



**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**SAĞLIK BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**



**FARKLI REKABET DÜZEYİNDEKİ ŞİDDET İÇEREN  
BİLGİSAYAR OYUNLARININ ERGENLERİN VE GENÇ  
YETİŞKİNLERİN SALDIRGANLIK DÜZEYİ İLE  
İLİŞKİSİ**

**Kianoosh HASANİ**

**DİSİPLİNLERARASI ADLİ BİLİMLER ANABİLİM DALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**

**Prof. Dr. H. Gülsen ERDEN**

**ANKARA**

**2019**

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**SAĞLIK BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**FARKLI REKABET DÜZEYİNDEKİ ŞİDDET İÇEREN  
BİLGİSAYAR OYUNLARININ ERGENLERİN VE GENÇ  
YETİŞKİNLERİN SALDIRGANLIK DÜZEYİ İLE  
İLİŞKİSİ**

**Kianoosh HASANİ**

**DİSİPLİNLERARASI ADLİ BİLİMLER ANABİLİM DALI**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**  
**Prof. Dr. H. Gülsen ERDEN**

**ANKARA**  
**2019**

# ETİK BEYAN

**Ankara Üniversitesi**  
**Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,**

Yüksek Lisans tezi olarak hazırlayıp sunduğum “Farklı Rekabet Düzeyindeki Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin ve Genç Yetişkinlerin Saldırganlık Düzeyi İle İlişkisi” başlıklı tez; bilimsel ahlak ve değerlere uygun olarak tarafımdan yazılmıştır. Tezimin fikir/hipotezi tümüyle tez danışmanım ve bana aittir. Tezde yer alan betimsel çalışma/araştırma tarafımdan yapılmış olup, tüm cümleler, yorumlar bana aittir.

Yukarıda belirtilen hususların doğruluğunu beyan ederim.

Öğrencinin Adı Soyadı: Kianoosh Hasani

Tarih: 13.12.2019

İmza:

## KABUL VE ONAY

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü  
Disiplinlerarası Adli Bilimler Anabilim Dalı  
Adli Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programında

Kianoosh HASANI tarafından hazırlanan

“Farklı Rekabet Düzeyindeki Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin ve Genç Yetişkinlerin Saldırganlık Düzeyi İle İlişkisi.” adlı tez çalışması  
aşağıdaki jüri tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak  
OY BİRLİĞİ ile kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 29.11.2019



Prof. Dr. H. Gülsen ERDEN  
Ankara Ü. Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi  
Jüri Başkanı



Doç.Dr. Gülbahar BAŞTUĞ  
Ankara Ü.Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu  
Üye



Dr.Öğr.Üyesi Esra GÜVEN  
Başkent Ü.Fen Edebiyat Fakültesi  
Üye

Tez hakkında alınan jüri kararı, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından onaylanmıştır.

Prof.Dr. Mehmet AKAN  
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

# İÇİNDEKİLER

Etik Beyan	ii
Kabul ve Onay	iii
İçindekiler	iv
Önsöz	vi
Simgeler ve Kısaltmalar	vii
Şekiller	viii
Çizelgeler	ix
<b>1. GİRİŞ</b>	<b>1</b>
1.1. Şiddet İçeren Medya Araştırmalarının Kısa Tarihi	2
1.2. Kimler Video Oyunları Oynar?	7
1.3. Video Oyunlarının Etki ve İşlevleri	9
1.4. Saldırganlık Kuramları	12
1.5. Saldırganlık Kuramları Çerçevesinde Şiddet İçeren Video Oyunları	13
1.5.1. Genel Saldırganlık Modeli (GSM)	13
1.5.2. Duyarsızlaşma ve Empati	17
1.5.3. Katalizör Modeli	19
1.5.4. Katarsis Hipotezi	22
1.6. Rekabetçi Video Oyunları	23
1.6.1. Rekabetçi Video Oyunları ve Saldırganlık	23
1.6.2. Bir Video Oyununu Rekabetçi Yapan Nedir?	25
1.6.2.1. Puan Geri Bildirimi	26
1.6.2.2. Ödüller	26
1.6.2.3. Rekabet	27
1.6.2.4. Rakip Sayısı	27
1.6.2.5. Bireylere Kıyasla Rekabet Eden Gruplar	28
1.6.2.6. Zaman Baskısı	28
1.6.2.7. Sıklık	29
1.6.3. Saldırganlık ve Rekabet Kuramları	30
1.6.3.1. Engellenme -Saldırganlık Hipotezi ve Bilişsel Yeni-Çağrışım Modeli	30
1.6.3.2. Öz Belirleme Kuramı (ÖBK)	32
1.6.4. Saldırganlık Kuramları: Video Oyunları İçindeki Şiddet ve Rekabet Arasındaki Etkileşim	33
1.6.5. Amaç ve Sorular	35

<b>2. GEREÇ VE YÖNTEM</b>	<b>37</b>
2.1. Şiddet İçeren Video Oyunlarına İlişkin Araştırmalar	37
<b>3. BULGULAR</b>	<b>39</b>
3.1. Şiddet İçeren Video Oyunları ve Saldırganlık	39
3.1.1. Meta-Analizler	40
3.1.2. Alan Çalışmalarına İlişkin Alanyazın Taramasının Bulguları: Şiddet İçeren Video Oyunlarının Saldırganlığa Etkisi	47
3.1.3. Korelasyon ve Uzun Vadeli Araştırmalar	48
3.1.3.1. Boylamsal Çalışmalara İlişkin Eleştiriler	50
3.1.4. Video Oyunlarında Rekabetin Saldırganlığı Arttırdığına Dair Kanıtlar	52
3.2. Video Oyunları İçinde Şiddet ve Rekabet Arasındaki Etkileşim	59
3.3. Çok Oyunculu Oyunlar	60
3.3.1. Bilgisayar Rakibine Kıyasla İnsan: Saldırganlığa Etkisi	61
3.3.2. Çok Oyunculu Oyunlar ve Rekabet Arasındaki Potansiyel İlişki	63
<b>4. TARTIŞMA</b>	<b>66</b>
4.1. Rekabetin Saldırgan Duygulanımın Üzerindeki Etkisi	66
4.2. Rekabetin Yönleri	66
4.3. Şiddetin Saldırgan Duygulanım Üzerindeki Etkisi	66
4.4. Rekabet ve Şiddet Etkileşiminin Etkisi	67
4.5. Yetersizlikler	67
4.5.1. Katılımcının Maruz Kalma Süresini Hatırlayabilmesi	68
4.5.2. Saldırgan Davranışların Ölçülmesi	68
4.5.3. Katılımcıların Rekabet Manipülasyonunu Belirleme Yeteneği	69
4.5.4. Makale Sayısı	69
4.6. Sonuç	69
<b>5. SONUÇ VE ÖNERİLER</b>	<b>74</b>
<b>ÖZET</b>	<b>75</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>76</b>
<b>KAYNAKLAR</b>	<b>77</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	<b>99</b>

## ÖNSÖZ

Öğretmen olarak çalıştığım son yıllarda, oyunların öğrencilere etkisini gözlemlene fırsatı edindim. Oyunların çocukları ne şekilde etkilediği ve onların geleceğini nasıl şekillendirdiği merak ettiğim konular arasındaydı. Bu konular hakkında inceleme yaptığımda, yapılan araştırmaların rekabetçilik üzerinde yeterince durmadığını keşfettim. Bu nedenle tezimde, danışmanım Prof. Dr. H. Gülsen Erden'in de desteği ile oyunların rekabetçiliği üzerine çalışma kararı aldım.

Yüksek lisans eğitimim boyunca aldığım derslerde bana çok şey katan sevgili hocalarım Prof. Dr. Şennur Kışlak'a ve Dr. Öğretim Üyesi Zeynep Akabay Gülçat'a; tez sürecim boyunca anlayışlı ve destekleyici duruşuyla bana yardımcı olan danışmanım Prof. Dr. H. Gülsen Erden'e teşekkürlerimi sunarım.

Eğitimimi sürdürmem konusunda bana işyerimde gerekli izinleri sağlayarak destek olan Bin Bir Çiçek Anaokulu kurucusu Hilal Mutlusoy Öktem ve Gazi Koleji okul müdürü Dr. Şerife Demircioğlu'na minnettar olduğumu belirtmek isterim.

Tez sürecimde yardımlarını esirgemeyen arkadaşım Özlem Ergin'e; bana her zaman sevgisini hissettiren ve en zor anlarımda her daim yanımda olan Ghazal Adib'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

## SİMGELER VE KISALTMALAR

<b>ABD</b>	Amerika Birleşik Devletleri
<b>ESA</b>	Entertainment Software Association
<b>ESRB</b>	Entertainment Software Rating Board (Amerikan Eğlence Yazılım Derneği)
<b>GSM</b>	Genel Saldırganlık Modeli
<b>IGEA</b>	International Global Ethics Association
<b>M 17+</b>	17 Yaş ve Üzeri
<b>SDT</b>	Self Determination Theory (Öz Belirleme Kuramı)
<b>TM</b>	Trade Mark



## ŞEKİLLER

Şekil 1.1. Ahlaki Panik Çarkı. The Wheel of Moral Panic.	5
Şekil 1.2. Genel Saldırganlık Modeli	14
Şekil 1.3. Genel Saldırganlık Modeli kişilik süreci	16
Şekil 1.4. Genel Saldırganlık Modeli duyarsızlaşma süreci	18



## ÇİZELGELER

<b>Çizelge 3.1.</b> Şiddet İçeren ve Şiddet İçermeyen Koşullar Arasındaki Farklı Oyunları Kullanan Çalışmalar	43
<b>Çizelge 3.2.</b> Koşullar Arasında Aynı Oyunu Ancak Farklı Hedefler Kullanan Çalışmalar	46
<b>Çizelge 3.3.</b> Aynı Koşullar ve Hedefler Arasında Aynı Oyunu Kullanan Çalışmalar	46



# 1. GİRİŞ

Farklı medya biçimlerinin insanlar üzerindeki etkisi toplum için uzun zamandır endişe kaynağı olmuştur. Bununla birlikte, son zamanlarda dijital oyunların popülerliğinin artmasıyla birlikte, özellikle şiddet içeren oyunların saldırganlık üzerine etkisi büyük bir odak noktası olmuştur. Okul saldırıları sonrası, failerin şiddet içeren video oyunları oynadığı (ör. Benedetti, 2007) rapor edildiğinde, toplumdaki mevcut kaygıları da artırdığı bildirilmiştir. Ayrıca, çeşitli ülkelerdeki video oyunları için (örneğin, Amerikan Eğlence Yazılım Değerlendirme Kurulu [ESRB], 2016), insanları video oyunlarının, şiddet içeriği, cinsel içerik ve dil gibi olumsuz yönleriyle ilgili uyarıcı derecelendirme sistemleri kurulmuştur. Video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisini değerlendiren çok sayıda araştırma yapılmıştır, ancak öncelikle saldırganlığın ne olduğunu ve video oyunlarının onu nasıl etkileyebileceğini anlamak önemlidir. Bu nedenle, bu çalışmada saldırganlığın tanımı ve nasıl etkilendiğine dair kuramlar ele alınmaktadır. Bu çalışmanın ana odağı video oyunları içindeki şiddet ve rekabet olduğundan, bu faktörlerin saldırganlığı nasıl artırabileceğini açıklayan kuramlardan söz edilecektir.

Şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi yıllardır ilgi çeken bir konu olmuştur. Ancak bu alandaki tartışmalar son yıllarda tutkulu oyuncuların gerçekleştirdikleri okul saldırılarının ardından artmıştır. 1999'da Columbine Lisesi katliamında ateş edenlerin, Doom (TM) dahil olmak üzere, şiddet içeren video oyunları oynadıkları belirtilmiştir (Anderson ve Dill, 2000). Daha sonra Floridalı avukat Jack Thompson şiddet içeren video oyunlarının 2007 Virginia Tech saldırısının arkasındaki sebep olduğunu iddia etmiştir (Benedetti, 2007). Daha yeni bir örnekte ise, Call of Duty (TM) gibi şiddet içeren video oyunlarının tutkulu bir oyuncusu olduğu bildirilen failin, 20 çocuk ve 6 eğitimciyi öldürdüğü tespit edilmiştir (Sandyfield, Rivera, Kovaleski, 2013). Sandy Hook'un ilkokul saldırısı sonucu, bazı ABD'li siyasetçiler şiddet içeren video oyunlarının daha sıkı bir şekilde denetlenmesi çağrısında bulunmuştur (Sandoval, Friedman ve Hutchinson, 2013). Bununla birlikte, eski ABD Başkanı Barack Obama, video

oyunları ile saldırganlık gösteren davranışlar arasındaki ilişkiyi daha iyi değerlendirebilmek için 10 milyon dolarlık araştırma bütçesi önererek (Sandoval ve ark., 2013) müdahale politikaları oluşturulmadan önce daha fazla çalışma yapılması gerektiğini öne sürmüştür. Bu son saldırılar, şiddet içeren video oyunlarına ilgiyi arttırmış olsa da medyanın şiddet içeren Antik Yunan döneminden günümüze kadar süregelen olumsuz etkilerine dair endişeler olduğu bilinmektedir (Sandoval ve ark., 2013).

Video oyunları oynama tecrübesine sahip olan bir öğretmen olarak bu konuyu seçmemdeki sebep; yedi yıllık öğretmenlik kariyerimde ergenlerin ve genç yetişkinlerin davranışlarındaki değişimlerin ne kadarının video oyunları etkisi ile olduğunu sorgulamam ve öte yandan gözlemlene fırsatı bulmamdır.

### **1.1. Şiddet İçeren Medya Araştırmalarının Kısa Tarihi**

Medyanın yozlaştırıcı etkisine dair ilk belgeler Antik Yunan ve Roma dönemlerine dayanmaktadır. M.Ö. 399'da Socrates genç öğrencilerini konuşmalar yoluyla olumsuz etkilediği için ölüme mahkûm edilmiştir (Starker, 1989). Daha sonra Roma Gladyatör döneminde, Tertullian (200) Hristiyanları günaha sürükleyeceğini düşündüğü için onların gladyatör oyunlarına gitmemeleri gerektiğini önermiştir. Daha sonra 19. yüzyılın ortalarında okuryazarlık genel nüfusa yayıldıkça kitapların olumsuz etkileri olduğuna ilişkin görüşler yayılmıştır (Kutner ve Olsen, 2008).

Toplumun bazı üyeleri, sosyal meseleleri ve çocuklarda suç oranlarındaki artışları tartışmalı yayınlara bağlamaya başlamıştır (Kutner ve Olsen, 2008; Trend, 2007). Erken modern dönemde şiddet yönelimine dair herhangi bir bilimsel araştırma yapılmamasına karşın, kimi çevrelerce şiddet içeren medyanın insanların daha saldırgan olmalarına neden olduğu varsayıldıkları gözlenmektedir. Ayrıca, şiddetin çok uzun zamandır genel eğlencenin bir parçası da olduğu bilinmektedir (A.Dowsett 2017).

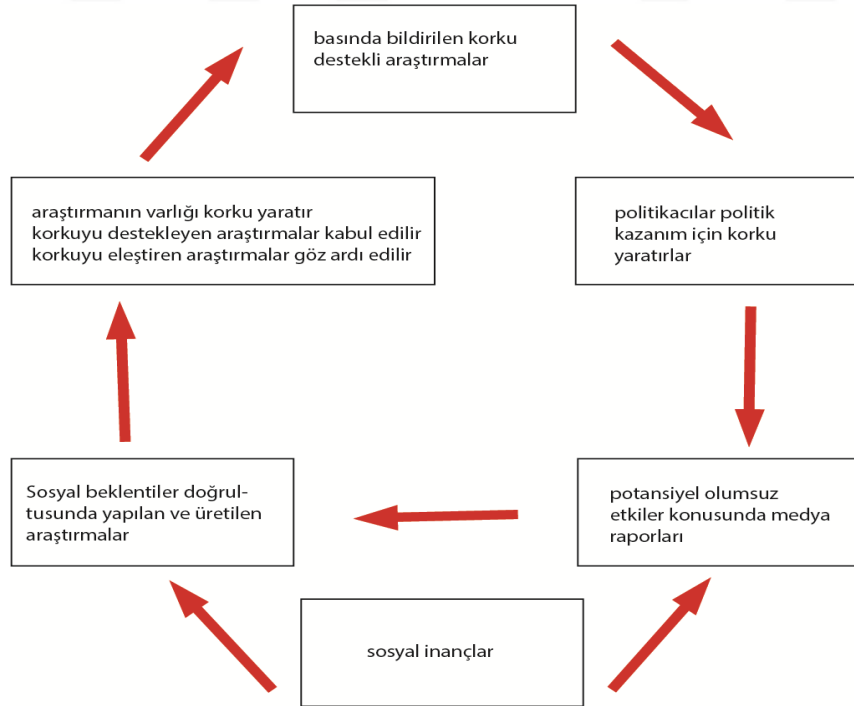
1900'lü yılların başlarında yaratılan ve yayılan uzun metrajlı filmlerin, çoğu zaman merkezi bir konu olarak şiddet içeren bir teması olmuştur (Trend, 2007). Bununla birlikte Amerika ve Avrupa'da araştırmacılar arasında şiddet tasviri ile ilgili endişeler doğmuştur. 1922'de Amerika'da filmlerde neyin uygun olduğuna ilişkin içerik kurallarını düzenleyici bir kurum kurulmuştur (Trend, 2007). Televizyonun sektöre girmesi ile de benzer adımları arttırmıştır (Trend, 2007). Bu durum şiddet içeren medyanın, toplumdaki saldırganlık düzeyine etkisini bilimsel olarak değerlendiren birçok çalışmaya yol açmıştır. Ancak, yirminci yüzyılın sonunda araştırmacılar şiddet içerikli filmlerin ve televizyon programlarının saldırganlık üzerindeki etkilerine dair farklı görüşlere sahip olmuşlardır. Paik ve Comstock (1994) tarafından yapılan kapsamlı bir meta-analiz, 1957 ve 1990 tarihleri arasında yapılan alan çalışmaları için orta düzeyde bir etki büyüklüğü ( $r = .37$ ) bulmuştur. Ayrıca Bandura, Ross ve Ross'un (1963) yaptığı ünlü deneyde çocukların şiddet içerikli bir video izledikten sonra daha saldırgan olma ihtimali olduğunu göstermiştir. Bu çalışma, sosyal öğrenme kuramının temeli olup çocukların saldırgan davranışları gözlemleyerek saldırgan olmayı öğrenebileceklerini göstermiştir. Bu nedenle, şiddet içeren filmlerin ve televizyon programlarının çocukların saldırgan davranışlar göstermeleriyle ilişkili olduğu görüşü kabul görmüştür. Öte yandan, Freedman (2002) güvenilir olmayan saldırganlık ölçütleri kullandığı iddia edilen çalışmasını yayınladıktan sonra (bkz. Freedman, 2002, daha fazla bilgi için), çalışmaların yalnızca %28'inin şiddet içeren medyanın saldırganlığı etkilediği hipotezini desteklediğini tespit etmiştir. Aslında, çalışmaların %55'i hipotezi desteklememiştir ve yüzdeliğin geri kalanı ya belirsizdir ya da doğrudan ilişkili değildir. Freedman'ın çalışması Amerika Sinema Filmleri Birliği tarafından finanse edildiğinden ve medya şiddetiyle ilgili önceden herhangi bir çalışma yapmadığı için tarafsızlığı sorgulanmıştır (Bushman, Gollwitzer ve Crus, 2015). Bu tez konusu gereği video oyunlarına odaklandığından, diğer medya türlerinden daha fazla bahsedilmeyecektir. Bununla birlikte, Freedman (2002), Paik ve Comstock (1994) gibi makale derlemelerinden elde edilen bulgular, video oyunlarının yükselişinde, araştırmacılar arasında diğer şiddet içeren medya biçimlerinin saldırganlık üzerinde bir etkisinin olup olmadığı konusunda bir tartışma olduğunu göstermektedir.

1970'lerde Space Invaders (TM) gibi video oyunlarına konsollar aracılığıyla halkın erişimi sağlanmıştır. 1980'lerde ve 1990'ların başında video oyunları grafikleri geliştirilmiş ve oyundaki karakterlere birbirinin üzerine şiddet uygulayabilme imkânı verilmiştir (Ferguson, 2010). Örneğin Street Fighter (TM) ve Mortal Kombat (TM) oyunları gibi. Bu oyunlar, daha sonra gelen popüler ve şiddet içerikli (Örn. Grand Theft Auto (TM)) oyunların da, şiddet içeren filmlerin ve televizyon programlarının olumsuz etkilerini araştıran kişilerin de ilgisini çekmiştir. En büyük endişelerden biri, oyuncuların pasif olarak izlemek yerine, oyunda şiddet içeren eylemler gerçekleştirebilmesiydi (Lin, 2013a). Örneğin, Grand Theft Auto (TM) oyuncuları oyun içinde çalmak, öldürmek ve yıkım yaratmak için etkileşime girebilmektedir. Aktif bir şekilde şiddet içeren bir video oyununa dahil olmanın, şiddet eğilimini yalnızca izlemekten daha fazla arttırdığı bulgusunun, son araştırmaların bulguları ile uyumlu olduğu görülmüştür (Lin, 2013a).

Bir filmi izlemek yerine bir video oyununda etkileşimde bulunmak video oyunları ve filmler / televizyon programları arasında çeşitli farklar yaratmıştır. Bu farklardan biri rekabetin rolüdür. Filmler ve televizyon programları gerçekten bir rekabet duygusu yaratamasa da birçok video oyunu rekabet kavramı üzerine kuruludur, örneğin Street Fighter'de (TM) bir oyuncu sanal bir savaşta başka bir oyuncuya veya bilgisayara karşı yarışmaktadır. Bununla birlikte, medyadaki şiddete ilişkin araştırmaların geçmişi nedeniyle, çoğu araştırma oyunlardaki şiddete odaklanmış ve sonuç olarak rekabet büyük ölçüde görmezden gelinmiştir. Medyadaki şiddet araştırmacılar arasında zaten ele alınan bir konu olmasına karşın, video oyun araştırmalarının ana odağı haline gelmiştir.

Ferguson (2008, 2010) “sağduyu kavramları” (*common sense notions*) ile ahlaki inançlar, dini inançlar ve bilimsel dogmayı içerebilecek bu toplumsal inançların bir ahlaki panik yarattığını savunmuştur (Şekil 1.1). Gauntlett'den (1995) uyarlanan Ferguson'un (2010) ahlaki panik çarkının bir yönü medyanın etkisidir. Örneğin, Sandy Hook İlköğretim okulunda gerçekleşen olayların failini gösteren haberler ve medya kuruluşlarından gelen raporlar, failin Call of Duty (TM) gibi şiddet içeren oyunların tutkulu bir oyuncusu olduğunu ve 22.000'den fazla kafa atışı

da dahil olmak üzere 83.000'den fazla çevrimiçi öldürme puanı aldığını ileri sürmüştür (Bates ve Pow, 2013; Kleinfield ve ark., 2013). Politikacılar bu olaya dayanarak daha sonra video oyunlarının daha sıkı bir şekilde düzenlenmesini istediler (Sandoval ve ark., 2013). Bu aynı zamanda politikacıların korku uyandırdığı ahlaki panik çarkında bir adımdır. Bununla birlikte, medyadan ve politikacılardan gelen baskılara karşın, Connecticut Eyaletindeki Çocuk Avukatlığı Ofisi (2013) resmi raporunda, failin çok oynadığı şiddet içermeyen bir dans etme video oyunu olarak Dance Dance Revolution (TM) gösterildi. Ferguson tarafından öne sürüldüğü gibi (2008) medya şiddet içeren video oyunlarının olumsuz etkilerini zaten endişeli bir topluma kolaylıkla kabul ettirebilmektedir ve siyasetçilerin paniğe kapılmaları bu konuda iyi bir örnektir. Başka bir örnek ise Virginia Tech saldırısından birkaç gün sonra Floridalı avukat Jack Thompson, failin, şiddet içeren video oyunlarının aktif bir oyuncusu olduğunu belirtmesidir (Benedetti, 2007). Bununla birlikte, ayrıntılı bir inceleme yapıldığında, Virginia Tech saldırısının failinin hiç video oyunu oynamadığı ortaya çıkmıştır (Virginia Tech Review Panel, 2007).



**Şekil 1.1.** Ahlaki Panik Çarkı. The Wheel of Moral Panic (C. J. FERGUSON, (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good? *Review of General Psychology*, **14**, p. 71).

Ahlaki paniğin etkisi bilimsel arařtırmaların kalitesini ve raporlanmasını deęiřtirebilmektedir. Arařtırma çağrıları yapılırken ve Ferguson'un (2008) iddia ettięi gibi, toplumsal inançlara uygun olan çalıřmalar görünüşte eleřtirel olarak kabul edilirken, toplumsal inançları eleřtiren arařtırmaların ise göz ardı edildięi gözlenmektedir. Ahlaki panik çarkına eklenebilecek bir faktör; arařtırma medya ve politikacıların “řiddet içeren video oyunları saldırganlıęı artırır” endiřelerinin toplumsal inancı geri besledięidir. Bu nedenle, döngüyü devam ettiren toplumsal inanç güçlendirilir. Böylece bu çarkın olumsuz etkileri devam eder ve toplumu yanlış yönlendirir.

Ahlaki panik kuramı kamuoyu tartiřması yapılmadan önce hipotezler yaratmanın çok zor olabileceęi yönünde eleřtirilmiřtir. Her zaman bilim insanları olaylarla ilgili sonuç çıkardıktan sonra kamuoyu tartiřması yapılmalıdır. Halkın merak ettikleri, neyin önemli, neyin konu ile alakalı olduęu ve gerçek dünya üzerindeki etkileri bilimsel arařtırmayı yönlendirmemelidir. Görünür nesnellik eksiklięi Greitemeyer ve Mugge (2014) tarafından yapılan meta-analizde gösterilmiřtir. Bu makalede alanında önde gelen üç arařtırmacı tarafından yapılan çalıřmaların tutarlı bir řekilde farklı sonuçlar ortaya çıkardıęı bulunmuřtur. Anderson ve / veya Bushman tarafından hazırlanan makaleler ortalama olarak anlamlı bir etkiye sahipken, Ferguson'un yaptıęı çalıřmaların ortalama olarak anlamlı bir etkisi olmamıřtır. Ayrıca, dięer arařtırmacılar tarafından yürütölen çalıřmaların çoęu Anderson ve Bushman çalıřmaları ile uyumludur. Sonuç olarak, Ferguson ile benzer sonuçlar bulan bařka arařtırmacılar olmasına karřın Ferguson'un arařtırmasıyla ilgili birkaç sorun olabilir (Bushman ve ark., 2015). Alternatif olarak, çoęu çalıřmanın Anderson ve Bushman çalıřmaları ile aynı doęrultuda olmasının sebebi, durum böyle görünmese de yayın yanlılıęının bir sonucu olabilir. Bu sonuçlara karřın, Greitemeyer ve Mugge (2014) tarafından elde edilen bulgular, arařtırmacılar arasında řiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi konusunda hala tartiřma olduęunu göstermektedir.

