, Biyolojik Kuramlar, Engellenme-Saldırganlık Kuramları, Öğrenme Kuramları, Bilişsel Kuramlar ve Genel Saldırganlık Modeli'dir.

1.3.1.1. İçgüdüsel Yaklaşımlar

Saldırganlığı açıklamak üzere geliştirilmiş en temel yaklaşımlardan biri içgüdüsel yaklaşımlardır (Baron ve Byrne, 2000). İçgüdüsel yaklaşımlar saldırganlığı doğuştan gelen, insanın doğasında var olan bir eğilim olarak değerlendirmektedirler. Başka bir deyişle, içgüdüsel yaklaşımlar insanların biyolojik olarak saldırganca davranmak üzere programlandığını ileri sürmektedir (Baron ve Byrne, 1991). Bu yaklaşımı savunan kuramcılar bu varsayımlarını saldırganlığın tüm canlı türlerinde gözlenen ortak bir davranış olduğu varsayımına dayandırmaktadırlar. Freud, Lorenz, McDougall ve yaklaşımın diğer savunucuları, insanlarda doğuştan saldırganlık dürtüsü ya da içgüdülerinin bulunduğunu ileri sürmektedirler. Bu yaklaşım, birçok farklı eleştirinin hedefi olmuş, saldırganlığın bireyden bireye ve kültürden kültüre ne gibi farklılıklar gösterdiğini açıklamada yetersiz kalmış ve zamanla güncelliğini yitirmiştir (Brehm ve diğerleri, 1999; Myers, 2002).

Yaklaşımına göre saldırganlık temel dürtülerden biridir; insanlar kendilerini aç, susuz hissedebildikleri gibi, saldırgan da hissedebilmektedirler (Freedman ve diğerleri, 2003). İçgüdüsel yaklaşımın önermelerini sınamanın yolu, saldırganlık duygularına yol açabilecek tüm uyarıların ortadan kaldırılmasına özen gösterilerek, bir bireyin “yalıtılmış” bir

ortamda yetiştirilmelerinden geçmektedir (Freedman ve diğerleri, 2003). Ancak, insanlar üzerinde böyle bir deneyin yapılabilmesi söz konusu olmadığından, yaklaşıma ait deneysel kanıtlar yalnızca hayvanlar üzerinde yapılmış araştırmalara dayandırılmaktadır. Lorenz ve Tinbergen gibi etologlar tarafından yapılan çalışmalar, birçok canlı türünün belirli uyaranlara karşı içgüdüsel olarak tepki gösterdiğine ve içgüdüsel birçok dürtülerinin bulunduğuna işaret etmektedir (Freedman ve diğerleri, 2003). Fakat insanlara ilişkin bir bulgudan söz etmek mümkün değildir. Bazı etologların bütün hayvanlarda içgüdüsel saldırganlık dürtülerinin bulunduğunu ileri sürmelerine karşın psikologlar bu görüşe karşı çıkmaktadırlar. Psikologlara göre, insanlarda saldırganlık içgüdülerinin bulunduğuna ilişkin yeterli kanıt bulunmamaktadır. İçgüdüsel yaklaşım, saldırganlığın yalnızca doğuştan ileri gelen içgüdülere bağlı olarak ortaya çıktığını ileri sürmesinden dolayı çevresel etmenlerin etkisini açıklamada yetersiz kalmıştır.

Aşağıda saldırganlığı içgüdülerle açıklayan üç temel kuram sırasıyla ele alınmaktadır.

1.3.1.1.1. Psikoanalitik Yaklaşım

Psikoanalitik Kuram (Psychoanalytic Approach)'ın temsilcisi olan Freud, saldırganlığın çevresel koşullardan bağımsız olarak içgüdüler tarafından kontrol edildiğini öne sürmektedir. Freud'a göre, insan davranışları yaşam içgüdü (eros) ve ölüm içgüdü (thanatos) olmak üzere iki temel güdü tarafından yönetilmektedir. Freud'un Psikoanalitik Yaklaşımı açıklamak için ortaya attığı ilk kavram yaşam içgüdü olmuştur, daha sonraları I. Dünya Savaşı'nda tanık olduğu şiddet ve vahşet nedeniyle yaşam içgüdüünün yanında ölüm içgüdü kavramını da ortaya atmıştır (Brehm ve diğerleri, 1999; Kenrick ve diğerleri, 1999). Freud, yaşam içgüdüünün türevinin cinsellik, ölüm içgüdüünün türevinin ise saldırganlık olduğunu savunmaktadır (Geçtan,1993). Yaşam içgüdüü kişiyi gelişmeye, çevre ile ilişkiler kurmaya zorlamaktadır. Buna karşılık ölüm içgüdüü bireyin kendisini ve çevresini tahrip etmeye sevk etmektedir. Yaşam içgüdüünün kaynağına "libido" adı verilmektedir. Libido çevre ile ilişki kurmada, cinselliğin gelişimi bakımından önemli bir içgüdüdür.

Freud'a göre, ölüm içsel gerginliğin tümüyle sıfırlanmasını sağladığı için, canlılar yaşam içgüdüsünün neden olduğu gerginliği ölümle sonlandırmak isterler (Berkowitz, 1993). Ölüm içgüdüğü gerçekte bireyin kendisine yöneliktir, ancak bu durum bireyin varlığını ve yaşam içgüdüsünü tehdit ettiği için, saldırganlık dışa vurulmakta ve diğer insanlara yönlendirilmektedir. Saldırganlık ya da ölüm içgüdüğü dışa vurulmadığında, bireyin kendisine yönelir ve birey intihar gibi yok edici davranışlar sergileyebilir. Dışarıya yöneldiğinde ise birey çevresine ve diğer insanlara zarar vermektedir (Baron ve Byrne, 2000; Corey, 1996). Bu nedenle, saldırganlık toplum tarafından değişik biçimlerde kontrol altına alınır. Bir başka deyişle, saldırganlık toplum kurallarının bireylere getirdiği sınırlamalar nedeniyle daha yapıcı olarak ifade edilir. Bu yapıcı çözümler arasında, diğer bireyler üzerinde otorite kurmak, karşılaşılan güçlüklerle mücadele etmek, bireyin kendisini atılınca ifade etmesi sayılabilir (örneğin, bireyin boks gibi saldırganlığı boşaltabilen sporlara yönelmesi) (Berkowitz, 1993). Saldırganlığın dışa vurularak azaltılabileceği görüşüne dayalı olan bu yaklaşım "Boşalma (catharsis) Yaklaşımı" olarak adlandırılmaktadır (Freedman ve diğerleri, 2003: 271).

Boşalma ilkesini doğrulayan bazı araştırma bulguları varsa da (Örn. Feshbach, 1955) yaklaşımın üç temel sınırlılığı bulunmaktadır (Freedman ve diğerleri, 2003). Bunlardan ilki, saldırganlığın açığa vurulmasının genellikle barışçıl ve sakin yapıları bireylerde saldırganlığı artırmamasıdır. Bir başka deyişle, boşalma ilkesinin ortaya atmış olduğu saldırganlığın dışa vurumu, saldırgan dürtüleri olmayan bireylerde saldırganlık artışına neden olmaktadır.

Boşalma ilkesinin ikinci sınırlılığı ise, hissedilen kızgınlığın asıl kaynağının başka bir olgu ya da kişi olduğu farkedilmediğinde boşalmanın gerçekleşmiyor oluşudur. Bir başka deyişle, eğer birey engellenir ve engellenme kaynağının gerçekte bir suçu olmadığı algılanırsa, bireyin kaynağa karşı saldırgan bir tutum sergilemesi kızgınlığını ortadan kaldırmayacaktır. Örneğin, satın almayı çok istediği bir kitabın tükendiğini ve yayınevini iflası sonucu kitabın artık basılmayacağını öğrenen bir birey kendisini engellenmiş hisseder. Bu durumda öfkesini kitapçıda çalışan kişiye kızarak dışa vurması hiçbirşey değiştirmeyecektir. Çünkü engellenmenin kaynağı görevli değildir. Sonuç olarak,

saldırıcılığın boşalmayla sonuçlanabilmesi için, saldırıcılığın engellemeye neden olan kişiye amaçlı olarak yöneltilmesi gerekmektedir (Freedman ve diğeri, 2003: 277).

Freedman ve diğeri (2003:278)'ne göre, bu ilkenin üçüncü sınırlılığı ise, saldırıcılığın davranışların tekrar edildikçe artıyor olmasıdır. Bu nedenle, birey bir kavgaya karıştığında büyük bir olasılıkla karşıdaki bireye olan saldırıcılığın azalmayacak, artacaktır.

1.3.1.1.2. Etiyolojik Kuram

Saldırıcılığın öğrenilmeyen, doğuştan gelen dürtüsel bir davranış olduğunu savunan içgüdüsel yaklaşımlardan bir diğeri de Etiyolojik Kuram (Ethological Theory)'dir. Hayvan davranışlarını inceleyen Konrad Lorenz (1966) tarafından ortaya atılmış olan bu kurama göre, saldırıcılık insanın atalarından kalıtımsal olarak gelen savaşma içgüdüsünden kaynaklanmaktadır (Myers, 2002). Bu içgüdü, evrim sürecinde bir takım yararlar sağladığı için saldırıcılık davranışı gelişmiş ve yerleşmiştir (Baron ve Byrne, 1991). Savaşma içgüdüsünün evrim sürecinde sağladığı yararların başında hayatta kalma gelmektedir.

Hayvanların çok dövüştükleri bir gerçektir. Hayvanlar yiyecek, bölgelerini koruma, yavrularını koruma gibi birçok farklı amaçlarla dövüşmektedirler (Freedman ve diğeri, 2003). Bu amaçlar doğrultusunda sergilenen davranışlar “izin verilmiş” ya da “özgeci saldırıcılık” olarak adlandırılan, “toplum tarafından ne onaylanan ne de yasaklanan davranışlar” (Demirtaş Madran, 2007:515) sınıfına girmektedir. Türün devamının sağlanması amacıyla gerçekleştirilen saldırıcılığın sonucunda güçlü olan hayatta kalmakta, zayıf olan ayıklanmaktadır. Doğal ayıklanma (natural selection), belirli bir türde çevre koşullarına uyum sağlamaya yarayan daha elverişli özelliklere sahip olan canlı türlerinin, elverişli özelliklere sahip olmayan diğeri canlılara göre yaşama ve üreme şanslarının daha yüksek olması ve bunun sonucu olarak genlerini yeni kuşaklara aktarabilmeleri yoluyla işleyen evrimsel mekanizma olarak tanımlanmaktadır (Darwin, 1872). Dış ortama uyum sağlamakta zorluk yaşayan canlılar ve genler ayıklanmakta ve hayatta kalmayı başaran canlıya ait kalıtımsal özellikler bir sonraki kuşağa

aktarılabilmektedir. Bir sonraki nesile aktarım sürecinde canlılar hayatta kalmak için saldırganlığa gereksinim duymaktadırlar.

Bu yaklaşımda da Psikoanalitik Yaklaşım'da olduğu gibi saldırganlığın doğuştan geldiği savunulmaktadır. Ancak, Etiyolojik Kuram'a göre saldırganlık, Freud'un Psikoanalitik Kuramı'nda olduğu gibi yıkıcı bir güç olarak değil, organizmanın çevreye uyumunu kolaylaştıran olumlu bir özellik olarak ele alınmaktadır. Evrim sürecinde en güçlü bireyler saldırganlık sayesinde genlerini gelecek kuşaklara aktarabilmektedirler. Çünkü çiftleşmek için sürünün diğer üyeleriyle savaşmak zorundadırlar. Aynı zamanda sınırlı miktarda bulunan yiyeceği barındıran bölgesel alanı savunmak, yiyecek dağılımını dengelemek için de saldırganlığa ihtiyaç duymaktadırlar (Kenrick ve diğerleri, 1999).

Lorenz saldırganlık içgüdüleriyle ilgili tartışmaların çoğunu kalabalığa tepki üzerine temellendirmektedir. Aynı türden birçok başka hayvanla birlikte dar yerlere kapatılan hayvanların kaçınılmaz olarak saldırganlaştıklarını ileri sürmektedir (Freedman ve diğerleri, 2003). Yer darlığına yönelik olarak gösterilen bu tepki "bölgecilik (territoriality)" olarak bilinen, yaşam alanını paylaşma durumuna karşı içgüdüsel olarak gösterilen saldırgan bir tepkiye işaret etmektedir. Bölgecilik görüşünün savunucularından Robert Ardrey (1966), bölgeciliğin hem hayvanlarda hem de insanlarda içgüdüsel olduğunu ileri sürmektedir. Ardrey'e göre hayvanlar ve insanlar mekan gereksinimiyle doğarlar ve dar bir alana sıkıştıklarında otomatik olarak saldırgan tepki gösterirler (Freedman ve diğerleri, 2003).

Lorenz (1966) saldırganlığın yanı sıra saldırganlığı baskılayan içgüdüsel mekanizmadan da söz etmiş, ancak savaşma içgüdüünün baskılayıcı içgüdüyle dengelenemeyeceğinden kaygı duyduğunu da belirtmiştir (Akt. Myers, 2002). Söz konusu bu dengesizlik, saldırganlığın yüzyıllardır hem bireysel hem de toplumsal bir sorun olarak ortaya çıkmasını ve saldırganlık olgusunun çağdaş olarak nitelendirilen gelişmiş toplumlarda bile sıkça gözlenmesini de açıklamaktadır.

1.3.1.1.3. Biyolojik Kuram

İçgüdüsel yaklaşımların saldırganlığı yeterince açıklayamadığını vurgulayan Biyolojik Kuram (Biological Theory)'da, saldırgan davranışların biyolojik ve genetik etkilerden bağımsız olarak ele alınamayacağı savunulmaktadır. Bu kuramın savunucularına göre, insanoğlu içgüdülerinin yanı sıra biyolojik donanımlarının da etkisiyle saldırganlık sergileyebilmektedir. Kurama göre, insanların diğer davranışları gibi saldırgan eğilimlerini de tetikleyen çeşitli biyolojik etmenler bulunmaktadır. Bunlar; *genler*, *sinir sistemi* ve *biyokimyasal etmenler* olarak sıralanmaktadır (Franzoi, 2003; Kenrick ve diğerleri, 1999).

Kuşaklar boyunca genler aracılığı ile kuşaktan kuşağa aktarılan kimi özellikler insanları bazı davranışlara daha yatkın kılmıştır. Genler içerdikleri bilgilerle kalıtsal etmenleri etkinleştirmekte, kalıtsal etmenler ise bireyler arasında gözlenen farklılıkların önemli bir kısmını açıklamaktadır (Moeller, 2001). Bu nedenle, bazı bireylerin saldırganlığa daha eğilimli olmaları sahip oldukları genlerle ilişkilendirilmektedir (Myers, 2002). Kalıtımın saldırgan eğilimler üzerindeki etkilerini araştırmak amacıyla birçok ikiz çalışması yürütülmüş, fakat elde edilen bulguların çelişkili olduğu görülmüştür (Franzoi, 2003). Bazı araştırma sonuçları aynı kalıtsal kodlara sahip tek yumurta ikizlerinin saldırganlık açısından birbirlerine çift yumurta ikizlerinden daha benzer olduklarını göstermektedir (Örn; Berkowitz, 1993; Myers, 2002). Bu tür araştırmalarda, anne babanın ikizlere olan farklı tutumları ve bu tutumların etkileri, beslenme, stres gibi çevresel etmenler kontrol edilemediği için genetik etmenlerin saldırganlık üzerindeki etkisi ve düzeyi hakkında kesin ve net sonuçlara ulaşmak mümkün olamamaktadır (Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003; Moeller, 2001).

Saldırganlık üzerinde sinir sisteminin de önemli etkileri olduğu bilinmektedir. Beyindeki tek bir noktanın ya da bölgenin tek başına saldırgan eğilimleri kontrol edemediği belirtilmekle birlikte (Renfrew, 1997) kimi araştırmalarda beyinde saldırganlığı arttıran bazı bölgelerin bulunduğu belirlenmiştir. Hem hayvanlarda hem de insanlarda, uyarıldığında saldırganlığı arttıran bir yapının yanı sıra, beyin bazı bölümlerinin de saldırganlığa ket vurduğu ileri sürülmektedir (Aronson ve diğerleri, 1999; Myers, 2002).

İnsanlarda korteksin gelişmesi sonucunda amigdala (amygdala)¹³ gibi yapıların tepkisel olarak harekete geçmesi kontrol altına alınmıştır. Bu nedenle insanlar saldırganlıklarını kontrol etmede hayvanlardan daha başarılıdırlar (Krahé, 2001).

Bazı bilim adamları, saldırgan eğilimlerin kandaki bazı kimyasallarla ilişkili olduğunu öne sürmektedir (Renfrew, 1997). Kandaki testosteron, serotonin ile kanda kimyasal değişimleri tetikleyen alkolün saldırganlıkla ilişkili olduğu ortaya koyulmuştur. Erkeklerde daha yüksek düzeyde bulunan ve erkeklik hormonu olarak da adlandırılan testosteron hormonunun düzeyini düşüren ilaçların erkeklerin saldırganlık eğilimlerini bastıracağı, ayrıca testosteron düzeyi yüksek olan bireylerin düşük bireylere göre engellenme hissini daha kolay hissedebildikleri belirlenmiştir (Aronson ve diğerleri, 2012; Berkowitz, 1993; Myers, 2002; Renfrew, 1997). Bazı araştırmacılar da, ergenlik döneminde saldırgan eğilimlerde artış olduğunu belirtmekte ve bu durumu testosteron düzeyinin yükselmesiyle açıklamaktadırlar (Aronson ve diğerleri, 2012; Berkowitz, 1993). Saldırganlıkla ilişkilendirilen hormonlardan bir diğeri de serotonindir. Serotonin, beyinde saldırgan dürtülere ket vurabilen bir kimyasal olarak tanımlanmaktadır (Aronson ve diğerleri, 2012) Serotonin üretiminin az olduğu insanlarda şiddet içerikli suça yönelik davranışların daha sık ortaya çıktığı ve normal insanlarda serotonin üretimi engellendiğinde saldırgan davranışların artış gösterdiği gözlenmiştir (Akt. Aronson ve diğerleri, 2012: 685). Alkol ve saldırganlık arasındaki ilişki günlük hayatta da kolaylıkla fark edilebilmektedir. Barlarda ve diğer alkol alınan mekanlarda kavga ve saldırganlık içeren olayların sık gözlenmesi alkol kullanımı ve saldırganlık arasındaki ilişkinin varlığını destekler niteliktedir (Baron ve Byrne, 1991; Franzoi, 2003). Ancak alkol tek başına ve otomatik olarak saldırganlığı tetiklememektedir. Her alkol alan insanın doğrudan saldırganca tepkiler vermediği görülmektedir. Alkol büyük oranda kıskırtma, sosyal baskı gibi bir takım çevresel etmenlerle biraraya geldiğinde sosyal kontrolün azalmasına neden olarak saldırganlık eğilimini yükseltmektedir (Giancola, 2002).

¹³ Amigdala (Latince, corpus amygdaloideum), beynin orta temporal lobunda bulunan badem şeklindeki nöron grubu. Amigdalanın, limbik sistemde duyguların işlenmesi sürecinde anahtar rol üstlendiği bilinmektedir (<http://www.sciencedaily.com/articles/a/amygdala.htm>). “Beynin merkezinde saldırgan davranışlarla ilişkilendirilen bir bölge” (Aronson ve diğerleri, 2012:684).

Özetle, biyolojik etmenler (genler, sinir sistemi, hormonlar) tek başlarına saldırganlığa neden olmamakta, tüm diğer etmenler gibi bireyleri saldırganlığa daha yatkın hale getirmektedirler. Bu etmenler, çevreden gelen kışkırtıcı, tetikleyici uyarıcılara karşı nasıl tepkiler verileceğini belirlemektedirler (Berkowitz, 1993). Bir başka deyişle, biyolojik etmenler engellenme, çatışma ve kışkırtılma gibi dış etmenlerin varlığında, bazı bireylerin saldırganlığa daha çabuk ve daha sık başvurularında rol oynamaktadır.

1.3.1.2. Davranışçı Yaklaşımlar

Saldırganlığın nedeni ve kaynağı tam olarak açıklanamasa da, bazı çevresel etmenlerin saldırganlığı baskıladığı ya da açığa çıkmasını kolaylaştırdığı bilinmektedir. Bu çevresel etmenlerden olan engellenme (frustration), olumsuz duygular (negative feelings) ve genel heyecansal uyarılma (general excitation transfer) bireylerin düşünce ve duygularını etkileyerek bireyleri saldırgan davranmaya yönlendirebilmektedir. “Engellenme saldırganlığı artırır” görüşü psikolojideki temel denencelerden biridir (Freedman ve diğerleri, 2003: 256). Engellenmenin davranışlar üzerindeki etkilerini ortaya koymak amacıyla Barker, Dembo ve Lewin (1941) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada, bir grup çocuğa bir oda dolusu ilgi çekici oyuncak gösterilmiş, fakat odaya girmelerine izin verilmemiştir. Bir süre oyuncakları izleyen, oynamak isteyen ancak ulaşamayan çocukların daha sonra odaya girmelerine izin verilmiştir. Bir başka grup çocuğun ise herhangi bir engellenme olmaksızın hemen oyuncaklarla oynamalarına izin verilmiştir. Çalışma sonucunda, engellenen çocukların oyuncakları tahrip ettiği, engellenmeden oyuncaklarla oynamalarına izin verilen çocukların ise daha uysal ve daha az yıkıcı davranışlarda buldukları gözlenmiştir. Engellenmenin etkilerini ortaya koymak amacıyla daha birçok araştırma yapılmış (Örn; Holmes, 1972; Hovland ve Sears, 1940; Mintz, 1946) ve benzeri sonuçlara ulaşılmıştır.

İlerleyen alt bölümde, engellenme-saldırganlık denencesi temelinde geliştirilmiş olan davranışçı yaklaşımlar ele alınacaktır. Bunlar sırasıyla, *Engellenme-Saldırganlık Kuramı*, *Yeniden İlişkilendirme Kuramı* ve *Heyecansal Uyarılma Kuramı*’dır.

1.3.1.2.1. Engellenme-Saldırganlık Kuramı

Engellenme-Saldırganlık Kuramı (Frustration-Aggression Theory), bireylerin ulaşmak istedikleri amaçlara ulaşmasını önleyen engellerin varlığının saldırganlığa yol açtığını öne sürmektedir. Bir başka deyişle, birey herhangi bir amaca ulaşmak için çok istekliyse, amacına ulaştığında da doyuma ulaşacağını düşünüyor fakat bu amaca ulaşması dış etmenler tarafından önleniyorsa engellenmişlik hissetmektedir. Bu önlenme durumu engellenme (frustration) duygusuna neden olmaktadır. Engellenen birey saldırgan davranış sergileyerek bu engeli aşmak istemektedir (Berkowitz, 1993).

Bu kuram üç temel varsayım üzerine kuruludur. Bunlardan birincisi, tüm engellenmelerin saldırganlığa yol açacağıdır. İkincisi, tüm saldırganlıkların engellenmelerden kaynaklandığı, üçüncü varsayım ise engellenme sonucu ortaya çıkan gerginliğin saldırganlıkla dışa vurulduğunda azalacağı yönündedir (Dollard ve diğerleri, 1939).

Bu varsayımlara göre her engellenme sonucunda saldırganlık dürtüsü ortaya çıkmaktadır (Dollard ve diğerleri, 1939; Franzoi, 2003). Saldırganlık dürtüsü sonucu ortaya çıkan gerilim ise engellenmeyi yaratan kaynağa yönlendirilerek azaltılmaya çalışılır (Brehm ve diğerleri, 1999). Ancak, bu her zaman mümkün olmayabilir. Engellenme kaynağının gösterilecek olası bir saldırgan davranışa karşılık olarak tepki gösterme olasılığı yüksek olduğu hissedilirse veya engellenen birey tarafından bu karşı tepkiyle baş edilemeyeceği düşünülüyorsa saldırganlık tepkisi doğrudan kaynağa yönlendirilemeyebilir (Dollard ve diğerleri, 1939). Küçük yaştaki zayıf bir çocuğun kendisinden iri ve yaşça büyük çocuklar tarafından yolunun kesilmesi durumunda engellenen çocuğun boyun eğerek saldırgan bir tepkide bulunmaması buna örnek olarak verilebilir.

Saldırganlığın toplumsal olarak kabul edilmediği ya da engellenme kaynağının ulaşılamaz olduğu durumlarda saldırganlık dürtüsü bastırılabilir ya da bireyin kendisine yönlendirilebilir. Böylece, saldırganlık “yer değiştirerek” asıl hedefine değil, diğer hedeflere yönlendirilmesi yoluyla gerginlik azaltılmış olur (Aronson ve diğerleri, 2012; Berkowitz, 1993; Brehm ve diğerleri, 1999; Franzoi, 2003; Myers, 2002).

Engellenme-Saldırganlık Kuramı'nın, saldırganlığın altında yatan temel etmenin engellenme olduğu önermesi birçok araştırmayla doğrulanmış olsa da, bu yaklaşıma çeşitli eleştiriler de yöneltilmektedir. Kurama yöneltilen eleştirilerden ilki, her engellenmenin saldırganlığa neden olmadığı yönündedir (Aronson ve diğerleri, 2012). Engellenme, saldırganlığın ortaya çıkması için tek başına yeterli olmamaktadır. Eğer engellenme bilinçli ve amaçlı olarak gerçekleştiriliyor ve hedef tarafından bir tür haksızlık olarak algılanıyorsa saldırganlığa yol açma olasılığı yükselmektedir (Berkowitz, 1993). Aynı zamanda, her saldırganlık da engellenmeden kaynaklanmamaktadır. Bu nedenle Engellenme-Saldırganlık Kuramı, araçsal saldırganlığı açıklayamamaktadır (Kenrick ve diğerleri, 1999). Berkowitz'e (1993) göre, engellenme, saldırganlığın nedenlerinden sadece birisidir.

1.3.1.2.2. Yeniden İlişkilendirme Kuramı

Engellenme-Saldırganlık Kuramına yöneltilen eleştiriler doğrultusunda yeniden gözden geçirilmiş ve böylece Yeniden İlişkilendirme Kuramı (Neo-Associationist Theory) ortaya atılmıştır (Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003; Kenrick ve diğerleri, 1999).

Berkowitz'e (1993) göre saldırganlık engellenmeden değil, engellenmenin neden olduğu olumsuz duygulardan kaynaklanmaktadır. Engellenme bireylerde olumsuz duyguların ortaya çıkmasına neden olan pek çok etmeden sadece birisidir (Brehm ve diğerleri, 1999). Acı, aşırı derecede yüksek ve düşük hava sıcaklıkları, kalabalık (Franzoi, 2003; Kenrick ve diğerleri, 1999; Myers, 2002) hoş olmayan kokular (Baron ve Byrne, 1991) gibi olumsuz koşullar da olumsuz duygulara neden olmakta ve saldırganlığı tetikleyebilmektedir. Yeniden İlişkilendirme Kuramı'na göre, rahatsız edici bir uyarın sonucu olumsuz bir duygu yaşandıktan sonra bu olumsuz duygu belleğe kazanmaktadır. Ardından, bu duygu bellekte daha önceden var olan benzeri diğer düşünce, duygu ve davranışlarla ilişkilendirilmektedir. Bilişsel olarak ilişkilendirilmiş olan duygu, düşünce ve davranışlardan herhangi birisi daha sonra karşılaşılan benzer durumlar sonucu uyarıldığında, ilişkili bulunan diğer örüntüler de harekete geçmektedir. Bu nedenle, herhangi bir nedenden ötürü olumsuz bir duygu yaşandığında, bellekte depolanmış olan öfke ve saldırganlık öğeleri içeren düşünce ve davranış örüntüleri hatırlanmakta, böylece

bireyin saldırgan davranış sergileme olasılığı da artmaktadır (Anderson ve Bushman, 2002; Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003).

Olumsuz yaşantılar sonucu ortaya çıkan olumsuz duygular saldırganlık eğiliminin yanı sıra, kaçma davranışını da tetikleyebilmektedir. Olumsuz duygular “savaş ya da kaç” seçeneklerinden hangisinin tercih edileceğini belirleyecek olan fizyolojik etmenleri belirlemektedir. Bireyin fizyolojik etmenlere göre nasıl bir tutum içerisinde bulunacağı ise biyolojik özellikleri, geçmiş yaşantıları ve saldırganlığı baskılayan ya da artıran etmenlere dikkat yöneltme eğilimi gibi değişkenler arasındaki etkileşim sonucunda belirlenmektedir (Baron ve Richardson, 1994). Bir başka deyişle, saldırganlık gösterme ya da geri çekilme davranışlarından hangisinin seçileceği kaynaklar gözden geçirildikten sonra belirlenmektedir. Bireyin yapmış olduğu bu değerlendirme sonucunda düşük düzeyde bir tepki göstererek ortamdaki geri çekilme ya da yüksek düzeyde bir tepki göstererek savaşıma seçilmektedir (Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003). Ancak, insanların sergileyecekleri davranışları daha karmaşık süreçlerle belirledikleri gerçeğinden hareketle, Yeniden İlişkilendirme Kuramı bu aşamayla sınırlı kalmayarak, daha üst düzeydeki bilişsel süreçlerin önemini de vurgulamaktadır.

Yeniden İlişkilendirme Kuramı, duygu ve düşüncelerin saldırganlık üzerindeki etkilerini de dikkate almaktadır. Kurama göre, bir birey engellenme durumuyla karşılaştığında, duygu, düşünce ve davranışlarını gözden geçirmekte, olumsuz duygularının kaynağını keşfetmeye çalışmakta, gerçekleştirdiği nedensel yüklemeler sonucunda da nasıl bir tutum sergileyeceğine karar vermektedir. Eğer birey engellenmenin kötü niyetle ya da keyfi olduğu sonucuna varıyor, kaynağa da ulaşabiliyorsa saldırgan davranışla tepkisini ortaya koymaktadır. Ancak engellenme kaynağına ulaşamadığında ya da saldırganlığın uygun bir tepki olmayacağı düşünüldüğünde engellenme saldırganlıkla sonuçlanmamaktadır (Berkowitz, 1993).

Bireyler düşünmeden, bilinçsizce hareket ettikleri zamanlar dışında, kendi duygu, düşünce ve davranışlarının bilincindedirler ve toplumsal kuralları ve normları dikkate alarak hareket ederler. Böylece engellenme sonucu oluşan olumsuz duygu durumunun neden olduğu saldırganlık eğilimini baskı altında tutarak, saldırgan olmayan çözüm

yollarını seçebilirler. Ancak, bu durum saldırgan davranışlara başvurma olasılığını tümüyle ortadan kaldırmaz (Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003).

Daha önce de değinildiği gibi, Yeniden İlişkilendirme Kuramı'na göre, bazı çevresel etmenlerin de saldırganlık üzerinde belirleyici bir role sahiptir. Bu etmenlerden birisi, sıcak havadır (Baron ve Byrne, 1991, Berkowitz, 1993; Brehm ve diğerleri, 1999; Franzoi, 2003; Kenrick ve diğerleri, 1999). Sıcak hava bireyler üzerinde rahatsız edici bir etki yaratmakta, olumsuz duyguları harekete geçirmekte ve bunun sonucunda da bireylerin saldırgan davranma olasılıklarında bir artış gözlenmektedir. Aynı zamanda, çevrede saldırganlıkla ilgili diğer uyarıcı ve ipuçlarının bulunması da saldırganlığa başvurulma olasılığını yükseltmektedir. Örneğin nesne olarak silahın yanı sıra silah imgesi (resim/fotoğraf/görüntü) de saldırganlığı tetikleyebilmektedir (Baron ve Byrne, 1991, Berkowitz, 1993; Franzoi, 2003).

1.3.1.2.3. Heyecansal Uyarılma Kuramı

Heyecansal Uyarılma Kuramı (Excitation Transfer Theory) bir uyarının neden olduğu heyecansal uyarımın aniden değil, yavaş yavaş ortadan kalkacağı varsayımı üzerine kuruludur. Henüz sonlanmayan, geride kalan heyecansal uyarılma, yeni uyarıların yarattığı uyarılmalar üzerinde de etkili olmakta ve bu yeni uyarılmaların, olduğundan daha şiddetli algılanmasına neden olmaktadır (Zillmann, 1988). Heyecansal olarak uyarılmış bireyler herhangi bir etki nedeniyle öfkelendiklerinde, bu duyguyu olduğundan daha yüksek düzeyde algılamakta ve ilk uyarın, ikinci uyarıdan tamamen bağımsız olsa da ikinci uyarının yarattığı duygunun daha yoğun hissedilmesine neden olmaktadır. Diğer bir deyişle, yüksek düzeyde heyecansal uyarılma, kaynağı her ne olursa olsun kızgınlık, engellenme, tehdit ve tahrik durumlarında saldırganlık olasılığını arttırmaktadır (Baron ve Byrne, 1991).

Heyecansal uyarım durumunda bireyde fizyolojik olarak bir takım değişiklikler meydana gelmektedir. Kalp atış hızında ve kan basıncında artış, nabzın yükselmesi gibi fizyolojik uyarılma tepkileri, bireyin yaşadığı heyecansal uyarılmanın düzeyini

yükseltmektedir. Bu türden bir uyarılma ise birçok farklı etmeden kaynaklanabilmektedir. Rekabet üzerine kurulu oyun ve sportif etkinliklerde bulunmak ya da bu etkinlikleri izlemek, yoğun enerji gerektiren fiziksel hareketler ve bazı müzik türleri heyecansal uyarılma düzeyini, dolaylı olarak da saldırganlık eğilimini yükseltebilmektedir (Baron ve Byrne, 1991; Brehm ve diğerleri, 1999).

Kısaca, daha önce olumsuz bir yaşantı sonucunda engellenme, kızgınlık veya öfke duygusu yaşayan birey, herhangi bir nedenle ortaya çıkan heyecansal uyarılma sonucunda söz konusu engellenme, kızgınlık ve öfke duygularını daha yoğun algılamaktadır. Aynı zamanda, heyecansal uyarılma saldırganlıkla ilgili duygu ve düşüncelerle de etkileşim halindedir. Böylece bu durumun, bireyin saldırganca davranma olasılığını arttırdığı savunulmaktadır (Myers, 2002). Bütün bu açıklamalar göz önünde bulundurulduğunda, genel heyecansal uyarılmanın saldırganlık olasılığını artırdığı öne sürülebilir.

1.3.1.3. Öğrenme Kuramları

Davranışçı yaklaşımlara yöneltilen eleştiriler saldırganlığı bireylerin geçmiş yaşantılarına ve öğrenmelerine dayandırarak açıklayan Öğrenme Kuramcılarını harekete geçirmiştir (Anderson ve Bushman, 2002; Bandura, 1983; Baron ve Byrne, 1991). İzleyen alt bölümde, çevresel koşulların saldırganlık üzerindeki etkilerini vurgulayan iki öğrenme kuramı (*Edimsel Koşullanma Kuramı* ve *Sosyal Öğrenme Kuramı*) ayrıntılarıyla ele alınmaktadır.

1.3.1.3.1. Edimsel Koşullanma Kuramı

Edimsel Koşullanma Kuramı (Operant Conditioning Theory), saldırganlığın da diğer insan davranışları gibi pekiştireçler yoluyla edinildiğini ileri sürmektedir (Renfrew, 1997). Saldırganlık olumlu bir şekilde sonuçlanıyor, saldırgan davranan birey bir ödül elde ediyor ya da bu yolla yaşamak istemediği olumsuz yaşantılardan kaçınabiliyorsa, bireyin bu yönde davranma eğilimi yükselmektedir. Ödüllendirilmeyen saldırganlık davranışları ise

zamanla terk edilmekte, sönmektedir (Baron ve Richardson, 1994; Brehm ve diğerleri, 1999).

Canlıların davranışları iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar; istemsiz (reflekse dayalı) davranışlar ve istemli davranışlardır. *Klasik koşullanma* reflekse dayalı davranışla ortaya çıkan bir öğrenme biçimidir. *Edimsel koşullanma* ise istemli davranışla oluşan bir öğrenmedir (Sayar ve Dinç, 2011: 42). Davranışçı akımın önemli temsilcilerinden ve istemli davranışa edimsel koşullanma adını veren Skinner'a göre, istemli davranış insan ve hayvanların istedikleri bir şeye sahip olmak ya da istemedikleri bir şeyden kaçınmak amacıyla sergiledikleri davranıştır. Bu noktada belirleyici pekiştireçlerdir (Sayar ve Dinç, 2011: 43). Pekiştireç, olumlu ve olumsuz olmak üzere iki çeşittir. Elde edilmesiyle bir davranışın tekrarlanması olasılığını arttıran bir durum olumlu pekiştireç olarak değerlendirilmektedir. Bunun tersine azalması ya da yok edilmesi ile bir davranışın benimsenmesi olasılığını arttıran duruma ise olumsuz pekiştireç adı verilmektedir. Edimsel koşullanma süreci yoluyla olumlu ve olumsuz pekiştireçler kullanılarak insanlara istenilen davranış biçimleri kazandırılabilir ve buna da biçimlendirme (shaping) adı verilmektedir (Sayar ve Dinç, 2011: 43).

Bir davranışın sonucunun (pekiştireç) sonraki davranışın olasılığı üzerinde etkili olması *Araçsal Öğrenme* olarak tanımlanmaktadır. Araçsal öğrenmede, davranışın sonucu ayırdedici uyarıcı (discriminative stimulus) veya içinde bulunulan bağlam ve tepki (pekiştirilen davranış) arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir (Colwill, 1993).

Bandura ve Walters (1963) Sosyal Öğrenme Kuramı'nda, *edimsel koşullama* ve *araçsal öğrenme* kavramlarını birbirine benzer olarak görmüşler, araçsal öğrenmenin edimsel koşullama yoluyla gerçekleştiğini savunmuşlardır. Araçsal öğrenme sürecinde birey ceza göreceğini beklediği davranışlar yerine ödül almayı beklediği davranışları tekrarlamaktadır. Buna bağlı olarak, birey bir uyarının etkisiyle saldırgan davranış sergilediğinde karşılık olarak ödül elde ediyorsa, söz konusu saldırgan davranışın tekrar edilme olasılığı yüksek olmaktadır. Saldırgan davranış sergilenmesi sonucunda elde edilen ödülün, bu davranışın gelecekte karşılaşılan durumlarda tekrar sergilenmesi konusunda tetikleyici ve saldırgan eğilimleri güçlendirici etkisi söz konusudur. Elde edilen ödülün

birey için deęeri de olasılıklar üzerinde etkilidir. Saldırgan davranıř sergilendięinde elde edilen ödöl birey aısından ne kadar deęerli ise davranıřın tekrar edilme olasılıęı da o derece yüksek olmaktadır.

1.3.1.3.2. Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal Öğrenme Kuramı (Social Learning Theory), davranıřların ortaya ıkıř nedenlerini sadece dıřsal çevreyle aıklamamaktadır. Bu aıdan davranıřçı yaklařımlarının katı temsilcilerinden ayrılmakta, bireylerin iřsel süreçlerinin de davranıřlar üzerinde etkili olduęunu savunmaktadır (Krahé, 2001). Saldırganlık davranıřları da bireylerin olayları ve sonuçlarını ele alma řekilleri, çevre olanaklarını ve kendi beceri ile yeterliliklerini yansız olarak deęerlendirme biçimlerinin etkisi altında ortaya ıkmaktadır.

Sosyal Öğrenme Kuramı'na göre saldırganlık gibi sosyal davranıřlar bařkalarını gözlemleyip taklit ederek öğrenilmektedir (Aronson ve dięerleri, 2012). Bu yaklařım *model alma yoluyla öğrenme* sürecine büyük bir önem yüklemektedir. Model alma yoluyla öğrenme (gözlemsel öğrenme) sürecinde birey, sergilenen saldırgan davranıřların sonuçlarını üçüncü kiři olarak dıřarıdan gözlemleyerek öğrenmektedir. Saldırganlıęın ödüllendirildięinin gözlenmesi sonucunda bireyler saldırgan bir davranıř sergiledikleri takdirde ödöl elde edecekleri sonucuna ulařmaktadırlar (Baron ve Byrne, 1991; Franzoi, 2003; Kenrick ve dięerleri, 1999). Çocuklar anababalarını, öğretmenlerini, arkadaşlarını veya kendileri için önemli olan dięer bireyleri gözleyerek, onları model almakta, saldırganlıęın kime karřı, ne zaman, nasıl sergilenebileceęini öğrenmektedirler (Franzoi, 2003). Bu bilgilerin yanı sıra, karřı taraftaki bireylerin hangi davranıřlarının saldırgan direniř gerektirdięini, saldırganlıęın hangi davranıřlar karřısında haklı ve kabul edilebilir olarak algılanabileceęini de model alma yoluyla kavramaktadırlar . Saldırganlık davranıřını taklit eden çocuklar, saldırganlıęın çatıřma çözümünde kabul edilebilir bir tepki olduęu sonucuna da ulařmaktadırlar. Daha sonra da karřılařtıkları benzer durumlarda bu bilgileri kullanarak harekete geçmektedirler (Aronson ve dięerleri, 1999; Kenrick ve dięerleri, 1999).

Sosyal Öğrenme Kuramcılarına göre bir kişilik değişkeni olarak saldırganlık, sürekli ve bireyin sosyal yaşantısını birçok yönden etkileyen önemli bir değişken olma özelliği taşımaktadır. Sosyal Öğrenme Kuramı'na göre davranışların yalnızca dış çevreden kaynaklanan etkileşimler yoluyla açıklanması mümkün değildir. Bireyin sosyal çevresi ve deneyimleri aracılığıyla edinilen bilgilerin birey tarafından hangi koşullar altında kullanılacağı ve davranışları nasıl etkileyeceği de büyük önem taşımaktadır. Sosyal Öğrenme Kuramı'nın saldırganlığa ilişkin açıklamalarında bilişsel süreçlere yaptığı vurgu, kuramı geçmişte öne sürülen diğer öğrenme kuramlarından farklılaştırarak bilişsel kuramlara bir geçiş oluşturmuştur.

1.3.1.4. Bilişsel Kuramlar

Bilişsel Kuramları (Cognitive Theories) savunan bilim insanları da, Sosyal Öğrenme Kuramı'nda olduğu gibi saldırganlığın öğrenilmesinde model alma sürecinin (gözlem yoluyla öğrenme) önemli bir yeri olduğunu kabul etmektedirler (Krahé, 2001). Ancak bunun yanında, saldırganlığın öğrenilmesinde bireyin bilişsel kapasitesi ve bilgi işleme stratejilerinin de etkili olduğunu ileri sürmektedirler (Huesmann, 1988). Bilişsel kuramlar, *Senaryo Kuramı* ve *Sosyal Bilgi İşleme Yaklaşımı* başlıkları altında ele alınmaktadır (Bartol, 1999).

1.3.1.4.1. Senaryo Kuramı

Özellikle kitle iletişim araçlarının bireyler üzerindeki saldırganlık etkileri araştırmalarına temel olan *Senaryo Kuramı*'na (Script Theory) göre tüm sosyal davranışlar gibi saldırganlık da toplumsallaşma sürecinde oluşturulmuş olan bilişsel senaryoların etkisi altındadır. Bireyin hayata bakış açısını şekillendiren bu senaryoların oluşturulması için bireylerin dikkatini çeken bazı ipuçlarının gözlenmesi gerekmektedir. Senaryoların bellekte depolanması ve gereksinim duyulduğunda kullanılmasında bireyin beklenti, algı, duygu ve düşünceleri de sürece etki etmesi nedeniyle, gözlenen her saldırgan eğilim saldırganlık senaryosuna dönüştürülmemekte, var olan senaryolarla ilişkilendirilmemektedir (Huesmann, 1988, 1994). İçsel süreçlerin yanı sıra çevre koşulları

da yapılan gözlemlerin senaryo haline getirilip getirilmeyeceğini belirlemektedir. Birey, saldırganlığın alternatifi olan özgeci davranışları¹⁴ gözlemlememesi durumunda saldırganlığı daha kabul edilebilir bulmakta, saldırganlığı bir tür çatışma ve sorun çözme yöntemi olarak algılayarak bu tür davranışları nasıl sergileyeceğini davranışın her aşamasını gözlemleyerek özümsemektedir. Saldırganlığın çevre tarafından ödüllendirilip pekiştirildiğini gözleyen bireylerin bu tür saldırgan davranışlara başvurma olasılığı da artmaktadır (Baron ve Richardson, 1994; Huesmann, 1988).

Saldırgan davranışın bilişsel sisteme eklenmesi için davranışın birey için dikkat çekici olması gereklidir (Huesmann ve Eron, 1984). Saldırgan davranış dikkat çekici yapan özelliklerden birisi, davranışın var olan senaryolarla “tutarlı ve uyumlu” olmasıdır. Saldırgan davranış sergileyen bireyle, gözlem yapan bireyin “özdeşim kurması” da saldırganlık davranışının daha kabul edilebilir ve dikkat çekici olmasında önemli bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır (Huesmann, 1988).

Senaryoların bilişsel sisteme eklenmesini kolaylaştıran bir diğer olgu ise senaryonun tekrarlı bir şekilde hatırlanması ve kullanılmasıdır (Huesmann ve Eron, 1984; Huesmann, 1988). Bu şekilde birey, olayları ve işlemleri tekrarlayarak prova etme olanağına sahip olacaktır. Saldırganlık davranışlarına yönelik olarak ahlaki normlar geliştirmeyen, toplum kurallarını dikkate almayan bireyler, saldırganlıkla ilgili senaryoları daha kolay harekete geçirip, karşılaştığı problemler karşısında saldırganlığı çözüm yolu olarak kullanmaktadırlar. Bu yaklaşıma göre bireyler, değerlendirme sürecinde aynı zamanda senaryonun kendi yeterlilik ve becerilerine uygunluğunu da gözetmektedirler. Saldırganlık davranışını etkin bir şekilde kullanacaklarına ve amaçlarına ulaşacaklarına inananlar, saldırganlığa başvurma yolunu daha kolay seçmektedirler (Huesmann, 1988).

¹⁴ Özgeci davranış, “herhangi bir biçimde ödüllendirilme beklentisi (belki iyi birşey yapmış olmanın verdiği duygu dışında) olmaksızın bir başkasına yardım etme” (Freedman ve diğerleri, 2003: 312).

1.3.1.4.2. Sosyal Bilgi İşleme Yaklaşımı

Sosyal Bilgi İşleme Yaklaşımı'na göre (Social Information Processing Theory) saldırganlık, bireylerin sosyal etkileşimleri nasıl anladıkları ve yorumladıkları ile yakından ilişkilidir (Geen ve Donnerstein, 1998:6). Kişilerarası çatışma durumlarında davranış, bireyin bilişsel algısının etkisi altında yönlendirilmektedir ve saldırganlığın gerçekleşip gerçekleşmemesi birey tarafından sosyal bilginin nasıl işlendiği ile ilişkilidir. Sosyal ipuçlarını kodlama ve karşılık vermede zorluk çeken bireyler, uygunsuz ve uyumsuz tepkiler gösterebilmektedirler. Böyle bir davranış, bireyin çevresi tarafından dışlanmasına neden olabilmekte, depresyon ve kronik saldırganlık gibi birçok istenmeyen sonuç doğurabilmektedir (Geen ve Donnerstein, 1998:6).