Özetle, řiddet içeren medyanın saldırganlık üzerindeki etkisi çok uzun zamandır tartiřılmaktadır. Video oyunları bu tartiřma için en son platformdur ve bu



durum arařtırmacıların video oyunlarının rekabet gibi diđer yönlerini göz ardı etmesine neden olmuş olabilir. Ahlaki panik kuramı ve her iki taraftan diđerlerinin bulgularıyla ilgili konulardaki tartıřmalar bu konunun ne kadar öfkeli bir řekilde tartıřıldığını göstermektedir. Kamuda çok sayıda insan řiddet içeren video oyunları oynadığı ve bu konuda kaygı duyulduğu için bu konunun arařtırılması řarttır.

## 1.2. Kimler Video Oyunları Oynar?

1970'lerde ilk ticarileřtirilmiş video oyunlarından bu yana video oyunu endüstrisi büyümeye devam etmiştir. Entertainment Software Association (ESA, 2015) tarafından yayınlanan bir rapora göre; ABD'deki video oyun satıřları 2003'te 7 milyar dolardan, 2014'te 15.4 milyar dolara yükselmiştir. 2014 yılında da video oyun aksesuarlarına ve donanımlarına 7.01 milyar dolar harcandığı görülmektedir (ESA, 2015).

ESA (2015) ayrıca 155 milyon Amerikalının video oyunları oynadığını, nüfusun %42'sinin haftada üç veya daha fazla saat oynadığını bildirmiřtir. Diđer raporlar, bu oranın ergen nüfusta daha da yüksek olabileceğini ve 8 ila 18 yař arası Amerikalıların %81'inin en az ayda bir kez video oyunları oynadığını göstermektedir (Gentile, 2009). ABD'de video oyunları oynayan insanların %44'ü kadındır (ESA, 2015). Bu da oyuncuların ağırlıklı olarak erkek oldukları kliřesini çürütmektedir. Bununla birlikte, erkeklerin video oyunlarını daha uzun süre oynadıkları unutulmamalıdır. Ortalama olarak erkekler günde 100 dakika, kadınlar ise 77 dakika oynamaktadır (IGEA, 2016).

Türkiye nüfusu 2015 yılında yaklaşık 78 milyon iken genç nüfus oranı % 16,8 dir. Bu orana bakıldığı zaman Avrupa genç nüfus ortalamasının üzerinde olduğu görülmektedir. 2016 yılında Türkiye nüfusu 80 milyonun üzerine çıkmıřtır. Genç nüfus oranı da bu deęiřim ile doęru orantılı řekilde artış göstermiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Türkiye'de 2016 yılında dijital oyun oynayanların sayısı 30 milyona ulaşmıştır. Bu oyunlardan üreticilerin elde ettięi gelir 755 milyon dolar

seviyelerine çıkmıştır. Bu hasılatın % 42,5 i mobil oyunlardan, % 57,5 i bilgisayar ve oyun konsollarından oynanan oyunlardan elde edilmiştir. Dünya sıralamasında ise gelir bazında Türkiye 16. sırada yer almaktadır. Türkiye’de 20 binden fazla internet kafe bulunmaktadır ve her ay aktif 7.5 milyon oyuncu buraları ziyaret etmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Fakat oyunların türlerine göre oynanma oranları değişmektedir. Karahisar (2013) araştırmasında oyunların konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrim içi oyunlar olmak üzere üçe ayrıldığını aktarmaktadır. Detaylandırıldığında oyun segmentine göre pazar büyüklüğünde en büyük pay %29’luk oranla konsol (TV) oyunlarındadır. Bunu sırasıyla, mobil telefon oyunları (%27), bilgisayar oyunları (%27), tablet oyunları (%10), gündelik internet oyunları (%5) ve elde taşınabilir oyunlar (%2) izlemektedir. Segmente göre en yüksek büyüme oranı ise %23,4 ile mobil telefon oyunlarına aittir.

Türkiye’de yapılan bazı araştırmalara göre oyun tercihleri ve bağımlılığa yatkınlık cinsiyet, gelir seviyesi gibi koşullardan etkilenmektedir. Örneğin Çavuş ve ark. (2016) bilgisayar oyunları bağlamında gerçekleştirdikleri araştırmada her beş öğrenciden birinin oyun bağımlılığı riski taşıdığını, erkeklerin kadınlara kıyasla oyunlardan daha yoğun etkilendiğini ve oyun süresini kontrol etmekte güçlük yaşadıklarını belirlemiştir. Ayrıca, ailenin gelir düzeyi yükseldikçe bağımlılık düzeyinin arttığını, bunun oyunlara harcanan parayla da doğru orantılı olduğunu tespit etmiştir. Pala ve Erdem (2011) üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercih nedenleri ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmada cinsiyetle oyun tercihleri arasında anlamlı bir ilişkinin bulunduğu, sınıf düzeyleri arasında ise anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca, tüm sınıflarda oyun tercih nedeni olarak ‘heyecan’ unsurunun ön plana çıktığı ve sınıf düzeyi yükseldikçe oyun tercihlerinin çeşitlilik göstermeye ve zihinsel planlamaya dayalı oyunlara doğru bir geçiş olduğunu belirtmişlerdir.

### 1.3. Video Oyunlarının Etki ve İşlevleri

Oyun tercihlerinde, özellikle yoğun şiddet içeren dijital oyunların, yalnızlık, düşük yaşam doyumu, depresyon ya da dikkat sorunları vb., psikososyal sorunlara neden olabildiği gibi kimi dijital oyunların da yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerli hale getirdiği, stresten uzaklaştırdığı, problemlerle baş edebilme ve öz güveni yükseltmeye yardımcı olduğu ve görsel dikkat becerilerini geliştirdiği belirtilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Dijital oyunların zihinsel gelişime katkısı, dikkat ve el becerilerini geliştirmesi, günlük yaşamda karar verme süreçlerini hızlandırması gibi pozitif katkılarına karşın bağımlılık davranışının ekonomik ve toplumsal açılardan önemli negatif etkileri de söz konusu olmaktadır. Bu anlamda dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki en önemli etkilerinden birisi yarattığı bağımlılık davranışdır (Çavuş ve ark., 2016). Uluslararası çalışmalara göre dijital oyun bağımlılığı yaygınlığı %15 gibi oldukça yüksek düzeye kadar çıkmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2015a).

Bu istatistiklerden, video oyunlarının hem erkekler hem de kadınlar arasında çok popüler olduğu açıktır. Bu kadar popüler olmalarının nedeninin eğlence faktörü olduğu düşünülmektedir. Aslında, *International Global Ethics Association*, IGEA (2016) raporu, insanların video oyunları oynamalarının temel nedenlerinin; eğlenmek, zaman geçirmek, sıkıntıyı gidermek ve stresi azaltmak olduğunu göstermektedir. Konsol / PC oyunları eğlenmek için oynanırken, mobil veya tablet oyunları çoğunlukla zaman geçirmek ve can sıkıntısını hafifletmek için oynanmaktadır (IGEA, 2016). Bu fark, cep telefonu oyunlarının genellikle kısa süre ve gündelik oyun için daha fazla kullanılmasından kaynaklanıyor olabilir (IGEA, 2016). Örneğin, insanlar işe gidip gelirken telefonlarıyla oynayabilirler. Bununla ilgili bir çalışma erkeklerin %87.9'unun (12-14 yaş arası) ve kadınların %90.2'sinin (12-14 yaş arası) sıkıldıklarını ve bu nedenle bilgisayar oyunları oynadıklarını göstermektedir (Olson ve ark., 2007). Bununla birlikte, erkeklerin %97,3'ü ve kadınların %92,4'ü eğlencenin oynamak için güçlü bir motivasyon kaynağı olduğunu kabul etmektedir. İnsanların bir eğlence kaynağı olduğu için video oyunları oynadığı açıktır. Araştırmacılar insanların oyunları neden eğlenceli

bulduğunu ve insanları oynamaya motive etmenin çeşitli nedenlerini tartışmaktadırlar (örneğin, Olson, 2010; Przybylski, Rigby ve Ryan, 2010).

Bir video oyunundaki en önemli motivasyon ve eğlence kaynağı rekabettir. “Rekabet etmek ve kazanmak” yanında “bir şeyleri çözme zorluğu” çocukların video oyunları oynamasının iki güçlü nedeni olarak görülmektedir (Olson ve ark., 2007). Rekabet etme motivasyonu erkekler için belirgin şekilde daha güçlüyken (%84,4); kadınların sadece %60'ından fazlası bunun oyun oynamaları için bir neden olduğunu kabul etmektedir. Ayrıca Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas ve Holmstrom (2010) 9 ile 17 yaşları arasındaki ergenler için video oyunları oynarken en güçlü memnuniyet kaynağının rekabet olduğunu belirtmiştir. Ek olarak, rekabet içeren bir oyun sırasında rakiplerin puanları birbirine yaklaştığında eğlencenin en üst düzeye ulaştığına işaret edilmektedir (Abuhamdeh, Csikszentmihalyi ve Jalal, 2015). Diğer çalışmalar ise bir video oyununda zorlanmanın bir zevk kaynağı olduğunu göstermiştir (Greenberg ve ark., 2010; Olson ve ark., 2007). Ayrıca bir bilgisayar yerine bir insana karşı rekabet etmenin daha eğlenceli bulunduğu bildirilmiştir (Weibel, Wissmath, Habegger, Steiner ve Groner, 2008).

Rekabet motivasyon kaynağı gibi görünmekle birlikte, şiddetin insanların video oyunları oynamasının bir nedeni olup olmadığı daha az bilinmektedir. Önceki bölümde gösterildiği gibi, şiddet tarihsel olarak toplumun eğlencesinin bir parçası olmuştur, yani bir çeşit çekiciliğinin olması gerektiği anlamına gelmektedir. Olson ve ark.'ın (2007) araştırmasında kadınların %20'ye yakını video oyunu oynama nedeni olarak silahları sevmelerini gösterirken erkeklerin ise %55.7'si silahları sevmelerinin oyun oynamaları için bir motivasyon sebebi olduğunu belirtmiştir. Diğer bir deyişle, erkeklerin şiddet içeren video oyunlarına kadınlardan daha fazla ilgi göstermesi olasıdır. Bununla birlikte, Przybylski, Ryan ve Rigby (2009) tarafından yapılan bir çalışmada tek başına şiddet içeriğinin video oyunları oynamanın keyfini çok az etkilediği ya da hiç etkilemediği bulunmuştur. Bunun yerine, yetkinliği ve özerkliği gösterme fırsatı video oyunu eğlencesinin en büyük belirleyicileri olarak gösterilmiştir. Bu durum, video oyunlarındaki motive edici rekabet faktörünü destekleyerek oyunculara bir rakibe karşı rekabet edebilme

şansını vermiştir. Şiddetin oyun oynama keyfini artırmadığına dair bulgulara karşın, şiddet içeren video oyunları en çok satanlar listesinin başındadır. 2015 yılında, ABD'de en çok satan beş oyundan dördü şiddet içerdiği görülmüştür. Bunlar: Call of Duty: Black Ops III (TM) (M17 +), Fallout 4 (TM) (M17 +), Star Wars: Battlefront (TM) ve Grand Theft Auto V (TM) (M17 +)'dir (Grubb, 2016). Şiddet içeren video oyunlarının bu kadar popüler olmasının olası bir nedeni daha rekabetçi olmalarıdır. Olson ve ark. (2007), yetişkinler için olan oyunlardan en az birini oynayan çocukların bu tip oyunlardan hiçbirini oynamamış çocuklara nazaran “rekabet ve kazanmayı” daha motive edici bir faktör olarak gördüklerini tespit etmiştir. Söz konusu çalışmalar şiddet içeren video oyunlarının popüler olmalarının nedeninin şiddet olmayabileceğini düşündürmektedir. Tam aksine popüler olması, şiddet içeren içeriğin rekabet için bir platform oluşturması ile ilgili olabilir. Yine de oyunların insanların neden henüz oyunların popülerleştiğinin, şiddetli davranışlara etkisinin ne olduğuna dair açık ve net sonuçlara ulaşamamıştır ve şiddet içeren video oyunlarından zevk almayı ve motive olmayı ele alan çok az sayıda çalışma bulunmaktadır (Kasumovic, Blake, Dixson ve Denson, 2015).

Şiddetin video oyunları oynamak için motive edici bir faktör olmasına bakılmaksızın, şiddet içeren video oyunları en popüler video oyunlarından bazılarıdır. Video oyunları oynayan nüfusun çokluğu nedeniyle, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki olası olumsuz etkilerini araştırmak çok önemlidir. Ayrıca, insana karşı rekabet edebilmenin (Weibel ve ark., 2008), insanların video oyunları oynamasının çok popüler bir nedeni olmasının yanı sıra, rekabetin ve çok oyunculu oyunların saldırganlık üzerindeki etkisinin de değerlendirilmesi gerekmektedir.

Saldırganlığın nedenlerini irdeleyen kuramlar şiddet içeren oyunların etkileri ve popülerliğini anlamada araştırmalara yol gösterici olabileceği gibi temel de oluşturabilir.

#### 1.4. Saldırganlık Kuramları

Saldırganlık başka bir insana veya yaşayanlara zarar vermek amacıyla yapılan herhangi bir davranış olarak tanımlanmaktadır (Anderson ve Bushman, 2002). Şiddet amacın aşırı zarara neden olduğu bir saldırganlık şekli olarak kabul edilir (Anderson ve Bushman, 2002). Bu durum hedefe yönelik algılanan yardımcı davranışların bir yan ürünüdür. Örneğin; bir diş ameliyatı, saldırganlık olarak görülmez, çünkü uygulama şiddet içerse de hedef hastanın iyileştirilmesidir. Geleneksel olarak saldırganlık düşmanca ve araçsal olarak iki türe ayrılmaktadır (Bushman ve Anderson, 2001). Düşmanca saldırganlıkta tahrik edici, planlanmamış, öfke ile kışkırtılmış ve algılanan tahriklere tepki gösterildiği belirtilmektedir. Araçsal saldırganlık ileriye dönük ve planlıdır ve fail belirli bir amaç edinmeye çalışmaktadır. Her ne kadar yararlı olsa da saldırganlığı bu şekilde ikiye ayırmanın çok basit olduğu iddia edilmektedir. Düşmanca saldırganlık araçsal saldırganlığın özelliklerini içerebilir ve bunun tersi de geçerlidir (Bushman ve Anderson, 2001). Ek olarak, saldırganın güdüsü belirsiz olabilir ve hem öfke (düşmanca saldırganlık) hem de planlama (araçsal saldırganlık) içerebildiği belirtilmektedir (Bushman ve Anderson, 2001). Ayrıca, saldırganlık dört bağımsız kategoride süreklilik gösterebilir: Düşmanca etki derecesi, otomatiklik derecesi, hedefin mağdurun aleyhine zarar vermek veya failin yararına olma derecesi ve sonuçlarının değerlendirilme derecesidir (Anderson ve Huesmann, 2003; Bushman ve Anderson, 2001).

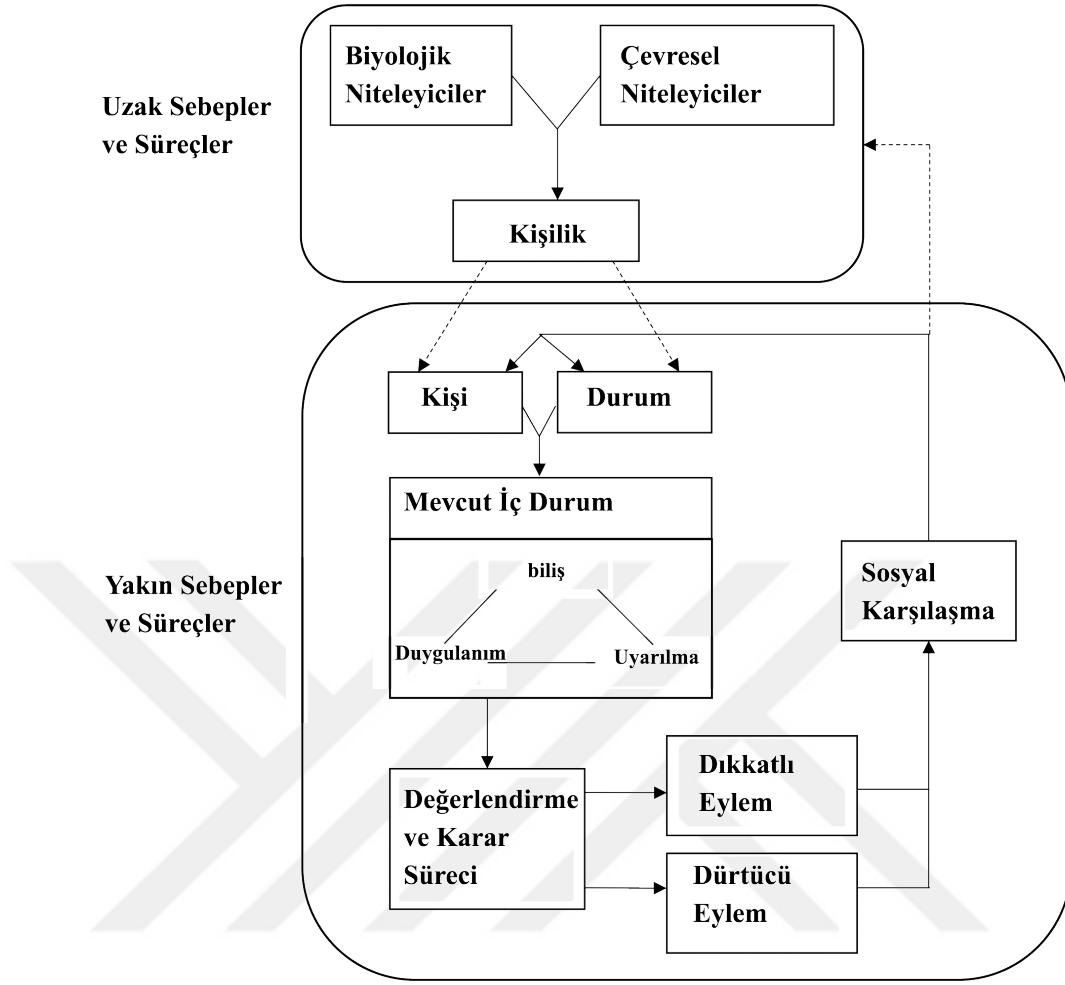
Saldırganlıkla ilgili birkaç farklı bakış açısı veya kuram vardır. Bununla birlikte, çoğu hem yaradılış hem de yetişmenin temel prensiplerinin bir kombinasyonunu içerir. Evrimsel bakış açısına göre, insanların başkalarından hayatlarına devam edebilmeleri için kaynak toplamak, saldırılara karşı savunmak, cinsel rakiplerle rekabet etmek ve güç statüsüne ulaşmak amacıyla baskınlık göstermek için saldırganlığı kullanmak zorunda kalacağı varsayılmaktadır (Buss ve Duntley, 2006). Bu durum saldırganlığın varlığının doğuştan gelen biyolojik nedenini ortaya koymaktadır. Ayrıca, sosyal öğrenme kuramı ile açıklanmış olan öğrenmenin etkisi de dikkate alınmaktadır (örneğin, Bandura, 1977). Bu kuramı temel alan çalışmalar saldırganlığın aslında öğrenilebileceğini iddia etmektedir

(örneğin, Bandura, Ross ve Ross, 1961, 1963). Saldırganlığın hem doğuştan hem de öğrenilmiş olduğunu ortaya koyan ilk dönemlerden beri ileri sürülen kuramlara ilişkin kavramlardan ileri bölümlerde söz edilecektir.

## **1.5. Saldırganlık Kuramları Çerçevesinde Şiddet İçeren Video Oyunları**

### **1.5.1. Genel Saldırganlık Modeli (GSM)**

Genel Saldırganlık Modeli (GSM) (Anderson ve Bushman, 2002) video oyunu araştırmalarında en kapsamlı saldırganlık kuramı gibi görünmektedir. Bu model Engellenme-Saldırganlık hipotezi (Berkowitz, 1989), Bilişsel Yeni-Çağırışım kuramı (Berkowitz, 1990), Sosyal Öğrenme kuramı (örneğin, Bandura, 1973), Senaryo kuramı (örn. Huesmann, 1986), Uyarılma Transfer kuramı (örneğin, Zillmann, 1983) ve Sosyal Etkileşim kuramını (örneğin, Tedeschi ve Felson, 1994) gibi kuramlar içermektedir. GSM kuramı aynı zamanda video oyunu araştırmalarında en çok atıf yapılan kuramdır. Şekil 1.2'de görüldüğü gibi, GSM'nin epizodik süreci (yakın nedenler ve süreçler), tek bir karşılaştırmada alınan davranışı etkileyen üç ana odak noktasına sahiptir. İlk odak noktası, kişi ve durum faktörlerini içeren “girdi” dir. Kişi faktörleri bireyin özellikleridir. Bu özellikler; cinsiyet, inançlar, tutumlar, değerler ve senaryoları içerir. Durum faktörleri durumun özellikleridir ve saldırgan ipuçları, tahrik, ağrı / rahatsızlık, ilaçlar ve teşvik durumlarını içerir. Engellenme, aynı zamanda durumsal bir faktör olarak dahil edilir ve hedeflere ulaşmanın engellenmesi olarak tanımlanır. Daha sonra, “girdilerin” üzerine uzak nedenler ve süreçler eklenir. Biyolojik ve çevre değiştiricileri de (örneğin, uyumsuz aile veya medya şiddetine maruz kalma) dahil edilir (Anderson ve Carnagey, 2004; Anderson ve Huesmann, 2003). Yakın nedenler bir atak sırasında aktif ve mevcut olmasına karşın, uzak nedenler etkilerini uzun bir süre boyunca gösterir (Bunu, bir epizot boyunca kişiyi ve durum faktörlerini etkileyen kişiliği değiştirerek ortaya çıkarmaktadır). Hem kişisel hem de durumsal faktörler mevcut içsel durumdaki nihai davranışı etkiler. Bu da “sonuca” giden “rota”dır.



**Şekil 1.2.** Genel Saldırganlık Modeli (C. A. ANDERSON, AND K. B. ANDERSON, (2008) General Aggression Model overview. Men Who Target Women: Specificity of Target, Generality of Aggressive Behaviour, *Aggressive Behavior*, **34**, p. 608).

Biliş (örneğin, düşmanca düşünceler), duygulanım (örneğin, öfke) ve uyarılma mevcut içsel durumu oluşturur. Bu üç durum birbirinden tamamen bağımsız değil, birbirine bağlıdır. Örneğin, düşmanca düşünceler öfke ve uyarılmaya yol açabilir. Şiddet içeren video oyunları incelendiğinde, GSM saldırgan işaretlerin (örneğin, silah, kavga veya oyunda şiddet) varlığının, saldırgan bilişlerde, duygulanımda ve uyarılmada kısa vadeli bir artışa yol açtığını göstermektedir. Bu ifade üç durumun da şiddet içeren video oyunlarından etkilendiğini tespit eden büyük meta-analizlerle (Anderson ve ark. 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014) desteklenmektedir. Anderson ve ark. (2010), yoğun konsantrasyon ve hızlı tepki içeren herhangi bir oyunun uyarılmayı artırabileceğini,

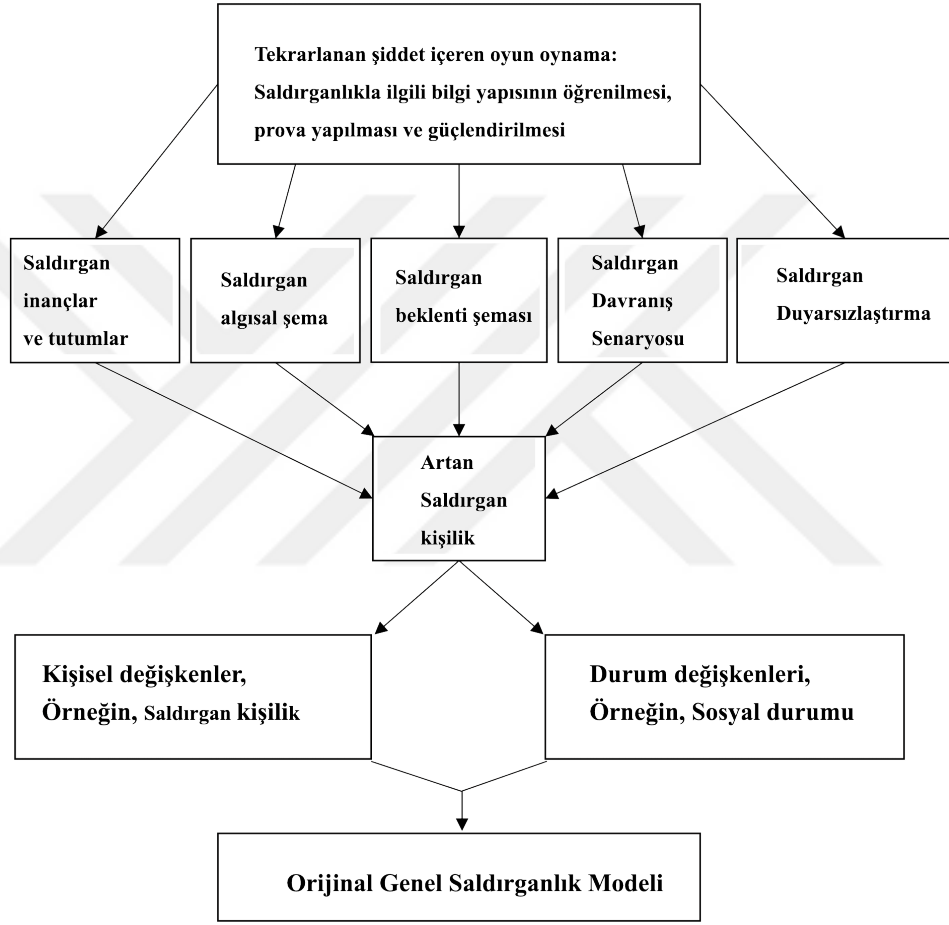


buna karşın hızlı tempolu veya zor olan oyunların saldırgan duygulanımı artıracağını öne sürmektedir. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunları doğal olarak saldırgan düşüncelere ve ilgili kavramlara öncelik verecek şiddete sahip olurken, şiddet içermeyen oyunlarda herhangi bir şiddet ipucu bulunmaz. Biliş kuramsal olarak birincil yol olsa da, GSM'nin belirttiği gibi, bilişler, duygulanım ve uyarılma ile birbirine bağlıdır ve birbirini etkiler. Bu nedenle, saldırgan bilişlerin etkileşimi muhtemelen saldırgan duygularda ve uyarılmada artışa yol açacaktır. Bu, mevcut iç durumun (biliş, duygulanım ve uyarılma) üç yönünün de şiddetten etkilenme nedeni olarak video oyunlarını göstermektedir (Anderson ve ark., 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014).

Genel olarak mevcut iç durum bireyin nasıl hareket edeceğini belirleyecek olan “sonucu” ya da değerlendirme ve karar sürecini etkileyecektir. Bu süreçte ilk adım mevcut iç durumdan etkilenen bir değerlendirme yapmaktır. Örneğin, bir kişi bilişsel olarak saldırgan düşüncelere hazırlandıysa, başka bir kişiyle kazara ortaya çıkan bir çarpışmayı düşmanca olarak değerlendirme olasılığı daha yüksektir. Başka bir değerlendirme yapılmazsa, dürtüsel davranışa yol açabilir. Ancak, bireyin yeterli kaynağı varsa (örneğin, zaman ve bilişsel kapasite) ve sonuç önemli ve tatmin edici değilse, yeniden değerlendirme gerçekleşir. Bu, mantıklı bir eyleme yol açacaktır. Ancak mevcut iç durumun yeniden değerlendirme sürecini etkileyebileceğini dikkate almak gerekir. Bir karar alındıktan sonra, birey saldırgan olan veya olmayan bir şekilde hareket edebilir. Seçilen davranışa verilen çevresel tepkilere bağlı olarak, karar ya güçlendirilecek ya da engellenecektir. Bu öğrenme uzun vadeli etkileri ile sonuçlanacaktır. Örneğin, şiddet içeren bir oyunda, oyuncu belirli durumlarla başa çıkmak için genellikle saldırganlığı kullanacak ve oyunun içinden saldırgan davranmak için olumlu bir çevresel tepki alacaktır. Sonuç olarak oyuncuya saldırganlığın kabul edilebilir bir davranış olduğu öğretilmiş olacaktır.