Özetle bu yaklaşım, saldırgan davranışta gözlenen farklılıkları anlayabilmek için bireylerin bilgi işleme süreçlerinin de incelenmesi gerektiği gerçeğini ortaya çıkarmıştır (Huesmann ve Eron, 1984, Huesmann, 1988).

1.3.1.5 Genel Saldırganlık Modeli

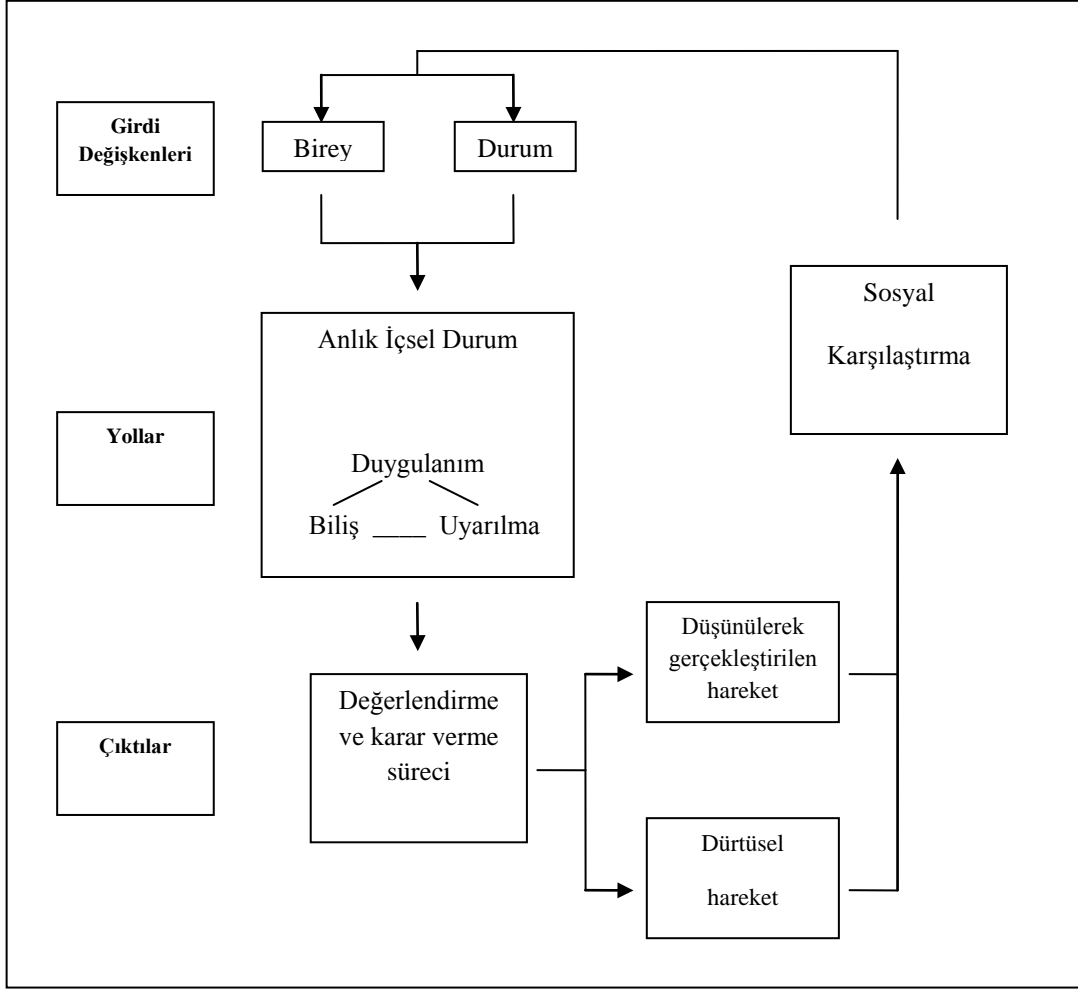
Şimdiye dek ele alınan saldırganlık kuramları, saldırganlığı sadece belirli açılardan ele almaları nedeniyle, oldukça karmaşık olan bu davranış biçimini yeterli düzeyde açıklayamadıkları yönünde eleştirilmişlerdir. Bu eleştiriler doğrultusunda, birçok etmenin etkileşimiyle ortaya çıkan bu davranışı daha geniş bir bakış açısıyla açıklamayı hedefleyen *Genel Saldırganlık Modeli* (General Aggression Model) ortaya atılmıştır. Bu model, saldırganlığı açıklamaya yönelik olarak geliştirilmiş birçok kuramın bileşenlerini biraraya toplamıştır (Baron ve Byrne, 2000). Genel Saldırganlık Modeli'ne göre saldırgan davranış, bellekte depolanan saldırganlıkla ilgili bilgi yapılarının öğrenilmesi, öğrenilen bu yapıların etkinleştirilmesi ve uygulanması üzerine kuruludur. Böyle bir öğrenme fiziksel ve sosyal çevre ile kurulan ilişkiler yoluyla ortaya çıkmaktadır (Carnagey ve diğerleri, 2007).

Modelde, birey ve çevre arasında dögüsel bir etkileşim olduğunu öne sürölmekte ve bu dögünün üç bileşen üzerinde durulmaktadır (Anderson ve Carnagey, 2004).

- a. Bireye ve duruma ilişkin *girdi deęişkenleri*,
- b. *Anlık içsel durum*,
- c. Deęerlendirme ve tercih süreçlerinin sonucu olan *çıkıtlar*.

a. Girdi Deęişkenleri

Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, insan davranışı iki temel *girdi deęişkeni* (input variable) üzerine kuruludur. Bu girdi deęişkenleri “birey” (person) ve “durum” (situation)'dur (Şekil 1). Birey deęişkenlerini, bireyin içinde bulunduğu ortama taşıdığı tüm öğeler olarak tanımlamak mümkündür. Bu öğeler bireyin kişilik özellikleri, içinde bulunduğu ortam, inanç, tutum ve deęerlerini kapsamaktadır. Durum deęişkenleri ise, bireyin etrafını saran çevresel öğelerdir. Bu öğeler tahrik, acı, ödöl, saldırgan düşünceler ve gerilim gibi bireyin eylemlerini etkileyebilecek çevresel etmenler olarak ele alınmaktadır (Anderson ve Carnagey, 2004).



Şekil 1. Genel Saldırganlık Modeli: Olaylara Dayanan Süreçler (episodic processes)

Kaynak: Anderson, C. A., Carnagey, N. L. (2004). "Violent Video Game Exposure and Aggression: A Literature Review." *Minerva Psichiatria*, 45: 1-18.

b. Anlık İçsel Durum

Girdi değişkenleri, bazı durumlarda bireyin *anlık içsel durumunu* (present internal state) etkileyerek, durumu değerlendirme biçimini ve buna bağlı olarak da değerlendirmeye cevap olarak sergilenecek davranış biçimini etkileyebilmektedir. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, bu etkiler anlık içsel durumun üç temel aşamasında gerçekleşmektedir. Bu aşamalar *biliş*, *duygulanım* ve *uyarılmadır* (Anderson ve Carnagey, 2004).

Girdi deęişkenleri, bellekte daha kolay ulařılabilen saldırgan yapılar (aggressive constructs) oluřturarak içsel durumları etkileyebilmektedir. Bu yapılar geçici ya da kalıcı olarak erişilebilir hale gelebilmektedir (Anderson ve dięerleri, 1998). Durumsal deęişkenler aynı zamanda saldırgan bilişsel senaryoları da harekete geçirebilmektedirler. Saldırgan senaryolar, bir durumun anlamlandırılmasında ve söz konusu duruma verilecek olası tepkilerde sapmaya yol açabilirler. Saldırgan bilişsel senaryolara çok tekrarlı erişim, onları daha erişilebilir hale getirebilir ve gelecekte yaşanacak durumlarda harekete geçmelerini daha olası bir hale getirerek, gelecekte sergilenecek davranışlar üzerinde güdüleyici bir etki yaratabilmektedir (Anderson ve Carnagey, 2004).

Girdi deęişkenleri anlık içsel durumu *duygulanım* (affect) yoluyla da etkileyebilmektedir. Bunun sonucunda, bireyin gelecekte sergileyeceęi davranışları da belirlemektedir. (Anderson ve Bushman, 2004). Örnek olarak, rahatsızlık verecek düzeyde yüksek hava sıcaklığı, düşmanca tavır ve genel olumsuz duygularda artışa neden olabilmektedir (Anderson, 1997; Anderson ve Bushman, 2001; Hansen ve Hansen, 1990). Durumsal deęişkenlerin düşmanlık üzerinde de etkisi söz konusudur. Durumsal deęişkenlerin yanı sıra, kişilik deęişkenleri de düşmanlık içeren duygularla ilişkilidir.

Anlık içsel durumun son aşaması olan *uyarılma* (arousal) birçok yöntem aracılığıyla etki altına alınabilmektedir. Uyarılmadaki artışla birlikte ortaya çıkan saldırganlık içeren anlık bir hareket, saldırganlık eğiliminin güçlenmesine neden olabilmektedir. Örneęin, yüksek uyarılma durumunda bir birey kışkırtıldığında, uyarılmanın olmadığı bir ana kıyasla, saldırgan eğilim gösterme olasılığı çok daha yüksek olmaktadır. Geen ve O'Neal (1969), bu olguyu yüksek sesin uyarılmayı ve dolayısıyla da saldırganlığı arttırdığını göstererek kanıtlamışlardır. Heyecansal Uyarılma Kuramı'nda daha önce belirtildięi gibi uyarılmanın saldırganlığı arttırdığını öne sürülmektedir (Zillmann, 1983). Çeşitli kaynakların etkisiyle ortaya çıkan (hareket etme, egzersiz vb.) uyarılma hali, kışkırtıldığında öfke olarak kendini gösterebilmekte ve saldırgan eğilimleri tetiklemektedir. Uyarılmanın saldırganlığı arttırmasına ilişkin üçüncü ve test edilmemiş dięer bir durum ise, aşırı derecede yüksek ve düşük uyarılmanın itici bir etki yaratması ve dięer kaçınılmaz

uyarıcılarda olduğu gibi saldırganlığı harekete geçirebilmesidir (Anderson ve Huesmann, 2003).

Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, bireyin anlık içsel durumunun üç temel aşaması olan *biliş*, *duygulanım* ve *uyarılma* yolları (routes) arasında bir etkileşim söz konusudur (Anderson ve Carnagey, 2004). Duygulanımın, biliş ve uyarılma durumlarını etkilediği birçok araştırmacı tarafından ortaya koyulmuştur (Bower, 1981; James, 1890; Schachter ve Singer, 1962). Araştırmalar, insanların duygu durumlarını, anlamlandırma ve yargıda bulunma süreçlerine rehberlik etmesi için kullandıklarını göstermektedir (Forgas, 1992; Schwarz ve Clore, 1996) Dolayısıyla, düşmanlıkla ilgili duygular, düşmanca bilişi daha erişilebilir kılabilir; benzer şekilde, düşmanca biliş de düşmanlıkla ilgili duyguları harekete geçirebilmektedir.

c. Çıktılar

İnsanlar çoğunlukla bir davranışta bulunmadan önce, içinde buldukları durumu değerlendirmekte ve bu duruma en uygun davranışı seçme yoluna gitmektedirler. Kimi zaman, durumsal değişkenlere ve erişim sağlanabilen kaynaklara bağlı olarak, değerlendirme hızlı ve otomatik bir biçimde gerçekleşmekte, üzerinde fazla (ya da hiç) düşünülmeden ya da bilinçsizce dürtüsel bir şekilde davranış sergileyebilmektedirler. Bununla birlikte, çoğu zaman birey durumu tekrar değerlendirebilmek ve üzerinde daha çok düşünülmüş bir davranışta bulunmak için yeterli zaman ve kaynağa sahiptir. Hem dürtüsel davranışlar hem de üzerinde düşünülmüş davranışlar saldırganlık içerebilir ya da içermeyebilir (Anderson ve Carnagey, 2004). Bireyin bu seçimini, genellikle diğer bireylerin yanıtı olan çevreden gelecek bir tepki izlemektedir. Karşılaşılan bu tepki, durum değişkenlerini ve kişisel değişkenleri değiştirebilmektedir. Çevreden gelen tepki, hem durum değişkenlerini hem de kişisel değişkenleri değiştirebilmektedir. Bu değişim, gelecekte benzer davranışta bulunulmasına ilişkin “pekiştirme” (reinforcement) ya da “ket vurma” (inhibition) biçiminde kendini göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2002).

1.3.2. Kitle İletişim Araçları, Video Oyunları ve Saldırganlık

Bu başlık altında öncelikle, kitle iletişim araçlarında yer alan şiddetin bireyler üzerindeki etkileri üzerine yapılmış araştırmalara yer verilmekte, ardından video oyunları ve televizyonun saldırganlık içeren etkilerine ilişkin bir karşılaştırma sunulmaktadır. Son olarak da, tüm bu bilgiler ışığında, video oyunu oynama ve saldırganlık ilişkisi değerlendirilmektedir.

1.3.2.1. Kitle İletişim Araçlarında Yer Alan Şiddetin Bireyler Üzerindeki Etkileri

Geçmişten günümüze, şiddet içeren televizyon programları ve filmlerin saldırganlık üzerindeki etkilerini konu alan pek çok araştırma yapılmıştır. Bushman ve Anderson (2001) tarafından gerçekleştirilen bir meta-analiz çalışmasında, kitle iletişim araçlarında yer alan şiddete tanık olmanın saldırgan davranışı arttırdığını ortaya koymuştur.

Geçmişten günümüze dek gerçekleştirilen çalışmalar şiddet içerikli televizyon programlarını izleyerek büyüyen çocukların gelecekte daha saldırgan yetişkinler olduğunu göstermektedir (Anderson ve Carnagey, 2004; Wood ve diğerleri, 1991). Bulgular, şiddet içerikli televizyon programları izlemenin saldırgan biliş, duygu ve davranışlarda artışa neden olduğuna işaret etmektedir. Bushman ve Anderson'ın (2001) yukarıda sözü edilen meta-analiz çalışması, şiddet içerikli televizyon programı izlemek ile saldırganlık arasındaki ilişkinin; kalsiyum tüketimi ile kemik yoğunluğunun artması ya da kondom kullanımı ile HIV kapmama arasındaki ilişkilerden daha büyük bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır.

Kitle iletişim araçlarında yer alan şiddeti gözlemlemenin saldırganlık üzerindeki etkilerinin yanında başka bir etkisi de şiddete karşı duyarsızlaştırma etkisidir (Anderson ve Carnagey, 2004). Şiddet içeren film ya da televizyon programı izlemenin duyarsızlaştırma etkisinin hem kuramsal hem de deneysel altyapısı mevcuttur. Araştırma bulgularına göre, şiddet içeren film ya da televizyon programları (aksiyon filmleri, polis programları, şiddetli

boks müsabakaları) izleyen katılımcıların, şiddet içermeyen yayınları izleyen katılımcılara göre gerçek yaşamdaki şiddete karşı daha az duyarlılık gösterdikleri görülmektedir (Cline ve diğerleri, 1973; Thomas ve diğerleri, 1977). Thomas ve arkadaşlarının (1977) gerçekleştirdikleri bir çalışmada, katılımcıların bir bölümüne şiddet içerikli bir polisiye film, diğer bölümüne heyecanlı ancak şiddet içermeyen bir voleybol maçı izletilmiştir. Kısa bir aradan sonra katılımcıların okul öncesi çağıdaki iki çocuğun birbirlerine sözel ve fiziksel olarak saldırmalarını içeren bir görüntü izlemeleri sağlanmıştır. Polisiye film izletilmiş katılımcıların bu görüntülere voleybol maçı izletilen katılımcılara kıyasla daha az duygusal tepki verdikleri gözlenmiştir. Bir başka deyişle, önceden şiddet eylemine tanık olmak, bireyleri daha sonra gözlemleyecekleri şiddet eylemlerine karşı duyarsızlaştırmakta, normalde rahatsız olacakları bir eylemden etkilenmelerine engel olmaktadır. Sonuç olarak, şiddet içerikli film ya da televizyon programları izlemek şiddet kurbanlarına karşı kayıtsızlığa neden olmakta ve şiddetin günümüz dünyasının doğal bir parçası olarak kabul edilmesine yol açabilmektedir.

Thomas (1982) tarafından gerçekleştirilen bir başka çalışmada, filmlerde ve televizyon programlarında yer alan yüksek düzeyde şiddeti gözlemleyen üniversite öğrencilerinin yalnızca şiddeti daha fazla kabullenen fizyolojik tepkiler vermekle kalmadığı, buna ek olarak başka bir öğrenciye elektrik şoku verme olanağı tanındığında, şiddet içermeyen film ya da program izleyen katılımcılara kıyasla daha yüksek düzeylerde şok uyguladıkları ortaya konmuştur.

Şiddet içeren yayınlara maruz kalmak, aynı zamanda insanların şiddete ilişkin algısını da değiştirmektedir. Yapılan araştırmalar, çok sayıda cinsel şiddet içeren filmler izleyen katılımcıların, en son izledikleri filmin en az şiddet içerikli olduğunu ifade ettiklerini (Cline ve diğerleri, 1973; Linz ve diğerleri, 1988) ve şiddet içermeyen filmleri izleyen katılımcılarla kıyaslandığında tecavüz kurbanına daha az acıdıkları ve kurbanına daha çok sorumluluk yükledikleri sonucunu ortaya koymuştur (Dexter ve diğerleri, 1997; Linz ve diğerleri, 1988). Şiddet içeren film ya da televizyon programı izlemenin aynı zamanda,

şiddet kurbanına gösterilen yardım etme davranışında da azalmaya yol açtığı gözlemlenmiştir (Drabman ve Thomas, 1974; 1976)

1.3.2.2. Video Oyunu Oynama ve Saldırganlık İlişkisi

Şiddet içeren video oyunlarının, oyuncular üzerindeki etkilerini ele alan birçok bilimsel araştırma yürütüldüğü görülmektedir. Son dönemlerde yapılan meta-analiz çalışmaları, şiddet içerikli video oyunu oynamamanın saldırgan davranışı, bilişi, duyguyu ve psikolojik uyarılmayı artırdığını ve yardım etme gibi olumlu toplumsal davranışları (prosocial behavior) azalttığını göstermektedir (Anderson ve Carnagey, 2004).

İlişkisel araştırmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamak ile saldırgan davranış arasında olumlu bir ilişki olduğunu göstermektedir (Anderson ve Dill, 2000; Gentile ve diğerleri, 2003). Birçok deneysel ve deneysel olmayan çalışma da; şiddet içerikli video oyunu oynayan deneklerin, bu tür oyunlar oynamayanlara oranla daha çok saldırgan davranış sergilediklerini göstermektedir (Anderson ve Carnagey 2004, Graybill ve diğerleri, 1985; Kirsh 1998). Aynı zamanda, şiddet içerikli video oyunu oynamanın “saldırgan biliş”i artırdığı yönünde ilişkisel ve deneysel kanıtlar bulunmaktadır. Saldırgan senaryolar, bir durumun anlamlandırılmasında ve söz konusu duruma verilecek olası tepkilerde sapmaya yol açabilmektedir. Uzun süre video oyunu oynama durumu gibi, saldırgan bilişsel senaryolara tekrar eden erişim, bu senaryoları daha erişilebilir hale getirebilir ve gelecek yaşam olaylarında aktive edilmelerini ve sergilenecek davranışlara rehberlik etmelerini sağlayabilmektedir (Anderson ve Carnagey, 2004).

Lynch ve arkadaşlarının 2001 yılında yapmış oldukları ilişkisel bir çalışmada, daha sık ve uzun süre şiddet içeren video oyunu oynayan genç ergenlerin daha yüksek düzeyde düşmanca yükleme yanlılığı (hostile attribution bias) olduğu ortaya koyulmuştur. Düşmanca yükleme yanlılığı, bireyin düşmanlık içermeyen davranışları düşmanca niyetlerle gerçekleştirilen davranışlar olarak algılaması şeklinde tanımlanabilir (Lynch ve

diğerleri, 2001). Bu yanlılıđa sahip olan bireyler, davranışlarına bu değerdendirmeye dayandırarak yön vermektedirler. Bu bireylerin, saldırgan davranış sergilemeleri ve sosyal çevreye uyumsuz davranmaya daha yatkın olacakları görülmektedir (Anderson ve Carnagey, 2004).

Bushman ve Anderson (2002) ile Kirsch (1998), şiddet içerikli video oyunu oynayan genç yetişkinlerin, şiddet içermeyen video oyunu oynayan genç yetişkinlere göre, öykülerin gelişme bölümlerini öğrendikten sonra daha saldırgan sonlar geliştirdiklerini ortaya koymuşlardır. Her iki araştırmada da deneklerin bir bölümüne şiddet içerikli video oyunu oynatılmış, bir bölümünün de şiddet içermeyen video oyunu oynaması sağlanmıştır. Deneklere video oyunu oynandıktan sonra bir öykünün giriş ve gelişme bölümü okutulmuş ve kendilerinden öykünün nasıl sonlandırılabilceđi sorusunun yanıtı istenmiştir. Sonuç olarak, şiddet içerikli video oyunu oynayan katılımcıların daha saldırgan sonlar geliştirdikleri görülmüştür.

Kısaca, şiddet içerikli video oyunu oynamanın bilişsel sonuçlarını ölçmek üzere gerçekleştirilen araştırmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamanın, şiddet içermeyen video oyunu oynamaya kıyasla saldırganlık içeren düşüncelere daha çok yol açtığını göstermektedir (Örn; Anderson ve Dill, 2000; Graybill ve diğerleri, 1985; Kirsch, 1998; Lynch ve diğerleri, 2001).

Deneysel araştırmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamanın aynı zamanda saldırgan duygularda da artışa neden olabileceđini göstermektedir. Anderson ve Bushman'ın (2001) geliştirdikleri meta analiz çalışmasında, şiddet içerikli video oyunu oynamak ile saldırgan duygulanım arasında yüksek bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Funk ve arkadaşları (1999) video oyunu oynamanın bireyler üzerindeki etkilerini belirleme amacıyla bir araştırma geliştirmişlerdir. Bu araştırmada örnekleme oluşturan ilköğretim 3. ve 5. sınıf öğrencilerinin bir bölümüne şiddet içeren video oyunu, bir bölümüne ise şiddet içermeyen video oyunu oynatılmıştır. Araştırmanın sonucunda, şiddet

içerikli video oyunu oynayan katılımcıların gerilim seviyelerinde, şiddet içermeyen video oyunu oynayan katılımcılarından daha büyük bir artış gözlemlenmiştir.

Şiddet içerikli video oyunu oynamanın aynı zamanda, olumlu toplumsal davranışlarda (prosocial behaviors) azalmaya neden olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli video oyunu oynamanın duygusal yansımalarını ölçmek üzere gerçekleştirilen çalışmalar, şiddet içerikli video oyunu oynayan bireylerin, şiddet içermeyen video oyunu oynayan bireylere göre daha az olumlu toplumsal davranış sergilediklerini ortaya koymaktadır (Ballard ve Lineberger, 1999; Silvern ve Williamson, 1987; Wiegman ve Van Schie, 1998). Carnagey, Bushman ve Anderson (2007), şiddet içerikli video oyunu oynayan katılımcıların, şiddet içermeyen video oyunu oynayan katılımcılara göre, bir şiddet kurbanına yardım etme davranışlarının daha yavaş olduğunu, daha geç harekete geçtiklerini ortaya koymuşlardır. Anderson ve Bushman (2001), sekiz farklı çalışmayı içeren bir meta-analiz çalışması yapmışlar ve sonuç olarak, video oyunu oynamanın olumlu toplumsal davranışı azalttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Murphy ve arkadaşlarının (1991) yapmış oldukları çalışmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamanın şiddet içermeyen video oyunu oynamaya kıyasla, kalp atışlarında, sistolik ve diastolik kan basınç düzeylerinde artışa neden olduğu sonucunu ortaya koymuştur. Birçok araştırma, şiddet içerikli video oyunu oynamak ile psikolojik uyarılma düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2001). Örneğin, Ballard ve Wiest (1996), şiddet içerikli bir oyunun (Mortal Kombat'ın kan içeren sürümü) şiddet içermeyen ya da daha az şiddet içeren bir video oyununa (Mortal Kombat'ın kan içermeyen sürümü) kıyasla sistolik kan basıncı düzeyinde artışa yol açtığı sonucuna ulaşmışlardır. Koepp (1998) ve arkadaşlarının gerçekleştirdikleri bir çalışmada, yetişkin erkeklerin beyinlerinin şiddet içerikli video oyununa tepki olarak daha çok dopamin salgıladığı ortaya konmuştur. Buna ek olarak Lynch (1999a, 1999b) şiddet içerikli video oyunları oynamanın saldırgan eğilimleri yüksek olan çocuklar üzerinde diğerlerine kıyasla daha büyük etkileri olabileceğini öne sürmektedir. Saldırgan eğilimleri

yüksek olan çocukların bu tür oyunlar oynadıktan sonra kalp atışı, kan basıncı, adrenalin, testosteron, noradrenalin ve kortizol seviyelerinde daha büyük artışlar gözlenmiştir.

Şiddet içerikli video oyunları oynamak, belirli fizyolojik değerleri arttırmakla birlikte, gerçek hayattaki şiddete duyarsızlaşmayı da beraberinde getirmektedir. Carnagey ve arkadaşları (2007), 20 dakika süresince şiddet içerikli video oyunu oynayan katılımcıların, şiddet içermeyen video oyunu oynayan katılımcılara göre, gerçek hayattan alınmış şiddet sahnelerini izlerken daha az tepki verdiklerini, kalp atışlarının daha düşük olduğunu ortaya koymuşlardır.

1.3.2.3. Saldırganlık İçeren Video Oyunları ve Televizyon Programlarının Bireyler Üzerindeki Etkilerinin Karşılaştırılması

Video oyunlarının saldırgan davranış üzerindeki olumsuz etkilerinin televizyon yayınlarıyla karşılaştırıldığında daha yüksek olduğunu ifade etmek mümkündür (Anderson ve Carnagey, 2004).

Şiddet içeren video oyunlarının saldırgan davranış üzerindeki etkisinin televizyona kıyasla neden daha fazla olduğuna ilişkin açıklamalar aşağıda maddeler halinde sunulmaktadır (Demirtaş Madran, 2006: 468-469);

1. Şiddet içeren video oyunlarında oyuncunun şiddet eylemini gerçekleştiren (yaralayan, öldüren, cezalandıran vb.) karakterin bakış açısını alması söz konusudur. Sosyal öğrenme kuramına göre kitle iletişim araçlarında canlandırılan karakterler, saldırgan davranışların ödüllendirilmesi/cezalandırılması, yasaklanması/yüreklendirilmesi koşullarına göre taklit edilir ve model alınırlar. Model alma, yeni davranışların öğrenilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Çalışmalar, kitle iletişim araçlarında (televizyon, video oyunu, film vb.) saldırgan modellerin izlenmesinin bu yönde davranışların sergilenme sıklığında anlamlı artışlara yol açtığını göstermektedir.

2. Video oyunları, doğaları gereği etkin katılım gerektirir. Televizyonun aksine video oyunu oynayan birey izleyici değildir; eylemleri gerçekleştiren, olayların akışını değiştiren baş aktördür. Oyuncunun şahit olacağı bir sonraki sahne, oyuncunun oyundaki karakteri nasıl kontrol ettiğine bağlıdır. Video oyunu oyuncularını, ekranda gördükleri şiddetten kendileri sorumludurlar. Tetiği çeken ve kılıçları savuran oyuncuların kendileridir. “Etkin katılım”, “uygulamalı eğitim” ya da “deneyerek öğrenme” en iyi öğrenme yollarındandır. Televizyon izlemek edilgen bir eylemdir, buna karşılık şiddet içerikli televizyon programlarının saldırgan davranış üzerindeki olumsuz etkisi çok sayıda araştırma tarafından ortaya konmuştur.
3. Video oyunları oyuncunun tüm dikkatini oyuna ve oyundaki görevine odaklanmasını gerektirir. Birey televizyon izlerken tüm dikkatini ekrana vermek zorunda değildir. Başka birşey düşünürken ya da başka birşeyle ilgilenirken de televizyon izlenebilmektedir. Buna karşılık video oyunları yüksek düzeyde odaklanma gerektirmektedir (Demirtaş Madran, 2006:468). Yüksek düzeyde odaklanma olmadığında oyuncunun hedeflerinde bir başarısızlık söz konusu olmaktadır. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında bu etki oyuncunun ait olduğu sosyal gruptan çıkarılmasına, diğer oyuncular tarafından hatalı ya da beceriksiz olarak nitelendirilmesi riski söz konusu olduğundan çok daha ön plandadır. Bu da, oyuncunun kesintisiz bir biçimde ekranı izlemesi ve gösterilecek olan herhangi bir potansiyel şiddet görüntüsüne odaklanması anlamını taşımaktadır (Anderson ve Carnagey, 2004).
4. Şiddet içeren video oyunları tekrara dayalıdır ve bu tekrarlar saldırgan davranışlar için adeta bir tür prova görevi görmektedir. Tekrar sayısı ile öğrenme arasında doğrusal yönde pozitif bir ilişki vardır. Kitle iletişim araçlarında saldırgan davranış tekrar edilerek sunulmazken, video oyunlarında şiddet eylemleri sayısız kere tekrar edilmektedir.
5. Şiddet içeren video oyunlarında saldırgan davranışların tüm ayrıntılarının adım adım prova edilmesi söz konusudur. Buna karşılık televizyon programlarında

ancak edilgen bir eylemden bahsetmek mümkündür. Bir davranışın “bütün” olarak aşama aşama uygulamak, tek bir parçanın görülmesi ya da taklit edilmesinden daha etkili bir öğrenme yolu olarak kabul edilmektedir.

6. Ödüllendirme öğrenmeyi artırır ve video oyunları ödüllendirme sistemi üzerine kuruludur. Buna karşılık şiddet içeren televizyon programlarında izleyicinin elde edeceği sanal ya da gerçek herhangi bir ödül söz konusu değildir. Bir bireyin günlük yaşamında ya da video oyununda tanık olduğu bir davranışı çözüm yolu olarak benimseyebilmesi için bireyi o yönde davranmaya itecek bir güdülenme olması gerekmektedir. Bu güdülenme de davranışın ödülle mi yoksa cezayla mı sonlanacağıyla ilişkilidir.
7. Televizyon programlarında ya da filmlerde şiddet gözlemleyen insanlar kendilerini şiddeti gerçekleştiren karakterlerle özdeşleştirebilseler de bu her zaman karşılaşılan bir durum değildir. Video oyunu oyuncuları, kontrol ettikleri oyun karakterleriyle özdeşleşmeye mecburdurlar. Oyuncuların bir video oyunu karakterinin kimliğine bürünmeleri ve şiddeti gerçekleştiren karakter “olmaları” gerekmektedir. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında, oyuncuların kontrol ettikleri karakterin fiziksel görünümünü, cinsiyetini, ismini ve daha birçok özelliğini değiştirmelerine olanak sağlanmaktadır. Bu bir oyuncunun, video oyununda kendisinin görsel bir kopyasını yaratmasını olanaklı kılmaktadır. Bu tür oyunlarda, oyuncuların karakterlerini yaratma olgusu bir seviye yukarı taşınarak, oyuncuların oyun içindeki dünyayı tamamen gerçek olarak algılamaları ve oyun içinde oyuncular arası konuşmalar dahil bütün eylemlerini bu gerçek üzerine kurmaları beklentisi yaygın olarak gözlenebilmektedir. Şiddet içerikli televizyon programları üzerine yapılan araştırmaların (Huesmann ve diğerleri, 2003; Leyens ve Picus, 1973; Turner ve Berkowitz, 1972) sonuçlarına göre, şiddeti gerçekleştiren bir karakterle özdeşleşme, medyanın şiddet etkisini arttırmaktadır.
8. Anderson ve Carnagey’e (2004) göre, çok fazla şiddet içeren filmlerde bile, şiddet süreklilik arz etmemektedir. Televizyon programı ya da filmlerin olaylar dizisini güçlendiren, romantizm ya da mizah temalarına sahip şiddet içermeyen

sahneleri mevcuttur. Bu video oyunları için geçerli bir durum değildir. Video oyunlarında şiddet hemen hemen süreklilik arz etmektedir. Oyuncu sürekli olarak bir sonraki düşmanı vurmaya hazır olmalı ve kanlı sonuçlarına şahit olmalıdır. Oyuncular neredeyse aralıksız olarak kan pıhtısı, kan ve acı çığlıklarına tanıklık etmektedir. Bu olumsuz görüntü ve seslere, olumlu duyguları harekete geçiren başarı puanları elde etme, yeni silahlar, seviye atlama, diğer oyuncuların takdirini kazanma gibi olumlu olaylar eşlik etmektedir. Bu nedenle, görsellik televizyon ve video oyunlarında eşit olsa bile, şiddete tanık olma durumunda duyarsızlaşma, video oyunlarında televizyona göre daha fazla olmaktadır.

Sonuç olarak, video oyunlarının etkilerinin televizyon programlarına kıyasla daha yüksek olmasının altında yatan nedenler, televizyon ve video oyunu arasındaki farklara dayanmaktadır. Video oyunları yüksek düzeyde dikkat gerektirdiği için oynarken bireyin oyuna tümüyle konsantre olması gerekmekte; video oyunlarında oyuncu kendisini şiddeti uygulayan oyun karakteriyle daha çok özdeşleştirmekte; video oyunlarında şiddet içeren hareketler sıkça tekrarlanarak daha çok pekiştirilmekte ve video oyunlarında şiddet içeren sahneler televizyon programlarına kıyasla daha sık yer almaktadır.

1.3. Bağımlılık

Bu başlık altında, bağımlılığın tanımı ve ana bileşenleri ele alınmaktadır. Video oyunu bağımlılığı, literatürde yer aldığı üzere internet bağımlılığıyla ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Genel bir video oyunları bağımlılığı tanımından hareketle çok oyunculu çevrimiçi video oyunu tanımı ve özellikleri göz önünde bulundurularak çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ve bağımlılık ilişkisi irdelenmiştir. Son olarak da, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığının kuramsal çerçevesi sunulmaktadır.

Shaffer, Hall ve Bilt'e (2000) göre bağımlılık başlıca üç temel özellik taşımaktadır; birincisi, o şey için deli olmak veya ona sahip olmak için çok güçlü bir istek duymak, ikincisi zaman zaman kontrolünü kaybetmek, son olarak da ısrarcılık. Ziyalar'a (1999) göre bağımlılık, bir maddenin organik bir hastalığın belirtilerini ortadan kaldırma amacını gütmeyen, tekrarlanan dozlarla ve artan miktarlarda alınması sonucu ortaya çıkan önüne geçilmez bir arzudur ve kesilmesi halinde bir takım ruhsal ve bedensel rahatsızlıklar ortaya çıkmaktadır. Bu tanımda da olduğu gibi, birçok kişi için bağımlılık kavramı tedavi gerektirecek kadar ciddi bir durum olarak ele alınmaktadır. Tarhan (2011:20) ise bağımlılığı şöyle açıklamaktadır, "bağımlılık, zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüksedici, kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanır".

Genel olarak bağımlılık, *kimyasal* ve *davranışsal* olarak iki grupta incelenmektedir. Kimyasal bağımlılık alkol bağımlılığı ve uyuşturucu bağımlılığına karşılık gelirken, davranışsal bağımlılıklar ise alışveriş bağımlılığı ya da kumar bağımlılığı gibi zarar veren alışkanlıklara bağlı davranışlara karşılık gelmektedir (Griffiths, 1996b).

Bağımlılık kavramını ilk olarak İsveçli bir tıp doktoru olan Magnus Huss, alkolün kötü etkileri hakkındaki araştırma bulgularına dayanarak 1849 yılında yayımlanan "Alcoholismus Chronicus" adlı kitabında ele almıştır (Akt; Sournia, 1990:43). O yıldan günümüze dek nörolog, psikiyatrist, farmakolojist ve biyologlar tarafından bağımlılık kavramını açıklamak amacıyla çeşitli modeller oluşturulmuş, ancak bağımlılığın ne olduğuna ilişkin kapsamlı bir tanıma ulaşılamamıştır.

West (2006:174), bağımlılık kavramının "davranışsal" boyutunu ele alan bir tanım önermektedir;

Bağımlılık sosyal bir yapıdır, eşsiz bir biçimde tanımlanabilecek bir obje değildir. Önerilen yaklaşıma göre, bağımlılık genel olarak 'güdüsel sistem' üzerinde 'kontrolden çıkan', ödül arayışı içinde olan kronik bir durum olarak görülmektedir.

Yukarıdaki bağımlılık tanımında doğrudan bireyin 'güdüsel sistem'ine atıfta bulunmaktadır. Güdüsel sistem, bağımlı davranışın ortaya çıkmasından önce, depresyona yatkınlık ya da duyarlılık gibi bireyin belirli kişisel özellikleriyle ilişkilidir. Ayrıca kullanıcının sosyal ve fiziksel çevresinde gerçekleşen süreçleri de kapsamaktadır. Fakat yine de bu tanım da bağımlılık kavramının tüm özelliklerini vurgulamamaktadır.

Genel olarak bağımlılık kavramı yasadışı madde ve alkol kullanımını içermektedir. Fakat bağımlılığı aslında hangi etmenlerin oluşturduğunun net bir açıklamasını yapmak güçtür. Son dönemlerde kumar, seks, yemek yeme, spor yapma, alışveriş yapma, para harcama, internet kullanma, bilgisayar oyunları oynama gibi çok çeşitli davranış biçimlerinin bağımlılığa neden olduğu görüşü ağırlık kazanmaktadır (Griffiths, 1999; Ögel, 2012; Tarhan ve Nurmedov, 2011).

Patolojik düzeyde internet kullanımının neden olduğu internet bağımlılığı teknolojik bağımlılık olarak değerlendirilmektedir (Young, 1996). Bu bağlamda, başta internet erişimini gerekli kılan çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının yarattığı bağımlılığın ve genel anlamda video oyunu bağımlılığının da teknolojik bağımlılık sınıfında yer aldığını ifade etmek mümkündür. Video oyunu oynama davranışı incelendiğinde, bağımlılık oluşturucu ve pekiştirici özellikler taşıdığı görülmektedir. Çevrimiçi video oyunu bağımlılığı ise teknolojik bağımlılıklar arasında bireyin en etkin rol oynadığı bağımlılık türü olarak değerlendirilmektedir.

1.4.1. Video Oyunu Bağımlılığı

Video oyunu bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalarda kullanılan yöntemin çıkış noktasını internet bağımlılığı üzerine yürütülmüş olan araştırmalar oluşturmaktadır. İnternet bağımlılığı, kullanıcının çevrimiçi kullanımını denetleme yeteneğini, ilişkisel, mesleki ve sosyal sorunlara neden olabilecek derecede etkileyebilen, yeni ve genellikle tanınmamış bir klinik rahatsızlık olarak tanımlanmaktadır (Young, 2004:404).

Young'ın belirlediği internet bağımlılığı tanı ölçütleri şöyle sıralanmaktadır (Young, 2004:404);

1. İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş (sürekli olarak interneti düşünme, internette yapılan etkinliklerin hayalini kurma, internette yapılması planlanan bir sonraki etkinliği düşünme vb.),
2. Doyum almak için giderek daha fazla oranda internet kullanma ihtiyacı duyma,
3. İnternet kullanımını kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimlerin olması,
4. İnternet kullanımının azaltılması ya da tamamen kesilmesi durumunda huzursuzluk, çökkünlük ya da kızgınlık hissedilmesi,
5. Başlangıçta planlanandan daha uzun süre internette kalma.
6. Aşırı internet kullanımı nedeniyle aile, okul, iş ve arkadaş çevresiyle sorunlar yaşama, eğitim veya kariyer ile ilgili bir fırsatı tehlikeye atma ya da kaybetme,
7. Başkalarına (aile, arkadaşlar, terapist, vb.) internette kalma süresi ile ilgili yalan söyleme,
8. İnterneti sorunlardan kaçmak veya olumsuz duygulardan (örn: çaresizlik, suçluluk, çökkünlük, kaygı) uzaklaşmak için kullanma.

İçinde bulunduğumuz yeni video oyunu dönemi içerisinde, oyun araçlarının gelişmesine paralel olarak, video oyunları da gelişmiş, oyun kültürü geniş kitleleri etkisi altına alarak “video oyunu bağımlılığı” olgusu gözle görülür bir sorun haline gelmiştir. Çevrimiçi oyunlarda harcanan zaman ve bu oyunların süreklilik arz etmesi göz önünde bulundurulduğunda, video oyunu bağımlılığı konusunda en çok risk altında olan bireylerin çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireyler olduğu sonucuna ulaşmak mümkündür.

Fisher (1994), DSM-IV¹⁵'ün patolojik kumar ölçütlerini kullanarak, patolojik bilgisayar oyunu oynama oranını belirlemek için yeni bir ölçek geliştirmiştir. Toplam 493 kişiye uygulanan ölçekte dört veya daha fazla maddeyi işaretleyenler “ağır kullanıcı” olarak tanımlanmaktadır. Sözü edilen çalışmanın örnekleminin %6'sı bu tanıma uymaktadır. Geçmişte yapılmış araştırmaların sonuçları (Fisher, 1994; Young, 1996; 2004) , patolojik internet kullanımı olarak tanımladığımız psikolojik rahatsızlığın internet oyunlarının patolojik biçimde oynanmasından dolayı ortaya çıkabileceğine işaret etmektedir.

İnternet bağımlılığı kavramının ortaya çıkış yılı olan 1996'yı takiben internet ve bilgisayar bağımlılığı üzerine birçok araştırma yürütülmüştür. Video oyunu bağımlılığı üzerine yapılan az sayıdaki araştırma (Charlton ve Danforth, 2007; Grüsser ve diğerleri, 2007; Kelly, 2004; Ko ve diğerleri, 2009; Koepf ve diğerleri, 1998; Mehroof ve Griffiths, 2010; Rehbein ve diğerleri, 2010; Wan ve Chiou, 2006; Young, 2009) da, geçmişte yapılmış olan internet bağımlılığı araştırmalarının oluşturmuş olduğu temellere dayanmaktadır.

Video oyunu bağımlılığına ilişkin tipik davranış biçimleri, çok uzun süreler video oyunu oynama, okulda/işte uyuyakalma, görev ve sorumluluklarını yerine getirememe, video oyunu kullanımı hakkında yalan söyleme, video oyunu oynamayı sosyal çevre ile gerçekleştirilebilecek etkinliklere tercih etme, sosyal gruplardan ayrılma, video oyunu oynanmadığı zamanlarda öfke ya da düşmanlık gösterme olarak özetlenebilir (Orzack, 2003). Video oyunu bağımlılığıyla ilişkilendirilen tıbbi belirtiler ise, karpal tünel sendromu (el bileğinden geçen sinirlerin sıkışmasına ilişkin bir hastalık), uyku bozukluğu, boyun, sırt ve baş ağrıları, gözlerde kuruluk, kişisel hijyeni ihmal ve yemek yemede düzensizlik olarak belirtilmektedir (Orzack, 2003).

¹⁵ Amerikan Psikiyatri Birliği (APB) 'nin yayınlamış olduğu “Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı IV” (Diagnostic and Statistical Manual of Disorders, DSM-IV).

Kendilerini “bir grup eski video oyunu bağımlısı” olarak adlandıran bireylerin ve yakınlarının gönüllü olarak internet üzerinden açtıkları forum¹⁶, video oyunlarının bağımlılık yaratma gücü üzerine gösterilebilecek ilgi çekici örneklerden biridir. Forum, *World of Warcraft* oyununu uzun süreler oynamış oyun bağımlısı bireylerin oyunu ne kadar süreyle oynadıklarını, oyuna nasıl bağımlılık geliştirdiklerini, tekrar oynama dürtüsüyle nasıl başa çıktıklarını paylaştıkları iletilerden oluşmaktadır.

Bilgisayar kullanımına bağlı bağımlılık yaratması olası diğer olgular gibi video oyunu bağımlılığı da henüz klinik olarak kabul edilmemiştir. 2007 yılında Amerikan Psikiyatri Birliği'nin uygulaması olan Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM)'nda video oyununun bağımlılığı “alanda henüz yeterli veri bulunmadığı” notu düşülerek olumsuz olarak değerlendirilmiştir (Akt. Rehbein ve diğerleri, 2010). Devam eden araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda 2012 yılı DSM-V' de video oyunu bağımlılığı tanısının yayımlanması beklenmektedir (Lemmens ve diğerleri, 2009).

1.4.2. Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunları ve Bağımlılık İlişkisi

Geçtiğimiz yıllarda oyun oynayan kitleler tarafından en çok tercih edilen oyunlar olan çok oyunculu çevrimiçi video oyunları internet bağlantısı gerektiren oyunlardır ve genel olarak bilgisayar üzerinden oynanmaktadır. Bu nedenle bir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlısını, oyun internet erişimi gerektirdiği için aynı zamanda bir internet bağımlısı olarak tanımlayabilmek mümkündür. İnternetin sağladığı iletişim olanakları, çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda da bulunmaktadır. Söz konusu iletişim olanakları bu tür oyunlarda ek yazılımlar ya da oyun üreticileri tarafından sağlanmaktadır. Bu oyun türüne ilişkin bağımlılık, kişilerarası iletişimi olanaklı kılan özelliği nedeniyle internet bağımlılığını tanımlayan temel ilkeler ışığında açıklanmaktadır. İnternet bağımlılığı yaklaşımı çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının sorunsal kullanımını diğer dürtüsel kontrol bozukluklarına benzer biçimde “davranışsal bağımlılık” olarak değerlendirmekte

¹⁶ Wowaholics Forum Page. < <http://www.wowaholics.org/>>.

ve bu tanısal özelliklere sahip bireylerin sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler deneyimlemesine dayanmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2003; Ng ve Wiemer-Hatings, 2005).

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, özellikle çocuklar ve ergenler arasında en hızlı yayılan internet bağımlılığı biçimi olarak nitelendirilmektedir (Young, 2009). Alkol ya da uyuşturucu bağımlılığında olduğu gibi, video oyunu oynayan bireyler de bağımlılığa ilişkin birçok tipik belirti göstermektedirler (Grüsser ve diğerleri, 2007). Video oyunu oynayan bireylerin zihinleri oyun oynama ile meşguldür, oyun kullanımları hakkında yalan söylerler, hayatlarındaki diğer sosyal etkinliklere olan ilgilerini kaybederler, aile ve arkadaş çevrelerinden koparlar ve video oyununu psikolojik bir kaçış olarak kullanırlar (Young, 2009).