Uzun vadeli etkileri açıklayan Şekil 1.3, GSM'nin kişilik sürecini özetlemektedir (Anderson ve Bushman, 2002). Örneğin şiddet içeren video oyunu gibi belirli bir olaya tekrar tekrar maruz kalmak, öğrenmeye, provaya ve saldırganlıkla ilgili bilişsel yapılarının güçlendirilmesine neden olur. Bu durum saldırganlığa olan

inançları, tutumları, şemaları, senaryoları ve ayrıca saldırganlığa duyarsızlaştırmayı etkiler. Bu mekanizma yoluyla, saldırgan kişilik özelliklerinde, daha sonra GSM'nin epizodik sürecini geri besleyen bir artış vardır (Şekil 1.2). Bu nedenle, bu öğrenme süreci bireyin sonraki karşılaşmalar sırasında saldırgan davranma olasılığını artıracaktır.



**Şekil 1.3.** Genel Saldırganlık Modeli kişilik süreci (C. A, ANDERSON, AND B. J., BUSHMAN, (2002) General Aggression Model personality process. Adapted Human Aggression, *Annual Review of Psychology*, **53**, p. 42).

GSM'in temel gücü araştırmalarla desteklenen çeşitli küçük kuramları birleştirmesidir (bkz. Anderson ve Bushman, 2002). Bu birleşik kuram biyolojikten durumsal sebeplere kadar çok sayıda faktörü dikkate alır. Birkaç farklı kanıta dayalı faktörün birleşimi GSM'yi şiddet içeren video oyunu araştırmaları için en kapsamlı ve yaygın olarak kullanılan saldırganlık kuramı haline getirmiştir. Ek olarak, meta-

analizlerden elde edilen bulgular da (Anderson ve ark, 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014) GSM'yi desteklemektedir. Başka bir deyişle, GSM'nin öngördüğü gibi, şiddet içeren video oyunlarının kısa ve uzun vadede saldırgan biliş, duygulanım, uyarılma ve davranışları arttırdığı gösterilmiştir. Ancak, bu güçlü niteliklere karşın, GSM ile ilgili eleştiriler de vardır (örneğin, Elson ve Ferguson, 2014; Ferguson ve Dyck, 2012).

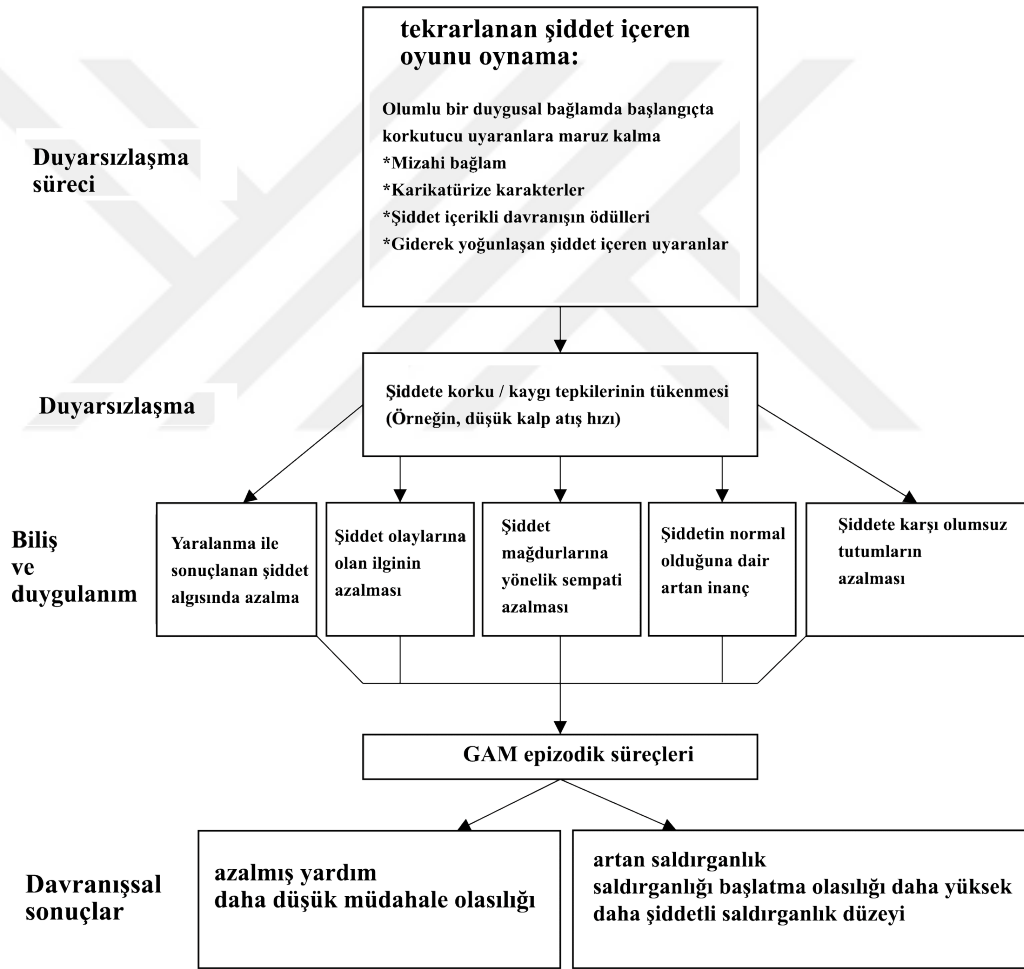
GSM'nin bir sınırlılığı şiddet içeren video oyunu araştırmalarına uygulanmasıdır. Ferguson ve Dyck (2012) GSM'nin saldırganlığın esasen öğrenilmiş ve bilişsel olduğu varsayımını öne sürmüşlerdir. Model çok çeşitli faktörleri içeriyor olsa da, genetik ve biyolojik faktörler gibi diğer saldırganlık belirleyicileri üzerinde daha az vurgu yapmaktadır. Örneğin; Bushman ve Anderson (2002, s. 1680), GSM'ye göre “saldırganlığın büyük ölçüde bellekte depolanan saldırganlıkla ilgili bilgi yapılarının (ör. Senaryolar, şemalar) aktivasyonu ve uygulanmasına dayandığını” belirtmiştir. Bu ifade kendisinin eleştirilmesinden ziyade GSM'nin uygulanmasının eleştirisi olarak görülebilir. Saldırganlık, GSM kuramları gibi çok sayıda faktörden etkilenen karmaşık bir davranıştır. Sonuç olarak, modeli araştırmaya uygularken, tüm bu faktörlerin dikkate alınması gerekir. Bu, bir çalışmada GSM'nin her faktörünün test edilmesi anlamına gelmez. Bunun yerine, tüm araştırma alanı tartışıldığında diğer faktörleri ve bulguları nasıl etkilediğini kabul etmek anlamına gelir.

Özetle GSM kuramına göre saldırgan davranış birçok nedene bağlı olarak gelişmektedir. Yalnızca oyun ya da birey kaynaklı olmamakta ve bunun anlaşılabilmesi için GSM'nin içerdiği kuramların etkileşimine bakılmalıdır. GSM'yle bağlantılı olan bir diğer kavram ise duyarsızlaşma ve empatidir.

### **1.5.2. Duyarsızlaşma ve Empati**

Duyarsızlaşma orijinal GSM'ye dahil edilirken (Anderson ve Bushman, 2002) duyarsızlaşma kavramına çok önem verilmemiştir. Ancak daha sonra

Carnagey, Anderson ve Bushman (2007) duyarsızlaşmanın rolünün ayrıntılarına inmişlerdir. Şekil 1.4, video oyunlarındaki şiddete tekrar tekrar maruz kalmanın korku ve şiddete yönelik kaygı tepkilerini nasıl azaltacağını kuramsal olarak göstermektedir. Kavramsal olarak duyarsızlaşma bir kez meydana geldiğinde gelecekte şiddet içeren olaylardaki kişinin, mağdurun yaralanmasının daha az şiddetli olduğuna, mağdura daha az sempati duyduğuna, şiddetin normal olduğuna ve şiddet hakkında daha az olumsuz görüşlere sahip olması ya da buna inanması muhtemeldir, aynı şekilde saldırganlığı fark etme olasılığı da daha düşüktür.



**Şekil 1.4.** Genel Saldırganlık Modeli duyarsızlaşma süreci (N. L., CARNAGEY, A., ANDERSON, AND B. J., BUSHMAN, (2007) General Aggression Model desensitisation process. The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence, *Journal of Experimental Social Psychology*, **43**, p. 491).

Bu algılamalar “bir kişinin bir mağdurla özdeşleştiği ve duygusal sıkıntı hissettiği derece” olarak tanımlanan empati eksikliği ile ilişkili görünmektedir (Anderson ve ark., 2010, s. 157). Örneğin bir saldırgan neden olduğu yaralanma miktarını küçümserse ve mağdura daha az sempati duyarsa bu mağdurların yaşadıklarını doğru bir şekilde tespit edip, yorum yapmamaya neden olacaktır. Bu nedenle, saldırgan davranışlarda bulunurken daha az duygusal sıkıntı yaşayacak ve saldırgan davranma olasılığı daha yüksek olacaktır.

Duyarsızlaşma ve empati kuramını desteklemek için araştırmacılar şiddet içeren video oyunlarının şiddet / saldırganlığa karşı hassasiyet / empatinin azalmasına yol açabileceğini göstermiştir (Anderson ve ark. 2010). Ayrıca Engelhardt, Bartholow, Kerr ve Bushman (2011a), katılımcıların bir video oyunu oynadıktan sonra şiddete duyarsız kaldıklarında, Taylor Rekabetçi Tepki Süresi Görevi (*Taylor Competitive Reaction Time Task*) ile değerlendirilen saldırgan davranışları arttırdıklarını göstermişlerdir.

### **1.5.3. Katalizör Modeli**

GSM şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı arttırdığını tahmin ederken; katalizör modeli (Ferguson ve ark., 2008a) şiddet içeren video oyunlarının doğrudan bir nedensel etkisi olmadığını öne sürer. Katalizör modeli saldırgan kişiliğin büyük ölçüde genetik yatkınlık yoluyla geliştiğini göstermektedir. Aile içi şiddet gibi çevresel faktörler, biyolojinin etkisini olumlu veya olumsuz yönde ılımlı hale getirebilir. Sonuçta ortaya çıkan saldırgan kişilik düzeyi bir bireyin bir katalizöre ne kadar saldırgan davranma olasılığına sahip olduğunu belirler.

Model katalizörleri kısa vadeli çevresel stres etkenini saldırganlığa sebep olan ilişki sorunları olarak açıklar. Çevresel stresin miktarı yüksekse, bireyin saldırgan davranması daha olasıdır. Bununla birlikte, saldırgan kişiliğe sahip bireylerin saldırgan bir şekilde davranmaları için daha az çevresel strese ihtiyaç duymaları olasıdır. Başka bir deyişle, belirli bir durum saldırgan olmak için bir fırsat ve neden sunabilir, ancak bireyin saldırgan davranıp davranmayacağını

belirleyen bireyin saldırgan kişiliğidir. Kavramsal olarak bu durum GSM'ye oldukça benzerdir. Kişisel ve durumsal faktörler birinin saldırgan olup olmamasına katkıda bulunabilir. Bununla birlikte, iki kuram arasında farklılık gösteren şey bir video oyunundaki şiddetin rolüdür.

GSM bir video oyunu içindeki şiddetin saldırganlığa yol açan saldırgan bir ipucu sağladığını savunuyor olsa da katalizör modeli, ipucunun sadece biçimsel bir katalizör olduğunu göstermektedir. Bir katalizörden farklı olarak, biçimsel bir katalizör bir bireyin saldırgan olup olmayacağını değil, saldırganlığın nasıl gösterileceğini etkilemektedir. Bu nedenle, birey bir video oyunu üzerinde görünür hale gelen saldırganlığını ifade edebilirken, o video oyununa maruz kalmamış olsaydı, saldırganlığı yine de farklı bir biçimde ortaya çıkabilirdi görüşünü ortaya koymaktadır.

Model ayrıca, saldırgan bireylerin saldırgan olma konusunda doğuştan gelen motivasyonlarına uygun olarak şiddet içeren video oyunları arayacağını öne sürmektedir. Bu durum “seçim hipotezi” olarak bilinir (Moller ve Krahe, 2009). Buna karşın, diğer bir önemli görüş ise “sosyalleşme hipotezi”dir, yani birey sosyal ortamında şiddet içeren video oyunlarına maruz kaldıkça saldırganlığı artar (Moller ve Krahe, 2009). Bu iki hipotez, aşağı doğru spiral model olarak gösterildiği gibi birbirleriyle etkileşime girebilir (Slater, Henry, Swaim ve Anderson, 2003). Aşağıya doğru spiral model, saldırgan insanların şiddet içeren video oyunlarına (seçim) çekildiğini ve daha sonra oyun oynadıklarında (sosyalleşme) daha saldırgan hale geleceğini ve bu nedenle şiddet içeren video oyunlarına daha da ilgi duyacağını göstermektedir. Bu nedenle, her iki yönde nedensel bir ilişki vardır ve sürekli bir döngü ile sonuçlanarak birbirlerini güçlendirmeye devam etmektedirler. Bununla birlikte, aşağı doğru spiral modelin aksine, katalizör model, şiddet içeren video oyunlarının gerçekten saldırganlık üzerinde nedensel bir etkisi olmadığını öne sürdüğü için “sosyalleşme hipotezini” reddetmektedir. Bu model şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı etkilediğini iddia ettiği gibi sosyalleşme hipotezini içerecek olan GSM'ye karşı çıkmaktadır.

Katalizör modelinin gücü bazı çalışmaların neden şiddet içeren video oyunları ile saldırganlık arasında bir ilişki bulamadığına dair kuramsal bir açıklama sunmasıdır. Çünkü şiddet içeren video oyunları yalnızca saldırganlığı biçimlendirir (örneğin, Ferguson ve ark., 2008a). Ayrıca, biyolojik faktörlerin ve şiddet içeren ortam dışındaki çevresel faktörlerin önemini de vurgulamaktadır. Aslında, biyolojik ve diğer çevresel faktörleri kontrol ederken şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı etkilemediğini tespit eden çalışmalar vardır (örneğin, DeCamp, 2015). Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunlarının etkisinin olduğunu gösteren başka çalışmalar da bulunmaktadır (Gentile, Li, Khoo, Prot ve Anderson, 2014). Ayrıca, daha önce tartışıldığı gibi, GSM biyolojik ve çevresel faktörleri de içerir.

Katalizör modelinin bir zayıflığı, araştırmaların çoğunluğunun şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı etkilediğini bulmasıdır (Anderson ve ark. 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014). Meta-analizlerdeki çalışmalar, özellikle saldırganlığı ve aile içi şiddet gibi diğer faktörleri kontrol etmese bile, rastgele örnekleme bu konu dışı olan değişkenlere karşı korunmuş olmalıdır.

Diğer bir sorun, video oyunlarında saldırganlığın modellenmesinin, saldırganlığın yine de gerçekleşeceği gibi önemli bir sonuç olmadığı varsayımdır. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunları çoğu insanın gerçek hayatta göreceğinden çok daha aşırı şiddet içeren davranışları barındırır. Bir birey örneğin ailesi tarafından modellendiği gibi, bağırıp saldırganlık sergilemeyi öğrenmesi şiddet içeren bir atış oyununda gösterildiği gibi birini vururken saldırganlık göstermekten daha az zararlıdır. Ancak, şiddet içeren davranışların kesinlikle şiddet içeren video oyunlarından modellendiğine dair herhangi bir kanıt bulunmamaktadır. Ek olarak, kuramın iddia ettiği gibi, bir kişinin aşırı bir eğilime sahip olması veya şiddete meyilli olma sebebi bulunması gerekir. Ayrıca, katalizör modelinin öne sürdüğü gibi saldırganlık eğilimi olan bireyler, suça sürüklenmiş yaşlıları gibi yine de şiddete eğilimli modeller aramaktadır.

Farklı bir görüş olarak psiko analiz alanına bağlı gelişen, saldırgan davranış ortaya çıktıktan sonra şiddet düzeyinin azalmasını öne süren bir hipotez olarak Katasis hipotezinden bahsedilmelidir.

#### 1.5.4. Katarsis Hipotezi

Katarsis hipotezi, video oyunları ile saldırganlıkta bulunmanın, daha sonradan saldırganlık olasılığını azaltacağını öne sürmektedir (Bushman, 2002; Gentile, 2013). İlk önce Aristoteles tarafından ifade edilen ve daha sonra Freud tarafından yeniden formüle edilen bu kuram, modern çağdan çok önce yaratılmıştır. Video oyunlarına uygulanabilir olduğuna dair yaygın bir inanış olmasına (Gentile, 2013) ve tarihsel kalıcılığına karşın, katarsis hipotezi deneysel kanıtlarla yeterince desteklenmemektedir.

Meta-analizler genellikle şiddet içeren video oyunları oynamanın oyun sonrası saldırganlığı azaltmak yerine artırdığını ortaya çıkarmıştır (Anderson ve ark, 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014). Metodolojik sorunlar daha önceki şiddet içeren video oyunu araştırmalarını etkilemiş olabilir, fakat şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı azalttığı sonucuna ulaşamamış olabilir. Aslında şiddet içeren video oyunu alan yazını gözden geçirildiğinde hiçbir çalışma, şiddet içeren video oyunu oynadıktan sonraki ölçümlerde saldırgan davranışta bir azalma olduğunu bulamamıştır. Gentile (2013) ayrıca video oyunları ile ilgili olmayan çalışmalardan elde edilen bulguların da katarsis modelini desteklemediğini göstermiştir. Örneğin, Bushman (2002) bir kum torbasına vurmanın, sakince oturma ve hiçbir şey yapmamaya kıyasla saldırganlığı artırdığını bulmuştur.

Katarsis hipotezinin desteklenmediğine dair kanıtlara karşın, hala şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı azalttığı inancı bulunmaktadır. Araştırmalar katarsis hipotezine inanan insanların, örneğin; “oyunun öfkenin giderilmesine yardımcı olduğuna” inandıkları için şiddet içeren video oyunları oynamak istediklerini ve arzu ettikleri için video oyunları oynadıklarını belirtmiştir (örneğin Bushman ve Whitaker, 2010; Ferguson, Olson, Kutner ve Warner, 2014). Bu nedenle, katarsis hipotezine güvenenler saldırganlığı azaltacağına inandıkları için şiddet içeren video oyunlarına yöneleceklerdir. Bununla birlikte, bunun tersi gerçek gibi görünmektedir veya en azından etkisiz olması söz konusudur. Ek olarak, şiddet içeren video oyunları oynamak saldırganlığı artırır, bu nedenle katarsis hipotezine



inanılan bir kişi artan saldırganlığını azaltmak için şiddet içeren video oyunlarını daha sık oynamaya çalışacaktır. Bununla birlikte, saldırganlıkta daha fazla artışa neden olacak ve döngü devam edecektir.

Sonuç olarak araştırmacılar oyunlardaki şiddet ve saldırganlık arasındaki bağlantıya bir bakış açısı sağlamak için kuramlar oluşturmaya çalışmış olsalar da, konunun karmaşıklığını kavramak için daha fazla kanıt ve araştırmaya ihtiyaç olduğu görülmektedir. GSM dikkate alındığında, daha fazla makale tarafından desteklendiği görülmektedir, ancak tüm bileşenlerinin tek bir araştırmada bulunması araştırmanın hata payını arttırmaktadır. Öte yandan, Katarsis ve Katalizor Modellerine bakıldığında, bunlar nispeten daha kolay incelenebilir. Bununla birlikte, bu modelleri destekleyen çok az sayıda araştırmaya bulunmaktadır.

## **1.6. Rekabetçi Video Oyunları**

### **1.6.1. Rekabetçi Video Oyunları ve Saldırganlık**

Rekabet aynı ödülleri takip eden iki veya daha fazla bireyin yarışması (örneğin, bireysel, grup veya bilgisayar oyuncusu) olarak tanımlanır ve burada bir birey bu ödülleri kazanırsa diğerleri için daha az ödül vardır veya hiç ödül yoktur (Berkowitz, 1962). Rekabetçi bir durumda, ödüller veya hedefler “fayda sağlamak için başkasına zarar verici özellikte (*contriently interdependent*)” olarak tanımlanabilir (Deutsch, 1973). Bu, bireyler arasındaki hedeflerin negatif korelasyon gösterdiği anlamına gelmektedir. Yani, birileri bir hedefe ulaştığında, diğerleri bu hedefe ulaşma şansını kaybetmektedir. Bu negatif korelasyon 0 ile -1 arasında değişen bir değer olarak kavramsallaştırılabilir (Deutsch, 1973). “Saf” bir rekabet durumunda, birileri hedeflerine ulaşırsa diğerleri hedeflerine ulaşamaz. Çoğu durumda karmaşık hedefler ve alt hedefler içerdiği için “saf” bir rekabet senaryosu oldukça nadir olabilir, bu nedenle negatif korelasyon ikilikten ziyade bir ölçek üzerindedir. Deutsch (1973) aynı ürünü üreten firmaların örneğini kullanır.

Firmalar piyasayı genişletme hedefine ulaşmak için birlikte çalışmaktadır, ancak aynı zamanda piyasadaki daha büyük bir pay almak için rekabet içerisinde bulunurlar. Oyunda ise, birileri kazandığında, diğerlerinin kazanma hedefine ulaşmaları engellenmiş olur. Ancak diğerlerinin ilk üçte bitirmek veya kişisel bir en iyi puanı tamamlama gibi alt hedefleri olabilir. Bu nedenle kazanan başkalarının tüm hedeflere ve ödüllere ulaşmasını engellemez. Bununla birlikte, bireyler duruma farklı hedefler ve motivasyonlar getirebilirken, rekabetçi oyunlar genellikle “saf” bir rekabet olarak tasarlanmıştır. Bu eğer bir oyuncu kazanırsa diğer oyuncu kaybeder anlamına gelir. Aynı zamanda bu sıfır toplamlı (*zero-sum*) bir oyun olarak da bilinmektedir. Yani bir oyuncu kazanırken kaybeden oyuncunun kazanç miktarı kadar zarara girdiği anlamına gelmektedir.

Birçok video oyununun bazı rekabetçi yönleri vardır, ancak hala rekabetçi olmayan birçok oyun da bulunmaktadır. Örneğin, oyuncunun araştırdığı ve / veya sanal bir dünyada başkalarıyla iletişim kurduğu oyunlar bulunmaktadır. Buna ek olarak, oyuncuların yeni görev ayarladıkları yapboz video oyunları bulunmaktadır, bu görevi kimin daha iyi tamamlayabileceğini görmek için başka bir birey ile rekabet etmemektedirler. Bir bulmaca oyununda oyuncuların görevi tamamlamak için bilgisayara karşı yarıştığı söylenebilir. Ancak, bilgisayar oyuncu ile rekabet içinde değildir, sadece rekabet etmesi gereken görevi belirlemektedir. Başka bir görüş ise bir bulmaca oyununun daha iyisini yapmak için kendinize karşı yarışmayı içerdiğidir, ancak rekabetin tanımına göre, aynı amaç için yarışan iki veya daha fazla birey olması gerekir. Kendine karşı rekabet etmek, rekabet değil, kendini daha iyisini yapmak için zorlamak olarak sınıflandırılmaktadır.

Rekabet içermeyen oyunlar varken çoğu oyunda rekabet bulunmaktadır. Tüm rekabetçi oyunlar, bir hedef için yarışan iki veya daha fazla birey içerecek olsa da, belirli bir rekabet seviyesini içeren video oyunları genellikle rekabet seviyelerine göre değişmektedir. Örneğin, Adachi ve Willoughby'nin (2011a) çalışmasının bir koşulunda, katılımcılar Left for Dead 2 (TM)'de zombilere karşı savaşmışlardır. Hala sıfır toplamlı veya “saf” bir rekabet oyunuyken, yani oyuncu ya “yaşar” ve kazanırsa, ya da “ölür” ve kaybederse, katılımcılar oyunu diğer

oyunlardan daha az rekabetçi olarak değerlendirmişlerdir (bu durum bölümde listelenen diğer birkaç rekabetçi faktöre sahip olması nedeniyle olabilir). Bu nedenle, rekabet duyguları oyunun nasıl tasarlandığına bağlı olarak değişebilmektedir. Aynı zamanda, kapsamlı bir incelemeden sonra, video oyunlarındaki şiddetten farklı olarak, video oyununu neyin daha az ya da neyin daha çok rekabetçi hale getirdiğini gösteren açık yayınlanmış kurallar bulunmamaktadır. Bu nedenle, bu bölümde video oyunlarındaki rekabetin saldırganlığı etkileyip etkilemeyeceğini tartışmaya devam etmeden önce bir video oyununu rekabetçi hale getirebilecek bazı hususlar tartışılacaktır.

### **1.6.2. Bir Video Oyununu Rekabetçi Yapan Nedir?**

Bir video oyununu neyin rekabetçi kıldığını tartışmadan önce, bireysel farklılıkların rekabet edip etmeme konusunda rol oynayabileceğini belirtmek önemlidir (Örneğin, Garcia, Tor ve Schiff, 2013; Ross, Rausch ve Kanada, 2003; Tauer ve Harackiewicz, 1999). Bu nedenle, bir bireyin rekabet düzeyine ilişkin algısı ve kazanma isteği / motivasyonu, oyunun gerçekte ne kadar rekabetçi olduğunu belirlemektedir. Daha önce de açıklandığı gibi, rekabet eden bir kişi rakibe karşı ulaşmaya çalıştığı hedefin daha değerli olduğunu düşündüğünde daha az değerli olduğunu düşündüğüne nazaran daha sert rekabet edecektir. Örneğin, bir bireyin bir göreve çok zaman ve çaba harcadığında ve böylece ödülü daha değerli olarak algıladığında, kazanma konusunda daha güçlü bir motivasyona sahip olacağı görülmüştür (Ku, Malhotra ve Murnighan, 2005). Bu nedenle muhtemelen Anderson ve Carnagey (2009), bir video oyunu içindeki rekabet ölçütlerini oluştururken “Kazanmak için ne kadar zorlandınız?” maddesini de eklemiştir. Bireyler bir video oyununu kazanmanın önemini farklı bir şekilde değerlendirebilirken, puan geri bildirimi, ödüller, rekabet, yarışmacı sayısı, bireysel rekabete göre grup, zaman baskısı ve yarışmalı etkinliğin sıklığı gibi video oyunu tasarım özellikleri video oyununu daha rekabetçi yaparken oyuncuların kazanma isteğini arttırmaktadır.