Genel olarak bağımlılık, sinirbilim (nörobilim) ve psikolojinin belirlediği ölçütler kullanılarak açıklanmıştır (Brown, 1997; Charlton ve Danforth, 2004; Depue ve Collins, 1999). Video oyunu bağımlılığı üzerine yürütülen az sayıdaki araştırma, video oyunlarının oyuncuların üzerindeki olumsuz etkilerini destekler niteliktedir. Griffiths, Chappell ve Davies (2003), tek oyunculu video oyunlarının yapısal özellikleri ve bu özelliklerden hangilerinin oyuncuyu oyun oynamaya yönlendirdiği üzerine çalışmışlardır. Araştırmacılar tarafından, çok oyunculu çevrimiçi rol yapma türü gibi karmaşık oyunların video oyunu bağımlılığının yolunu açtığı düşünülen birçok farklı etmen öne sürülmüştür. Bunlar, işlevsiz uğraşı (Wan ve Chiou, 2006), düşük ebeveyn desteği (Rehbein ve diğerleri, 2010), okula bağlı davranış problemleri (Rehbein ve diğerleri, 2010), yüksek derecede saldırganlık, şiddeti sosyal yaşamın ve bireyin davranış repertuarının asıl parçalarından biri olarak kabul etmedir (Grüsser ve diğerleri, 2007). Sonuç olarak, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının sorunsal (kötüye) kullanımı, bireyin yaşamında psikolojik, sosyal, okula/işe dayalı güçlüklerin ortaya çıkmasına neden olan bir davranış olarak tanımlanmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2003; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ve saldırganlık kavramını birlikte ele alan Mehroof ve Griffiths (2010)'in yürütmüş oldukları çalışma, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık arasında olumlu bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular, saldırgan davranışın çevrimiçi oyun bağımlılığı yaratmasını kolaylaştırdığını ileri sürmektedir. Ayrıca Ko ve arkadaşları (2009) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada, yüksek düzeyli saldırganlığın bireylerin ödül kazanmaları gibi amaç odaklı davranışlarla bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yürütülen araştırmalarda, video oyunu bağımlılığı, internet ve bilgisayar bağımlılığını oluşturan esaslarla ilişkilendirilerek açıklanmıştır. İnternet ve bilgisayar bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar incelenerek bir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı tanımı yapılmıştır (Charlton ve Danforth, 2004). Bu tanımda, oyuncular önce “yüksek bağımlılık” evresinden başladıkları, bu evrede oyuncuların oyun oynamaktan zevk almakta oldukları ve bilişsel yerleştirme, aşırı mutluluk ve yüksek dereceli tahammülün olumsuz etkilerini düşük düzeylerde hissettiklerine dikkat çekilmektedir. Bu noktada bazı oyuncular “bağımlılık” evresine, davranışsal yerleştirme, içsel ve kişilerarası çatışma, uzaklaşma, kötüye gitme/eski haline dönme gibi çok daha ciddi ve olumsuz etkileri deneyimleyerek geçiş yapmaktadırlar. Bireyin bağımlılık evresine geçişi bazı oyuncularda dışarıdan açıkça gözlemlenebilmekte, ancak bazı oyuncularda bu durum kolayca anlaşılammamaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının etkilerini iletişim alanında inceleyen araştırmacılarından Nicholas Yee (2006), “gerçeklerden kaçış” ve “etki altına alma/güdümlenme” (diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma gibi)'nin oyuncuları oyun oynamaya yönlendiren iki temel öge olduğunu öne sürmektedir. Charlton (2002) ise, “sosyalleşmeden kaçış”ı oyuncuları oyun oynamaya teşvik ettiğini iddia etmektedir. Gerçekleştirilen çalışmalar (Charlton, 2002; Yee, 2006) değerlendirildiğinde, çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin yüksek bağımlılık evresinden bağımlılık evresine geçişinde önemli rol oynayan öğeleri *gerçeklerden kaçış*, *etki altına alma* ve *sosyalleşmeden kaçış* olarak ifade etmek mümkündür.

Sonuç olarak, bağımlılık literatürünün açıklamaları ile oyuncu davranışları büyük oranda örtüşmektedir. Literatürde henüz gelişim aşamasında olduğu kabul edilen video

oyunu bağımlılığı konusu, bazı oyun üreticilerin olumsuz tepkilerini çekse de, birçok oyun üreticisi firma video oyunları ve bağımlılık ilişkisini anlamlandırmanın önemli olduğunu belirtmektedir. Video oyunu oynayan insan sayısının her geçen gün daha çok artış gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda, oyun bağımlılığı gelecekte daha çok insanı etkileyecek bir sorun olarak karşımıza çıkacaktır.

1.4.3. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Kuramsal Çerçevesi

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ve bağımlılık ilişkisi, davranışsal bağımlılıklara yönelik olarak geliştirilen *Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli* (Hedonic Management Addiction Model) (Brown, 1991; 1993; 1997) ve *Bileşik Bağımlılık Modeli* (Component Model of Addiction) (Griffiths, 2005) ile açıklanmaktadır.

Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'nde bağımlılık, keyif elde etme çabasının kötü yönetimi (mismanagement of the pursuit of pleasure) olarak tanımlanmaktadır (Brown, 1997:18). Brown'a (1997:19) göre, bağımlılığın temel özelliği kalp atış hızı ile ölçülebilecek olan "*heyecan*"dır. Bundan dolayı, heyecan artışına neden olan her davranışın bağımlılık yapma olasılığı bulunmaktadır.

Brown (1993; 1997)'a göre tüm insanlar belirli eylemleri kendilerini mutlu etmek amacıyla gerçekleştirmektedirler. Bazı insanlar, aşamalı olarak ya da güçlü bir uyarının aniden keşfedilmesiyle birlikte, uzun vadedeki amaçlarının başarısızlığa uğraması pahasına bu güçlü uyarı artan bir biçimde, sürekli olarak haz almak amacıyla kullanmayı öğrenmektedirler. Brown (1993; 1997) bağımlılığı, bireyde "güdüsel tekelleşme" (motivational monopoly) (Brown, 1997) niteliği kazanmış bir eylem anlamına gelen "değerden bağımsız" bir kavram olarak açıklamaktadır ve bu eylem çoğu zaman bireye bir yarar sağlamaktadır.

Bu modele göre bir bağımlılık, en yüksek gücüne ve hızına tekrarlanan davranışlara yönelik olarak birçok olumlu geribildirim alınması döngüsel hale geldiğinde ulaşmaktadır (Brown, 1997). Daha önce de belirtildiği gibi çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ödül ve tekrar sistemine dayalı eğlence araçlarıdır. Bu oyunları oynayan oyuncular, çok az çaba göstererek ve bu süreçten haz duyarak başarı elde etmektedirler. Bu başarıların ödüllendirildiği oyun sisteminde ise olumlu geribildirim ödül olarak kendini göstermektedir. Az çaba harcanarak sağlanan başarıyı tekrar elde etme isteği ve oyunun tekrarlar üzerine kurulu olması nedeniyle, olumlu geribildirim döngüsel bir süreç haline almaktadır.

Brown'a (1997: 27) göre, "bağımlılıklar bağımlı bireyin davranışı keyif veren duyguları sürdürme amaçlı kullanabildiğini farkettiğinde" başlamaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlar oynayan bireylerde keyif veren duygular çok çeşitli olabilmektedir. Bireyin psikolojik ve fiziksel durumuna göre bunlar (Charlton, 2002; Griffiths ve diğerleri, 2003; Yee, 2006)

- Diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma/onları etki altına alma,
- Sorumluluk duygusu olmaksızın hoş zaman geçirme,
- Oyun içinde etkileşim kurabildiği sosyal bir çevreye sahip olma ve topluluk içinde hissedilen aidiyet duygusu,
- Başarı elde ederek diğerleri tarafından takdir edilme, saygınlık kazanma,
- Gerçek hayatta sergileyemediği davranışları sanal ortamda gerçekleştirebilmenin bireyde yarattığı haz olarak çeşitlendirilebilmektedir. Bu davranışlar, hayal gücü kuvvetli bireylerde uçmak, büyü yapmak gibi eylemler olabilir, şiddete eğilimli bireylerde ise saldırgan davranışların anlatım bularak ödüllendirilmesi ya da fiziksel engelli bir bireyin sadece koşabilmesi olarak değerlendirilebilir.

Birey, keyif veren bu davranışları terk etmek yerine daha uzun süre haz duyabilmek için aynı yönde davranma eğilimindedir. Bağımlılık tam da bu noktada başlamaktadır (Brown, 1997: 27).

Olumlu geribildirim döngüsü, haz isteğinin güçlenmesinin ve bağımlılığın yolunu açan bir dizi bilişsel başarısızlıklarla başlamaktadır. Diğer bir deyişle, sıklıkla başarısızlığa uğrayan bireyler için başarı elde etme sonucunda yaşanan olumlu duyguların değeri artmaktadır. Dolayısıyla bireyler daha çok çaba harcayarak bağımlı olmaktadır. Bireyi başarıya ulaştıracak davranış biçimi tek ve belirli bir davranışsa ve ödül yalnızca tek bir kaynak tarafından sağlanıyorsa eylem çok daha fazla önem kazanmaktadır (Brown, 1997). Bu bağlamda, sosyal hayatında birçok başarısızlıkla karşılaşmış bir bireyin, çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayarak başarı ve ödül elde etme isteğinin daha fazla olduğu varsayılabilir. Özellikle bireyin yaşamında başarı elde edebileceği kaynaklar sınırlı ise bu istek daha güçlü olmaktadır. Birey oyun içinde başarısızlığa uğradıkça, kaybedeceği birşeyi olmaması düşüncesiyle daha çok çaba harcamaktadır. Bu çabanın sonucunda başarıya ulaştığında ise hissettiği olumlu duygular, harcadığı çaba ile doğru orantılı olmaktadır. Oyuncu bir defa başarıya ulaştıktan sonra, başarıma duygusunu tekrar tekrar yaşama dürtüsüyle oyun içinde başarılar elde edebilmek için daha çok çaba harcamaya devam etmektedir. Bu durumun farkında olan oyun üreticileri oyun içinde bazı görevleri hem uzun vadeli hem de zor yapmaktadırlar. Böylece oyuncu, gösterdiği çabaların sonucunda hissettiği olumlu duyguları tekrar yaşayabilmek için öldürülecek düşmanlar listesine yenilerini ekleyerek oyun bağımlısı olmaktadır. Örneğin, günümüzde en çok oyuncuya sahip olan çok oyunculu çevrimiçi oyun olarak kabul gören *World of Warcraft* oyununda oyuncuların kullandıkları silahlar kalitelerine göre sınıflandırılmaktadır. Oyunun her sürümünde mevcut silahlara yenileri eklenmekte ve her sürümde belirli bir ırk veya sınıfın kullanımına özel “efsanevi silahlar” tanıtılmaktadır. Efsanevi silahlar çok üstün özelliklere sahiptirler. Bu silahlara sahip olabilmek için bir dizi zor görevi tamamlamak gerekmektedir. Bu görevlerin bazıları büyük gruplarla, bazıları bireysel olarak tamamlanabilmekte ve oyuncu, ortalama olarak 3-4 aylık bir sürecin sonunda silahını elde edebilmektedir. Oyunculara saygınlık kazandırması nedeniyle efsanevi bir silaha sahip olmak büyük bir başarı olarak nitelendirilmektedir.

Bu modele göre bağımlılıklar klasik koşullanmanın davranışı güçlendirmesi ve bilişsel çarpıtmanın (cognitive distortion) davranışa giden yoldaki engelleri ortadan kaldırması yoluyla döngüsel bir yapıya dönüşmektedir (Brown, 1997: 41). Brown (1997) bilişsel çarpıtmanın bağımlılığın yoğunluk kazanmasının ve şiddetlenmesinin belirtisi

olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, bağımlı bir birey, kendisi gibi bağımlı bir birey olan arkadaşına katılmadığı takdirde yalnız kalacağı gerekçesiyle video oyunu oynamayı sürdürebilmektedir (Brown, 1997: 40).

Brown (1991; 1993; 1997)'ın Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'ne göre bağımlılık sürecinde ortaya çıkan “davranışsal yerleştirme”, “çatışma”, “uzaklaşma” ve “kötüye gitme/eski haline dönme”, bu oyunları oynayan bireylerin deneyimledikleri aşamalardır. Bu tür oyunlar oynayan bireyler zamanlarının büyük bir kısmını bu oyunlara ayırmaktadır. Oyuncular başarı sağlamak amacıyla şiddet içeren eylemleri sıklıkla gerçekleştirmektedirler. Bu başlangıç süreci, davranışsal yerleştirme olarak açıklanmaktadır. Zamanla sosyal hayatlarından uzaklaşan bireyler sosyal çevrelerinden olumsuz tepkiler almaya başlamaktadırlar. Zamanının büyük bir kısmını oyun oynayarak değerlendiren bir oyuncu yaşamındaki bazı sorumlulukları (okul, iş, aile vb.) yerine getirmekte güçlük çekmektedir. Sosyal hayatta yerine getirilmeyen sorumluluklar, olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (okul başarısında düşüş, aile içi çatışma, sosyal çevreden dışlanma vb.). Bunun sonucunda, birey yaşamakta olduğu süreçten rahatsızlık duyabilmekte ve bu rahatsızlık kişinin kendisiyle çatışmasına da neden olabilmektedir. Aynı zamanda sosyal çevresi bu süreçteki aksaklıkların farkına vararak bireyle karşılıklı bir çatışma içerisine girebilmektedir. Bu sürecin ne kadar devam edeceği bireyin yapacağı seçimlere bağlıdır. Bir noktadan sonra birey, yardım alarak ya da bireysel olarak bağımlılığının farkına vararak oyundan uzaklaşmayı seçebilir. Bu süreç “iyileşme/kurtulma” olarak tanımlanmaktadır. Ancak, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireyler arasındaki genel eğilim, bir oyundan başka bir oyuna geçiş olarak gözlenmektedir. Oyuncular arasında gözlenen başka bir durum ise, oyuncunun bağımlılığını kabul etmesi ve sosyal yaşamına dönme isteğinin ağır basmasıyla oyunun terk edilmesidir. Oyunu terk etmeyi seçen bireylerin büyük bir kısmında görülen genel eğilim ise belirli bir süre sonunda (genellikle birkaç ay) oyun oynamaya geri dönmeleridir.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığına yol açan nedenler ve bu oyunların özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, oyun oynamaya geri dönmede etkili etmenleri şu şekilde sıralamak mümkündür;

- Oyunun sunduğu sosyal çevreye, etkileşim kurulan arkadaşlara ve kolay elde edilen başarı duygusuna özlem duyma,
- Sosyal çevrede oyun oynamaya devam eden bireylerin bulunması ve onlarla ortak paylaşım içinde olma isteği,
- Oyunun yeni bir sürümünün piyasaya sürülmesiyle birlikte oyun tanıtımları ve sosyal çevrenin etkisiyle bireyde uyandırılan merak,
- Bağımlılığın ilk döneminde bireyi oyun oynamaya yönlendiren psikolojik, fiziksel (fiziksel engellilik durumu gibi) ve sosyal nedenler.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığını açıklayan diğer bir yaklaşım olan *Bileşik Bağımlılık Modeli*'nde ise davranışsal bağımlılıkların bazı anahtar bileşenlerden oluştuğu öne sürülmektedir. Bu anahtar bileşenlerden ilki, belirli bir davranışın bireyin hayatına ve düşüncelerine egemen olarak sosyal moral bozukluğuna ve şiddetli arzuya neden olması olarak açıklanabilecek olan “dikkat çekme”dir. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireyler, oyun oynamayı hayatlarının ayrılmaz bir parçası olarak görmektedirler. Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan bir olay, bu şiddetli arzunun bazı bireyler üzerindeki olağandışı etkilerini gözler önüne sermektedir. 2007 yılında gerçekleşen olayda 16 yaşındaki D. P., video oyunu oynamasına izin vermeyen ebeveynlerine silahla ateş etmiştir. Annesi ölen ve babası ciddi bir biçimde yaralanan genç suçlu bulunarak ömür boyu hapis cezası almıştır¹⁷.

Modelde üzerinde durulan ikinci bileşen, bağımlı olunan davranış gerçekleştirildiğinde ortaya çıkan çok güçlü duygular ya da aşırı sakinlik durumu olarak ifade edilebilecek “duygu durum değişikliği”dir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar oynayan bireylerde eylemlerin ödül odaklı olması nedeniyle çok güçlü duygular sıklıkla

¹⁷ <http://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_Petric>. Erişim Tarihi: 21.09.2011.

gözlenebilmektedir. Diğer bir bileşen ise, ödül deneyimi ile ilgili olarak bağımlı bireylerin bağımlı olunan davranışı sergileme sıklıklarında ve davranışı sergileme sürelerindeki artış olarak açıklanabilecek olan “tolerans”dır (Griffiths, 2005). Bu bileşenin bu tür oyunları oynayan bireylerde gözlenmesinin ne kadar ciddi sonuçlar doğurabileceğine örnek olarak, 2005 yılında aralıksız olarak 50 saat süresince çevrimiçi oyun oynayarak hayatını kaybeden S. L. verilebilir. Güney Kore’de yaşanan olayda, S. L.’nin 50 saat süresince internet kafeden ayrılmadan *Starcraft* isimli çok oyunculu çevrimiçi video oyununu oynadığı ve ani kalp durmasıyla hastaneye kaldırılarak yaşamını yitirdiği bildirilmiştir¹⁸.

Griffiths’in öne sürdüğü yaklaşımda bağımlılığı oluşturan bileşenlerden bir diğeri de “geriçekilme belirtileri” dir. Geriçekilme belirtileri, bağımlı olunan davranışın bırakılması, engellenmesi, aniden kesilmesi durumlarında yoksunluğa bağlı olarak bireyin istenmeyen duygular hissetmesi ya da fiziksel etkilerin ortaya çıkması olarak açıklanabilir. Bu etkiler, hem fiziksel (örneğin, baş ağrıları, uykusuzluk vb.) hem de psikolojik (örneğin, karamsarlık, umutsuzluk vb.) olarak ortaya çıkabilmektedir.

Modelde üzerinde durulan bir diğer bileşen ise, kişilerarası (interpersonal) ve/veya içsel (intrapsychic) çatışma olarak ikiye ayrılabilir olan “çatışma” (conflict)’dir. Kişilerarası çatışma, genellikle kısa dönemli doyumun, uzun vadeli sağlıklı yaşama tercih edilmesine, bireyin öznel bir kontrol kaybı yaşamasına ve durdurmak istense de bağımlı olunan davranışın sergilenmeye devam etmesine bağlı olarak kişisel ilişkilerden ödün verme durumlarında ortaya çıkmaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar oynayan bireylerde oyun oynamanın uzun süreler aralıksız devam etmesi gibi durumlarda aile bireyleri ve sosyal çevreden gelen olumsuz tepkiler çatışmaya neden olmaktadır. Oyun oynamayı hayatının ayrılmaz bir parçası olarak gören bireylerde kişisel ilişkilerden ödün verilerek zamanla sosyal çevreye yabancılaşma ortaya çıkmaktadır.

¹⁸ Notable Deaths, <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction#Notable_deaths>. Erişim Tarihi: 21.09.2011

Bileşik Bağımlılık Modeli'nin son bileşeni ise, daha önceki bir zaman diliminde bağımlı bir davranış göstermiş ve bırakmış olan bir bireyin daha sonra bu davranışa kaldığı yerden devam etmesi durumu olarak açıklanabilecek olan “yeniden baş gösterme” dir (Griffiths, 2005). Bu bileşen de çevrimiçi oyun bağımlılarında sıklıkla gözlenmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi çevrimiçi oyun oynayan bireyler oyun oynamayı sonlandırma kararı aldıktan sonra çeşitli etmenlerin¹⁹ devreye girmesiyle birlikte, bu bireylerde bağımlı davranış yeniden başgösterebilmektedir.

¹⁹ Bkz. Sayfa 62.

II. BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın yöntemi, kapsamı ve veri toplama teknikleri sunulmaktadır. Ardından araştırmanın uygulanması sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmektedir.

2.1. Araştırmanın Yöntemi, Kapsamı ve Veri Toplama Teknikleri

2.1.1. Katılımcılar

Araştırmanın örneklemini, araştırmanın yapıldığı sırada bir yıldan uzun süredir şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamakta olan, 37'si kadın (%18.04) 168'i erkek (%81.96) toplam 205 katılımcı oluşturmaktadır. Veri toplama araçları, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına aktif üyelikleri olan Türk oyuncuların oluşturduğu klanların liderleriyle internet üzerinden iletişim kurulması sonucunda klan üyelerine ulaştırılmış, örneklem kartopu örnekleme yoluyla oluşturulmuştur.

Katılımcıların yaşları 18 ile 40 arasında değişmekte olup, bütün katılımcıların yaş ortalaması 23.84'tür (S=4.5). Kadınların yaş ortalaması 24.51 (S=4.9), erkeklerinki ise 23.69'dur (S=4.4). Katılımcıların %8.29'u evli iken, %91.71'i evli değildir (n=188). Örneklemin %32.68'ini çalışan bireyler (n=67), %67.32'sini ise öğrenciler oluşturmaktadır (n=138). Katılımcıların en son eğitim aldıkları kurum ise; %2.44 lise (n=5), %4.88'i önlisans (n=10), %90.24'ü lisans (n=185) ve %2.44'ü yüksek lisans (n=5) olarak tespit edilmiştir.

2.1.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama amacıyla katılımcılara Demografik Bilgi Formu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği (video oyunu uyarlaması) ve Buss- Perry Saldırganlık Ölçeği uygulanmıştır.

2.1.2.1. Demografik Bilgi Formu

Bu form yaş, cinsiyet, medeni durum, iş, en son eğitim alınan kurum, oyun oynama süreleri ve oynanan oyun türünü içeren sorulardan oluşmaktadır. Bu formun uygulanması sonucunda, oynanan oyun türü seçenekleri arasından çok oyunculu çevrimiçi oyun seçeneği dışında yanıt veren 22 katılımcı ve oyun oynama süresi seçeneklerinden 1 yıldan uzun süredir seçeneği dışında yanıt veren 8 katılımcı araştırmaya dahil edilmemiştir.

2.1.2.2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

Buss ve Perry'nin 1992 yılında Buss-Durke Düşmanlık Ölçeği'nden uyarladıkları ölçek 29 maddeden oluşan beş aralıklı likert tipi bir ölçektir (Demirtaş Madran, 2013). Ölçek, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere dört alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçekte, 13, 8, 2, 11, 25,16, 29, 22, 23 numaralı maddeler fiziksel saldırganlık alt ölçeğini, 27, 6, 21,14, 4 numaralı maddeler sözel saldırganlık alt ölçeğini, 20, 24, 3, 26,10, 15, 7, 17 numaralı maddeler düşmanlık alt ölçeğini, 19, 28, 1, 18, 9, 23, 12 numaralı maddeler ise öfke alt ölçeğini oluşturmaktadır. Ölçeğin 9 ve 16 numaralı maddeleri ters kodlanarak puanlanmaktadır.

Birçok farklı kültüre uyarlanmış olan ölçeğin (Örn.; Felemenkçe; Meesters ve ark. 1996, Japonca; Nakano 2001, Ramirez ve ark. 2001, İspanyolca; Vigil-Colet ve ark. 2005, Garcia-Leo'n ve ark. 2002, Slovakça; Lovas ve Trenkova 1996, Rusça; Ruchkin ve Eisemann 2000, Yunanca; Tsorbatzoudis 2006 ve Çince; Maxwell 2007) 4 faktörlü yapısını koruduğu görülmektedir (Demirtaş Madran, 2013). Ölçeğin Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması Demirtaş Madran (2013) tarafından yapılarak, orijinal ölçekteki gibi 4 faktörlü bir yapıyı destekleyen bulgulara ulaşılmış, Türkçe formun geçerli

ve güvenilir bir ölçek olduğu ortaya konmuştur. Demirtaş Madran'ın (2013) çalışmasında tüm ölçek için elde edilen Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı .85, fiziksel saldırganlık için elde edilen alfa değeri .78, sözel saldırganlık için elde edilen alfa değeri .48, öfke için elde edilen alfa değeri .76, düşmanlık için elde edilen alfa değeri ise .71 olarak belirtilmiştir.

2.1.2.3. İnternet Bağımlılığı Ölçeği

Selim Günüç (2009) tarafından DSM-IV ölçütleri temel alınarak Türkçe'ye uyarlanan bu ölçek 35 maddeden oluşmaktadır. Yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma ve sosyal izolasyon olmak üzere internet bağımlılığının dört boyutunu ölçmek üzere geliştirilmiş olan bu ölçek 5 aralıklı likert tipi bir ölçektir. Ölçekte, 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 10., 11. maddeler yoksunluk alt ölçeğini, 12., 13., 14., 15., 16., 17., 18., 19., 20., 21. maddeler kontrol güçlüğü alt ölçeği, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 maddeleri işlevsellikte bozulma; 29., 30., 31., 32., 33., 34., 35. maddeleri sosyal izolasyon alt ölçeğini oluşturmaktadır. Tüm ölçek için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .94'tür (Günüç, 2009). Bu araştırmada, bu ölçek "internet" kelimesi yerine "oyun" kelimesi koyularak video oyunlarına uyarlanak kullanılmıştır. Araştırma çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin katılımıyla gerçekleştirildiği için "oyun" kelimesi katılımcılar için internet bağlantısı gerektiren "çok oyunculu çevrimiçi oyun"a karşılık gelmektedir.

2.1.3. İşlem

Araştırmada kullanılan ölçeklerin uygulandığı katılımcılara, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına aktif üyelikleri olan Türk oyuncuların oluşturduğu klanların liderleriyle internet üzerinden iletişim kurulması sonucunda klan üyelerine ulaşılmıştır. Ölçek formu katılımcılara ulaştırılan bir internet sitesine yüklenerek katılımcıların formu internet üzerinden yanıtlamaları sağlanmıştır. Ölçeklere araştırmanın amacını ve uygulama esaslarını içeren bir yönerge eklenerek ölçek bataryası hazırlanmıştır. Elde edilen veriler SPSS 18 istatistik paket programında analiz edilerek, bulgular değerlendirilmiştir.

2.2. Bulgular

Bu araştırma, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın amacı doğrultusunda katılımcıların yanıtladığı ölçeklerden elde edilen veriler uygun istatistiksel yöntemler yoluyla çözümlenmiştir.

2.2.1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyine İlişkin Bulgular

2.2.1.1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri ve Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile yaşları arasındaki ilişki korelasyon katsayısının hesaplanması yoluyla belirlenmiş ve sonuçları Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri ile Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları

	Yaş
Fiziksel saldırganlık	-0.242**
Düşmanlık	-0.385**
Öfke	-0.175*
Sözel saldırganlık	-0.278**
Genel Saldırganlık düzeyi (Toplam Puan)	-0.307**

*p<0.05, ** p<.01

Katılımcıların yaşları ile fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0.24$, $p < .01$). Bir başka deyişle, katılımcıların yaşlarındaki artışla birlikte fiziksel saldırganlık düzeylerinin azaldığı ortaya konmuştur.

Katılımcıların yaşları ile düşmanlık düzeyleri arasında da ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır, ($r = -0.38$, $p < .01$) yaştaki artışla birlikte düşmanlık düzeyinin azaldığı görülmektedir.

Yaş ile öfke düzeyi arasında ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0.17$, $p < .05$). Buna göre, katılımcıların yaşları arttıkça öfke düzeylerinde azalma görülmektedir.

Katılımcıların yaşları ile sözel saldırganlık düzeyleri arasında da ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0.28$, $p < .01$). Başka bir ifadeyle, katılımcıların yaşları arttıkça sözel saldırganlık düzeylerinin azaldığı sonucu ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların yaşları ile genel saldırganlık düzeyleri arasında ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0.30$, $p < .01$). Bu sonuçtan hareketle, katılımcıların yaşlarının arttıkça genel saldırganlık düzeylerinin azalmakta olduğu ifade edilebilir.

2.2.1.2. Katılımcıların Saldırganlık Düzeyi ve Cinsiyetleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Kadın ve erkek katılımcıların cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem için t testi yöntemi ile analiz edilmiş ve sonuçlar Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyetleri ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	X	S	t	Sd	p
Fiziksel saldırganlık	Erkek (N=168)	3.41	.95	3.01	203	.003*
	Kadın (N=37)	2.89	.92			
Düşmanlık	Erkek (N=168)	3.79	.97	-0.88	203	.38
	Kadın (N=37)	3.95	.95			
Öfke	Erkek (N=168)	3.40	.79	0.70	203	.48
	Kadın (N=37)	3.30	.68			
Sözel saldırganlık	Erkek (N=168)	4.05	.90	0.15	203	.88
	Kadın (N=37)	4.03	.84			
Toplam Puan	Erkek (N=168)	3.62	.83	0.99	203	.33
	Kadın (N=37)	3.48	.73			

*p<.01

Kadın ve erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.01$). Erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık puanlarının ($\bar{X}=3.41$), kadın katılımcıların puanlarından ($\bar{X}=2.89$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Bunun yanında, kadınlar ve erkeklerin diğer saldırganlık puanları (düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve genel saldırganlık) arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

2.2.2. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulgular

2.2.2.1. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Daha önce de belirtildiği gibi, katılımcıların çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları, İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nde geçen (Günüç, 2009) “internet” kelimesinin yerine “oyun” kelimesinin kullanılması yoluyla elde edilmiştir. Katılımcıların çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri ile katılımcıların yaşları arasındaki ilişkiye yönelik bulgular korelasyon katsayısı hesaplanarak belirlenmiş ve sonuçları Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Yaşları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları

	Yaş
Yoksunluk	-.41*
Kontrol güçlüğü	-.36*
İşlevsellikte bozulma	-.37*
Sosyal izolasyon	-.36*
Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı puanları	-.39*

* $p < .01$

Tabloda görüldüğü gibi, yaşla tüm alt ölçeklerden elde edilen puanlar arasında ters yönde anlamlı ilişkiler bulunmaktadır.

Gerçekleştirilen analizler, katılımcıların yaşları ile yoksunluk puanları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki bulunduğuna işaret etmektedir ($r = -.41$, $p < .01$). Bir başka deyişle, katılımcıların yaşları arttıkça ölçülen yoksunluk düzeyleri azalmakta olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların yaşları ile kontrol güçlüğü puanları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki bulunduğu görülmektedir ($r = -.36$, $p < .01$). Yaştaki artışla birlikte kontrol güçlüğü düzeyinin azaldığı görülmektedir.

Katılımcıların yaşları ile işlevsellikte bozulma puanları arasında da ters yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=-.37$, $p<.01$). Katılımcıların yaşlarının artışı ile birlikte işlevsellikte bozulma düzeyleri azalmaktadır.

Yaşla sosyal izolasyon puanları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($r=-.36$, $p<.01$). Başka bir ifadeyle, katılımcıların yaşları arttıkça sosyal izolasyon düzeyleri de azalmaktadır.

Gerçekleştirilen analizler sonucunda, katılımcıların yaşları ile genel bağımlılık puanları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşılmıştır ($r=-.39$, $p<.01$). Bu bulgudan hareketle, katılımcıların yaşlarındaki artışla birlikte genel bağımlılık düzeylerinin azalmakta olduğu ifade edilebilir.

2.2.2.2. Katılımcıların Cinsiyetleriyle Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Katılımcıların cinsiyetlerine göre bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bulgular bağımsız örneklem için t testi analizi yoluyla çözümlenmiştir. Sonuçlar Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 4. Katılımcıların Cinsiyetleri ve Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	X	S	t	Sd	p
Yoksunluk	Erkek (N=168)	4.07	.87	0.71	203	0.48
	Kadın (N=37)	3.96	.70			
Kontrol güçlüğü	Erkek (N=168)	3.87	.22	0.17	203	0.86
	Kadın (N=37)	3.84	1.18			
İşlevsellikte bozulma	Erkek (N=168)	4.04	1.20	0.25	203	0.81
	Kadın (N=37)	3.99	1.21			
Sosyal izolasyon	Erkek (N=168)	3.27	1.13	0.38	203	0.71
	Kadın (N=37)	3.20	0.99			
Bağımlılık düzeyi	Erkek (N=168)	3.85	1.04	0.38	203	0.71
	Kadın (N=37)	3.78	0.94			

*p<.05

Tablo 4'te görüldüğü gibi, gerçekleştirilen analizler sonucunda alt ölçeklerden (yoksunluk, kontrol gücüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı) elde edilen puanlar kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir.

2.2.3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Katılımcıların bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki korelasyon katsayısı hesaplanarak belirlenmiş ve sonuçları Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları

	Yoksunluk	Kontrol gücüğü	İşlevsellikte bozulma	Sosyal izolasyon	Bağımlılık düzeyi
Fiziksel saldırganlık	.68*	.75*	.70*	.77*	.76*
Düşmanlık	.71*	.79*	.79*	.81*	.82*
Öfke	.58*	.64*	.63*	.61*	.65*
Sözel saldırganlık	.74*	.81*	.81*	.80*	.83*
Genel Saldırganlık düzeyi (Toplam Puan)	.76*	.83*	.81*	.84*	.85*

*p<.01

Katılımcıların bağımlılık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanlar ile saldırganlık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanlar arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.85$, $p<.01$). Bir başka deyişle, genel olarak katılımcıların bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeyleri de artmaktadır. Bunun yanında, her iki ölçeğin de tüm alt ölçeklerinden elde edilen puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler bulunduğu ortaya konmuştur.

Fiziksel saldırganlık ile yoksunluk ($r=.68$, $p<.01$), kontrol güçlüğü ($r=.75$, $p<.01$), işlevsellikte bozulma ($r=.70$, $p<.01$), sosyal izolasyon ($r=.77$, $p<.01$), ve bağımlılık düzeyi ($r=.76$, $p<.01$) arasında anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Düşmanlık da yoksunluk ile ($r=.71$, $p<.01$), kontrol güçlüğü ($r=.79$, $p<.01$), işlevsellikte bozulma ($r=.79$, $p<.01$), sosyal izolasyon ($r=.81$, $p<.01$) ve bağımlılık düzeyi ($r=.82$, $p<.01$) arasında anlamlı ilişkiler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öfke ile yoksunluk ($r=.58$, $p<.01$), kontrol güçlüğü ($r=.64$, $p<.01$), işlevsellikte bozulma ($r=.63$, $p<.01$), sosyal izolasyon ($r=.61$, $p<.01$), ve bağımlılık düzeyi ($r=.65$, $p<.01$) arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu bulguları elde edilmiştir. Ayrıca sözel saldırganlık ile yoksunluk ($r=.74$, $p<.01$), kontrol güçlüğü ($r=.81$, $p<.01$), işlevsellikte bozulma ($r=.81$, $p<.01$), sosyal izolasyon ($r=.80$, $p<.01$) ve bağımlılık düzeyi ($r=.83$, $p<.01$), arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu görülmektedir.

Son olarak ise katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile yoksunluk ($r=.76$, $p<.01$), kontrol güçlüğü ($r=.83$, $p<.01$), işlevsellikte bozulma ($r=.81$, $p<.01$), sosyal izolasyon ($r=.84$, $p<.01$), ve bağımlılık düzeyi ($r=.85$, $p<.01$) arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Elde edilen bu bulgulara göre, en düşük ilişki yoksunluk düzeyi ile öfke ($r=.58$, $p<.01$) arasında ve en yüksek ilişki bağımlılık düzeyi ile saldırganlık düzeyi ($r=.85$, $p<.01$), arasında bulunmuştur.

III. BÖLÜM

Bu bölümde, araştırmanın amacı doğrultusunda elde edilen bulgulara ilişkin genel tartışma ve sonuç yer almaktadır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

3.1. Katılımcıların Saldırganlık Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması

Giriş bölümünde belirtildiği gibi bu çalışmanın amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır. Ayrıca bu kapsamda, saldırganlık ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeylerinin yaş ve cinsiyet ile ilişkileri araştırılmıştır.

Bulgular bölümünde de ifade edildiği gibi çalışmada ilk olarak, katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile yaşları arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmıştır. Daha sonra katılımcıların cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi için veriler bağımsız örneklem için t testi analizi yoluyla çözümlenmiştir.

Katılımcıların genel saldırganlık, fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık puanları ile, yaşları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bir başka deyişle, katılımcıların yaşlarındaki artışla birlikte fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve genel saldırganlık düzeyleri azalmaktadır.

Daha önce yapılan çalışmaların büyük çoğunluğunda yaşın bir değişken olarak kullanılmadığı görülmektedir. Video oyunlarının saldırganlık etkisi üzerine yapılan çalışmalar sadece çocukluk ya da genç ergen katılımcı gruplarla sınırlı kalmıştır (Kirsch,

2003). Örneğin, Zhen ve arkadaşları (2011) şiddet içerikli video oyunu oynayan bireyler üzerinde yapmış oldukları çalışmada fiziksel saldırganlık düzeyinin daha genç ergenlerde yaşça büyük ergenlere göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu çalışmada elde edilen bulgular 18-40 yaş arası çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin saldırganlık düzeylerinin oldukça yüksek olduğu yönündedir. Bu tür oyunlar oynayan bireylerin yaş aralığının çok geniş olması göz önünde bulundurulduğunda, yaş değişkenini kapsayan yeni araştırmaların varlığına ihtiyaç duyulmaktadır.

Anderson ve arkadaşları (2010) bir araştırmalarında daha genç ergenlerin, daha büyük yaş gruplarına kıyasla şiddet içerikli video oyunlarının olumsuz etkilerine daha duyarlı (kolay etkilenen) olabilecekleri denencesini sınımışlardır. Araştırmanın bulguları ve daha önce yapılan diğer çalışmalardan (Anderson ve diğerleri, 2010; Zhen ve diğerleri, 2011) elde edilen bulgular değerlendirildiğinde, şiddet içerikli video oyunu oynayan bireylerde yaştaki düşüşle birlikte fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık ve genel saldırganlık etkisinin daha yoğun biçimde gözlendiğini söylemek mümkündür.

Katılımcıların cinsiyetlerine göre saldırganlık düzeyleri arasında bir fark olup olmadığı üzerine yapılan t testi analizleri sonucunda, erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeylerinin ($\bar{X}=3.41$), kadın katılımcılardan ($\bar{X}=2.89$) daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($t=3.01$, $p<.01$). Bir başka deyişle, video oyunu oynayan erkek bireylerde fiziksel saldırganlık etkisi kadınlara göre daha yoğun biçimde gözlenmektedir.

Video oyunları ve saldırganlığa ilişkin literatür incelendiğinde, daha önce yapılan çalışmalarda video oyunu oynayan erkek ve kadın katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olduğu sonucu ortaya koyulmuştur (Arriaga-Ferreira ve Ribeiro, 2001; Bartholow ve Anderson, 2002; Krahe ve Möller, 2004). Güncel araştırma bulgularıyla bu çalışmada elde edilen bulgular benzerlik göstermektedir. Örneğin, Arriaga-Ferreira ve Ribeiro'nun (2001) şiddet içeren video oyunu oynayan bireyler üzerinde yapmış oldukları çalışmada cinsiyet bir değişken olarak kullanılmış ve kadın ve erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olduğu ortaya koyulmuştur. Bu çalışmanın bulgularına göre şiddet içerikli video oyunu oynayan erkek

bireylerin fiziksel saldırganlık düzeyleri kadınlarınkine göre daha yüksektir (Arriaga-Ferreira ve Ribeiro, 2001). Silvern ve Williamson (1987), Schutte ve arkadaşları (1988), Anderson ve Dill (2000), Bartholow ve Anderson (2002) ve Krahe ve Möller (2004) tarafından gerçekleştirilen çalışmalarda da erkek oyuncuların kadın oyuncularından daha saldırgan olduğu bulguları elde edilmiştir.

Araştırmada tüm katılımcılardan (N=205) %76.58'inin (N=157) Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nden 88 ve üzeri puan almış oldukları gözlenmiştir. Bu yüksek puanların ortaya çıkış sebebini, araştırmanın özgül olarak 1 yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan katılımcılar üzerinde gerçekleştirilmiş olmasına dayandırmak mümkündür. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, bellekte depolanan saldırganlıkla ilgili bilgi yapılarının öğrenilmesi, fiziksel ve sosyal çevre ile kurulan ilişkiler yoluyla ortaya çıkmaktadır (Carnagey ve diğerleri, 2007). Katılımcıların çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarını 1 yıldan uzun süredir oynadıkları göz önünde bulundurulduğunda, fiziksel ve sosyal çevrelerinin bir parçası olan bu oyunlarda yer alan şiddet içeriğine uzun süre maruz kalmalarının sonucunda, saldırgan bilgi yapılarının bellekte yer edindiği ve bu bilgi yapılarının gerek duyulduğunda kullanıldığı ve kullanılacağı varsayımında bulunmak mümkün olmaktadır.

3.2. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması

Bulgular bölümünde de ifade edildiği gibi araştırmada katılımcıların bağımlılık düzeyleri ile yaşları arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmıştır. Daha sonra katılımcıların cinsiyetlerine göre bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığı bağımsız örneklem için t testi analizi ile çözümlenmiştir.

Bu araştırmada gerçekleştirilen analizler sonucunda katılımcıların yaşları ile genel bağımlılık puanları ($r=-.39$, $p<.01$) arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Çevrimiçi oyunları oynama ve çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin literatür incelendiğinde gerçekleştirilen araştırmaların oldukça kısıtlı olduğu görülmektedir. Günümüze kadar yapılan çalışmalar daha çok çevrimiçi oyun bağımlılığını tanımlama,

internet bağımlılığı ile olan benzerliklerini ortaya koyma, oyun oynayan bireylerin neden oyun oynamayı tercih ettiklerini saptama amaçlarını taşımaktadır. Ancak, sınırlı sayıda da olsa, bu araştırmanın bulguları nicel araştırma yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilen çalışma bulgularını destekler niteliktedir. Örneğin, Kim ve arkadaşlarının (2008) çevrimiçi oyun oynayan bireyler üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmada yaşın azaldıkça özdenetimin de azaldığı sonucuna ulaşılmıştır. Aynı çalışmada saldırganlık ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında olumlu yönde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır (Kim ve arkadaşları, 2008). Hussain ve arkadaşlarının (2012) gerçekleştirmiş oldukları çalışmada, araştırmaya katılan bireylerin %44.5' inin çevrimiçi oyun bağımlısı oldukları saptanmıştır. Çevrimiçi oyun kullanıcıları üzerine gerçekleştirilen diğer araştırmaların oyuncuların profillerini tanımlama, oyun içi sosyal bağlamı ve oyuncu etkileşimlerini inceleme amaçlarıyla yapıldığı görülmektedir.

Tüm katılımcıların yaşları ile bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular incelendiğinde, yaş ile yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve genel bağımlılık düzeyleri arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olması ($p < .01$), katılımcıların yaşlarının azaldıkça yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve genel bağımlılık düzeylerinin artmakta olduğuna işaret etmektedir. Elde edilen bu veriler, çevrimiçi oyun bağımlılığı değerlendirilirken daha genç bireylerin daha çok risk altında olduğunu göstermektedir.

Araştırmaya katılan tüm katılımcıların cinsiyetleri ile bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular incelendiğinde, erkek katılımcıların yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve genel bağımlılık düzeylerinin kadın katılımcılarınkinden çok az bir farkla daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan t testi analizlerinde istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Bir başka deyişle, cinsiyetin çevrimiçi video oyunu bağımlılığı üzerinde etkisi yoktur, bağımlılık etkisinin kadın ve erkeklerde yakın düzeylerde olduğu gözlenmektedir.

Çevrimiçi oyunlar ve bağımlılığa ilişkin literatür incelendiğinde, araştırmanın sonuçlarına benzer olarak, cinsiyetin çevrimiçi oyun bağımlılığıyla ilişkisi olmadığı görülmektedir. Örneğin, Kim ve arkadaşlarının (2008) gerçekleştirmiş oldukları çalışmada

kullanılan bağımlılık ölçeği sonuçlarına göre kadın ve erkek cinsiyetleri arasında bir fark bulunmadığı ortaya koyulmuştur. Ayrıca çevrimiçi oyun oynayan bireyler üzerine gerçekleştirilen diğer çalışmalarda (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2004; Kim ve arkadaşları, 2008) çevrimiçi oyunları oynayan bireylerin çok büyük çoğunluğunun erkek olduğu görülmektedir. Bu çalışmada da, aynı nedenle katılımcıların çoğunluğunu erkekler oluşturmaktadır.

Brown'ın (1991;1993; 1997) Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'ne göre, bir bağımlılık, tekrarlanan davranışlara yönelik olarak birçok olumlu geribildirim alınmasının döngüsel hale gelmesiyle birlikte zirveye ulaşmaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının ödül üzerine kurulu yapısı göz önünde bulundurulduğunda, tekrarlanan şekilde şiddet eylemleri gerçekleştirerek oyuncuların ödül elde etmeleri döngüsel hale gelmektedir. Bu çalışmada, katılımcılara uygulanan İnternet Bağımlılık Ölçeği'nden alınan puanlar incelendiğinde, tüm katılımcılardan (N=205) %74.14'ünün (N=152) 106 ve üzeri puan aldıkları görülmektedir. Araştırmanın uygulandığı katılımcıların 1 yıldan uzun süredir bu oyunları oynaması, bu döngünün 1 yıldan uzun süredir devam etmekte olduğuna işaret etmektedir. Bir başka deyişle, çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin, az çaba sarfederek ödül elde etme döngüsünü kırmak yerine, daha uzun süre haz duyabilmek için oyun oynamayı sürdürdüklerini ifade etmek mümkündür. Brown'a (1997) göre, bağımlılık tam da bu noktada başlamaktadır.

Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'ne göre bağımlılık sürecinde bireyler “davranışsal yerleştirme”, “çatışma”, “uzaklaşma” ve “kötüye gitme/eski haline dönme” aşamalarını deneyimlemektedirler. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılık Ölçeği'nden elde edilen puanlar incelendiğinde, 5'li likert tipi ölçekteki “Oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynamak için sabırsızlanırım” maddesinden alınan puanların ortalamasının (\bar{X} =3.98, N=205) yüksek olması katılımcıların oyun oynamayı yaşamlarının önemli bir parçası olarak gördüklerine işaret etmektedir. Elde edilen bu veriden yola çıkarak çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarını 1 yıldan uzun süredir oynayan katılımcıların “davranışsal yerleştirme” aşamasını tecrübe ettiklerini ifade etmek mümkün olmaktadır. Benzer şekilde, “Oyun oynamamdan dolayı ailemle sorunlar yaşarım” maddesinden alınan puanların ortalamasının (\bar{X} =3.99, N=205) yüksek olması, bireylerin oyun oynamalarıyla ilgili olarak

sosyal çevrelerinden olumsuz tepkiler olarak “çatışma” aşamasını deneyimlediklerine işaret etmektedir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına ilişkin bağımlılık yaş azaldıkça artış göstermektedir. Bu bulgu göz önünde bulundurulduğunda, bu oyunları oynayan daha genç bireylerin bağımlılığın aşamalarını daha çok deneyimledikleri sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır. Buna karşılık, araştırmada elde edilen cinsiyete ilişkin bulgular göz önünde bulundurulduğunda, bu oyunların bağımlılık etkisi erkek ve kadınlar katılımcılarda yakın düzeylerde görüldüğü ifade edilebilmektedir.