### 1.6.2.1. Puan Geri Bildirimi

Bir video oyunundaki rekabet seviyesi verilen puan geri bildirimlerinden etkilenebilir. McClintock ve McNeel (1966) ve McClintock ve Nuttin (1969) bir rakibin puanı görüntülendiğinde, oyuncunun kendi puanının yanı sıra, rekabet davranışının da arttığını bulmuşlardır. King, Delfabbro ve Griffiths (2010) puan tablolarının bir oyunun rekabetçi doğasını etkileyebilecek önemli bir yönü olduğunu da tartışmışlardır. Değerlendirilebilir gibi görünmese de, bir puan tablosunun gösterilmesi, oyuncunun diğerlerine göre ne kadar iyi çalıştığı konusunda daha fazla geri bildirim sağlayabilmektedir. Bu nedenle, oyuncunun puanının yanı sıra diğerlerinin puanını da verdiği için, rekabetçi davranışı kavramsal olarak arttırması gerekmektedir. Oyuncuların yalnızca kendi puan tablosunu görmesine nazaran diğer oyuncuların puan tablosunu gördüğündeki puanları ne kadar yakınsa rekabet düzeyi de o nispette artmaktadır. Aslında, rakip nispeten benzer bir standarttayken rekabetçiliğin arttığını gösteren çalışmalar da bulunmaktadır (Garcia ve ark., 2013). Puan tablosu aracılığıyla oyun içi ve oyun sonrası geri bildirim rekabet seviyesinin belirleyicisi gibi görünmektedir.

### 1.6.2.2. Ödüller

İşlemsel şartlandırma çalışmaları ödüllerin davranışı etkileyebileceğini göstermektedir (Burton, Westen ve Kowalski, 2012). Rekabetçi bir duruma uygulandığında, eğer bir ödül verilirse, o oyuncuların bu ödülü kazanmak için rekabet etmeleri daha olasıdır. Nitekim Huguet, Dumas ve Monteil (2004) tarafından yapılan bir çalışmada, ödülü olmayan rekabetçi bir Stroop testine kıyasla ödülü olan rekabetçi bir Stroop testini kazanmak için katılımcıların göreve daha fazla çaba sarf ettikleri belirtilmiştir. Ek olarak, ödüllerin, insanların video oyunlarından zevk almasının ve video oyununun sorunlu bir davranış haline geldiği noktaya kadar uzun süre oyun oynamanın ana nedenlerinden biri olduğu görülmüştür (King, Delfabbro ve Griffiths, 2011). Bu ödüllerin oynamak için bir motivasyon olduğunu ve rekabetçi bir oyunda rekabet etme motivasyonunu

güçlendireceğini göstermektedir. Bu nedenle eğer ödül hem bireysel farklılıklara hem de genel olarak ödülün ne kadar arzu edildiğine bağlı olarak önemli addedilirse, oyuncunun daha fazla rekabet etmesi olasıdır. Bu da oyunu daha rekabetçi hale getirmektedir.

### **1.6.2.3. Rekabet**

Rekabet “bir rakibin hedef başarısını engellemedeki rolünün artmış bilinci” olarak tanımlanır (Malhotra, 2010, s. 141). Rekabet seviyesi daha az rakip ile kafa kafaya rekabet olduğunda artmaktadır (Ku ve ark. 2005). Bir eylem sırasında birebir rekabet gerçekleştiğinde, daha fazla rekabetçi davranış ve kazanma arzusu görülmektedir (Ku vd., 2005; Malhotra, 2010). Dolayısıyla, rekabeti yaratan veya yoğunlaştıran oyunlar daha rekabetçi olabilir. Ancak, Griffiths, Eastin ve Cicchirillo (2016) rekabetçi bir oyunda, eğlencenin ve düşmanlığın rekabetten etkilenmediğini tespit etmişlerdir, fakat oyunun rekabetin doğasını gerçekten etkileyip etkilemediğini değerlendirmemişlerdir.

### **1.6.2.4. Rakip Sayısı**

Eastin’in (2007) bir video oyunundaki oyuncu sayısının etkisiyle ilgili araştırması, rekabetin etkisiyle çelişiyor gibi görünmektedir. Daha büyük bir oyuncu grubunun (2 veya 4 oyuncuya kıyasla bir oyunda 6 oyuncu) daha fazla durumsal düşmanlığı (*state hostility*) ürettiği tespit edilmiştir. Bunun bireylere herhangi bir kişiyi rahatsız etmeden hâkimiyetini daha açık bir şekilde rekabet etme ve sergileme özgürlüğüne izin verildiğinden kaynaklandığı iddia edilmiştir. Ayrıca, video dışı bir oyun çalışmasında, Beneson, Nicholson, Waite, Roy ve Simpson (2001) erkek çocuk gruplarının ikililerden daha rekabetçi davrandıklarını tespit etmişlerdir. Ancak diğer araştırmacılar tam tersini yani rakiplerin sayısı azaldıkça rekabetçiliğin arttığını bulmuşlardır (bakınız Garcia ve ark., 2013). Bu nedenle bir video oyunundaki rakip sayısının rekabet üzerindeki etkisinin ne olduğu belirsiz görünmekte ve daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır.

### **1.6.2.5. Bireylere Kıyasla Rekabet Eden Gruplar**

Bireysel rekabete kıyasla grup rekabetini değerlendiren çalışmalar grup büyüklüğü ile rekabet arasında bir etkileşim olduğunu göstermektedir. Örneğin, McCallum ve ark. (1984) iki rakip grubun iki rakip kişiden daha rekabetçi oynadığını tespit etmişlerdir. Eastin'in (2007) grup büyüklüğüne bakışı ele alındığında, bir grup içindeki bir kişiye herhangi bir kişiyi rahatsız etmeden daha rekabetçi olabileceği mantıklı gelebilmektedir. Bununla birlikte, Ku ve ark. (2005) daha az rakip olduğunda, yani yalnızca bir başka grup rakibi olduğunda rekabetin artırılması gerektiğini ileri sürmüşlerdir. Bu nedenle rekabet ve bireysel olarak rakiplere karşı yarışmak rekabet gücünü artırabilirken, grup oyunu ve rekabetin daha da güçlü bir etkisi olabileceği görülmektedir.

### **1.6.2.6. Zaman Baskısı**

Zaman baskısının veya bir son tarihin dayatılmasının endişe ve uyarılmayı arttırdığı bilinmektedir (Maule, Hockey ve Bdzola, 2000). Maule ve ark. (2000), bunun daha fazla çalışma gereği konusundaki artan bir farkındalığı yansıttığını, bu sürenin yaklaşmasıyla birlikte bu farkındalığın arttığını savunmaktadırlar. Rekabetçi bir duruma uygulanırsa, zaman neredeyse dolduğunda oyunu kazanmak için daha fazla çalışmak oyunu daha rekabetçi hale getirmektedir. Nitekim açık artırmalarda bireylerin teklif verme süresinin bitmesi üzerine daha rekabetçi bir davranış sergilediği görülmüştür (Ku ve ark., 2005; Malhorta, 2010). Dolayısıyla bir video oyunu oyun neredeyse bitmek üzereyken daha rekabetçi hale gelebilmektedir. Ancak bu oyunun sonuçlarının hala yakın olduğu ve her oyuncunun hala oyunu kazanma ihtimali olması durumunda gerçekleşmektedir.

Rekabetçi bir video oyunu için “zaman baskısının” farklı şekillerde tasarlanabilirliği önemlidir. Oyunun bitmesine ne kadar süre kaldığını belirten bir zaman ölçer bariz bir yöntemdir, fakat belirli bir puana ulaşmak zorunda olmak başka bir meseledir. Örneğin, bir oyuncunun rakibini yenmek için 100 puana

ulaşması gerekiyorsa, kendisi veya rakipleri “zaman sınırı” yaklaşırken daha endişeli, uyarılmış ve rekabetçi hale gelecektir. Bu nedenle, bir oyuncunun kazanmasına veya kazanamamasına yaklaştığına dair herhangi bir gösterge oyunun ne kadar rekabetçi hale geldiğini etkileyebilecek ilave bir baskı olarak görülmelidir.

#### 1.6.2.7. Sıklık

Video oyunlarını derecelendirirken, oyun içindeki şiddet içeren eylemlerin sıklığı oyun içindeki şiddet düzeyini belirlemeye yardımcı olmaktadır. Hiçbir çalışma rekabet sıklığını değerlendirmemiş olsa da, bir video oyunundaki rekabetçi aksiyon miktarının veya oyunun oynanabilirliğinin (*gameplay*) oyunun ne kadar rekabetçi algılandığını etkilemesi mantıklıdır. Örneğin, World of Warcraft'ın (TM) saldırıda diğer oyunculara karşı rekabet etmesi gibi birçok rekabetçi yönü vardır. Bununla birlikte, örneğin sanal ortamı keşfetmek ve bir hikâyeye tamamlamak gibi oyunun rekabetçi olmayan birçok yönü de bulunmaktadır. League of Legends (TM) ise yalnızca rekabetçi bir oynanabilirliğe sahip, keşif ya da hikâyeye bulunmamakta ve oyunda sadece iki takım yarışmaktadır. Bir oyuncunun bir video oyunu içinde rekabet etmek için harcadığı zamanın yüzdesi oyunun genel olarak ne kadar rekabetçi olduğunu etkileyebilmektedir.

Özetle, rekabetçi bir durumun az ya da çok rekabetçi olarak görülmesinin birkaç nedeni vardır (bkz. Garcia ve ark., 2013). Video oyunu tasarımına odaklanıldığında, geri bildirim, ödüller, rekabetin yaratılması, rakiplerin sayısı, grup yarışması ve sıklık oyunun rekabetçiliğini etkileyebilecek kilit unsurlar olarak görünmektedir. Ancak, bir video oyunu içindeki bu özelliklerin rekabet edebilirlik üzerindeki etkisini değerlendiren araştırmalar sınırlıdır (sadece rakiplerin sayısı için Eastin ve ark., 2007). Gelecekteki araştırmalar bir oyunu özel olarak neyin daha rekabetçi hale getirdiğini netleştirebilirse rekabet video oyunları oynamanın en büyük motive edici gücü olduğundan, video oyunları geliştiricilerine yardımcı olabilir (Olson ve ark., 2007). Ayrıca video oyunları içindeki rekabetin saldırganlığı etkilediği bulunabilirse ya da ilişki saptanabilirse, hangi oyunların oyuncunun saldırganlığının şiddetini etkileme olasılığını belirlemeye yardımcı olabilir.

### 1.6.3. Saldırganlık ve Rekabet Kuramları

#### 1.6.3.1. Engellenme -Saldırganlık Hipotezi ve Bilişsel Yeni-Çağırışım Modeli

Şiddet içeren video oyunları, öncelikle GSM'nin bilişsel yoluyla saldırganlığı etkiliyor gibi gözükse de video oyunları içindeki rekabet öncelikle duygulanımı etkileyebilir. Engellenme-Saldırganlık hipotezi (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, ve Sears, 1939; daha sonra Berkowitz tarafından 1989'da yeniden düzenlenmiş), bireyin hedefini engelleyen (veya tehdit eden) bir durum olarak engellenmeyi tanımlar. Bir hedefe ulaşma önlendiğinde öfke ve düşmanlık gibi olumsuz duygular ortaya çıkabilir ve bu da bireyin daha saldırgan davranmasıyla sonuçlanır. Ek olarak, bir bireyin hedefinin, kaza yapmaktan kaçınmak yerine, yasadışı ve kasıtlı olarak engellenmiş olduğuna inanıldığı zaman, kişinin saldırgan hisler geliştirmesi ve saldırgan davranması daha da muhtemel olacaktır. Ayrıca, bir amaç elde etmek için beklenmeyen bir başarısızlığın, beklenen bir başarısızlıktan daha fazla saldırganlığa yol açması muhtemeldir. Bir hedef önlendiğinde öfke ve düşmanlık gibi olumsuz duygulara yol açabilir ve bu da bireyin daha saldırgan davranmasıyla sonuçlanır. Ek olarak, bir bireyin hedefinin, yanlışlıkla engellenmekten ziyade kasıtlı olarak engellenmiş olduğuna inanıldığı zaman, kişinin saldırgan hisler geliştirmesi ve saldırgan davranması daha da muhtemel olacaktır.

Bu kuram, rekabetçi karşılaşmalarda birbirlerinin hedefini engellemeye çalışan rakipler içerdiğinden, rekabetçi video oyunlarının neden saldırganlığı artırabileceğini açıklamaya yardımcı olmaktadır (Berkowitz, 1962). Örneğin, rekabetçi bir birinci şahıs atış oyununda (yani, video oyununu oyun içi karakterlerinin gözünden izlerken oyuncu diğer karakterleri vurur) iki oyuncu (bir bilgisayar olabilir) birbirini öldürerek oyunu kazanma hedefine sahiptir. Bu her iki oyuncunun aktif olarak birbirini engellemesine neden olur, çünkü yalnızca bir oyuncu hayatta kalabilir ve oyunu kazanabilir. Her iki oyuncunun hedefi kasıtlı olarak engellenecek olsa da (saldırganlık olasılığını arttırmak için kuramsaldır),



engelleme girişimi genellikle oyunun kuralları dahilinde olduğu için meşru olacaktır. Bu durumda oyuncular, Engellenme- Saldırganlık hipotezinin iddia ettiği gibi, rakibin müdahalesi gayri meşru olmadığı için daha az öfkeli ve düşmanca hissedebilirler. Ancak, rakibin oyuncuyu engelleme girişimlerinin meşruiyeti farklı algılanmaya açıktır. Eğer oyuncu insan rakibinin aldattığına veya bilgisayar rakibinin kötü bir şekilde tasarlandığına ve haksız yere güçlü olduğuna inanıyorsa, bu daha saldırgan duygularla sonuçlanabilir.

Engellenme-Saldırganlık bağlantısının gücünü etkileyen yenilginin meşruiyetine ek olarak, yenilginin beklendiği derecenin de etkisi olabilir. Eğer oyuncu oyunu kazanmayı bekliyor ama sonunda kaybediyorsa, Engellenme-Saldırganlık hipotezi, ilk etapta kazanmayı ummayan kişilerden daha saldırgan hissedeceklerini tartışır. Bununla birlikte, bir hedefin tıkanmasına neden olan bir yenilgi, saldırganlığın rekabetçi bir durumda ortaya çıkması için bile gerekli olmayabilir. Örneğin, Nelson, Gelfand ve Hartmann (1969) erkeklerin rekabetçi bir oyun oynamayan erkeklerle karşılaştırıldığında, rekabetçi bir oyun oynadıktan sonra bobo oyuncak bebeklere karşı daha saldırgan hareketler sergilediklerini bulmuşlardır. Ayrıca, rekabetçi oyunu kaybeden çocuklar en çok saldırganlık göstermişlerdir. Bununla birlikte, bu çalışma kazanma veya kaybetme durumundan bağımsız olarak, rekabetçi oyunların saldırganlığı artırabileceğini göstermektedir. Bu, kazanma hedefini tehdit eden veya engelleyen bir rakip olması nedeniyle olabilir.

Engellenme (bir durum girişi) ve Bilişsel Yeni-Çağırışım modeli (duygulanım, uyarılma ve içsel durumdaki bilişin etkileşimi) GSM'nin bir parçasıdır. Bu nedenle aynı mantık, rekabetçi video oyunlarının uzun vadeli etkilerini açıklamak için kullanılabilir. Rekabetçi bir oyun oyuncunun mevcut iç durumunu etkileyerek saldırgan davranış olasılığını artıracaktır. Eğer oyuncu saldırırsa ve doğru eylem olarak algılanırsa: Örneğin bir rakibe bağırır ve sonra oyuncu kazanır ya da daha iyi hissederse, davranış güçlendirilir. Tekrarlanan maruz kalma, bireyin saldırganlığı rekabetçi, engellenme veya öfke yaratan bir olayla baş etmek için uygun bir yol olarak görebileceği inançlarını, tutumlarını, şemalarını ve senaryolarını etkileyebilir.

Ayrıca, Engellenme-Saldırganlık hipotezinin Katalizör modeline nasıl bağlanabileceği de önemlidir. Katalizör modelinde, çevresel stres etkenleri saldırganlık için bir neden yaratabilir ve bu nedenle saldırgan bir eylemin olasılığını artırabilir. Rekabet engellenme gibi görüldüğü için, çevresel baskılayıcı stresör olarak sınıflandırılması mantıklı görülmektedir. Bu, Katalizör modelinin yazarları tarafından belirtilmemiştir (Ferguson ve ark., 2008a). Ancak rekabetçi bir durum katalizör tanımına uyuyor gibi görünmektedir. Rekabet bir katalizör olarak düşünüldüğünde, Katalizör modeli, rekabetçi bir video oyununun kısa süreli saldırganlık olasılığının artmasına neden olacağını öngörecektir. Ancak, video oyunundaki şiddet sadece biçimsel bir katalizör olduğu için nedensel bir etkisi yoktur.

### **1.6.3.2. Öz Belirleme Kuramı (ÖBK)**

Öz Belirleme Kuramı (ÖBK) (Deci ve Ryan, 1985; Deci ve Ryan, 2000; Ryan ve Deci, 2000) rekabetin saldırganlığı nasıl artırabileceği konusunda farklı bir bakış açısı sunmaktadır. ÖBK insanların üç temel psikolojik ihtiyacı karşılamak için bir motivasyona sahip olduğunu belirtir. Bunlar; yeterlilik, özerklik ve ilişkili olmaktır. Bu ihtiyaçların engellenmesi insanları daha saldırgan olmaya meyilli yapabilir (örneğin, Przybylski, Deci, Rigby ve Ryan, 2014, Weinstein, Hodgins ve Ostvik-White, 2011). Bu nedenle, bir hedef direnci yerine, Engellenme-Saldırganlık hipotezinin ifade ettiği gibi, oyundan sonra potansiyel olarak saldırganlığı artıran temel bir ihtiyacı karşılama direnci olabilir.

Rekabetçi video oyunları ile ilgili olduğunda yeterlilik en uygulanabilir ihtiyaçtır. Bir oyuncu oyunda yetkin olmak ister ve eğer oyuncu diğer rakipler tarafından mağlup edilir veya engellenirse, o zaman yetkin olma ihtiyacı yerine getirilemez. Przybylski ve ark. (2014) bunun, ÖBK'nin video oyunları ile ilgili olarak değerlendirilmesinde saldırganlığa yol açabileceğini göstermiştir. Bir video oyununun zorluğunu artırmak ve böylece katılımcıların yeterliliğini engellemek saldırganlığın artmasına neden olmuştur. Zorluktaki artış, Engellenme-Saldırganlık hipotezi ile tutarlı olan kazanma hedefine ulaşmayı zorlaştırmış olsa da Öz

Belirleme kuramcıları, artan saldırganlığın yetkinlik ihtiyacının direncinden kaynaklandığını iddia etmektedir (Przybylski ve ark., 2014). ÖBK, video oyunlarındaki rekabet ile saldırganlık arasındaki bağlantıyı farklı bir şekilde ele almaktadır, ancak ÖBK veya Engellenme Saldırganlık hipotezinin daha uygulanabilir olup olmadığını göstermek için daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir.

#### **1.6.4. Saldırganlık Kuramları: Video Oyunları İçindeki Şiddet ve Rekabet Arasındaki Etkileşim**

Daha öncede ifade edildiği gibi, daha kapsamlı kuramlar hem şiddet içeren hem de rekabetçi video oyunlarının saldırganlığı bağımsız olarak artırabileceğini göstermektedir. Bu nedenle, bu iki faktörün daha güçlü bir etkiye sahip olmak için etkileşime girebileceğini varsaymak mantıklıdır. GSM hem Engellenme-Saldırganlık hipotezini hem de Bilişsel Yeni-Çağırışım modelini içerdiği için, video oyunlarında saldırganlık, şiddet ve rekabet arasındaki potansiyel etkileşimin etkisini açıklamak için kullanılabilir. Bazıları yalnızca şiddet içeren ve sadece rekabet gücü olan hipotezlerden bahsetmiş olsalar da bu etkileşim araştırmacılar tarafından tartışılmamıştır (örneğin, Anderson ve Carnagey, 2009; Carnagey ve Anderson, 2005). Şiddet ve rekabetin rakip hipotezler olarak gösterilmesinin nedeni, video oyunları içindeki şiddetin saldırganlığı bağımsız olarak etkileyebileceğini göstermektir. Bununla birlikte, her değişken saldırganlığı bağımsız olarak etkileyebilir, ancak nasıl etkileşime girebileceklerini tartışmak da önemlidir. Bu nedenle bu çalışmada GSM kullanılarak saldırganlığa karşı video oyunları içindeki şiddet ve rekabet arasındaki kuramsal bir etkileşim açıklanmaya çalışılacaktır.

Yukarıda tartışıldığı gibi, video oyunları içindeki şiddetin, öncelikle bilişsel ardından duygulanımı ve uyarılmayı etkinleştirdiği kuramlarda belirtilmiştir. Ancak, rekabet öncelikle duygulanımı etkileyecek sonra bilişsel ve uyarılmayı harekete geçirecektir. Saldırganlıkla ilgili bilişsel, duygulanımın ve uyarılmanın harekete

geçirilmesi bağımsız olarak şiddet içeren veya rekabetçi bir video oyunu için gerçekleşmelidir. Bununla birlikte, ikisinin GSM'nin mevcut iç durumundaki farklı yollardan bir araya gelmesi, saldırgan davranış olasılığını daha da arttırmalıdır. Örneğin, video oyunlarındaki şiddet saldırgan düşüncelere yol açar, ancak rekabet, engellenme ve öfke duyguları aracılığıyla, bu saldırgan düşünceler güçlendirilir. Buna ek olarak, video oyunu içindeki şiddet, ilgili saldırgan düşünceleri benimsemek yoluyla, rekabetin neden olduğu engellenmeden daha fazla öfke duygularını harekete geçirebilir. Bu nedenle saldırgan duygulanım ve bilişteki artış, bireyin kısa vadede saldırgan davranma olasılığını artırır.

Bir oyunun hem rekabetçi hem de şiddet içeriyor olmasının uzun vadeli sonuçları olabilir. Şiddet içeren bir ipucu, ör. bir silahın ateşlenmesi ve rekabetçi bir durumdan kaynaklanan öfke, aynı anda harekete geçirilir ise aralarındaki bağlantı güçlenir. Bu nedenle, örneğin bir silahın bulunması durumunda gelecekte öfkenin harekete geçme olasılığı daha yüksektir. Ek olarak, engelleyici fakat şiddet içermeyen bir durumda, silah kullanmak gibi şiddet içeren düşüncelerin harekete geçme olasılığı daha yüksektir. Ayrıca, eğer bir oyuncu öfkelenirse oyunda daha saldırgan olabilir ve bu ona saldırganlığın, bu duygularla baş etmenin kabul edilebilir bir yolu olduğunu öğretebilir. GSM art arda şiddet içeren bir video oyunu oynamanın saldırgan şemaları, senaryoları, inançları ve tutumları etkileyebileceğini, şiddet ve rekabet kombinasyonunun daha uzun vadeli bir etkiye sahip olabileceğini öne sürmektedir.

Özetle, Katalizör modeli (Ferguson ve ark., 2008a) şiddet içeren video oyunlarının yalnızca gösterilen saldırganlığı biçimlendirdiğini öne sürerken daha büyük, daha kapsamlı ve daha çok araştırılmış olan GSM (Anderson ve Bushman, 2002) şiddet içeren video oyunları ile saldırganlık arasında doğrudan bir nedensel ilişki olduğunu savunmaktadır. Saldırganlıktaki artış saldırgan ipuçlarını sağlayan şiddet içeren bir video oyunundan kaynaklanmaktadır, bu da saldırgan düşüncelerde, saldırgan duygulanımda ve uyarılmada artışa yol açmaya neden olmaktadır. Saldırgan biliş, duygulanım ve uyarılmadaki bu artış oyuncunun saldırgan bir şekilde hareket etmesini daha olası kılmaktadır. Şiddet ve saldırganlıkla ilişkili video oyunlarına tekrar tekrar maruz kalmak, saldırgan

tepkilerin öğrenilmesine, güçlendirilmesine ve uzun vadede daha saldırgan bir kişiliğin oluşmasına yol açmaktadır.

Öte yandan Engellenme-Saldırganlık hipotezi (Berkowitz, 1989), Bilişsel Yeni- Çağrışım modeli (Berkowitz, 1990) ve ÖBK (Deci ve Ryan, 1985; Deci ve Ryan, 2000; Ryan ve Deci, 2000) video oyunları içindeki rekabetin neden saldırganlığı arttırdığını açıklamak için kullanılabilir. Engellenme veya yeterlilik eksikliği, daha sonra saldırgan bilişlere ve uyarılmaya bağlanan saldırgan duygulanımın artmasına neden olmaktadır. Bu daha sonra oyuncunun saldırgan davranma ihtimalini arttırmaktadır. Bununla birlikte, tekrarlanan maruz kalma, uzun vadeli etkilerle sonuçlanan saldırgan tepkilerin öğrenilmesi ve güçlendirilmesi yoluyla saldırgan bir kişiliğe yol açabilir.

Video oyunlarındaki şiddetin saldırganlığa öncelikli olarak bilişsel bir yol ve rekabete duygusal bir yol ile bağlantılı olması nedeniyle, video oyunlarının bu iki yönünün etkileşime girebileceği düşünülmektedir. Şiddet içeren video oyunları saldırgan düşüncelere yol açıyorsa ve rekabet kişiyi sınırlendırıyorsa, oyuncunun sadece şiddet içeren veya rekabetçi olan video oyunlarına kıyasla rekabetçi bir şiddet içeren oyunda saldırgan davranması daha olası olacaktır.

### **1.6.5. Amaç ve Sorular**

Bu çalışmanın amacı, daha önce bu konu ile ilgili yapılan çalışmaların odağının rekabetten ziyade oyunlardaki şiddet üzerine olması nedeniyle, şiddet içeren oyunlarda rekabetin de etkisini alanyazın bulguları çerçevesinde araştırmaktır. Buna bakıldığında, ergenler ve genç yetişkinler arasında rekabetin saldırganlık üzerindeki etkisi yadsınamaz ve daha fazla araştırılması gerekmektedir. Bu nedenle, rekabetin rolünü bulmak suç işlemede en büyük bileşen olan saldırganlık nedenlerinin anlaşılmasına katkıda bulunacaktır. Bu çalışma sonucu edinilen bilgiler, olası saldırıları ön görmeyi ve müdahale etmeyi sağlayarak adli psikoloji alanındaki çalışmalara katkıda bulunacaktır.

Bu arařtırmada, farklı rekabet düzeyindeki řiddet ieren bilgisayar oyunlarının ergenlerin ve gen yetişkinlerin saldırganlık düzeyi ile iliřkisi literatür taraması ile elde edilen bilgilerle incelenmesi amaçlanmaktadır. Literatür tarama niteliğinde olan bu arařtırmada son 15 yılda farklı rekabet düzeyindeki řiddet ieren bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeyi ile iliřkisini konu alan arařtırmalar incelenmiřtir.

Bu arařtırma ile ergenlerimizi potansiyel suçluluk tehlikelerinden korumak için ergen dünyasını anlamaya olumlu bir katkı sađlamak amaçlanmaktadır. Bu arařtırmada ařađdaki hipotezler belirlenmiřtir:

Arařtırmalarda rekabet iermeyen ve řiddet ieren bilgisayar oyunu oynayan öđrencilerin saldırganlık düzeyi ile rekabet ve řiddet ieren bilgisayar oyunu oynayan öđrencilerin saldırganlık düzeyi arasında anlamlı derecede farklılıklar gözlemlenmiřtir.