Griffiths’e göre (2005) bir bağımlılığın akademik ve klinik bağlamlarda doğrulanabilmesi için ölçülebilir nitelikte bazı olumsuz sonuçlar içermesi gerekmektedir. Bileşik Bağımlılık Modeli’ne göre (Griffiths, 2005), belirli bir davranışa ilişkin geliştirilen ölçüsüz (aşırı) bağılılığı belirleyen etmenler “çevre” (fiziksel, sosyal ve kültürel) ve “ödül” (fiziksel ve psikolojik) olarak kendini göstermektedir. Çalışmanın I. Bölümünde de ele alındığı gibi, modelin bileşenlerinden ilki olan “dikkat çekme”, belirli bir davranışın bireyin yaşamında düşüncelerine (zihinsel meşguliyet ve bilişsel çarpıtma), duygularına (arzu) ve davranışlarına (sosyal davranışın bozulması) yön vermesi olarak açıklanmaktadır. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılığı Ölçeği’nin 16. maddesinden (Oyun oynamadığım zamanlarda bile oyunu düşünürüm) alınan puanların ortamasının ($\bar{X}=3.50$) yüksek olması, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamanın katılımcıların düşüncelerine yön vermekte olduğuna işaret etmektedir. Benzer şekilde, İnternet Bağımlılık Ölçeği’nin 4. maddesinden (Oyun oynadığım zamanlarda hiç olmadığım kadar mutlu/huzurlu olurum) elde edilen puanların ($\bar{X}=3.71$) ve 18. maddesinden (Oyunda daha fazla zaman geçirmek için başka planlarımı iptal ederim) elde edilen puanların ($\bar{X}=3.90$) yüksek oluşu, çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynamanın duygu ve davranışlarına da yön vermekte olduğunu göstermektedir.

Daha önce de belirtildiği gibi, Bileşik Bağımlılık Modeli’nde ele alınan ikinci bileşen olan “duygu durum değişikliği”, davranışın sergilenmesi sonucunda ortaya çıkan çok yüksek duygular ya da aşırı sakinlik durumu, çok oyunculu çevrimiçi video oyunları oynayan bireylerin deneyimledikleri süreçlerdir. Griffiths’e (2005) göre birçok bağımlı,

bağımlı olduğu davranışı duygu durumunu değiştirme sürecinde sürekli ve güvenilir bir yol olarak kabul etmektedir. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen verilere göre, 5. maddesinden (Kendimi endişeli ya da sıkıntılı hissettiğim zamanlarda oyun oynamak beni rahatlatır) alınan puanların ($\bar{X}=4.34$) yüksek olması çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamanın katılımcıların duygu durumlarını olumlu yönde değiştirdiği kanısında olduklarına işaret etmektedir. Modelde öne sürülen bir başka bileşen olan “tolerans”, bireylerin daha önce yaşamış oldukları etkileri (duygu; örn, haz) tekrar aynı düzeyde deneyimleyebilmek için davranışı sergileme sıklık ve sürelerinde artış gözlenmesi olarak açıklanmaktadır. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen veriler incelendiğinde, katılımcıların 14. maddesinden (Oyunda her defasında, bir öncekinden daha uzun süre kalmak isterim) almış oldukları puanların ($\bar{X}=3.92$) ve 15. maddesinden (Oyunda planladığımdan daha uzun süre kalırım) almış oldukları puanların ($\bar{X}=4.26$) yüksek olması, Bileşik Bağımlılık Modeli'nde öne sürülen tolerans bileşeniyle tutarlı şekilde, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynama sıklığı ve sürelerinde artış gözlenmesi olarak açıklanabilir.

Bileşik Bağımlılık Modeli'nde öne sürülen bir başka bileşen ise, davranışın bırakılması, engellenmesi, aniden kesilmesi durumlarında yoksunluğa bağlı olarak psikolojik (bireyin istenmeyen duygular hissetmesi. Örn; aşırı karamsarlık ve sinirlilik) ya da fiziksel (Örn; baş ağrıları, terleme, bulantı, uykusuzluk ve strese bağlı tepkiler) etkilerin ortaya çıkması olarak açıklanabilecek “geri çekilme belirtileri”dir. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılık Ölçeği'nden elde edilen puanlar incelendiğinde, 3. maddesinden (Oyuna olan erişimim koparsa ya da yavaşlarsa sinirlenirim/öfkelenirim) alınan puanların ($\bar{X}=4.54$) ve 6. maddesinden (Birileri beni oyunun başından kaldırırsa sinirlenirim) alınan puanların ($\bar{X}=4.42$) yüksek olması, Bileşik Bağımlılık Modeli'nde ele alınan, davranışın engellenmesi ve aniden kesilmesi durumunda bireyin psikolojik etkiler deneyimlemesi olarak açıklanan geri çekilme belirtileri bileşeniyle uygunluk gösterdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Bu modelde ele alınan bir diğer bileşen ise, “çatışma”dır. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen puanlar incelendiğinde, modelde öne sürülen kişilerarası (interpersonal) ve/veya içsel (intrapsychic) çatışmaya ilişkin olarak

26. maddesinden (Çevremdekiler oyunda harcadığım zamandan dolayı şikayet eder) katılımcıların almış oldukları puanların ($\bar{X}=4.33$) yüksek olduğu görülmektedir.

Bileşik Bağımlılık Modeli'ne göre bağımlılığın son bileşeni, davranışın terk edilmesinden yıllar sonra bile hızlı bir şekilde aynı düzeyde yeniden başgöstermesine duyarlı olma olarak açıklanabilecek “yeniden başgösterme”dir. Araştırmada uygulanan İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen veriler incelendiğinde, 12. maddesinden (Oyun oynamamı sınırlamakta ya da kontrol etmekte güçlük çekerim) alınan puanların ($\bar{X}=3.93$) yüksek olması, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan katılımcıların oyun oynama davranışı üzerinde kontrol güçlüğü yaşadıklarına işaret etmektedir. Bu bağlamda, gelecekte bu bireylerin üzerinde kontrol sağlayamadıkları oyun oynama davranışını terk etmeleri durumunda, yeniden başgöstermenin her zaman bir risk oluşturacağını ifade etmek mümkün olmaktadır.

Griffths'in (2005) davranışsal bağımlılıklara ilişkin olarak öne sürmüştüğü Bileşik Bağımlılık Modeli'nde, bir davranışın bağımlılık yaratması yukarıda değinilen bileşenlerin varlığı ile açıklanmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamaya yönelik olarak modelde öne sürülen bileşenlerin tamamının varlığını doğrular niteliktedir. Bu bağlamda, araştırmada elde edilen bulgularla Bileşik Bağımlılık Modeli'nin öne sürmüştüğü önermelerin uygunluk gösterdiği görülmektedir.

3.3. Katılımcıların Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı Düzeyleri ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulguların Tartışılması

Bulgular bölümünde de ifade edildiği üzere çalışmada, katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda, katılımcıların bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır

($r=.85$, $p<.01$). Bir başka deyişle, katılımcıların bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeyleri de artmaktadır veya katılımcıların bağımlılık düzeyleri azaldıkça saldırganlık düzeyleri de azalmaktadır. Ayrıca, bağımlılık ve saldırganlık alt ölçeklerinin birbirleriyle olan ilişkilerinin de pozitif yönde olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmanın bulguları saldırganlık ve bağımlılık ilişkisi bağlamında video oyunu kullanıcılarına ilişkin gerçekleştirilen diğer çalışmalarla benzerlik göstermektedir. Kim ve arkadaşları (2008), Ko ve arkadaşları (2009), Mehroof ve Griffiths'in (2010) gerçekleştirdikleri çalışmalarda da saldırganlık ile bağımlılık arasında olumlu yönde anlamlı bir ilişki olduğu ortaya koyulmuştur.

Video oyunları ve çevrimiçi oyunların saldırganlık üzerindeki etkisini inceleyen araştırmaların (Örn; Anderson ve Bushman, 2001; Funk ve diğerleri, 1999; Lynch ve diğerleri, 2001; Zhen ve diğerleri, 2011) şiddet içerikli video oyunu oynamanın saldırganlığı arttırdığını ortaya koymasından yola çıkılarak, saldırganlık düzeyleri artan şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oyuncularının bağımlılık düzeylerinin de arttığı ve dolayısıyla bu oyunların hem saldırganlık hem de bağımlılık üzerindeki etkilerinin yüksek olduğu ileri sürülebilir.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının saldırganlık ve bağımlılık etkisini açıklamaya yönelik olarak Genel Saldırganlık Modeli ve Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'nde öne sürülen "eylemin tekrarı" ve "ödül", bu oyunların, oynayanlar için risk oluşturmasının en önemli nedenleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, şiddet eyleminin tekrar edilmesi bellekte depolanan saldırganlıkla ilişkili bilgi yapılarının öğrenilmesi, etkinleştirilmesi ve uygulanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu yapıların öğrenilmesi de fiziksel ve sosyal çevre ile kurulan ilişkiler yoluyla kendini göstermektedir (Carnagey ve diğerleri, 2007). Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'nde (Brown, 1991, 1993, 1997) ise, tekrarlanan davranışa karşılık olarak bireyin olumlu geribildirim (ödül) almasının bağımlılığı güçlendirdiği üzerinde durulmaktadır. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları bağlamında şiddet eyleminin tekrarına, bu tekrar sonucunda bireyin elde ettiği geribildirim olan ödüle ve ödülün eylemler üzerindeki

pekiştirici etkisine bağılı olarak saldırgan yapıların öğrenilmesi söz konusu olmaktadır. Buradan yola çıkarak, kuramsal bağlamda da çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının şiddet eylemini ödüllendirme ve tekrara dayalı olma özellikleri nedeniyle, saldırganlık ve bağımlılık üzerinde olumsuz etkileri olduđu; bu iki etkinin birbirini tamamlayan yapılarından dolayı, bu oyunları oynayan bireylerin saldırganlık düzeylerindeki artışla birlikte bağımlılık düzeylerinde de artış görüldüğü sonucuna ulaşılmaktadır.

3.2. Sonuç

Geçtiğimiz son otuz yıllık süreç içerisinde teknolojinin gelişmesiyle birlikte insanların eğlence anlayışlarında da çeşitli değişimler gözlenmiştir. Günümüzde kullanıcı odaklı ve etkileşime olanak sağlayan eğlence araçları üretilmektedir. Bu eğlence araçlarından birisi de video oyunlarıdır. İlk video oyununun piyasaya sürülüş tarihinden günümüze video oyunları gelişmiş ve video oyunu oynayan insan sayısı gün geçtikçe artış göstermiştir. Video oyunlarının bir alt kategorisi olan çok oyunculu çevrimiçi video oyunları ise geliştirilmiş birçok özelliklerinden dolayı video oyunu tüketici grupları tarafından sıkça tercih edilen oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Geniş kitleler tarafından bir eğlence aracı olarak kullanılan video oyunlarının şiddet içerikleri ve bağımlılık etkilerinin araştırılması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda video oyunlarının bireyler üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar, şiddet içerikli video oyunlarının fiziksel ve psikolojik birçok olumsuz etkisi olduğu sonucunu ortaya koymuştur. Bu etkiler arasında saldırganlık ve bağımlılık önemli yer tutmaktadır.

Son dönemlerde yapılan meta-analiz çalışmaları, şiddet içerikli video oyunu oynamamanın saldırgan davranışı, bilişi, duygulanımı ve psikolojik uyarılmayı arttırdığını ve yardım etme gibi olumlu toplumsal davranışları azalttığını göstermektedir (Anderson ve Carnagey, 2004). Video oyunlarındaki şiddet eylemlerinin tekrarlanarak ve kesintisiz gözlenmesi bireylerin bilişsel şemalarında saldırganlıkla ilgili yapıların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Zaman içinde bu yapıların tekrar eden gözlem sonucu güçlenerek ortaya çıkacak bir çatışma durumunda geri çağırılması daha olası hale gelmektedir. Bu durum da

bireyin kişiliğinin değişime uğraması anlamına gelmektedir. Video oyunlarının saldırganlık etkisini inceleyen araştırmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamanın bireylerin bakış açıları, algısal önyargıları, tutumları, inançları ve davranışlarını olumsuz yönde değişime uğrattığını göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2004).

Video oyunları ve özellikle araştırmanın odağını oluşturan çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının bir diğer önemli etkisi de bağımlılıktır. Bu oyunların sorunsal kullanımı, bireylerin yaşamlarında güçlüklerin ortaya çıkmasına neden olan bir davranış olarak tanımlanmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2003; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Bağımlılık yapan etkinliklerin tümünün ortak özelliği, beyinde güçlü bir ödül duygusu yaratarak dopamin salgılanmasında büyük artışlara neden olmalarıdır. Milyonlarca insan hiçbir olumsuz etki hissetmeden düzenli olarak internet kullanmakta, video oyunu oynamakta ve alışveriş yapmaktadır. İnsanlar ödül duygusu arayışı içinde bu etkinliklerin olumsuz etkilerini (kumarda kaybetme ya da kredi kartı borçlarındaki çok büyük artış vb.) gözardı ettiklerinde bağımlılık teşhisi koyulmaktadır. Bunun en uç noktasında insanlar bağımlı oldukları etkinliğe devam edebilmek uğruna en temel yükümlülüklerinden (iş, okul ya da aile) dahi ödün vermektedirler. Bu ödün verme olgusu çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde sıklıkla görülmektedir. Fakat “sorunsal kullanım” kavramı birey temel yükümlülüklerinden ödün vermeyi uzun süre sürdürdüğünde kullanılmaktadır. Bu oyunların sorunsal kullanımını bağımlılık bağlamında açıklamak için kullanılan yaklaşım internet bağımlılığı bakış açısıdır. İnternet bağımlılığı yaklaşımı çok oyunculu çevrimiçi video oyunların sorunsal kullanımını davranışsal bağımlılık olarak değerlendirmekte ve bu tanısal özelliklere sahip bireylerin sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler deneyimlemesine dayanmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Griffiths ve diğerleri, 2003; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

Çalışmanın diğer bölümlerinde değinilen bilgiler ışığında bu çalışmanın amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır. Ayrıca çalışmada, saldırganlık ve bağımlılık düzeyinin yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile ilişkilerinin ortaya koyulması da

amaçlanmıştır. Bu amaçlar doğrultusunda, katılımcılara demografik bilgi formu, Türkçe geçerlik güvenilirlik çalışması Demirtaş Madran (2012) tarafından gerçekleştirilen Buss-Perry saldırganlık ölçeği ve Türkiye popülasyonuna yönelik olarak Günüç (2009) tarafından hazırlanan internet bağımlılık ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan, yaşları 18-40 arasında değişen oyuncular oluşturmaktadır. Türkiye geneline yönelik olarak gerçekleştirilen araştırma sonucunda elde edilen en önemli bulgu katılımcıların bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki yüksek düzeydeki pozitif yönlü anlamlı ilişki olmuştur. Bu bulgu, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin oyuna olan bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığına veya bağımlılık düzeyleri azaldıkça saldırganlık düzeylerinin de azaldığına işaret etmektedir.

Araştırmada elde edilen bir diğer önemli bulgu, katılımcıların yaşları arttıkça ölçülen fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık düzeylerinin azalmasıdır. Buna göre, fiziksel saldırganlık bağlamında çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireyler arasında yüksek risk taşıyan grup genç erkeklerdir. Uygulanan saldırganlık ölçeğinden elde edilen diğer bir bulgu ise, erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeylerinin, kadın katılımcılardan daha fazla olduğudur. Bir başka deyişle, çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan erkek bireyler fiziksel saldırganlık etkisi kadın katılımcılarla kıyaslandığında daha yoğun biçimde görülmektedir. Bağımlılık ölçeğinden elde edilen bulgu ise, katılımcıların yaşları azaldıkça, ölçülen yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve genel bağımlılık düzeylerinin artması veya katılımcıların yaşları arttıkça, ölçülen yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon ve genel bağımlılık düzeylerinin azalmasıdır. Elde edilen bu bulgular ışığında, saldırganlık ve bağımlılık etkileri bağlamında çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan genç erkeklerin en yüksek risk grubunu oluşturduğunu ifade etmek mümkündür.

Katılımcılara uygulanan ölçeklerden alınan puanlara göre, tüm katılımcılardan (N=205) %76.58'inin (N=157) Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nden 88 ve üzeri, İnternet

Bağımlılık Ölçeği'nden ise %74.14'ünün (N=152) 106 ve üzeri puan aldıkları sonucu elde edilmiştir. Ölçeklerden alınan puanlar detaylı olarak değerlendirildiğinde, saldırganlık ölçeğinden alınan tavan puanın 131 olduğu, tüm katılımcıların almış oldukları puanların ortalamasının da 103.35 olduğu gözlenmiştir. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nden alınması mümkün en düşük puan 29, en yüksek puan ise 145'tir. Saldırganlık ölçeğinin maddeleri arasında tüm katılımcıların aldığı puanların toplamı incelendiğinde, en yüksek puan 22. madde olan "Birisine bana vurursa karşılık veririm" maddesine verilmiştir. Bu bulgular, Türkiye örnekleminde bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğuna işaret etmektedir.

İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden alınan tavan puanın 171, tüm katılımcıların almış oldukları puanların ortalamasının da 134.18 olduğu görülmektedir. İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nden alınması mümkün olan en düşük puan 35, en yüksek puan ise 175'tir. İnternet Bağımlılığı Ölçeği'nin maddeleri arasında tüm katılımcıların almış olduğu puanlar incelendiğinde, en yüksek puanı 3. madde olan "Oyuna olan erişimim koparsa ya da yavaşlarsa sinirlenirim/öfkelenirim" maddesi almıştır. Bu bulgular, Türkiye örnekleminde bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğuna işaret etmektedir.

Bu araştırmada elde edilen bulgular ile, Türkiye'de konuyla ilgili yürütülecek yeni araştırmalara duyulan ihtiyacı gündeme getirmesi açısından önemlidir.

KAYNAKÇA

- Alexander, B. K., (1985). "Drug Use, Dependence, and Addiction at a British Columbia University: Good News and Bad News". *Canadian Journal of Higher Education*, 15: 77-91.
- Amerikan Psikiyatri Birliđi, (2001). DSM-IV Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı. 2. Baskı. Körođlu, E. (Çev.). Ankara: Hekimler Yayın Birliđi.
- Anderson, C. A., Ford, C. M. (1986). "Affect of the Game Player: Short Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12: 390-402.
- Anderson C.A. (1997). "Effects of Violent Movies and Trait Irritability on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts". *Aggressive Behavior*, 23: 161-78.
- Anderson, K. B., Anderson, C. A., Dill, K. E., Deuser, W. E. (1998). "The Interactive Relations between Trait Hostility, Pain, and Aggressive Thoughts". *Aggressive Behavior*, 24: 161-171.
- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life." *Journal of Personality and Social Psychology*, 78: 772-790.
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., (2001). "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature." *Psychological Science*, 12: 353-359.
- Anderson, C.A., Bushman, B. J. (2002). "The Effects of Media Violence on Society". *Science*, 295: 2377-2378.
- Anderson, C. A., Huesmann, L. R. (2003). "Human Aggression: A Social-Cognitive View". M. A. Hogg, J. Cooper, (Der.), *Handbook of Social Psychology*. London: Sage Publications.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L. (2004). "Violent Video Game Exposure and Aggression: A Literature Review." *Minerva Psichiatrica*, 45: 1-18.

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N. ve diğeri (2010). "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries". *Psychological Bulletin*, 136: 151-173.
- Ardrey, R. (1966). *The Territorial Imperative*. New York: Atheneum.
- Aronson, E., Wilson, T. D., Akert, R. M. (2012). *Sosyal Psikoloji*. I. Basım. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Arriaga-Ferreira, P., Ribeiro, J. L. P. (2001). "The relationship between playing violent electronic games and aggression in adolescents". *Prevention and control of aggression and the impact on its victims*. Manuela Martinez (Der.). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers. s. 129-135.
- Ballard, M.E., Lineberger, R. (1999). "Video Game Violence and Confederate Gender: Effects on Reward and Punishment Given by College Males." *Sex Roles*, 41: 541-558.
- Ballard M. E., Weist J. R. (1996). "Mortal Combat: The Effects of Violent Video Game Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding." *Journal of Applied Social Psychology*, 26: 717-730.
- Baltaş, Z. (1996). "Bir Sağlık Sorunu Olarak Şiddet". IX. Ulusal Psikoloji Kongresi Bilimsel Çalışmalar Kitabı, İstanbul: Pastel Matbaası.
- Bandura, A. Walters, R. H. (1963). *Social Learning and Personality, Development*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. New York: Prentice-Hall, Inc.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1983). "Psychological Mechanisms of Aggression". R. G. Geen, E. L. Donnerstein, (Der.), *Aggression: Theoretical and Empirical Reviews. Volume 1: Theoretical and Methodological Issues*. New York: Academic Press.
- Barker, R. G., Dembo, T., Lewin, K. (1941). "Frustration and Regression: An Experiment with Young Children". *University of Iowa in Child Welfare*, 1: 18.
- Barnett, J., Coulson, M. (2010). "Virtually Real: A Psychological Perspective on Multiplayer Online Games." *Review of General Psychology*, 14: 167-179.

- Baron, R. A., Byrne, D. (1991). *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. 6th Edition. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Baron, R. A., Byrne D. (2000). *Social Psychology*. 9th Edition. USA: Allyn & Bacon.
- Baron, R. A., Richardson, D. R. (1994). *Human Aggression*. 2nd Edition. New York: Plenum Press.
- Bartol, C. L. (1999). *Criminal Behavior: A Psychological Approach*. 5th Edition. USA: Prentice-Hall, Inc.
- Bartholow, B. D., Anderson, C. A. (2002). "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences". *Journal of Experimental Social Psychology*, 38: 283-290.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control*. USA: McGraw-Hill, Inc.
- Blizzard Entertainment Official Page. World of Warcraft: Cataclysm Shatters PC-Game Sales Record. Aralık 2010. Erişim Tarihi: 21.12.2011.
< <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?id=2443931>>
- Blizzard Entertainment Official Page. Awards. Erişim Tarihi: 21.12.2011.
<<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/awards.html>>
- Bower, G. (1981). "Mood and Memory". *American Psychologist*, 36: 129-148.
- Brehm, S. S., Kassin S. M., Fein, S. (1999). *Social Psychology*. Fourth Edition. USA: Houghton Mifflin Company.
- Brewer, M. B., Crano, W. D. (1994). *Social Psychology*. New York: West Publishing Company.
- Brown, R. I. F. (1991). "Gambling, Gaming, and Other Addictive Play". J. H. Kerr, M. J. Apter, (Der.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger, s. 101-118.
- Brown, R. I. F., Coventry, K. (1993). "Sensation Seeking, Gambling, and Gambling Addictions". *Addiction*, 88: 541-554.
- Brown, R. I. F. (1997). "A Theoretical Model of Behavioral Addictions – Applied to Offending". J. E. Hodge, M. McMurrin, C. R. Hollin, (Der.), *Addicted to Crime?* West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.