Arařtırmalarda düşük rekabet ieren ve řiddet ieren bilgisayar oyunu oynayan öđrencilerin saldırganlık düzeyi, yüksek rekabet ieren ve řiddet ieren bilgisayar oyunu oynayan öđrencilerinin saldırganlık düzeyi arasında anlamlı derecede farklılıklar gözlemlenmiřtir.

## 2. GEREÇ VE YÖNTEM

Genel olarak 68 makale (ki bazı makaleler çoklu çalışmaları içerdiği için toplam 85 ayrı çalışma) bu incelemeye dahil edilmiştir. Tablolar (4.1, 4.2, 4.3) değerlendirilen saldırganlık faktörlerini, örn. saldırgan davranış, bilişler vb. ve video oyunundaki şiddetin etkisine ilişkin çalışmaların sonuçlarını özetlemektedir. Birden fazla çalışmaya sahip olan tüm makaleler, bir tanesi dışında, tüm çalışmalar için aynı sonuca sahiptir (anamlı olumlu etki, sıfır, karışık etki) “Sonuçlar” sütununun, şiddet içermeyen duruma kıyasla şiddet içeren durum için bulguyu temsil ettiğini belirtmek önemlidir. Örneğin, bir 2 (şiddet) x 2 (rekabet) çalışmasında, yalnızca şiddet içermeyen duruma kıyasla şiddet içeren sonuçları bildirmektedir. Ek olarak, makale erkek ve kadınların birleşik sonuçlarını bildirmediği sürece her cinsiyet için sonuçların dağılımı yapılmamıştır. İncelenen çalışmalar şiddet içeren ve şiddet içermeyen durum arasında farklı oyunlar kullanan tüm çalışmaları içermektedir ve aynı oyunu koşullar arasında kullanan çalışmaları göstermektedir, ancak her koşulun başarılması gereken farklı hedefleri vardır. Son olarak, aynı oyunun amaçlarını değiştirmeden kullanan çalışmalar listelenmiştir.

### 2.1. Şiddet İçeren Video Oyunlarına İlişkin Araştırmalar

Şiddet içeren video oyunlarını ve saldırganlığı değerlendiren araştırmaların kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Alan yazın taramasının temel amacı rekabetin kontrol edilip edilmediğini değerlendirmektir. Bu birincil amaç için sonuçlar Bulgular bölümünde ele alınmaktadır. Ancak, gözden geçirilen makalelerin sonuçları şiddet içeren video oyunları ile saldırganlık arasında anlamlı pozitif ilişki, sıfır ilişki veya negatif ilişki olduğunu bildiren çalışmaların sayısını göstermek için kaydedilmiştir.

Literatür taraması için veri tabanları olarak ProQuest Psikoloji Dergileri, PsychARTICLE, PsycINFO ve ULAKBİM araştırılmıştır. Bu veri tabanlarında tam metin bulunamamışsa, tam metni elde etmek için Ankara Üniversitesi bağlantısı

kullanılmıştır. İlk literatür taraması 2018'de yapılmış ve 2005'ten 2018'e kadar tüm çalışmaları içermiştir. Bu çalışmada (saldırganlık) ve (video / oyunu) ve (şiddet içeren / rekabet) arama terimleri kullanılmıştır. Bu arama terimlerini kullanan çok sayıda çalışma olması nedeniyle, çalışmalar uygunluklarına göre sıralanmıştır. Makaleler öncelikle başlığı ve özeti incelenerek uygunlukları açısından değerlendirilmiştir. Rekabetçi ya da şiddet içeren video oyunları ile ilgili olan yazılar okunmuş ve uygunluk ölçütlerini yerine getiren makaleler sistematik literatür taramasına dahil edilmiştir.

Literatür taramasına dahil edilmek için makalelerde çeşitli uygunluk ölçütleri belirlenmiştir. Bunlar video oyunlarındaki şiddetin veya rekabetin saldırganlık üzerindeki etkilerini araştırma modeliyle değerlendirmiş olmasıdır.

Saldırganlık, saldırganlığa / şiddete karşı davranış, biliş, duygulanım, uyarılma veya duyarsızlaşma içermelidir.

Araştırma modeli ile ilgili olarak, çalışmalar şiddet veya rekabet içeren koşulları, düşük şiddet ve rekabet içeren veya hiç şiddet ve rekabet içermeyen koşullarıyla karşılaştırmalıdır.

Çalışmaların aynı zamanda video oyunu oynayan katılımcıları da içermesi gerekmektedir.

Araştırma kaynakları arasında dergi makaleleri veya tezler kullanılmaktadır.



### 3. BULGULAR

Çok sayıda araştırmaya karşın, bazı araştırmacılar arasında video oyunları içindeki şiddetin saldırganlığı etkileyip etkilemediği konusunda bir ayrım vardır. Ayrıca, sınırlı miktarda araştırma olsa da video oyunlarındaki rekabetin saldırganlık üzerindeki etkisini değerlendiren çalışmalar ayrıntılı bir şekilde tartışılmaktadır. Bu nedenle, bir video oyununu az ya da çok rekabetçi kılan şeyin ne olduğu hakkında kuramlar öne sürülmüştür. Son olarak, çok oyunculu oyunların hem saldırganlık hem de rekabet üzerindeki etkisi tartışılmaktadır.

#### 3.1. Şiddet İçeren Video Oyunları ve Saldırganlık

Şiddet amacın aşırı zarara neden olduğu bir saldırganlık biçimidir (Anderson ve Bushman, 2002). Bununla birlikte, video oyunlarında şiddet seviyesi sıklıkla değişebilir. Örneğin, Amerika'daki ESRB (2016) bir oyunu hafif veya yoğun şiddete sahip olarak değerlendirebilir. “Hafif” şiddet düşük frekans, yoğunluk veya ciddiyeti ifade eder ve “yoğun” şiddet ise aşırı miktarda kan, silah, insan yaralanması veya ölüm gibi gerçekçi tasvirlerle sahiptir. Busching ve ark.’nın (2015) çalışmasında ise başka bir yöntem kullanarak her bir video oyununu sekiz kategoride değerlendirerek şiddet düzeyi belirlemiştir. 1) Oyuncunun saldırgan hareketleri, 2) Oyuncuya karşı saldırgan hareketler, 3) Dakikada şiddet içeren hareketlerin oranı, 4) İnsansı hedefler (insan veya insan görünümü), 5) Kan, 6) Silahlar, 7) Gerçekçi şiddet ve 8) Vücut kısımlarının kopmuş, yırtılmış veya açık olup olmadığı.

Video oyunları içindeki şiddetin saldırganlığı arttırıp arttırmadığı yıllardır tartışılmaktadır. Son zamanlarda, şiddet içeren medyanın saldırganlığı arttırdığı konusunda hemfikir olan 10 araştırmacının 8'inde bilimsel topluluk içinde bir fikir birliğine varıldığı iddia edilmiştir (Bushman ve ark., 2015). Ancak diğerleri, bu fikir birliğinin yanlış olduğunu savunmuşlardır (Ivory ve ark., 2015). “10 üzerinden 8” istatistiği “ne katılıyorum ne de katılmıyorum” ifadesini kullanan araştırmacıları görmezden gelmektedir (Ivory ve ark., 2015). Gerçekten de bilimsel araştırmada eğer

sıfır hipotezi deneysel olarak reddedilmezse, hiçbir etkinin olmadığı hipotezi kabul edilmelidir. “Ne katılıyorum ne de katılmıyorum” ifadesi, boş hipotezi reddetmemenin yetersiz olduğu anlamına gelir, yani şiddet içeren video oyunlarının hiçbir etkisi yoktur. Tarafsız bir yanıt veren araştırmacılar dahil edildiğinde, medya psikologlarının %61,1'i ve iletişim bilimcilerin %56,3'ü şiddet içeren medyaya maruz kalma ve saldırganlık arasında nedensel bir ilişki olduğu konusunda hemfikir olmuştur (Bushman ve ark., 2015; Ivory ve ark., 2015). Bu fikir birliği yerine çoğunluğun hemfikir olmasıdır. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunları için, medya psikologlarının %71.9'u ve iletişim biliminsanlarının %62.6'sı şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı arttırdığı konusunda hemfikirdir (Bushman ve ark., 2015). Bu daha büyük bir çoğunluk olsa da aslında güçlü bir fikir birliğine işaret etmez.

### **3.1.1. Meta-Analizler**

Şiddet içeren video oyunları ve saldırganlık araştırma alanında birkaç meta-analiz yapılmıştır (örneğin, Anderson ve ark., 2004, 2010; Ferguson, 2007a, 2007b; Greitemeyer ve Mugge, 2014). Bu meta-analizler genellikle araştırma desenleri (deneysel, betimsel, korelasyonel, uzunlamasına) arasındaki farklı etki büyüklüklerinin bir dağılımını sağlar. İlk önce bulunabilen araştırmalar için meta-analiz etki büyüklükleri tartışılacaktır.

Anderson ve Bushman'ın (2001) meta-analizine dayanan Anderson ve ark.'nın (2004) yaptığı meta-analiz şiddet içeren video oyunlarının etkisini değerlendiren önceki meta-analizlerden biridir. Anderson ve ark. (2004) araştırmacılar deneysel çalışmalar sırasında en iyi metodolojiyi kullandıklarında şiddet içeren video oyunlarının saldırgan davranışları ( $r+$  [etki büyüklüğü ortalaması] =.23), bilişi ( $r + =.31$ ), duygulanımı ( $r + =.29$ ) ve fizyolojik uyarılmayı ( $r + =.22$ ) etkilediğini belirtmiştir. En iyi yöntem çalışmaları için çeşitli ölçütler bulunmaktadır: çalışma düşük ya da şiddet içermeyen kontrol koşullarına sahiptir, şiddet durumu uygun bir şiddet seviyesine sahiptir ve saldırgan davranış başka bir insana karşı

ölçülmüştür. Ek olarak, video oyunlarının şiddet dışındaki belirli değişkenlerle eşleştirilmesi gerekmektedir (örneğin, zorluk ve heyecan düzeyi). Bununla birlikte, rekabetin bir eşleşme değişkeni olarak belirtilmediği ve aynı video oyunu kullanılarak eşleştirme yapılmadığına dikkat edilmelidir.

Buna karşı, Ferguson (2007a, 2007b) yayın yanlılığının önceki meta-analizlerin sonuçlarını etki büyüklüğünün fazla olmasını etkilediğini söylemektedir, bunun sebebi olarak da ölçütlerin standartlaştırılmamış ve güvenilir olmamalarını öne sürmektedir. Anderson ve ark. (2010) buna, önceki meta-analizlerin sayısını aşan, 136 makale içeren başka bir meta-analiz yaparak cevap vermiştir. En iyi uygulama metodolojileri bir kez daha göz önünde bulundurulmuştur (Anderson ve ark., 2004'e benzer). En önemlisi, saldırganlığı değerlendiren önlemler incelenmiştir ve yayın yanlılığı göz önünde bulundurulmuştur. Aslında, yayın önyargısını değerlendirmek ve kontrol etmek için kesme (*trim*) ve doldurma (*fill*) işlemi (Duval ve Tweedie, 2000) kullanılmıştır. Çok az yayın yanlılığı bulunmuş ve görünen herhangi bir yanlılığın ortalama etki büyüklükleri üzerinde çok az etkisi olmuştur (örneğin, deneysel etki büyüklüğünü 0,017 azalttı). Yayın önyargısını ve zayıf metodolojileri kontrol eden bu kapsamlı meta-analiz, şiddet içeren video oyunlarının saldırgan davranış ( $r + = .21$ ), biliş ( $r + = .22$ ) ve duygulanım ( $r + = .29$ ) üzerinde nedensel bir etkiye sahip olduğunu tespit etmiştir (deneysel çalışmalar için).

Bununla beraber, Greitemeyer ve Mugge (2014), Anderson ve ark.'nın çalışması yapıldıktan sonra yayınlanan 57 araştırmasının tamamını kapsayan bir takip meta-analizi gerçekleştirmişlerdir. Yine, şiddet içeren video oyunlarının deneysel çalışmalarda saldırganlık üzerinde bir etkisi olduğunu bulmuşlardır ( $r + = .20$ ). Ek olarak, yayın yanlılığı kanıt olmadığını göstermek için kesme (*trim*) ve doldurma (*fill*) tekniği kullanılmıştır.

Buna karşılık, Ferguson (2015) çocuklar üzerinde yapılan araştırmalarda çok az etki ( $r + = .09$ ) bulmuştur. Bununla birlikte, yalnızca şiddet içeren video oyunlarının çocuklar üzerindeki etkisini değerlendiren çalışmalar dahil edilmiştir ve bu analizde sadece 16 deneysel çalışma bulunmuştur. Bu nedenle, Anderson ve ark.

(2010) ve Greitemeyer ve Mugge (2014) şiddet içeren video oyunları ve saldırganlık alanı hakkında daha kapsamlı bir görünüm sunmaktadır. Ayrıca, şiddet içeren video oyunlarını ve saldırganlığı değerlendiren, meta- analizlerde gösterilen etki boyutlarının gücünü değiştirebilecek ve sonuçların nasıl yorumlandığını etkileyebilecek çalışmaların çoğunda yöntemsel kusurlar bulunmaktadır.



**Çizelge 3.1.** Şiddet İçeren ve Şiddet İçermeyen Koşullar Arasındaki Farklı Oyunları Kullanan Çalışmalar

Yazar ve Tarih	Desen [Örnek Boyutu]	Öznel olarak eşleştirilen koşullar...	Saldırganlık Ölçümü	Sonuçlar
Adachi ve Willoughby (2011a)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [40]; 2 (rekabet) x 2 (şiddet) [60]	Rekabet, Aksiyonun Hızı, Zorluk	Davranış, Uyarılma	Sıfır
Anderson ve Carnagey (2009)	Şiddet içeren – Şiddet içermeyen, tüm deneyler için [120, 148, 103]	Rekabet, Zevk, Heyecan, Gelişme, Zorluk, Aksiyonun Hızı, Engellenme	Davranış, Biliş, duygulanım, Uyarılma	+şe
Arriaga ve ark. (2006)	Şiddet içeren – Şiddet içermeyen, Şiddet içermeyen – aksiyon içermeyen [87]	Gerçeklik, Aksiyonun Hızı, Heyecan, Zevk, Engellenme, Emilim	Duygulanım, Uyarılma	+şe
Arriaga ve ark. (2008)	2 (Şiddet) x 2 (VR) [148]	Memnuniyet, Zevk, Heyecan, Rahatsızlık, Can sıkıntısı, yönelim bozukluğu, Engellenme, Katılım, Aksiyon, Gerçekçilik, Özdeşirme, Buradalık, Yeterlilik, Zorluk	Davranış, Biliş, duygulanım, Uyarılma	+şe
Arriaga ve ark. (2015)	2 (Şiddet) x 3 (Mağdur görüntüleme bağlamı) [134]	Hoşluk, Memnuniyet, Sıkıntı, Engellenme, Heyecan, Uyarılma	Davranış, duyarsızlaştırma	+şe
Ballard ve ark. (2006)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [41]	Rahatlatici, Zevk	Duygulanım, Uyarılma Duyarsızlaştırma	Sıfır
Ballard ve ark. (2012)	2 (Şiddet) x 3 (Tek oyuncu - CoOp - Rekabetçi) [171]	Rahatlatici	Uyarılma	Karışık
Barlett ve ark. (2009)	2 (Şiddet) x 3 (Zaman) [91]	Heyecan	Davranış, Biliş, duygulanım, Uyarılma	+şe
Barlett ve ark. (2008b)	Her iki deney için 2 (Şiddet) x 3 (Grafik) [198, 108]	Gerçekçilik, Engellenme, Eğlence	Biliş, duygulanım, Uyarılma	+şe
Bartholow ve ark. (2005)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [76]	Engellenme, Performans	Davranış	+şe
Beene (2015)	2 (Single - Multiplayer) x 2 (Violence) [55]	Hiç (Katılımcılar oyunun ne kadar zevkli olduğunu değerlendirdi ancak bunun sonuçlarının verilmediği görülüyor)	Duygulanım	Sıfır
Bolton (2009)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen her ikisi için [101, 84]	Dalma	Davranış, Biliş	+şe
Bonus, Peebles ve Bilmece (2015)	2 (Engellenme) x (Şiddet) [82]	Aksiyon dolu, Zevk, Zorluk	Biliş	Sıfır
Bushman ve Gibson (2011)	2 (Şiddet) x 2 (Ruminasyon) [126]	Emilim, Aksiyon, Uyarılma, Can sıkıntısı, Zevk, Eğlence, Heyecan, Engellenme, Eğlence, Katılma, Uyarma, Bağımlılık Yapıcı	Davranış	+şe ruminasyon yapan erkekler için
Carnagey (2006)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen, tüm deneyler için [188, 148, 103]	Rekabet, Zorluk, Zevk, Heyecan, Engellenme, Aksiyon, Algılanan Yetenek, Gelişme	Davranış, Biliş, duygulanım, Uyarılma	+şe
Carnagey ve ark. (2007)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [257]	Emilim, Uyarılma, Can sıkıntısı, Eğlence, Heyecan, Katılım Tahrik, Bağımlılık Yapıcı, Aksiyon, Engellenme, Zevk, Eğlenceli	Uyarılma Duyarsızlaştırma	+şe

**Çizelge 3.1 Devamı. Şiddet İçeren ve Şiddet İçermeyen Koşullar Arasındaki Farklı Oyunları Kullanan Çalışmalar**

Yazar ve Tarih	Desen [Örnek Boyutu]	Öznel olarak eşleştirilen koşullar...	Saldırganlık Ölçümü	Sonuçlar
Charles, Baker, Hartman, Easton ve Kreuzberger (2013)	2 (Şiddet) x 2 (Denetleyici) [82]	Hiç	Davranış, Biliş	Karışık (Davranış) sıfır (biliş)
Cicchirillo ve Chory-Esad (2005)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [64]	Hiç	Davranış, Biliş	+ şe (sıfır biliş)
Drummond (2014)	2 (Şiddet) x 2 (Tek oyunculu - çok oyunculu) [100]	Engellenme, oyun kolaylığı, oyun hızı, eğlence	Davranış, Biliş, duygulanım	+ şe
Eastin ve Griffiths (2006)	3 (Şiddet) x 2 (VR) x 2 (İnsan - Bilgisayar) [219]	Buradalık	Biliş	Karışık
Eden ve Eshet-Alkalai (2014)	2 (Şiddet) x 2 (Bilgisayar - CoOp) [56]	Hiç	Duygulanım	Sıfır
Engelhardt, Bartholow, Kerr ve Bushman (2011a)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [64]	Zevk, Uyarılma, Engellenme	Davranış, Duyarsızlaştırma	+ şe
Engelhardt, Bartholow ve Saults (2011b)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [77]	bağlantı, İlgi, Engellenme, Heyecan, Uyarılma	Davranış	Sıfır
Ferguson ve ark. (2015)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen iki çalışma için [70,49]	Bir uzman tarafından eşleştirildi, ancak veri verilmedi	Davranış	Sıfır
Ferguson ve Rueda (2010)	Şiddet içeren (kötü) – şiddet içeren (kahraman) - şiddet içermeyen [103]	Engellenme, Heyecan, Yeterlilik, Oyun oynamak arzusu	Davranış, Duygulanım	Sıfır
Ferguson ve ark. (2016)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [43]	Bir uzman tarafından eşleştirildi, ancak veri verilmedi	Duygulanım	Sıfır
Gabbiadini ve ark. (2014)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [172]	Zevkli	Davranış	+ şe
Gitter ve ark. (2013)	2 (Ahlaki bağlam) şiddet içeren - şiddet içermeyen Her ikisi için de [81, 131]	Zor, Keyifli, Heyecanlı, Hızlı, Sinir bozucu	Davranış, Biliş	Davranış + şe Biliş Sıfır
Giumetti ve Markey (2007)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [167]	Hiç	Biliş	+ şe
Greitemeyer (2014a)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [82]	Ruh Hali, Oyunu Sevildi, Zor, Heyecan Verici,	Davranış	+ şe
Greitemeyer (2014b)	2 (Şiddet) x 2 (Grup içi veya grup dışı önyargı) [99]	Zorluk, Engellenme, Hız, Ruh Hali, Heyecan Verici	Davranış	+ şe (grup dışı) Sıfır (grup içi)
Hasan, Begue, and Bushman (2012)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [136]	Emilim, Aksiyon, Uyarılma, Sıkıntı, Zorluk, Zevk, Eğlence, Heyecan, Engellenme, keyif, Katılma, Tahrik	Davranış, Biliş	+ şe
Hasan, Begue, and Bushman (2013)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [77]	Emilim, Aksiyon, Uyarılma, Sıkıntı, Zorluk, Zevk, Eğlence, Heyecan, Engellenme, keyif, Katılma, Tahrik	Davranış	+ şe
Hasan, Begue, Scharrow, and Bushman (2013)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [70]	Emilim, Aksiyon, Uyarılma, Sıkıntı, Zorluk, Zevk, Eğlence, Heyecan, Engellenme, keyif, Katılma, Tahrik	Davranış, Biliş	+ şe

**Çizelge 3.1 Devamı. Şiddet İçeren ve Şiddet İçermeyen Koşullar Arasındaki Farklı Oyunları Kullanan Çalışmalar**

Yazar ve Tarih	Desen [Örnek Boyutu]	Öznel olarak eşleştirilen koşullar...	Saldırganlık Ölçümü	Sonuçlar
Hollingdale and Greitemeyer (2013)	2 (Şiddet) x 2 (Avatar) [130]	Engellenme (Diğerleri şiddet içeren ve şiddet içermeyen analizler için değerlendirilmiş ancak kontrol edilmemiştir)	Davranış	+ şe
Hollingdale and Greitemeyer (2014)	2 (Şiddet) x 2 (Çevrimiçi - Çevrimdışı) [101]	Zorluk, Keyifli, Hız	Davranış	+ şe
Ivory (2005)	2 (Şiddet) x 2 (Yeni - Eski Oyun) [120]	Zevk, Engellenme, Buradalık, Katılım, Zevk, Oyun Kolaylığı, Etkileşim	Biliş, Duygulanım, Uyarılma	Sıfır
Jerabeck and Ferguson (2013)	3 (Şiddet) x 2 (CoOp - Tek oyunculu) [100]	Rekabet, Zorluk, Zevk	Davranış	Sıfır
Kirsh and Mounts (2007)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [197]	Engellenme, Zevk, Zorluk, Heyecan, Mizah	Biliş	+ şe
Kirsh et al. (2005)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [129]	Engellenme	Biliş	+ şe
Konijn et al. (2007)	2 (Şiddet) x 2 (Gerçekçilik) [99]	Engellenme, oyun oynamak için arzu	Davranış	+ şe
Kryszak (2013)	2 (Şiddet) x 2 (Sözel Etkileşim) [112]	Hiç	Davranış, Biliş, Duygulanım	Sıfır
Kızlık (2006)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [79] ve 2 (Şiddet) x 2 (Engellenme) [126]	Zevk, Yoğun, Heyecan, Mizah, Engellenme, Zorluk	Davranış, Biliş, Duygulanım	+ şe
Cennet (2008)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [66]	Zevk, Engellenme, Uyarılma	Biliş	+ şe
Pentzien (2015)	2 (Şiddet) vs. 2 (Oynama - İzleme) [96]	Hız, Zorluk, Engellenme, Eğlence	Davranış, Biliş, Duygulanım	Sıfır - şe (Duygulanım)
Polman ve ark. (2008)	Aktif şiddet içeren - Aktif şiddet içermeyen ve pasif şiddet içeren [56]	Engellenme, Uyarılma	Davranış	Sıfır
Pusateri (2006)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [50]	Hiç	Biliş, Duygulanım	Sıfır
Saleem ve ark. (2012)	Şiddet içeren - toplum yanlısı - nötr [330]	Aksiyon, Emilim, Zevk, Katılım, Keyifli, Tahrik, Bağımlılık, Eğlence, Uyarılma, Can sıkıntısı, Heyecan, Engellenme, Zorluk, Beceri	Duygulanım	+ şe
Sestir ve Bartholow (2010)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen tüm çalışmalar için [181, 347, 111]	Engellenme, Heyecan, İlgi	Davranış, Biliş, Duygulanım	+ şe
Smallwood (2007)	Şiddet içeren – düşük şiddet [80]	Aksiyon, Uyarılma, Engellenme, Emilim	Biliş, Duygulanım	Sıfır
Tian ve Qian (2014)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [98]	Hiç	Biliş	+ şe
Williams (2009)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [150]	Engellenme, Zorluk	Duygulanım	+ şe

Not. VR = Sanal Gerçeklik; + şe = Oyun içindeki şiddet saldırganlığı arttırdı; - şe = Oyun içindeki şiddet saldırganlığı azalttı; Sıfır = oyun içindeki şiddetin saldırganlık üzerinde bir etkisi yoktu; Karışık = oyun içindeki şiddet bazı saldırganlık ölçütleri için saldırganlığı arttırdı, ancak diğer ölçütler için değil.

**Çizelge 3.2.** Koşullar Arasında Aynı Oyunu Ancak Farklı Hedefler Kullanan Çalışmalar

Yazar ve Tarih	Desen [Örnek Boyutu]	Öznel olarak eşleştirilen ilgili koşullar...	Saldırganlık Ölçümü	Sonuçlar
Carnagey and Anderson (2005)	Ödüllendirilmiş Şiddet - Cezalandırılmış Şiddet - Herkes için şiddet içermeyen [75, 66, 141]	Emilim, Can sıkıntısı, Zevk, Eğlence, Heyecan, Keyif, Katılım, Uyarım, Bağımlılık	Davranış, Biliş, Uyarılma	+ şe
Engelhardt et al. (2015)	2 (Şiddet) x 2 (Otizm - Tipik Gelişme) [120]	Engellenme, Heyecan verici, İlgi Çekici, İlginç, Zorlayıcı	Davranış, Biliş, Duygulanım	Sıfır
Gentile et al. (2016)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [13]	Engellenme, Can sıkıntısı	Duyarsızlaştırma	+ şe
Lin (2013b)	2 (Şiddet) x 2 (Etkileşim) [169]	Zevk, Engellenme, Zorluk, Aksiyon, Heyecan	Biliş, Duygulanım	Sıfır (Biliş) + şe (Duygulanım)
Lull and Bushman (2016)	2 (Şiddet) x 3 (Ekran) [194]	Zevk	Duygulanım	+ şe
Persky and Blascovich (2007)	2 (Şiddet) x 2 (VR) [155]	Zevk, Can sıkıntısı	Duygulanım, Uyarılma	+ şe
Powell (2008)	Şiddet içeren – şiddet içermeyen [106]	Hiç	Duygulanım, Uyarılma	Sıfır
Stauder-Muller et al. (2008)	Yüksek ve Düşük Şiddet [40]	Hiç	Duygulanım, Uyarılma, Duyarsızlaştırma	+ şe

**Çizelge 3.3.** Aynı Koşullar ve Hedefler Arasında Aynı Oyunu Kullanan Çalışmalar

Yazar ve Tarih	Desen [Örnek Boyutu]	Öznel olarak eşleştirilen ilgili koşullar...	Saldırganlık Ölçümü	Sonuçlar
Barlett ve ark. (2008a)	4 Kan Seviyesi [74] ve Yüksek Kan - Kan Olmadan [31]	Hiç	Davranış, Biliş, Duygulanım, Uyarılma	+ şe
Bluemke ve ark. (2010)	Şiddet içeren - Huzurlu - Soyut – Oyun olmadan [89]	Uyarılma	Biliş, Duygulanım, Uyarılma	+ şe
Elson ve ark. (2015)	2 (Şiddet) x 2 (Aksiyonun Hızı) [84]	Hiç	Davranış, Uyarılma	Sıfır
Farrar ve ark. (2006)	2 (Üçüncü Şahıs - Birinci Şahıs) x 2 (Kan - Kan olmadan) [184]	Hiç	Duygulanım	Karışık
Kneer ve ark. (2016)	2 (Şiddet) x (Zorluk) [84]	Hiç	Davranış, Biliş, Uyarılma	Sıfır
Krcmar ve Farrar (2009)	2 (Şiddet içeren - Oyun Olmadan) [184] x 2 (Birinci Şahıs - Üçüncül Şahıs) x 2 (Kan - Kan Olmadan) [148]	Hiç	Davranış, Biliş, Duygulanım	Karışık
Przybylski ve ark. (2014)	Şiddet içeren - 3 çalışma için şiddet içermeyen. Biri farklı eşleşmemiş oyunlar kullandı. Yeterlilik de değerlendirildi [99, 101, 112]	Kontrol Ustahlığı	Duygulanım	Sıfır
Stermer (2013)	2 (Şiddet) x 2 (Karakter Seçimi) Her ikisi için [190, 98]	Hiç	Davranış, Biliş	Sıfır



### 3.1.2. Alan Çalışmalarına İlişkin Alanyazın Taramasının Bulguları: Şiddet İçeren Video Oyunlarının Saldırganlığa Etkisi

Bu bölüm sadece incelenen makalelerin sonuçlarını tartışacaktır. Çizelge 3.1,

3.2. ve 3.3'te görülebileceği gibi, 68 makalenin 35'i (%51,47) şiddet içeren video oyunlarının değerlendirilen tüm saldırganlık ölçütleri üzerinde anlamlı ve olumlu bir etkisi olduğunu bildirmiştir. Diğer 10 (%14,71) makalede bazı saldırganlık ölçütleri için bir etki bulunmuştur (karışık sonuçlar). Kullanılan saldırganlık ölçütleri üzerinde hiçbir etkisi bulunmayan sıfır (*null*) sonuçları gösteren 23 makale (%33,82) de bulunmuştur. Hiçbirinin, saldırganlık ölçütleriyle olumsuz yönde ilişkisi bulunmamıştır. 85 benzersiz çalışmanın her birini değerlendirirken (makalelere bir bütün olarak bakmak yerine), 46 (%54,12) anlamlı ve olumlu etki, 10 (%11,76) karışık sonuç ve 29 (%34,12) sıfır sonuç bulunmuştur. Bu bulgular önceki büyük meta-analizleri tam olarak desteklememektedir (Anderson ve ark., 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014), çünkü makalelerin ve araştırmaların sadece yarısından biraz fazlası saldırganlık ölçütleri için anlamlı bir etki bildirmiştir.

Bunun olası bir nedeni, son yıllarda belki de karıştırıcıları kontrol eden son araştırma tasarımları nedeniyle sıfır bulgulara doğru değişim olduğu görülmektedir. 2014 veya sonrasında yayınlanan 19 makaleye bakıldığında, yalnızca 7'si (%36,84) tüm saldırganlık ölçütleri için anlamlı ve olumlu etki bildirmiştir. Diğer taraftan, 10'unda (%52,63) sıfır sonuç, 2'sinde (%10,53) karışık sonuç elde edilmiştir. Ayrıca, 22 benzersiz çalışmayı değerlendirirken 13'ü (%59,09) boş, 2'si (%9,09) karışık ve sadece 7'si (%31,81) anlamlı bir sonuç vermiştir. Yalnızca 2004 sonrası makaleleri içeren okumuş olduğunuz bu tez çalışmasından elde edilen bulgular, 2014 öncesi yapılan meta-analizlerden neden farklı olduğunu açıklayabilir (Anderson ve ark., 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014).

Farklılıkların bir başka olası nedeni, bu incelemenin bir meta-analiz olmamasıdır. Meta-analiz sırasında kullanılan ölçülerin kalitesi, örneklem büyüklükleri ve etki büyüklükleri dikkate alınmamıştır. Rekabetin kontrol edilip

edilmediğini değerlendirmek için öncelikle yapılan inceleme çizelgeleri (Çizelge 3.1, 3.2 ve 3.3) nedeniyle bu tez için bir meta-analiz yapılmamıştır. Bununla birlikte, bu araştırmanın diğer araştırmalara göre gücü, meta-analizlerin sahip olamayacağı araştırmalara kıyasla, şiddet içeren oyunlarının etkisi söz konusu olduğunda, sıfır sonuçlar ya da karışık sonuçlar bulan araştırmaların büyük bir orana sahip olduğunu gösterdiği yönündedir. Ek olarak, belirli metodolojilerdeki bulgular ve rekabetin ne zaman kontrol edileceği konusunda farklılıklar göstermektedir. Ancak, yine de makalelerin yarısından fazlasının ve incelenen çalışmaların anlamlı ve olumlu bir etkiye sahip olduğu ve kapsamlı meta-analizlerin anlamlı bir etki büyüklüğü olduğu gerçeğine dayanarak, bir bütün olarak deneysel çalışmalar, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı etkilediğini göstermektedir.

### **3.1.3. Korelasyon ve Uzun Vadeli Araştırmalar**

Şiddet içeren video oyunlarının laboratuvar ortamı dışındaki saldırganlıklarla olan ilişkisini değerlendirdikleri için korelasyonel ve boylamsal çalışmaları gözden geçirmek önemlidir. Bu nedenle, yapılan en kapsamlı meta analizlerden biri (yani, Anderson ve ark., 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014) ve ayrıca tartışmanın farklı tarafında olan bir araştırmacının meta-analizi (örn. Ferguson, 2015) incelenmiştir.

Şiddet içeren video oyunlarını ve saldırganlığı değerlendiren korelasyonel çalışmalar, deneysel çalışmalara kıyasla daha zayıf ilişkiler üretiyor gibi görünmekle birlikte, yine de etkili olduğu görülmektedir. Cinsiyeti kontrol ettikten sonra, Anderson ve ark.'nın (2010) meta-analizi, şiddet içeren video oyunu maruziyetinin ortalama olarak saldırgan davranış ( $r = .17$ ), biliş ( $r = .11$ ) ve duygulanım ( $r = .11$ ) ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Greitemeyer ve Mugge (2014) de şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın saldırganlık ile ilgili olduğunu tespit etmiştir ( $r = .17$ ). Ferguson (2015) ise şiddet içeren video oyunları ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi destekleyen çok az kanıt bulmuştur ( $r = .04$ ). Ferguson'nun (2015) meta-analizindeki, yukarıda da belirtildiği gibi, en büyük sınırlama, yalnızca çocuk çalışmaları içermesiydi. Ancak, sıfır sonuçların

korelasyonel çalışmalar aracılığıyla bulunduğunu bilmek önemlidir (örnekler için bkz. Elson ve Ferguson, 2014).

İlişkisel çalışmalar nedensellik değerlendiremez. Yani, saldırgan insanların sadece şiddet içeren video oyunları oynamaları (seçim hipotezi) ya da şiddet içeren videooyunlarının insanların daha saldırgan olmalarına (sosyalleşme hipotezi) neden olup olmadığını belirlenemez. Bununla birlikte, nedensel bir ilişki varsa (her iki yönde de), o zaman korelasyon çalışmalar hala önemli sonuçlar sağlamalıdır. Ek olarak, korelasyonel çalışmaların önemli bir gücü, gerçek hayatta saldırganlık biçimlerini değerlendirebilmeleridir. Laboratuvar ortamında saldırgan davranışları değerlendirmek zor olabilir. Diğer yandan korelasyonel çalışmalar, katılımcıların gerçek dünyadaki saldırganlığını yaşamları boyunca saldırgan davranış raporları ve özellik saldırganlığı ile değerlendirebilir. Bu nedenle, korelasyonel çalışmalar şiddet içeren video oyunlarının gerçek dünya saldırganlığını nasıl etkilediğini anlamada yardımcı olur. Bununla birlikte, korelasyonel ve boylamsal çalışmaların nasıl yapıldığına ilişkin sorunlar vardır.

Şiddet içeren video oyunları ve saldırganlık ile ilgili tartışmalarda boylamsal çalışmalar önemlidir. Şiddet içeren video oyunundan sonra insanların kısa vadede daha saldırgan hale gelmeleri rahatsız edici olsa da, şiddet içeren video oyunlarının uzun vadeli etkileri olup olmadığı dikkate alınmalıdır. Bu durumda şiddet içeren video oyunları toplumu bir bütün olarak daha saldırgan ve şiddete meyilli hale getirebilmektedir. Bununla birlikte, boylamsal çalışmaların meta-analizleri, hem deneysel hem de korelasyonel çalışmalardan daha düşük ortalama etki büyüklüğü sağlamaktadır. 1. zamandaki cinsiyet ve sonuçları kontrol ederken, Anderson ve ark. (2010) saldırgan davranış ( $r+ = .08$ ), biliş ( $r+ = .06$ ) ve duygulanım ( $r+ = .04$ ) için yalnızca çok düşük ortalama etki büyüklüğü bulmuştur. Genel olarak saldırganlık için Greitemeyer ve Mugge (2014) ve Ferguson (2015), sırayla (.10) ve (.08) arasında ortalama bir etki göstermiştir. Etki büyüklüğündeki bir miktar azalma, diğer faktörlerin müdahale edebileceği uzun bir süreden sonra etkisini göstermesinin daha zor olacağı için beklenmelidir. Bununla birlikte, bu kadar düşük etki büyüklükleri, sonuçların herhangi bir pratik önemi olup olmadığını sorgulatmaktadır.

### 3.1.3.1. Boylamsal Çalışmalara İlişkin Eleştiriler

En son boylamsal çalışmaların meta-analizinde rapor edilen en yüksek etki büyüklüğü (.10) alınırsa (Greitemeyer ve Mugge, 2014), bu yine de Cohen'in (1992) kurallarına göre küçük bir etki büyüklüğünü temsil etmektedir. Aslında, saldırganlıktaki varyansın sadece %1'i (.10<sup>2</sup>) boylamsal çalışmalarda şiddet içeren video oyunu maruziyeti ile açıklanmaktadır. Bu nedenle, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerinde çok az etkisi olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunlarının etkisinin zamanla biriktiği, nüfusun büyük bir yüzdesinin şiddet içeren video oyunlarına maruz kaldığı ve sonuçlarının aşırı olduğu, bu düşük etki boyutunun hala anlamlı olduğu iddia edilmektedir (Anderson ve ark., 2010).

Kesinlikle, daha önce tartışıldığı gibi şiddet içeren video oyunları oynayan nüfusun önemli bir yüzdesi mevcuttur, ancak verilerin yorumlanmasını çok fazla abartabilen aşırı sonuçlar da vardır. Çalışmalar genellikle hafif saldırganlık biçimlerini değerlendirirken aşırı saldırgan davranışları (örneğin fiziksel saldırılar veya cinayetler) değerlendirmezler. Şiddet içeren video oyunu çalışmaları ile değerlendirilen saldırganlık "aşırı" değildir. Başka bir sorun, şiddet içeren video oyunu maruziyetinin etkisinin zamanla biriktiği tartışmanın kurama dayandığı ve deneysel kanıtlarla desteklenmediği iddiasıdır. Etkisi zamanla birikirse, o zaman boylamsal çalışmalardan daha güçlü sonuçlar açıkça görülmesi beklenmektedir. Bununla birlikte, boylamsal çalışmalar laboratuvar dışındaki faktörlerden etkileneceği için daha düşük etki büyüklükleri üretmesi beklenmektedir. Ayrıca nispeten istikrarlı bir saldırganlık özelliğini etkilemek de zordur.

Adachi ve Willoughby (2015) zaman içindeki istikrar nedeniyle boylamsal çalışmaların farklı yorumlanması gerektiğini tartışmışlardır. Bir özellik zaman içinde oldukça kararlıysa, örneğin saldırganlık (örneğin, Adachi ve Willoughby, 2015; Huesmann, Eron, Lefkowitz ve Walder, 1984; Vaillancourt, Brendgen, Boivin ve Tremblay, 2003), o zaman, boylamsal bir çalışmada 1. zamanında sonuç kontrol edilirken, etki büyüklüğü belirgin şekilde azalır. Bu, zaman 1 ile zaman 2 arasındaki paylaşılan değişkenlikten kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, zaten göz ardı edilen

değişkenliğin çok fazla olması nedeniyle istatistiksel olarak bir değişiklik bulmak oldukça zor olmaktadır. Bundan dolayı, Adachi ve Willoughby (2015), etki büyüklüğünün ne kadar anlamlı olduğunu değerlendirirken, özelliğin istikrarının yanı sıra zaman 1'in kontrol edilmediği korelasyon kuvvetinin de göz önüne alınması gerektiğini önermektedirler. Belirli hesaplamalar yapılmamasına karşın, Adachi ve Willoughby (2015), istikrarın güçlü olması ve kontrol edilemeyen korelasyonun güçlü olması durumunda, boylamsal bir çalışmada düşük etki boyutunun hala anlamlı olacağını savunmaktadırlar. Adachi ve Willoughby (2015) bulgularına dayanarak, saldırganlık oldukça istikrarlıdır (zaman 1- zaman 2 korelasyonu,  $r = .67$ ), bu nedenle .10 boylamsal bir etki büyüklüğü hala anlamlı olabilir. Bununla birlikte, enlemesine çalışmaların etki büyüklüğü hala oldukça düşüktür; Örneğin .17 Greitemeyer ve Mugge (2014), bu yüzden .10 boylamsal etki büyüklüğü sorgulanabilir. Maalesef şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisine ilişkin boylamsal bulguların ne kadar anlamlı olduğu hala tartışmaya açıktır.

Enlemesine ve deneysel veriler için etki boyutlarının yorumlanması daha kolaydır. Daha önce de gösterildiği gibi, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisinin büyüklüğü saldırganlığın değerlendirilme şekline bağlı olarak değişebilmektedir. Bununla birlikte, kolaylaştırmak için, Greitemeyer ve Mugge (2014), deneysel çalışmalar için 20 etki büyüklüğü, çok sayıda saldırganlık ölçütünü (örneğin, saldırgan biliş, etki ve davranış ölçüleri) bir araya getirdiği için kullanılacaktır. Orta derecede algılanmasına karşın, .20'nin etki büyüklüğü hala Cohen'in (1992) kurallarına göre küçük olarak sınıflandırılmıştır. Yine de varyansın sadece %4'ü (.20<sup>2</sup>) açıklanırken, .10'un düşük limitinin hala çok üstünde olması anlamlı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, daha önce tartışılan saldırganlık kuramlarının öne sürdüğü gibi saldırganlığın birkaç farklı faktörden kaynaklandığını düşünmek de önemlidir. Bu nedenle, şiddet içeren video oyunlarının açıklanmış varyans üzerinde nispeten düşük bir etkiye sahip olması beklenmektedir. Açıklanan varyansın %4'ü, dünya çapında milyonlarca insanı etkilediği için anlamlı bir etkiye sahip olmalıdır (örneğin, Amerika'daki 155 milyon insan video oyunları oynar [ESA, 2014]).

Özetle, deneysel çalışmaların gözden geçirilmesi, 2005'ten bu yana yapılan çalışmaların yalnızca yarısından fazlasının tüm saldırganlık ölçütleri üzerinde önemli bir etkisi olduğunu göstermektedir. Ayrıca, saldırganlık üzerinde etkili olan şiddet içeren video oyunlarının kanıtları, deneysel, betimsel, korelasyonel ve boylamsal çalışmaları içeren kapsamlı meta-analizlerde açıkça görülmektedir. Ayrıca, birçok insanın video oyunu oynadığı ve saldırganlığın çeşitli faktörlerden etkilendiği gerçeği göz önüne alındığında, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisinin anlamlı olduğu iddia edilmektedir. Etki büyüklüğü.10 veya daha düşük olan boylamsal bulgular açısından, şiddet içeren video oyunlarının hala uzun vadeli bir etkisi olduğu görülmektedir. Çünkü saldırganlık zaman içinde oldukça istikrarlıdır ve laboratuvar dışındaki faktörler ilişkinin gücünü azaltmaktadır. Ayrıca, şiddet içeren video oyunlarının hem kısa hem de uzun vadede saldırganlığı arttırdığını destekleyen önemli kuramsal kanıtların bulunduğunu not etmek de önemlidir. Genel olarak, şiddet içeren video oyunu araştırmalarında bazı yetersizlikler olsa da, mevcut kanıtların ağırlığı şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlığı arttırdığını göstermektedir.

#### **3.1.4. Video Oyunlarında Rekabetin Saldırganlığı Arttırdığına Dair Kanıtlar**

Rekabetin çatışma, öfke ve saldırganlığı yükseltebileceği fikri yeni bir kavram değildir (Örneğin, Deutsch, 1973, 1993). Oysa video oyunları, rekabet edebilirlik etkilerini değerlendirmek için iyi bir platform sağlarken, şiddet içeren video oyunları konusundaki araştırmalara kıyasla rekabetçilik büyük ölçüde göz ardı edilmiştir (Adahci ve Willoughby, 2011b). Video oyunları üzerine yapılan araştırmalar nispeten yeni olduğundan Anderson ve Morrow (1995), rekabetçi bir şekilde video oyunu oynayan katılımcıların, video oyunu içinde daha fazla saldırgan hareket sergilediklerini tespit etmeleri başta şaşırtıcı olmuştur. Bu bulguyu izleyen on yılda, sadece birkaç video oyun hakkında çalışma rekabeti faktör olarak belirtmiştir. Örneğin, Williams ve Clippinger (2002) bir insana karşı bilgisayar rakibin etkisini değerlendirmişlerdir ve Carnagey ve Anderson (2005) şiddetin etkisini değerlendirirken rekabeti kontrol etmeye çalışmışlardır. Ancak, yayınlanan hiçbir

çalışma, Anderson ve Morrow (1995) çalışmasına dayanan Eastin'e (2007) kadar video oyunlarındaki rekabetin saldırganlığa etkisini değerlendirmemiştir. 2007'den bu yana, video oyunları içinde bir dizi rekabet çalışması olmasına karşın, hala şiddet içeren video oyunu çalışmalarından çok daha azdır.

Deneysel video oyunu araştırmasında rekabetin değerlendirilmesinin en yaygın yolu, oyunun rekabetçi bir sürümünü işbirliğine dayanan sürümüyle karşılaştırmaktır. Genel olarak, çalışmalar katılımcıların ya bir insan rakibine karşı yarışmasını ya da bir bilgisayar rakibini yenmek ya da bir görevi yürütmek için başka bir oyuncu ile işbirliği yapmasını gerektirir. Örneğin Mihan, Anisimowicz ve Nicki (2015) çalışmalarında işbirliği koşulundaki katılımcılar, birinci şahıs nişancı oyunu Call of Duty: Modern Warfare 2 (TM) 'de bilgisayar düşman dalgalarını yenmek için çiftler halinde çalışmışlardır. Rekabetçi koşullarda, iki katılımcı, amacın birbirini "öldürmek" olduğu bire bir ölüm maçı oynamışlardır. Rekabetçi çoklu oyuncu modları işbirliğine dayanan çoklu oyuncu modları ile karşılaştırılırken, bazı araştırmalarda rekabet koşullarında artan saldırganlık bulunmuşken (Eastin ve Griffiths, 2009; Eden ve Eshet- Alkalai, 2014; Schmierbach, 2010; Velez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen, ve Bushman, 2016), başka iki araştırmada karışık sonuçlar bulunmuştur (Anderson ve Morrow, 1995; Velez, Manhood, Ewoldsen ve Moyer-Guse, 2014). Öte yandan diğer araştırmalarda hiçbir fark bulunmamıştır (Charles, Baker, Hartman, Easton ve Kreuzberger, 2013; Eastin, 2007; Mihan ve ark., 2015; Waddell ve Peng, 2014). Bu çalışmalar, rekabetçi çok oyunculu oyunların etkisine ilişkin bazı görüşler sağlarken, saldırganlığı artıran rekabetten ziyade onu azaltan işbirliğine bağlı olarak önemli farklılıklar yaratabilmektedir (bkz. Greitemeyer ve Mugge, 2014). Bu nedenle, işbirliği durumu, sonuçlarda neden bazı farklılıkların olduğunu açıklayabilen etken olarak görülebilir, çünkü rekabet başarılı bir şekilde manipüle edilmemiştir ve bu nedenle rastgele değişmektedir. Bu sorunu çözmek için, her koşulun uygun şekilde değiştiğinden emin olmak adına bir rekabet ölçüsü kullanılabilir.

Sayı olarak daha az olsa da, tek oyunculu modu rekabetçi çok oyunculu modla karşılaştıran çalışmalar da yapılmıştır. Yine Mihan ve ark. (2015) bir örnek

olarak, tek oyunculu moddaki katılımcılar, bilgisayar düşman dalgalarını tek başlarına yenmeyi denemişlerdir. Bu tür çalışmaların sonuçları da değişmektedir, Eastin (2006) ve Shafer (2012) saldırganlığın tek oyuncuya kıyasla rekabetçi çok oyunculu durumda daha yüksek olduğunu tespit ederlerken, Eastin ve Griffiths (2006), Hollingdale ve Greitemeyer (2014) ve Velez ve ark. (2016) fark bulamamışlardır. Diğer araştırmacılar, tek oyunculu durumdaki bazı ölçümlerde daha yüksek düzeyde saldırganlık bile bulmuşlardır (Drummond, 2014; Mihan ve ark., 2015). Ayrıca, çalışmalar gerçekte katılımcıların çok oyunculu rekabetçi durumu tek oyunculu koşuldan daha rekabetçi olarak görüp görmediklerini değerlendirmemiştir. Bu nedenle, tek oyunculu durum, rekabetçi çok oyunculu durum kadar rekabetçi olabilmekte ve bu, sonuçlardaki değişkenliği açıklayabilmektedir.

Adachi ve Willoughby (2011a) tarafından yapılan bir çalışma, koşullar arasında rekabetçiliği başarıyla manipüle eden ve manipülasyonun başarısını desteklemek için kanıt sağlayan tek deneysel çalışma gibi görünmektedir. Bu çalışmanın amacı, 2 (Şiddet) ile 2 (Rekabetçi) deneysel desen kullanarak video oyunları içindeki şiddet ve rekabetin etkisini değerlendirmektir. Dört koşulun her biri için farklı bir oyun kullanılmıştır, ancak pilot bir çalışma ve katılımcıların ana deney sırasındaki şiddet ve rekabet dereceleriyle rekabet koşullarında kullanılan oyunların daha rekabetçi olduğu ve şiddet koşullarında kullanılan oyunların daha fazla şiddet içermekte olduğu tespit edilmiştir. Ana deneydeki 60 katılımcı (32 erkek, 28 kadın) dört video oyunundan birini oynamak için rastgele belirlenmiştir. Oyunu 12 dakika oynadıktan sonra, katılımcıların saldırgan davranışları Acı Sos Paradigması (*Hot Sauce Paradigm*) (Lieberman ve ark., 1999) ile ölçülmüştür (başka bir katılımcıya verilen acı sos seviyesi, saldırganlık seviyesini gösterir). Sonuçlar, video oyunlarındaki rekabet gücünün saldırganlığı arttırdığını bulmuştur. Tüm oyunları içeren model için kısmi  $\eta^2$ .31 (küçük etki büyüklüğü =.01, orta =.06, büyük =.14 [Green, Salkind, 2008]) olmasına karşın, rekabetin düşük rekabet koşullarına göre etkisinin büyüklüğü verilmemiştir. Söylenildiği gibi, tek başına şiddet saldırganlığı önemli ölçüde arttırmamıştır; bu, model etki büyüklüğünün rekabet farkıyla daha yakından bağlantılı olduğunu göstermektedir. Tek başına şiddetin saldırganlığı artırmadığı gerçeği, belki de rekabetin önceki şiddet içeren video oyunu



çalışmalarının sonuçlarını etkilediğini göstermektedir. Bu çalışmanın en büyük kısıtlılığı, her koşulda farklı oyunların kullanılmasıdır. Bu nedenle aynı oyunu kullanmak daha faydalı olabilirdi, çünkü diğer karıştırıcı değişkenler farklı oyunlar arasında değişkenlik gösterebilir. Örneğin oyunun amacı.

Rekabetçi oyunun önemli bir yönü olduğundan, bir video oyununun kazanmanın veya kaybetmenin etkisini değerlendiren çalışmaları tartışmak da önemlidir. Kaybetmek video oyunları oynarken olumsuz bir sonuç olarak tanımlanır ve saldırganlıkla ilişkilendirilir. Shafer (2012) bir video oyununda kaybeden katılımcıların daha yüksek düzeyde durumsal düşmanlığına sahip olduklarını tespit etmiştir (kısmi  $\eta^2 = .05$ ). Bu video oyununun şiddet içeren birinci şahıs bir nişancı oyunu ya da şiddet içermeyen bir bulmaca oyunu olmasıyla ilgili olmadığı bulunmuştur. Hem Breuer, Scharrow, hem de Quandt (2015a) ve Griffiths ve ark. (2016) çalışmalarında deneyimli oyunculardan oluşan bir ittifak kurarak bir spor video oyununun kazanma / kaybetme sonucunu değiştirmişlerdir. İttifaka, deneyi yapanlar tarafından oyunu bilerek kazanması veya kaybetmesi konusunda talimat verilmiştir, ancak katılımcılar bu manipülasyondan haberdar değildi. Her iki çalışmada da oyunu kaybeden katılımcılar, oyundan sonra kazananlar ile karşılaştırıldığında daha yüksek düzeyde saldırganlık göstermişlerdir (sırasıyla  $\omega = .2$  ve kısmi  $\eta^2 = .16$ ). Özellikle kaybetmeyi ele almamakla birlikte, Przybylski ve ark. (2014) bir oyuncunun oyun içindeki yeterliliğinin engellendiği durumlarda saldırganlıkta bir artış olduğunu tespit etmişlerdir. Bu ayrıca bir bireyin rekabetçi bir oyun kazanması engellendiği zaman, saldırgan düşünce ve hislere sahip olma ihtimalinin daha yüksek olacağını düşündürmektedir. Mathews (2015) buna ek olarak yüksek vasıflı oyuncuların daha düşük seviyelerde durumsal düşmanlığı ve saldırgan biliş bildirdiğini tespit etmiştir. Bu büyük olasılıkla, yüksek yetenekli oyuncuların daha sık kazanacağı gerçeğinden kaynaklanmaktadır, çünkü zorluk katılımcıya uyacak şekilde manipüle edilmemiştir. Tüm bu bulgular insanların rekabetçi bir oyun ortamında performans sergilemelerinin oyundan sonra saldırganlık seviyelerini etkileyeceğini göstermektedir.