- Bushman, B. J., Anderson C. A. (2001). "Media Violence and The American Public: Scientific Facts *versus* Media Misinformation". *American Psychologist*, 56: 477-489.
- Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). "Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28: 1679-1686.
- Buss, A. H. (1961). *The Psychology of Aggression*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., Bushman, B. J. (2007). "The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence" *Journal of Experimental Social Psychology*, 43: 489-496.
- Charlton, J. P. (2002). "A Factor-Analytic Investigation of Computer 'Addiction' and Engagement". *British Journal of Psychology*, 93: 329-344.
- Charlton, J. P., Danforth, I. D. W. (2004). "Differentiating Computer-Related Addictions and High Engagement". K. Morgan, C. A. Brebbia, J. Sanchez, A. Voiskounsky, (Der.), *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology and Gender*. Ashurst, UK: WIT Press.
- Charlton, J. P., Danforth, I. D. W. (2007). "Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing". *Computers in Human Behavior*, 23: 1531-1548.
- Choi, D., Kim, J. (2004). "Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents". *CyberPsychology and Behavior*, 7: 11-24.
- Cline V. B., Croft R. G., Courrier S. (1973). "Desensitization of Children to Television Violence". *Journal of Personality and Social Psychology*, 27: 360-365.
- Colwill, R. M. (1993). "An Associative Analysis of Instrumental Learning". *Current Directions in Psychological Science*. American Psychological Society, Cambridge University Press.
- Corey, G. (1996). *Theory and Practice of Counseling*. 5th Edition. USA: Brooks/Cole Publishing Company.

- Crick, N. R., Dodge, K. A. (1994). "A Review and Reformulation of Social Information-Processing Mechanisms in Children's Social Adjustment". *Psychological Bulletin*, 115: 74–101.
- Crick, N. R., Dodge, K. A. (1996). "Social Information-Processing Mechanisms on Reactive and Proactive Aggression". *Child Development*, 67: 993–1002.
- Darwin, C. (1872). *The Origin of Species*. 6th Edition. London: John Murray.
- Demirtaş-Madran, H. A. (2006). "Geleceğin Çocuğuna Kimlik Biçmek". *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 3. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi*. s. 468-476.
- Demirtaş-Madran, H. A. (2007). "Saldırganlık, Televizyonda Temsili ve Çocuklar Üzerindeki Etkilerine Genel Bir Bakış". *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 4. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi*. s. 514-521.
- Demirtaş-Madran, H. A. (2013). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, DOI: 10.5080/u6859.
- Depue, R., Collins, P. (1999). "Neurobiology of the Structure of Personality: Dopamine, Facilitation of Incentive Motivation, and Extraversion". *Behavioral and Brain Sciences*, 22: 491-569.
- Dexter, H. R., Penrod, S., Linz, D., Saunders, D. (1997). "Attributing Responsibility to Female Victims after Exposure to Sexually Violent Films". *Journal of Personality and Social Psychology*, 27: 2149-2171.
- Dill, K. E., Dill, J.C. (1998). "Video Game Violence: A Review of the Empirical Literature". *Aggression and Violent Behavior*, 3: 407-428.
- Dollard, J., Miller N. E., Doob L. W., Mowrer O. H., Sears R. R. (1939). *Frustration and Aggression*. New Haven: Yale University Press.
- Drabman, R. S., Thomas, M. H. (1974). "Does Media Violence Increase Children's Toleration of Real-Life Aggression?" *Developmental Psychology*, 10: 418-421.
- Drabman, R. S., Thomas, M. H. (1976). "Does Watching Violence on Television Cause Apathy?" *Pediatrics*, 57: 329-331.

- Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organisation), (1994). <http://www.who.int/substance_abuse/terminology/who_lexicon/en/> Erişim Tarihi: 20.02.2012.
- Dünya Sağlık Örgütü, (2010). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. Geneva, Switzerland: World Health Organisation.
- ESRB Official Page. ESRB Ratings Guide. Erişim Tarihi: 19.11.2012. <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>
- Feshbach, S. (1955). “The Drive-Reducing Function of Fantasy Behavior”. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50: 3-12.
- Fisher, S. (1994). “Identifying Video Game Addiction in Children and Adolescents”. *Addictive Behaviors*, 19: 545- 553.
- Forgas, J. P. (1992). “Affect in Social Judgements and Decisions: A Multiprocess Model”. *Advanced Experimental Social Psychology*, 25: 227-275.
- Franzoi, S. L. (2003). Social Psychology. Third Edition. USA : The McGraw-Hill Companies Inc.
- Freedman, J. L., Sears, D. O., Carlsmith, J. M. (2003). Sosyal Psikoloji. 4. Baskı. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., Germann, J. N. (1999). “Rating Electronic Games: Violence is in the Eye of the Beholder.” *Youth & Society*, 30: 283-312.
- García-León, A., Reyes, G. A., Vila, J. ve diğerleri (2002). “The Aggression Questionnaire: A Validation Study in Student Samples”. *The Spanish Journal of Psychology*, 5(1): 45–53.
- Geçtan, E. (1993). Psikanaliz ve Sonrası. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Geen, R. G., O’Neal, E. C. (1969). “Activation of Cue-Elicited Aggression by General Arousal”. *Journal of Personal Social Psychology*, 11: 289-292.
- Geen, R., Donnerstein, E. (1998). Human Aggression: Theory, Research, and Policy. San Diego, CA: Academic Press.
- Gentile D. A., Lynch P. J., Linder J. R., Walsh D. A. (2003). “The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance”. *Journal of Adolescence*, 27: 5–22.

- Giancola, P. R., (2002). "Alcohol-Related Aggression during the College Years: Theories, Risk Factors and Policy Implications". *Journal of Studies on Alcohol*, 14: 129-139.
- Graybill, D., Kirsch, J.R., Esselman, E.D. (1985). "Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children". *Child Study Journal*, 15: 199-205.
- Griffiths, M. D. (1996a). "Nicotine, Tobacco and Addiction". *Nature*, 384: 18.
- Griffiths, M. D. (1996b). "Behavioral Addictions: An Issue for Everybody?". *Journal of Workplace Learning*, 8: 19-25.
- Griffiths, M. (1999). "Internet Addiction: Fact or Fiction?" *The Psychologist*, 12: 246-250.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., Chappell, D. (2003). "Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming". *CyberPsychology and Behavior*, 6: 81–91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., Chappell, D. (2004). "Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming". *CyberPsychology and Behavior*, 4: 479-487.
- Griffiths, M.D. (2005). "A 'Components' Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework". *Journal of Substance Use*, 10: 191-197.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M. D. (2007). "Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?" *CyberPsychology and Behavior*, 10: 290–292.
- Günüç, S. (2009). İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Hansen, C. H, Hansen, R. D. (1990). "The Influence of Sex and Violence on the Appeal of Rock Music Videos". *Communication Research*, 17: 212-34.
- Holmes, D. S. (1972). "Aggression, Displacement and Guilt". *Journal of Personality and Social Psychology*, 64: 296-301.
- Hovland, C. I., Sears, R. R. (1940). "Minor Studies in Aggression: VI. Correlation of Lynchings with Economic Indices". *Journal of Personality*, 15: 301-310.
- Huesmann, L. R. (1988). "An Information Processing Model for the Development of Aggression". *Aggressive Behavior*, 14: 13-24.

- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C., Eron, L. D. (2003). "Longitudinal Relations between Children's Exposure to TV Violence and their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977-1992". *Developmental Psychology*, 39: 201-221.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., Baguley, T. (2012). "Online Game Addiction: Classification, Prediction and Associated Risk Factors". *Addiction Research & Theory*, 20: 359-371.
- James W. (1890). *Principles of Psychology*. New York: Holt.
- Kelly, R. V. (2004). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Jefferson, NC: McFarland&Co.
- Kenrick, D. T., Neuberg S. L., Cialdini R. B. (1999). *Social Psychology: Unraveling the Mystery*. Boston, USA: Allyn & Bacon.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., Kim, S. J. (2008). "The Relationship between Online Game Addiction and Agression, Self-control and Narcissistic Personality Traits". *European Psychiatry*, 23: 212-218.
- Kirsh, S. J. (1998). "Seeing the World through *Mortal Kombat*-Colored Glasses: Violent Video Games and the Development of a Short-term Hostile Attribution Bias." *Childhood*, 5: 177-184.
- Kirsh, S. J. (2003). "The Effects of Violent Video Game Play on Adolescents: The Overlooked Influence of Development". *Aggression and Violent Behavior: A Review Journal*, 8: 377-389.
- Ko, C., Yen, J., Liu, S. ve diğ erleri (2009). "The Associations between Agressive Behaviors and Internet Addiction and Online Activities in Adolescents". *Journal of Adolescent Health*, 6: 1-8.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham V. J., Dagher, A., Jones, T. (1998). "Evidence for Striatum Dopamine Release during a Video Game". *Nature*, 393: 266-268.
- Krahé, B. (2001). *The Social Psychology of Aggression*. UK: Psychology Press Ltd.

- Krahé, B., Möller, I. (2004). "Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents". *Journal of Adolescence*, 27: 53-69.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents". *Media Psychology*, 12: 77-95.
- Leyens, J. P., Picus, S. (1973). "Identification with the Winner of a Fight and Name Mediation: Their Differential Effects upon Subsequent Aggressive Behavior". *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 12: 374-377.
- Linz, D. G., Donnerstein E., Penrod S. (1988). "Effects of Longterm Exposure to Violent and Sexually Degrading Depictions of Women". *Journal of Personality and Social Psychology*, 55: 758-768.
- Lorenz, K. (1966). *On Aggression*. USA: Harcourt Brace & World.
- Lovaš, L., Trenková, O. (1996). "Aggression and Perception of an Incident". *Studia Psychologica* 38: 265–270.
- Lynch P. J. (1999a). "Hostility, Type A behavior, and Stress Hormones at Rest and After Playing Violent Video Games in Teenagers". *Psychosomatic Medicine*, 61: 113.
- Lynch P. J. (1999b). "Type A Behavior, Hostility, and Cardiovascular Function at Rest and After Playing Video Games in Teenagers". *Psychosomatic Medicine*, 56: 152.
- Lynch, P.J., Gentile, D.A., Olson, A.A., Van Brederode T.M. (2001). "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors". *Biennial Conference of the Society for Research in Child Development*. USA: Minneapolis, Minnesota. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED461420.pdf>
- Maxwel, J. P. (2007). "Development and Preliminary Validation of a Chinese Version of the Buss-Perry Aggression Questionnaire in a Population of Hong Kong Chinese". *Journal of Personality Assessment*, 88(3): 284.
- Meesters, C., Muris, P., Bosma, H. ve diğeri (1996). "Psychometric Evaluation of the Dutch Version of the Aggression Questionnaire". *Behaviour Research and Therapy*, 34: 839–843.

- Mehroof, M., Griffiths, M. D. (2010). "Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13: 313-316.
- Mintz, A. (1946). "A Re-examination of Correlations between Lynchings and Economic Indices". *Journal of Conflict Resolution*, 4: 193-197.
- Moeller, T. G. (2001). Youth Aggression and Violence: A Psychological Approach. NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Murphy, J. K., Alpert, B. S., Walker S. S. (1991). "Whether to Measure Change from Baseline or Absolute Level in Studies of Children's Cardiovascular Reactivity: A Two-Year Followup." *Journal of Behavioral Medicine*, 14: 409-419.
- Myers, D. G. (2002). Social Psychology. 7th Edition. USA: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Nakano, K. (2001). "Psychometric evaluation on the Japanese adaptation of the aggression questionnaire". *Behavior Research and Therapy*, 39(7): 853-858.
- Ng, B. D., Wiemer-Hastings, P. (2005). "Addiction to the Internet and Online Gaming". *CyberPsychology and Behavior*, 8: 110-113.
- Orzack, M. H. (2003). "Computer Addiction Services". <<http://www.computeraddiction.com/>> Erişim Tarihi: 03.03.2012.
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Peele, S., Brodsky, A., (1975). Love and Addiction. New York, USA: Taplinger.
- PEGI Official Page. About PEGI? What do labels mean? Erişim Tarihi: 19.11.2012. <<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>>
- Ramirez, J. M., Andreu, J. M., Fujihara, T. (2001). "Cultural Sex Differences in Aggression: A Comparison between Japanese and Spanish Students Using Two Different Inventories". *Aggressive Behavior*, 27: 313-322.
- Rehbein, F., Kleimann, M., Mößle, T. (2010). "Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13: 269-277.

- Renfrew, J. W. (1997). *Aggression and Its Causes: A Biopsychosocial Approach*. New York, USA: Oxford University Press Inc.
- Ruchkin, V. V., Eisemann, M. (2000). "Aggression and Psychological Problems in Juvenile Male Delinquents versus Controls in Russia: Alternative Ways of "Letting off Steam"?" *Aggression and Violent Behavior*, 5: 217–215.
- Sayar, K., Dinç, M. (2011). *Psikolojiye Giriş*. 3. Basım. İstanbul: Dem Yayınları.
- Schachter, S., Singer, J. (1962). "Cognitive, Social, and Physiological Determinants of Emotional State". *Psychological Review*, 69: 379-399.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., Rodasta, A. L. (1988). "Effects of Playing Video Games on Children's Aggressive and Other Behaviors". *Journal of Applied Social Psychology*, 18, 454 – 460.
- Schwarz, N., Clore, G. L. (1996). "Feelings and Phenomenal Experiences". E. T. Higgins, A. T. Kruglanski (Der.), *Social psychology: Handbook of basic principles*. New York: Guilford; s.433-465.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., Bilt, J. V. (2000). "Computer Addiction: A Critical Consideration". *American Journal of Orthopsychiatry*, 70: 162-168.
- Silvern S. B., Williamson P. A., (1987). "The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy and Prosocial Behavior." *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8: 453-462.
- Sournia, J. C. (1990). *A History of Alcoholism*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Tarhan, N., Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippincott, E. C., Drabman, R. S. (1977). "Desensitization to Portrays of Real Life Aggression as a Function of Television Violence". *Journal of Personality and Social Psychology*, 35: 450-458.
- Thomas, M. H. (1982). "Physiological Arousal, Exposure to a Relatively Lengthy Aggressive Film, and Aggressive Behavior". *Journal of Research in Personality*, 16: 72-81.
- Tsorbatzoudis, H. (2006). "Psychometric Evaluation of The Greek Version of the Aggression Questionnaire". *Perceptual and Motor Skills*, 102(3): 703.

- Turner, C. W., Berkowitz, L. (1972). "Identification with Film Aggressor (covert role taking) and Reactions to Film Violence". *Journal of Personality and Social Psychology*, 21: 256-264.
- Walsh, D., Gentile, D. (2008). "13th Annual Mediawise Video Game Report Card". <<http://www.philadelphia.edu.jo/books/variety%20of%20topics/13th%20video%20game%20report%20card.pdf>> Erişim Tarihi: 21.09.2011.
- Wan, C. S., Chiou, W. B. (2006). "Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan". *CyberPsychology, and Behavior*, 9: 762–766.
- West, R., (2006). Theory of Addiction. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Wiegman O., Van Schie E. G. M. (1998). "Video Game Playing and Its Relations with Aggressive and Prosocial Behavior". *British Journal of Social Psychology*, 37: 367-368.
- Wikia Home Page. Erişim Tarihi: 19.11.2012.
<http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry>
- Wikipedia Offical Page. Daniel Petric. <http://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_Petric>. Erişim Tarihi: 21.09.2011.
- Wikipedia Offical Page. Notable Deaths. <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction>. Erişim Tarihi: 21.09.2011
- Wood, W., Wong F. Y., Chachere J. G. (1991). "Effects of Media Violence on Viewers' Aggression in Unconstrained Social Interaction". *Psychological Bulletin*, 109: 371-383.
- Wowaholics Forum Page. <<http://www.wowaholics.org>> Erişim Tarihi: 12.10.2012.
- Vigil-Colet, A., Lorenzo-Seva, U., Codorniu-Raga, M. J. ve diğerleri (2005). "Factor Structure of the Aggression Questionnaire among Different Samples and Languages". *Aggressive Behaviour*, 31: 601-608.
- Yee, N. (2006). "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments". *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15: 309-329.
- Young, K. S. (1996). "Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder". *Cyberpsychology and Behavior*, 3: 237-244.

- Young, K. S. (2004). "Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences". *American Behavioral Scientist*, 48: 402-415.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents". *American Journal of Family Therapy*, 37: 355-372.
- Zhen, S., Xie, H., Wang, W., Li, D. (2011). "Exposure to Violent Computer Games and Chinese Adolescents' Physical Aggression: The Role of Beliefs about Aggression, Hostile Expectations, and Emphaty". *Computers in Human Behavior*, 27: 1675-1687.
- Zillmann, D. (1983). "Arousal and Aggression". R. Geen, E. Donnerstein, (Der.), *Aggression: Theoretical and Empirical Reviews*. New York: Academic Press. s.75-102.
- Zillmann, D. (1988). "Cognition-Excitation Interdependencies in Aggressive Behavior", *Aggressive Behavior*, 14: 51-64.
- Zillmann, D. (2002). "Exemplification Theory of Media Influence". J. Bryant, D. Zillmann (Der.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. 2nd Edition. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. s. 19-43.
- Ziyalar, A. (1999). Sosyal Psikiyatri. İstanbul: Yüce Yayım. 2.Baskı.

EKLER

EK-1: DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

Bu çalışma, video oyunu oynama alışkanlığını belirlemek amacıyla araştırmacının yüksek lisans tez çalışmasının bir parçası olarak uygulanmaktadır. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler yalnızca araştırmanın amacına hizmet edecek şekilde kullanılacak, kimlik bilgileriniz istenmeyecektir. Değerlendirmelerinizi gerçek duygu ve düşüncelerinizi yansıtacak biçimde dürüstçe yapmanız ve hiçbir maddeyi boş bırakmamanız son derece önemlidir. Soruları yanıtladıktan sonra göndermekte sorun yaşıyorsanız, boş soru bırakıp bırakmadığınızı kontrol ediniz.

Katkılarınız için teşekkürler...

Eda Ferligül Çakılcı
Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Yüksek Lisans Öğrencisi

Yaşınız:

Cinsiyetiniz: ()Kadın () Erkek

Medeni Durumunuz: () Evli () Bekar

1. En son eğitim aldığınız kurum:

(Öğrenciyseniz eğitim almakta olduğunuz kurumu işaretleyiniz.)

- () İlköğretim
- () Lise
- () Üniversite
- () Yüksek Lisans
- () Doktora

2. İşiniz:

- () Öğrenci
- () Diğer (belirtiniz.....)

3. Ne kadar zamandır video oyunları oynuyorsunuz?

- 1 aydan kısa süredir
- Yaklaşık 6 aydır
- 1 yıldır
- 1 yıldan uzun süredir

4. Bilgisayarda veya konsolda en fazla oynadığınız oyun türü nedir?

- Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG)
- Savaş ve Strateji Oyunları
- Spor ve Yarış Oyunları
- Macera Oyunları
- Zeka ve Mantık Oyunları

EK-2: BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “ Tamamen Katılıyorum ”, genelde doğru ise Katılıyorum ”, emin değilseniz“ Kararsızım ”, genelde doğru değilse “ Katılmıyorum ”, hiçbir zaman doğru değilse “ Kesinlikle Katılmıyorum ” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler					
2. Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim					
3. Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında “acaba benden ne istiyor” diye düşünürüm					
4. Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim					
5. Öfkeden deliye döndüğümde birşeyler kırıp dökerim					
6. İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam					
7. Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez					
8. Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum					
9. Sakin yapılı biriyimdir					
10. Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım					
11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu					
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim					
13. Birisi bana sataşırse kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim					
14. İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim					
15. Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir					
16. Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum					
17. Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm					
18. Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim					
19. Yapmak istediğim birşey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım					

20. Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım					
21. İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim					
22. Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm					
23. Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum					
24. Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum					
25. Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum					
26. Arkadaşlarımla arkamdan konuştuklarını biliyorum					
27. Arkadaşlarımla münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler					
28. Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.					
29. Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim.					

EK-3: BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “ Tamamen Katılıyorum ”, genelde doğru ise Katılıyorum ”, emin değilseniz “ Kararsızım ”, genelde doğru değilse “ Katılmıyorum ”, hiçbir zaman doğru değilse “ Kesinlikle Katılmıyorum ” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur. Ölçekte “oyun”, oyun konsolunda ya da bilgisayar üzerinden oynanabilen dijital oyunları ifade etmektedir.	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Oyun oynayamadığım zaman kendimi gergin/huzursuz hissedirim.					
2. Oyun oynamak isteyip de oynayamadığım zaman sinirli/öfkeli olurum.					
3. Oyuna olan erişimim koparsa ya da yavaşlarsa sinirlenirim/öfkelenirim.					
4. Oyun oynadığım zamanlarda hiç olmadığım kadar mutlu/huzurlu olurum.					
5. Kendimi endişeli ya da sıkıntılı hissettiğim zamanlarda oyun oynamak beni rahatlatır.					
6. Birileri beni oyunun başından kaldırırsa sinirlenirim.					
7. Sorunlarımdan kaçmak için oyun oynamaya yönelirim.					
8. Oyuna, planladığım zamanda giremezsem sinirlenirim.					
9. Çevremde birileri varken, yalnız kalıp, oyun oynamayı isterim.					
10. Oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynamak için sabırsızlanırım.					
11. Gittiğim yerlerde oynadığım oyuna erişmek isterim.					
12. Oyun oynamamı sınırlamakta ya da kontrol etmekte güçlük çekerim.					
13. Sabah uyandığım ilk aklıma gelen oyun oynamak olur.					
14. Oyunda her defasında, bir öncekinden daha uzun süre kalmak isterim.					

15. Oyunda planladığımdan daha uzun süre kalırım.					
16. Oyun oynamadığım zamanlarda bile oyunu düşünürüm.					
17. Oyun oynarkenken acıktığımı, susadığımı hissetmem ya da farkına varmam.					
18. Oyunda daha fazla zaman geçirmek için başka planlarımı iptal ederim.					
19. İstedğim zaman oyunun başından kalkamam.					
20. Ailem beni çağırrsa dahi oyunun başından kalkamam.					
21. Oyun oynayabilmek için uykumdan ödün veririm.					
22. Oyun oynamamdan dolayı ailem ile sorunlar yaşarım.					
23. Arkadaşlarım beni çağırrsa dahi oyunun başından kalkamam.					
24. Oyun oynamamdan dolayı başka etkinliklere (spor, sinema, kitap okuma vb.) ilgim azalır.					
25. Oyun oynamamdan dolayı ev/iş/okul sorumluluklarımı yerine getiremem ya da ihmal ederim.					
26. Çevremdekiler oyunda harcadığım zamandan dolayı şikayet eder.					
27. Oyun oynamamdan dolayı ailem ile daha az zaman geçiririm.					
28. Oyun oynamamdan dolayı arkadaşlarım ile daha az zaman geçiririm.					
29. Oyun oynamadan dolayı arkadaşlarım ile sorunlar yaşarım.					
30. Oyun ortamında edindiğim arkadaşlıkları gerçek yaşamdaki arkadaşlarıma tercih ederim.					
31. Gerçek yaşamdaki arkadaşlarımla dışarıda görüşmek yerine oyun içinde görüşmeyi tercih ederim.					
32. Arkadaşlarımı oyundan edinirim.					
33. Oyun benim en iyi arkadaşımdır.					
34. Oyunsuz bir yaşam bana anlamsız/boş gelir.					
35. Oyun oynamamdan dolayı yüz yüze iletişimde zorluk yaşarım.					