Özel olarak rekabetçi oyunların saldırganlık üzerindeki deneysel tasarımlar kullanılarak etkisine inceleyen sınırlı sayıda araştırma olsa da yarı deneysel, kesitsel

veya boylamsal desenler kullanılarak gerçek hayattaki rekabetçi oyunların değerlendirilmesi konusunda daha az araştırma bulunmaktadır. Shores, He, Swanenburg, Kraut ve Riedl (2014) tarafından yayınlanan bir konferans makalesinde, oyun davranışını değerlendirmek için oldukça popüler olan League of Legends (TM) oyununun yarı deneysel verileri tartışılmıştır. League of Legends (TM) “sıralı” modda veya “sıralanmamış” modda oynanabilir. Birincisinde oyunu kazanmak veya kaybetmek, oyuncunun sıralamadaki sırasını (lider tahtası tipi) etkiler ve ikincisinde, kazanma veya kaybetme sıralamayı etkilemez. Önceden tartışıldığı gibi, lider panosunun olması ve lider panosunda daha üst sıralarda yer almanın ödülü oyunun rekabetçi yapısını arttırmaktadır. Gerçekten Shores ve ark. (2014), “sıralı” modun daha rekabetçi olarak kabul edildiğini belirtmişlerdir. Bu iki oyun modunu karşılaştırdıklarında, “sıralı” modda oynayan oyuncuların, diğer oyuncular tarafından daha “zehirli davranış” (*toxic behaviour*) gösterdikleri belirtilmiştir. Zehirli davranış çeşitli şeyler olabilir ve Shores ve ark.. (2014) başkalarının deneyimlerini olumsuz yönde etkileyen davranışlar olarak tanımlamışlardır. Fakat bunun ana yönü başkalarına karşı sözlü saldırganlık da olabilir (Örneğin küfretmek ve bağırma). Bu nedenle sıralama yoluyla daha rekabetçi bir oyun ortamının oyun içi daha fazla saldırganlığa neden olabileceği anlaşılmaktadır. Ancak yarı deneysel bir çalışma olduğu için, sıralı modda oynamayı seçenlerin daha yüksek düzeyde saldırganlık özelliğine (*trait aggression*) sahip olmaları muhtemeldir (Seçim hipotezi).

İlginç şekilde Shores ve ark. (2014) ayrıca, zehirli takım arkadaşlarına sahip olmanın, yeni oyuncuların ilk “zehirli” oyundan hemen sonra başka bir oyun oynama olasılığını azalttığını keşfetmişlerdir. Bu oyun geliştiricileri için insanları daha sık oynamaya teşvik etmek istedikleri ve yeni oyuncuların oyundan vazgeçmemeleri için bir endişe kaynağı olabilir. Bu nedenle League of Legends (TM) geliştiricileri, oyuncuların zehirli davranış için başkalarını rapor edebileceği bir muhakeme sistemi başlatmıştır (Lin, 2015). Bu muhakeme sisteminin kurulmasından bu yana sözlü tacizde %40’lık bir azalma gözlemlenmiştir. Buna ek olarak, oyun öncesinde oyunculara gösterilen kırmızı renkte işaretlenmiş “Ekip arkadaşlarınızın bir hatasından sonra onları taciz ederseniz daha kötü performans gösterirler” gibi mesajlar koymanın olumsuz tutumu %8,3, sözlü tacizi %6 ve rahatsız edici

konusmayı %11 azalttığı keşfedilmiştir (Maher, 2016). Bu çalışmalarla ilgili bir problem akademik dergilerde yayınlanmaması bunun yerine konferans makaleleri (Shore ve ark., 2014) ve gazete makaleleri (Lin, 2015; Maher, 2016) ile sınırlı kalmalarıdır. Bu özellikle gazete makalelerinde basılan sonuçlar için çalışmaların geçerliliğini değerlendirmeyi zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte video oyun geliştiricileri rekabetçi oyunlar sırasında oyun içi saldırganlığın olumsuz etkisini kabul etmekte ve azaltmak için önlemler almaktadır.

Son olarak rekabetçi video oyunlarının uzun vadeli etkilerini değerlendiren iki çalışma yapılmıştır. Adachi ve Willoughby (2013) video oyunlarına maruz kalan 1492 öğrencinin (%50,8 kadın), 9. sınıftan 12. sınıfa kadar saldırgan davranışlarıyla değerlendirildiği çapraz-etiketli bir panel tasarımı boylamsal bir çalışma yürütmüşlerdir. 9. ve 10. sınıflarda belirli oyun türlerinin oynanıp oynanmadığını (örneğin yarış, spor, yapboz oyunları) bildiren katılımcılar tarafından video oyunu maruziyeti değerlendirilmiştir. Bu ne sıklıkla oynadıklarını göz önünde bulundurmadığından, iyi bir maruz kalma ölçütü sağlamamaktadır. Bununla birlikte 11. ve 12. sınıflardan katılımcıların belli oyunları ne sıklıkta oynadıklarını 1 (hiç değil) ile 5 (günde beş veya daha fazla saat) arasında bir puan vermeleri istenmiştir. Rekabetçi video oyunlarına maruz kalma spor ve yarış oyunlarını ne sıklıkla oynadıklarıyla değerlendirilmiştir. Bu tür oyunların oldukça rekabetçi olduğu, ancak şiddetin düşük olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla rekabetçi video oyunu maruziyetini değerlendirmek için kullanılmışlardır. Bu yöntem kullanılarak rekabetçi video oyununa maruz kalma ile 11. ve 12. sınıflar arasında saldırganlık arasında iki yönlü bir ilişki bulunmuştur (her iki yönde de  $r = 0,06$ ). Bu rekabetçi video oyunlarının insanların zaman içinde daha saldırgan olmalarına neden olabileceğini göstermektedir. Ancak bu çalışmanın zayıf yönü rekabetçi video oyunlarına maruziyeti tespit için yalnızca spor ve yarış oyunlarına odaklanması idi. Bazı şiddet içeren oyunların da rekabetçi olduğu düşünülür ve bu tüm rekabetçi oyunların saldırganlıkla mı yoksa sadece spor ve yarış oyunları ile ilgili olup olmadığı sonucuna ulaşmayı zorlaştırır. Ek olarak, etki büyüklüğünün çok düşük olması da önemlidir.

Bu konuları ele almak için Adachi ve Willoughby (2016) 2013 çalışmalarının sonuçlarını yeniden değerlendirmişlerdi. Rekabetçi video oyunlarına maruz kalma göstergeleri için sadece spor ve yarış oyunlarına güvenmek yerine, aynı zamanda katılımcıların aksiyon ve dövüş oyunlarına maruz kalma durumunu da dahil etmişlerdir. Bunun nedeni, oyuncuların genellikle rakipleri öldürmek ya da zarar vermek için rekabet ettiği aksiyon ve dövüş oyunlarının rekabetçi olduğu düşünülmektedir. Bu video oyunları içindeki şiddetin etkisi, rekabetçi video oyunları oynama eğilimini temsil eden gizli bir değişken kullanılarak kontrol edilmiştir. Aksiyon, dövüş, spor ve yarış oyunları gizli değişkenlerin göstergeleriydi, bu nedenle ortak varyans rekabetle açıklanmıştır. Ancak spor ve yarış oyunları genellikle şiddet içermediği için, şiddet içeren video oyunları oynama eğilimi, ortak varyansı açıklamamaktadır. Bu nedenle rekabetçi video oyunları oynama konusundaki eğilimin gizli değişkeni ile saldırganlık arasındaki ilişki şiddetten değil rekabetten kaynaklanmaktadır. Bu yöntem kullanılarak rekabetçi video oyunu maruziyetinin gelecekteki saldırgan davranışları ( $r = .32$ ) ve saldırgan davranışın gelecekteki rekabetçi video oyunu maruziyetini ( $r = .12$ ) öngördüğü bulunmuştur.

Adachi ve Willoughby 2016 yılında yazdıkları makalede lise öğrencileri yerine 1132 üniversite öğrencisini (%70.6 kız) değerlendiren benzer bir çalışmanın sonuçlarını da rapor etmişlerdir. Yöntem 2013 çalışmasında olduğu gibi analizleri 2013 çalışmasının 2016 makalesinde yeniden analiziyle aynıydı. Bu çalışmada, saldırgan duygulanım da ölçülmüş ve katılımcıların, çalışmanın sürdüğü dört yıl boyunca 1 (hiç değil) ile 5 (günde beş veya daha fazla saat) arası bir ölçekte belirli oyunları ne sıklıkta oynadıklarına yer verilmiştir. Yine rekabetçi video oyunlarına maruziyet gelecekteki saldırgan davranışların öngörmektedir ( $r = .10 - .12$ ). Ek olarak saldırgan davranışların rekabetçi video oyunlarına maruz kalmayı öngördüğü bulunmuştur ( $r = .05$  ila  $.07$ ). Ayrıca saldırgan duygulanımın, rekabetin uzun vadede saldırgan davranışı etkilediği ve daha önce bahsedilen Engellenme-Saldırganlık hipoteziyle tutarlı bir mekanizma olduğu da bulunmuştur.

Adachi ve Willoughby (2013, 2016)'deki yapılan tüm çalışmalarla ilgili bir sınırlama, katılımcıların belirli video oyunlarını ne sıklıkta oynadıklarını

değerlendirmenin, bu tür oyunlardaki rekabetin değişkenliğini yakalamadığıdır. Daha önce de gösterildiği gibi, bir oyunun ne kadar rekabetçi olduğunu etkileyen birkaç yön olabilir. Bu nedenle, örneğin, günde beş veya daha fazla saat aksiyon oyunu oynayan iki katılımcı, biri oyunu rekabetçi bir şekilde oynamış olsa bile, rekabetçi video oyunu maruziyetinde aynı puanı alır. Katılımcıların video oyunlarının rekabet düzeyini derecelendirmelerini kullanmak, görünür değerinde daha geçerli bir yöntem gibi görünmektedir. Ayrıca şiddet içeren video oyunu araştırmalarında katılımcı puanlarının kullanılması yaygındır ve şiddet içeren bir video oyununa maruz kalmanın geçerli bir ölçütü olduğu gösterilmiştir (Busching ve ark., 2015).

Özetle bir oyunun “rekabetçi” bir sürümünü işbirliğine dayanan veya tek oyunculu bir sürümle kıyaslayan ilk çalışmalarda tutarsız sonuçlar bulunmuştur. Bu çalışmaların rekabet koşullarının daha rekabetçi olarak algılanıp algılanmadığını değerlendirmeye dikkat etmek önemlidir; bu, rekabette öngörülemeyen farklılıklar nedeniyle tutarsız sonuçlar olduğunu açıklayabilmektedir. Başarılı bir rekabetçilik manipülasyonunun kanıtını sağlayan veya katılımcıların kazanıp kaybetmesini manipüle eden çalışmalarda, rekabet ve kaybetmenin saldırganlığı artırabileceği tutarlı olarak bulunmuştur. Ek olarak, boylamsal bir çalışmada, rekabetçi video oyunlarına maruz kalmanın uzun vadeli saldırganlığı arttırdığı bulunmuştur. Video oyunları içindeki rekabetin saldırganlık üzerindeki etkisine ilişkin analizler, özellikle de şiddet içeren video oyunları konusundaki araştırmalara kıyasla hala çok sınırlıdır. Şu anda kanıtlar rekabetin oyun sonrası saldırganlık üzerinde etkili olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte önceki çalışmalarda tutarsız sonuçlar ve sınırlamalar göz önüne alındığında, daha kesin bir sonuç elde etmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

### **3.2. Video Oyunları İçinde Şiddet ve Rekabet Arasındaki Etkileşim**

Kapsamlı alanyazın araştırmalarından, saldırganlıkla video oyunları içindeki şiddet ve rekabet arasında etkileşimi özel olarak değerlendiren hiçbir çalışma olmadığı görülmektedir. Bununla birlikte Adachi ve Willoughby (2011a; 2016)

tarafından yapılan çalışmalar, bir etkileşim kuramının desteklenip desteklenmediğine dair bir fikir verebilmektedir. Adachi ve Willoughby (2011a) şiddetin bir etkisi yokken rekabetin saldırganlığı önemli ölçüde artırdığını, ancak etkileşim sonuçları rapor edilmediğinden önemli bir etkileşimin bulunmadığını varsaymışlardır. Bununla birlikte saldırgan davranışların standartlaştırılmış sonuçlarına bakarak, şiddet içeren ve rekabetçi koşullardaki katılımcıların, şiddet içermeyen ve rekabetçi koşullara göre biraz daha yüksek saldırgan davranış sergilediği görülmektedir. Ayrıca şiddet ve rekabet içermeyen koşullardaki katılımcılar, şiddet içeren ve rekabet içermeyen koşullardaki insanlara göre biraz daha düşük düzeyde saldırgan davranış sergilemişlerdir. Bu, sonuçların bir etkileşime yöneldiğini, ancak daha fazla istatistiksel kanıtın gerekli olduğunu göstermektedir.

Adachi ve Willoughby (2016) rekabetçi video oyunlarının gizli bir değişkenliğini elde etmek için hem aksiyon / dövüş oyunları hem de spor / yarış oyunlarını birleştirdiklerinde, standart kalıntı kovaryans matrisini değerlendirebilmişlerdir. Bunu değerlendirerek aksiyon / dövüş oyunlarının saldırgan davranışları öngören herhangi bir farkı önemli ölçüde sağlamadığını keşfedebilmişlerdir. Bu, her iki çalışmada da yani lise öğrencilerini ve üniversite öğrencilerini değerlendirerek gösterilmiştir. Eğer video oyunları içindeki şiddet ve rekabet etkileşime girerse aksiyon / dövüş oyunlarının saldırgan davranışın daha güçlü bir ön göstergesi olacağı beklenmekte, ancak bunun doğru olduğu görünmemektedir. Bununla birlikte katılımcıların şiddet dereceleri alınmadığı için, bazı aksiyon / dövüş oyunlarının şiddet içermemesi ve bazı spor / yarış oyunlarının şiddet içermesi muhtemeldir. Bu, standartlaştırılmış kalıntı kovaryans matrisinin, şiddetin benzersiz varyansını yakalayamayacağı anlamına gelebilmektedir. Bu nedenle video oyunları içindeki şiddet ve rekabet arasındaki etkileşimi değerlendirmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

### **3.3. Çok Oyunculu Oyunlar**

Yaptığımız araştırmada çok oyunculu oyunlar, iki veya daha fazla insan oyuncunun aynı anda çevrimiçi veya şahsen aynı oyunu oynadığı bir video oyunu

olarak tanımlanır. Oyuncular bilgisayara karşı işbirliğine dayalı olarak, diğer oyunculara karşı işbirliği yaparak, birbirlerine karşı yarışabilir veya bunların bir birleşimi yapılabilir. Video oyunları hem tek oyunculu hem de çok oyunculu modlara sahip olabilmektedir. Örneğin, Call of Duty (TM) bir oyuncunun bilgisayar rakiplerine karşı görevlerini tamamladığı tek oyunculu “*campaign*” modunda oynanabilirken çok oyunculu modda oyuncular, birden fazla bireysel insan oyuncuya karşı veya başka bir insan grubuna karşı bir insan grubunda rekabet edebilmektedirler. Diğer oyuncularla etkileşimin seviyesi oyunda da değişebilmektedir. Örneğin, World of Warcraft'ta (TM) oyuncular diğer oyuncularla aynı anda oyundayken, sanal dünya çok büyük olduğundan, bir oyuncu görevleri kendi başına tamamlayabilmektedir ve başkalarıyla etkileşime girmek zorunda değildir. Bu nedenle bir video oyunu çok oyunculu olma özelliğine sahip olsa bile, bir bireyin diğer insanlarla oynamayı seçeceği anlamına gelmez. Birey diğer insan oyuncularla oynuyor veya onlarla etkileşime giriyorsa, o zaman “*multiplayer*” modu seçmiş olmaktadır.

Daha önce de, rekabetçi çok oyunculu modun saldırganlığı nasıl etkileyebileceğinden bahsetmiştik. Fakat diğer insan oyuncularla oynamanın asıl etkisi tartışılmamıştır, çünkü rekabetçi bir senaryonun etkisine odaklanılmıştır. Ayrıca rekabet ve oyuncu sayısı, bir video oyununun rekabet gücünü artıracak faktörler olarak ele alınmıştır. Bu faktörler çok oyunculu oyunlarla ilişkilendirilebilir de bir oyundaki “patronlar” veya ana rakip olan bilgisayar rakipleriyle rekabet edebilmek ve bir oyunda birden fazla bilgisayar oyuncusu bulundurmamak mümkündür.

### **3.3.1. Bilgisayar Rakibine Kıyasla İnsan: Saldırganlığa Etkisi**

Tek oyunculu modda çok oyunculu modla karşılaştırıldığında bir video oyunu oynamanın tutarsız sonuçlar verdiği görülmüştür. Daha önce bahsedilen bazı çalışmalarda (Hollingdale ve Greitemeyer, 2014; Mihan ve ark., 2015; Shafer, 2012; Velez ve ark., 2016) tek oyunculu ve çok oyunculu koşullar için farklı oyun modları kullanmıştır. Bu, oyun modlarındaki farklılıkların veya rekabetçi bir insan rakibin

varlığının saldırganlığı etkileyip etkilemediğini değerlendirmeyi zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte bazı çalışmalarda tek oyunculu ve çok oyunculu durum için aynı rekabetçi oyun modu kullanılmıştır.

Eastin (2006) katılımcıların hem tek oyunculu hem de çok oyunculu koşulu için aynı seviyede ve ortamda aynı bilgisayar rakibine karşı yarışmasını sağlamıştır. Tek fark, tek oyunculu koşulundaki katılımcıların bilgisayara karşı rekabet ettiklerinin, çok oyunculu durumdaki katılımcıların ise insana karşı rekabet ettiklerinin söylenmesiydi. Çok oyunculu durumdaki katılımcılar bilgisayara karşı gerçekten rekabet etse de araştırmacı, katılımcıları insana karşı rekabet ettiklerine ikna etmek için yapay çevrimiçi yükleme ekranları kullanmıştır. Bu tekniği kullanarak Eastin (2006) insana karşı rekabet ettikleri söylenen oyuncuların daha yüksek düzeyde saldırgan düşünce sergilediklerini belirlemiştir. Ancak daha sonra aynı yılda benzer bir yöntem kullanan Eastin ve Griffiths (2006), tek oyunculu ve çok oyunculu koşullar arasında düşmanca beklentiler arasında bir fark bulamamışlardır. Bulgulardaki farklılıklar, Eastin'in (2006) çalışmasının uygulanım değerlendirmesinden ve Eastin ve Griffiths'in (2006) çalışmalarının bilişi değerlendirmesinden kaynaklanıyor olabilir. Daha önce belirtildiği gibi, rekabetin saldırganlığı etkilemesinin birincil yolu uygulanımdır, bu nedenle uygulanım ölçümleri çok oyunculu rekabetin etkisine daha duyarlı olabilmektedir. Eastin'in (2006) bulgularının aksine, Williams ve Clippinger (2002) katılımcılar tek oyunculu koşulu oynadıklarında, çok oyunculu koşula kıyasla daha yüksek düzeyde saldırgan duygulanım gösterdiklerini tespit etmişlerdir. Ancak bu çalışmanın sınırlandırılmasının, tüm katılımcıların önce tek oyunculu koşulu oynadığı, ardından bir hafta sonra çok oyunculu koşulu oynadığı tekrarlanan ölçüm tasarımı olduğu unutulmamalıdır. Çünkü öğrenme etkileri mevcut olabilmektedir.

Tek oyunculu modu çok oyunculu modla karşılaştıran çalışmaların tutarsız sonuçları olduğu görülmektedir. Tutarsız sonuçların nedenleri, farklı saldırganlık ölçütlerinin kullanılması, grup içi ve grup dışı hedefler üzerindeki etkisi (örneğin, Greitemeyer, 2014b) veya bireysel farklılıklar olabilir. Diğer bir eleştiri de çalışmaların laboratuvar ortamında yapıldığı yönündedir. Bu çalışmalar bir



laboratuvar ortamında yapılmıştır ve bu nedenle oyuncular arasındaki rekabet seviyesi ve kullanılan dil türü gerçek hayatla çok fazla örtüşmeyebilir. Deney ortamında katılımcıların, doğal ortamlarında kullandıkları argo kelimeleri kullanmadıkları ve bunun yerine daha uygun bir dil kullanmaya çalıştıkları görülebilir.

Bir laboratuvar içindeki gerçek hayat etkileşimlerini çoğaltmanın yetersizliğine ek olarak, katılımcılar çevresel geçerliliği etkileyebilecek gözlemci etkisinden dolayı davranışlarını engelliyor olabilirler. Gözlemci etkisine, 1927 ve 1932 yılları arasında Hawthorne fabrikasında aydınlatmanın çalışma saatleri ve üretkenlik üzerindeki etkisini değerlendiren bir deneyden sonra adlandırılan Hawthorne etkisi de denilmektedir (Salkind, 2014). Ancak deney sırasında, aydınlatma seviyesine bakılmaksızın, deney grubundaki katılımcıların, deney hakkındaki farkındalığı ve araştırmacılar tarafından gözlemlenmesi nedeniyle daha uzun çalıştığı ve üretimin arttığı keşfedilmiştir. Çok oyunculu oyunları değerlendiren deneysel çalışmalara uygulandığında, katılımcılar gözlemcilere sosyal olarak kabul edilebilir görünmek amacıyla insan rakibine karşı saldırganlıklarını azaltmaya çalışmış olabilirler. Bu hipotezi destekleyen Wright (2013) katılımcıların çevrimiçi olarak adsız olduklarında siber saldırganlık düzeyinin arttığı gözlemiştir. Bu nedenle laboratuvar dışındaki davranışı değerlendiren boylamsal veya kesitsel çalışmalar, deneysel bulgulara önemli bir katkı sağlamaktadırlar. Ancak çok oyunculu oyunları ve saldırganlığı değerlendiren boylamsal ve kesitsel çalışmalar henüz yayınlanmamıştır.

### **3.3.2. Çok Oyunculu Oyunlar ve Rekabet Arasındaki Potansiyel İlişki**

Sosyal Karşılaştırma kuramı (Festinger, 1954), insanların yeteneklerini başkalarıyla karşılaştırdığını söylemektedir. Karşılaştırma, bireye yetenekleri ile diğerlerinin yetenekleri arasındaki uyumsuzlukları azaltması için baskı yapmaktadır. Bu, “diğerlerinden sadece biraz daha iyi” olana dek “daha iyi ve daha iyisini yapmak için tek yönlü bir baskı” ile sonuçlanmaktadır (Festinger, 1954, s.125). Rekabetçi

davranış, “bireyin üstünlüğünü korumak” için bu sosyal baskının bir tezahürüdür (Festinger, 1954, s.126). Bu nedenle bilgisayar rakibine karşı rekabet mümkün olsa da, insanların kendilerini diğerleriyle karşılaştırdıkları fikri, rekabetin insan rakiplere karşı daha büyük olması gerektiğini düşündürmektedir.

Sosyal Karşılaştırma kuramı ve diğerlerinin çalışmaları üzerine kurulu Garcia ve ark.’nın (2013) çalışması bir durumun rekabetçiliğini etkileyebilecek olan rakipler arasında iki önemli ilişkisel faktör tanımlamıştır. Birincisi rakiplere benzerlik; daha benzer bireyler veya gruplar birbirine karşı daha fazla rekabet edebilirlik göstermektedir. Ek olarak, rekabet gücündeki bu artış, rakip kişi veya gruba karşı daha fazla düşmanca tutumlara yol açabilmektedir. İkincisi ilişkisel faktör; insanlar yabancılara göre arkadaşlara karşı daha fazla rekabet etmektedirler, çünkü bir ilişkinin yakınlık durumu rekabet etme olasılığını etkilemektedir (Garcia ve ark. 2013). Bunu video oyunları bağlamında ele alırsak, bir oyuncu bilgisayar karakterlerine benzer olduğunu, hatta oyunun hikâyesi üzerine kurgulanmış bir ilişkisinin olduğunu tanımlayabilmektedir. Bununla birlikte, bir bilgisayar programının yapabileceklerine erişemeyeceklerinden, oyuncuların diğer insan oyuncularla özdeşleşmeleri daha olasıdır. Ek olarak bir bilgisayar programından ziyade daha yakın ilişkilerin diğer insanlarla gelişmesi daha muhtemeldir. Bu nedenle, bir bilgisayar yerine bir insana karşı mücadele etmek daha rekabetçi olmalıdır.

Bunu daha da desteklemek için, Katsyri, Hari, Ravaja ve Nummenmaa (2013) fMRI çalışmaları sırasında, bir katılımcı bilgisayar oyuncu yerine bir insanı yendiğinde, ödül yollarıyla ilişkili beyin alanlarının daha büyük bir aktivasyonu olduğu keşfedilmiştir. Bu, insanların bilgisayar yerine insanlara karşı rekabet etmek ve kazanmak için daha fazla motive olduklarını göstermektedir. Ek olarak, Ravaja ve ark. (2006) bilgisayar yerine insana karşı yarışan katılımcıların daha yüksek düzeyde uyarılma, algılanan tehdit ve katılıma sahip olduğunu bulmuştur. Katılımcıların bilgisayar yerine insanlara karşı kazanmaya çalışmak için daha büyük bir yatırım yaptıkları görülmektedir.

Bir video oyununda insanlara karşı bilgisayar rakipleri arasındaki rekabet düzeyindeki farklılıkları doğrudan değerlendiren yayınlanmış bir çalışma bulunmamakla birlikte, Sosyal Karşılaştırma kuramı ve diğer kanıtlar bir insan rakibinin daha fazla rekabet gücü ortaya çıkaracağını göstermektedir. Bu nedenle, çok oyunculu oyunlar, rekabet gücünün artmasıyla saldırganlığı etkileyebilmektedir. Bununla birlikte, çok oyunculu oyunların saldırganlık üzerinde bir etkisi olup olmadığı konusunda tutarsız sonuçlar olduğu için daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır.

Özetle, başlıca saldırganlık kuramları video oyunlarındaki hem şiddetin hem de rekabetin saldırganlığı artıracığını göstermişlerdir. Oyun içindeki şiddet, saldırganlığı öncelikle biliş yoluyla, rekabet ise saldırganlığı esasen duygulanım yoluyla etkilemektedir. Ancak aktivasyonun yaygınlaşması nedeniyle hem şiddet hem de rekabet, biliş, duygulanım ve uyarılma yoluyla saldırgan davranışları etkilemelidir. Genel olarak, düşük ama anlamlı bir ortalama etki büyüklüğü bulan büyük meta-analizlerin kanıtları, şiddet içeren video oyunlarının gerçekte saldırganlığı arttırdığını göstermektedir. Çalışmalar aynı zamanda video oyunları içindeki rekabetin saldırganlığı arttırdığını ancak rekabet değişkenini değerlendiren sınırlı sayıda çalışma olduğundan daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğunu desteklemektedir. Ayrıca, kavramsal olarak hem şiddet hem de rekabet, daha yüksek düzeyde saldırganlığa neden olmak için etkileşime girmelidir. Bunu desteklemek için yayınlanmış hiçbir çalışma yapılmamıştır. Son olarak, başkalarıyla oyun oynamanın video oyunları içindeki rekabet gücünü artırabileceğini dolayısıyla saldırganlığı artırabileceğini gösteren bazı kanıtlar olmasına karşın, kesin bir sonuca varmak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

## 4. TARTIŞMA

### 4.1. Rekabetin Saldırgan Duygulanımın Üzerindeki Etkisi

Saldırgan duygulanımın video oyunu rekabetinden etkilendiği düşünölmekte ve bu durum kısmen şiddetlenme / engellenmenin artmasıyla açıklandığı görölmektedir. Rekabetçi durumda kaybetmek saldırgan duygulanımı daha da arttırırken bunun kısmen şiddetlenme / engellenme nedeniyle olduđu görölmektedir. Ancak şiddetlenme / engellenme rekabetin saldırgan duygulanımını nasıl etkilediğini açıklayan tek faktör olmayabilir. Örneğin, gelecekteki araştırmalar üstünlüğün bir rol oynayıp oynamadığını keşfetmek isteyebilir.

### 4.2. Rekabetin Yönleri

Araştırmamızın önemli bir özelliđi bir video oyununu sıklık, puan tahtası, lider tahtası, takım oyunu, zaman baskısı ve çok oyunculu oyun gibi rekabetçi kılan özelliklerle ilgili çalışmaların araştırmaya dahil edilmesidir. Bu faktörlerin, bir video oyunundaki rekabet seviyesine etkileriyle saldırgan duygulanımı etkilediđi düşünölmektedir. Ancak rekabeti etkilediklerini doğrulamak için daha fazla deneysel video oyunu araştırmalarına ihtiyaç vardır.

### 4.3. Şiddetin Saldırgan Duygulanım Üzerindeki Etkisi

Önceki araştırmaların çođu video oyunları içindeki şiddetin saldırgan duygulanımı etkilediđi sonucuna varmışlardır. Ancak bu varsayımın geçerliliđini doğrulamak için video oyunları ile ilgili daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

#### 4.4. Rekabet ve Şiddet Etkileşiminin Etkisi

Video oyunları içindeki rekabet ve şiddet arasında daha fazla saldırganlığa neden olabilecek bir etkileşim olabileceği görülmektedir. Daha önce tartışıldığı gibi, rekabet ve şiddetin saldırganlığı farklı yollardan etkileyeceği (duygulanım ve biliş) düşünüldüğü için, ikisinin birleşiminin saldırganlığı daha da arttırabileceği düşünülmektedir. Bununla birlikte, bu etkileşimi değerlendiren çok sınırlı araştırma bulunduğu ve kavram bir etkileşimin gerçekleşmesi gerektiğini öne sürdüğü için, daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir.

#### 4.5. Yetersizlikler

Şiddet içeren video oyunlarının etkisi uzun zamandır halkın, özellikle de ebeveynlerin ilgisini çeken bir konudur. Bu nedenle medyada sıklıkla tartışılmaktadır. Ayrıca silahlı saldırıların artması medyanın ilgisini şiddet içeren video oyunlarına yöneltmiştir. Medya kapsamı ve şiddet içeren video oyunlarının etkileri hakkındaki uzun süredir devam eden endişelerin bir sonucu olarak konuyla ilgili farkındalığın yüksek olması çalışmalar için bir sorun yaratmaktadır. Örneğin, Bender, Rothmund ve Gollwitzer (2013) video oyunları ile yüksek oranda özdeşleşen kişilerin şeffaf bir saldırganlık ölçümü ile elde edilen saldırganlık seviyeleri, şeffaf olmayan saldırganlık ölçümü ile elde edilen bilgilere kıyasla daha düşük olduğunu bildirmişlerdir. Bu, yüksek oranda video oyunları ile özdeşleşen ve büyük olasılıkla, şiddet içeren video oyunlarının algılanan olumsuz etkileriyle aynı fikirde olmayan kişilerin ölçülen şeyin farkında olduklarında saldırganlık puanlarını düşürdüklerini göstermektedir. Bu nedenle, katılımcılar hala farkında olsalar da, çalışmanın gerçek doğasını gizlemek önemlidir. Ayrıca katılımcılara deneyin gerçek doğasının farkında olup olmadığını sormak da önemlidir.

Öte yandan, video oyunlarındaki rekabetin saldırganlık üzerindeki etkisi nispeten yeni bir konudur ve toplumda ortak bir tartışma konusu olarak görülmemektedir. Ayrıca katılımcıların deneysel bir çalışmada rekabetçi veya düşük

rekabetçi bir oyun oynadıklarını fark etmeleri zor olabilir. Bu nedenle konu hakkındaki farkındalıkları nispeten düşüktür ve yanıtlarını veya davranışlarını kendi görüşlerine dayanarak manipüle etmeleri daha az olasıdır.

Rekabetin etkisi, katılımcıların önceden edindiği bilgi veya görüşlerden etkilenmeyecek olsa da, video oyunları içindeki şiddet konusunun yüksek farkındalığı video oyunları içindeki şiddetin saldırganlık üzerindeki etkisini değiştirmiş olabilir.

#### **4.5.1. Katılımcının Maruz Kalma Süresini Hatırlayabilmesi**

Genel olarak önceki çalışmalar katılımcılardan oyun oynamayı kolaylaştırabilecek bir ölçek olarak maruz kalma sürelerini derecelendirmelerini istemiştir. Ancak, katılımcılar video oyunlarına maruz kalma seviyesinin ne kadar yüksek veya düşük olduğu konusunda farklı görüşlere sahip olabileceğinden, bu yöntemin kendine özgü sorunları olabilir. Belki de gelecekteki çalışmalarda, belirli saatlerin düşük veya yüksek oranda video oyunlarının kullanımıyla ilgili olduğu ölçüde bir fikir birliğine varılabilir. Alternatif olarak katılımcılar belirli bir süre boyunca ne sıklıkla oynadıklarını bir günlüğe kaydedebilirler.

#### **4.5.2. Saldırgan Davranışların Ölçülmesi**

Acı Sos Paradigması gibi saldırganlık ölçümlerini daha da standartlaştırmak ve doğrulamak için gelecekteki araştırmalara ihtiyaç vardır. Alternatif olarak, araştırmacıların video oyunu oynarken, örneğin katılımcıların saldırgan davranışlarını doğrudan gözlemleyerek daha basit bir teknik kullanmaları gerekebilir. Örneğin, Ekipmanın kullanımı ve / veya diğer oyunculara karşı sözlü saldırganlık gibi.

### **4.5.3. Katılımcıların Rekabet Manipülasyonunu Belirleme Yeteneđi**

Gelecekteki çalışmalar bir oyunun rekabetçiliđini deđiştirebilirse o zaman belki de yarışmaların saldırganlık üzerindeki etkisi için daha güçlü etki boyutları görülebilir. Rekabeti başarılı bir şekilde deđiştirmenin bir örneđi katılımcıların bir rakiple rekabet edebilecekleri bir yarış oyunu oynamasını veya mümkün olduđu kadar hızlı olmaya çalışmak için zamana karşı yarışmalarını sağlamak olabilir. Bu, aynı oyunun kullanıldıđı ve oyun içerisinde aynı hedefin olduđu anlamına gelmektedir. Bununla birlikte, oyuncuların rekabetçi durumda rakipleri olmalı ve rekabetçi olmayan bir durumda hiçbir rakipleri olmamalıdır.

### **4.5.4. Makale Sayısı**

Araştırmamızın olası bir eleştirisi toplanan nispeten az sayıdaki çalışma olabilir. Sınırlı sayıda ilgili derleme makale ve tezin bulunması önceki çalışmaların yorumlanmasında yanlışlıđa neden olabilir. Bu nedenle gelecekteki araştırmalarla birlikte daha fazla derleme ve meta-analiz araştırmalarına ihtiyaç duyulmaktadır.

## **4.6. Sonuç**

Araştırmamızın bulgularına dayanarak, insanların video oyunlarının saldırganlıđa etkisine ilişkin endişelerinin yalnızca kendi içlerindeki şiddet ile sınırlı kalmaması gerektiđi, aynı zamanda rekabeti de göz önünde bulundurmaları gerektiđi açıktır. Rekabet derecelendirme sürecinin bir parçası olmadığından, video oyunu derecelendirme sistemlerini yanlış bir şekilde etkileyebilir. Bu nedenle, rekabetçi olan ancak şiddet içermeyen bazı video oyunları çocuklar için erişilebilir konumundadır.

Rekabet edebilirlik hakkında bilgi sağlamanın yanı sıra, çevrimiçi oyunların insan oyuncular arasında nasıl zehirli davranış içerebileceđi hakkında bilgi olmalıdır.

Şu anda, ESRB “Çevrimiçi etkileşimlerin ESRB tarafından derecelendirilmediği” (ESRB web sitesinde de görülebileceği gibi) hakkında insanları uyarmaktadır. Bu, ebeveynlere çevrimiçi oyunda neler beklenebileceği hakkında herhangi bir bilgi sağlamamaktadır. Ebeveynler çocuklarının katılabileceği saldırgan sosyal bağlamlar hakkında uyarılmalıdır. Bu tür uyarılar sayesinde ebeveynlerin çocuklarının video oyunlarında sadece tek oyunculu sürümü oynaması veya çevrimiçi çok oyunculu ortamın kabul edilebilir olup olmadığına karar vermeleri sağlanabilir.

Bununla birlikte tüm uyarı ve derecelendirme sistemlerinde olduğu gibi, sonuçta çocuklarının video oyunu oynayıp oynamamasına karar vermek ebeveyne bağlıdır. Hem rekabetin hem de şiddetin bu kadar düşük etki boyutları olması, pozitif yönlerine karşı tartıldığında, oyun oynamadaki potansiyel risk olarak kabul edilebilir. Örneğin, video oyunlarının görsel mekânsal biliş, problem çözme ve yaratıcılık üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu gösteren kanıtlar bulunmuştur (inceleme için Granic, Lobel ve Engels, 2014'e bakınız). Ek olarak, rekabet insanların video oyunları tarafından eğlendirilmesinin ana nedenlerinden biridir (Greenberg ve ark., 2010; Olson ve ark., 2007). İnsanlar genellikle eğlenceli, ancak risk veya zarar unsuru sağlayan faaliyetlere katılırlar. İlgili bir örnek, yaralanma ihtimali olan spor oyunları oynayan çocuklardır. Rekabetçi video oyunları eğlencelidir ve potansiyel olumlu etkilerin ötesinde, bir eğlence biçimi sunar. Toplum milyonlarca insan tarafından kullanılan bu eğlence biçimine, rekabetçi video oyunlarının saldırganlık üzerindeki çok düşük etkisini durdurmak için, daha fazla düzenlenmesi veya yasaklanması gerekip gerekmediğine karar vermelidir. Bu rekabetçi video oyunlarının olumsuz etkilerini azaltmak için küçük adımların atılamayacağı anlamına gelmez.

Rekabetçi video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisini azaltmanın en etkili yolu eğitim olabilir. Bu sadece video oyunları için değil, bir bütün olarak yaşam içindeki rekabete de uygulanabilir. Ebeveynlerin rekabetçi bir durumda uygun davranışın ne olduğu konusunda tartışmaya teşvik edilmeleri gerekmektedir (bkz. Modelleme davranışını gözden geçirmek için Bandura, 1977). Nitekim spor alanında seyirciler ve antrenörler tarafından gösterilen olumlu davranışların oyun sırasında



çocukların da olumlu davranışlarını arttırdığı görülmüştür (Arthur-Banning, Wells, Baker ve Hegreness, 2009). Rekabetçi video oyunu ile ilgili sorun çocukların genellikle yetişkinler tarafından denetlenmemeleridir. Örneğin, Olson ve ark. (2007) erkeklerin %79,5'inin ve kızların %77,8'inin ebeveynleriyle nadiren oynadıklarını ya da hiç oynamadıklarını göstermiştir.

Bu nedenle, ebeveyn katılımı eksikliği çocukların bu duygu ile başa çıkmanın başka bir yolunu bilmediklerinden, rekabetçi bir oyunda hayal kırıklığı yaşadıkları zaman saldırgan davranışlarına neden olabilir. Çevrimiçi çok oyunculu oyunlar çocuklara potansiyel olarak diğer oyuncular tarafından uygunsuz veya saldırgan davranışlar öğretildiği için daha tehlikeli olabilir. Antrenörler veya ebeveynler çocukları rekabetçi spor etkinliklerinde iyi davranışlar konusunda eğitirken, bu eğitim seviyesi rekabetçi video oyunu için yeterli olmayabilir. Bu nedenle, ebeveynlerin çocuklarının oyun oynamasına dahil olmaları, şiddet içeren video oyunu araştırmalarında, ebeveynlerin katılımının saldırganlığı azaltmaya yardımcı olduğunu gösterdiği için önemlidir (Örneğin Anderson, Gentile ve Buckley, 2007, Anderson ve ark., 2010).

Rekabet toplum içinde yaşanabilir ve eğer bir video oyunu içindeki rekabet saldırganlığı etkileyebilirse, sanal dünya dışındaki rekabetin de büyük olasılıkla saldırganlık üzerinde bir etkisi olacaktır. Deutsch (1973, 1993), birkaç makalede, rekabetin yerini işbirliğinin aldığı daha barışçıl bir dünyayı tartışmaktadır, bu nedenle saldırganlığı azaltmak için toplum içindeki rekabeti azaltma fikri yeni değildir. Dolayısıyla, video oyunları içindeki rekabeti azaltma veya düzenleme girişimi varsa, diğer yaşam alanlarındaki rekabetin nasıl azaltılacağı konusunda da tartışmalar yapılmalıdır. Bununla birlikte video oyunları rekabetin video oyunları dışındaki olumsuz etkilerini azaltmak için bir araç olarak kullanılabilir. Çocuklara rekabetle nasıl başa çıkacaklarını öğretmek için rekabetçi video oyunları kullanılabilir. Daha önce de önerildiği gibi, oyun şirketleri de çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda zehirli davranış azaltmak gibi bir rol oynayabilmesine karşın, ebeveynlerin bu konuda büyük bir rolü olduğu kabul edilmelidir. Rekabetçi video oyunları saldırganlığı artırmak yerine uzun vadede azaltabilir. Ancak bunu

değerlendiren bir araştırmanın olmadığı görülmektedir. Bu nedenle, çocuğun rekabetçi bir video oyunu oynadığı ve daha sonra uygun, saldırgan olmayan bir şekilde davranması için teşvik edildiği bir çalışma gelecekte yaratılabilir. Bu eğitimin bir video oyununun parçası olmayan ve daha sonraki bir yarışma sırasında sergilenen saldırgan davranış miktarını gerçekten azaltıp azaltmayacağını görmek ilginç olabilirdi.

Bu alandaki çalışmaların çoğu video oyunları içindeki şiddetin saldırganlığı etkilediğini ortaya koymaktadır (Anderson ve ark. 2010; Greitemeyer ve Mugge, 2014). Ek olarak, video oyunları içindeki şiddetin saldırganlığı artıracağını örneğin destekleyecek güçlü kuramsal (GSM) kanıtlar varken, şiddetin etkisinin olmayacağını öne süren kuramlar kanıtlanmamıştır (Katarsis Modeli) veya yeterince derinlemesine değerlendirilmemiştir (Katalizör Modeli). Aslında katılımcıların oylarıyla veya aynı oyunu kullanarak rekabeti kontrol eden çalışmalar, video oyunundaki şiddetin etkisiyle ilgili tutarsız sonuçlar vermişlerdir. Bununla birlikte, yaptığımız çalışmanın vurguladığı video oyunları içindeki şiddet ve rekabetin etkisini ve deneysel ve kuramsal olarak nasıl etkileşime girdiklerini değerlendirebilmek adına daha fazla araştırmanın gerekli olduğudur.

Özetle, video oyunları içindeki rekabet özellik-saldırganlığı ile önemli bir pozitif korelasyona sahiptir. Ayrıca rekabetin önceki araştırmaları ve Engellenme-Saldırganlık hipotezini destekleyen şiddetlenme / engellenme yoluyla, saldırgan duygulanım üzerinde nedensel bir etkiye sahip olduğu görülmüştür. Rekabetçi bir video oyununda kaybetmek özellikle şiddetlenme / engellenme'nin artmasıyla, katılımcıların saldırgan duygulanımını daha da arttırmıştır. Ek olarak, bir video oyunu içindeki rekabetçi olaylarının sıklığı, puan tahtası, lider panosu, takım oyunu ve zaman baskısı gibi etkenlerin saldırganlığı arttıracığı öne sürülmüştür. Nitekim bir video oyunu içinde bir puan tahtası ve zaman baskısının olması katılımcıların saldırgan duygulanımını arttırmıştır. Çok oyunculu video oyunları da özellik-saldırganlığı ile ilgilidir ve bu muhtemelen çok oyunculu oyunların daha rekabetçi olması nedeniyledir.

Sonuç olarak, video oyunlarındaki şiddet video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi söz konusu olduğunda tek odak noktası olmamalıdır. Şiddete ek olarak, rekabetçi bir oyunda rekabet ve kaybetme göz önünde bulundurulmalıdır. Bu nedenle, derecelendirme kurulları (Örneğin, ESRB) bir video oyununun rekabet edebilirliği hakkında bilgi içermelidir.



## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Video oyunları ve saldırganlık üzerine yıllarca süren çalışmalara karşın, gelecekte araştırmacıların dikkat edebileceği birkaç yön vardır. Örneğin, video oyunlarının saldırganlığı nasıl etkilediğine ve laboratuvar dışında çok oyunculu video oyunlarının daha fazla değerlendirilmesine daha kapsamlı bir modelin nasıl oluşturulacağı gibi. Video oyunlarının etkisini farklı bir şekilde değerlendirmek için video oyun şirketleri ile işbirliği, araştırma alanında daha fazla tutarlılık, çalışmalarda şiddetin uzun vadeli etkisi ve rekabetin devam eden etkilerinin daha fazla değerlendirilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak, video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi araştırılırken tek odak noktası oyunların şiddet içerip içermediği olmamalıdır. Oyunlarda şiddetin varlığının yanısıra şiddetin derecesi, objesi, oyunların rekabet içerip içermemesi ve oyuncuların yaşı ve benzeri demografik özellikleriyle birlikte psikososyal niteliklerde göz önünde bulundurulmalıdır. Şiddet ve beraberinde rekabetin olması kazanıp kazanamama ve bireyin yenilgiyle başa çıkma stratejileri saldırganlık araştırmalarında önemli görülmektedir. Bu tarz çalışmalar için, derecelendirme kurulları (Örneğin, ESRB) bir video oyununun rekabet düzeyi hakkında da bilgi sağlayabilmelidir. Böylece araştırmacılara kolaylık sağlanmış olacaktır.

## ÖZET

### **Farklı Rekabet Düzeyindeki Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin ve Genç Yetişkinlerin Saldırganlık Düzeyi İle İlişkisi**

Onlarca yıldır video oyunları oynamak özellikle çeşitli medya türlerine maruz kalan genç nesiller üzerindeki etkileriyle ilgili endişelere yol açmıştır. Bazı okullarda yaşanan silahlı saldırılar vb., şiddet içeren video oyunları oynamak ve bu olaylar arasındaki bağlantıyı vurgulayan basın, biliminsanlarının ve politikacıların şiddet içeren video oyunlarının topluma etkisi üzerine yoğunlaşmasına neden olmuştur. Alanyazın incelendiğinde, makalelerin çoğunun oyunların şiddet içeren yönüne odaklandığı ve video oyunlarındaki rekabet gücü gibi diğer hususları çoğunlukla ihmal ettiği görülmektedir. Yaptığımız araştırma video oyunlardaki rekabetin etkisine ilişkin çeşitli makaleleri araştırmaya, şiddet ve rekabet edebilirlik ayrımını ve genç yetişkinlerin saldırgan davranışlarına ilişkin olası etkileşimlerini anlamaya çalışmaktadır. Bu derleme tezin amacı, adli psikoloji alanında kullanılabilir kapsamlı bilgi sağlamak ve video oyunlarının modern bir etkinlik olarak oynanması ve toplum üzerindeki olası etkilerinin anlaşılmasını sağlamaktır. Ayrıca ebeveynlerin ve oyun şirketlerinin olası tehdit ve tehlikeler konusunda farkındalığı arttırmayı da amaçlamıştır.

**Anahtar kelimeler:** Ergen, Oyun, Rekabetçilik, Saldırganlık, Şiddet

## **ABSTRACT**

### **The Connection Between Violence In Video Games With Different Levels Of Competitiveness, And Aggression Of Adolescents And Young Adults**

Playing video games for decades has raised concerns regarding the impact of them on society, especially young generation, who are exposed to diverse media types. After some unfortunate incidents such as school shootings followed by media coverage suggesting the connection between these incidents and playing violent video games, scientists and politicians' attention has been drawn to the effect of violent video games on society. Having reviewed the empirical literature, it can be seen that the majority of the articles focused on the violence aspect of the games and mostly neglected other aspects such as competitiveness within video games. This thesis tries to probe into the diverse articles in which contemplate the effect of competition within video games and understand the distinction of violence and competitiveness, and their possible interaction concerning its impact on young adults and teenager's aggressive behavior. The result of this review thesis can be used as comprehensive knowledge which can be utilized in forensic psychology field to provide an insight about playing video games as a modern recreational activity and its possible impacts on societies. Furthermore, it can facilitate parents and game companies to educate young people whom they are in interaction with to prevent possible threats and dangers that they may face.

**Keywords:** Adolescent, Aggression, Competitiveness, Games

## KAYNAKLAR

- ABUHAMDEH, S., CSIKSZENTMIHALYI, M., , JALAL, B. (2015). Enjoying the possibility of defeat: Outcome uncertainty, suspense, and intrinsic motivation. *Motivation and Emotion*, **39**(1), 1-10.
- ADACHI, P. J. C., , WILLOUGHBY, T. (2011a). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, **1**(4), 259-274.
- ADACHI, P. J. C., , WILLOUGHBY, T. (2011b). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behaviour*, **16**, 55-62. doi: 10.1016/j.avb.2010.12.002
- ADACHI, P. J. C., , WILLOUGHBY, T. (2013). Demolishing the competition: The longitudinal link between competitive video games, competitive gambling, and aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, **42**(7), 1090-1104.
- ADACHI, P., , WILLOUGHBY, T. (2015). Interpreting effect sizes when controlling for stability effects in longitudinal autoregressive models: Implications for psychological science. *European Journal of Developmental Psychology*, **12**(1), 116-128.
- ADACHI, P. J. C., , WILLOUGHBY, T. (2016). The longitudinal association between competitive video game play and aggression among adolescents and young adults. *Child Development*, **87**(6), 1877-1892.
- ANDERSON, C. A., , ANDERSON, K. B. (2008). Men who target women: Specificity of target, generality of aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, **34**, 605-622.
- ANDERSON, C. A., , BUSHMAN, B. J. (1997). External validity of "true" experiments: The case of laboratory aggression. *Review of General Psychology*, **1**(1), 19-41.
- 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). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, **53**, 27-51.

- ANDERSON, C. A., , CARNAGEY, N. L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In A. Miller (Ed.), *The social psychology of good and evil* (pp. 168-192).
- ANDERSON, C. A., , CARNAGEY, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, **45**(4), 731-739.
- ANDERSON, C. A., CARNAGEY, N. L., , EUBANKS, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, **84**(5), 960-971.
- ANDERSON, C. A., CARNAGEY, N. L., FLANAGAN, M., BENJAMIN, A. J., EUBANKS, J., , VALENTINE, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, **36**, 199–249.
- ANDERSON, C. A., DEUSER, W. E., , DENEVE, K. M. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: Tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **21**, 434–448.
- 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**(4), 772-790.
- ANDERSON C. A., , HUESMANN, L. R. (2003). Human aggression: A social-cognitive view. In M. A. Hogg, J. Cooper (Eds.), *The sage handbook of social psychology* (pp. 296-323).
- ANDERSON, C. A., , MORROW, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effect of competitive versus cooperative instructions on aggressive behaviour in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **21**(10), 1020-1030.
- ANDERSON, C. A., SHIBUYA, A., IHORI, N., SWING, E. L., BUSHMAN, B. J., SAKAMOTO, A.,... SALEEM, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, **136**(2), 151-173.
- ANDERSON, C. A., SAKAMOTO, A., GENTILE, D. A., IHORI, N., SHIBUYA, A., YUKAWA, S., ... KOBAYASHI, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, **122**(5), 1067-1072.



- ANKARA KALKINMA AJANSI RAPORU (2016). Dijital oyun sektörü. [http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu\\_3414.html](http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html).
- ARCHER, J. (2004). Sex differences in aggression in real-world settings: A meta-analytic review. *Review of General Psychology*, **8**(4), 291-322.
- ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNEIRO, P., , MONTEIRO, M. B. (2006). Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, **32**, 146-158.
- ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNEIRO, P., , MONTEIRO, M. B. (2008). Are the effects of unreal violent video games pronounced when playing with a virtual reality system? *Aggressive Behavior*, **34**(5), 521-538.
- ARTHUR-BANNING, S., WELLS, M. S., BAKER, B. L., , HEGRENESS, R. (2009). Parents behaving badly? The relationship between the sportsmanship behaviors of adults and athletes in youth basketball games. *Journal of Sport Behavior*, **32**(1), 3-18.
- ASVACHİN, M. (2008). Unreal Tournament 3: Gibalicious mutator v1.2 [Unreal Tournament 3 modifier]. Erişim adresi [<http://www.fileplanet.com/187994/180000/fileinfo/Unreal-Tournament-3---Gibalicious-Mutator-v1.2>]
- BALLARD, M. E., HAMBY, R. H., PANEE, C. D., , NIVENS, E. E. (2006). Repeated exposure to video game play results in decreased blood pressure responding. *Media Psychology*, **8**(4), 323-341.
- BALLARD, M. E., VISSER, K., , JOCOY, K. (2012). Social context and video game play: Impact on cardiovascular and affective responses. *Mass Communication, Society*, **15**(6), 875-898.
- BANDURA, A. (1973). *Aggression: A social learning theory analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- BANDURA, A. (1977). *Social learning theory*. New York: Prentice-Hall.
- BANDURA, A., ROSS, D., , ROSS, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **63**, 575-582.
- BANDURA, A., ROSS, D., , ROSS, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **66**, 3-11.

- BARCLAY, G., , TAVARES, C. (2002). International comparisons of criminal justice statistics 2000. Erişim adresi [[http://www.observatorioseguranca.org/pdf/01 %20\(23\).pdf](http://www.observatorioseguranca.org/pdf/01%20(23).pdf)]
- BARLETT, C. P., BRANCH, O., RODEHEFFER, C., , HARRIS, R. (2009). How long do the short-term violent video game effects last? *Aggressive Behavior*, **35**(3), 225-236.
- BARLETT, C. P., HARRIS, R. J., , BRUEY, C. (2008a). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *Journal of Experimental Social Psychology*, **44**(3), 539-546.
- BARLETT, C. P., RODEHEFFER, C. D., BALDASSARO, R., HINKIN, M. P., , HARRIS, R. J. (2008b). The effect of advances in video game technology and content on aggressive cognitions, hostility, and heart rate. *Media Psychology*, **11**(4), 540-565.
- BATES, D., , POW, H. (2013, December 2). Lanza's descent to madness and murder: Sandy Hook shooter notched up 83,000 online kills including 22,000 'head shots' using violent games to train himself for his massacre. Daily Mail. Erişim adresi [<http://www.dailymail.co.uk/>]
- BARTHOLOW, B. D., SESTIR, M. A., , DAVIS, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **31**(11), 1573-1586.
- BEENE, J. N. (2015). The effect of cooperative gameplay on aggression and prosociality in violent video game play (Master's thesis). Available from ProQuest Dissertations, Theses Global database. (Thesis No. 1601157)
- BEIER, S. (2012). Choose a juice! The effect of choice options, demand and harmful intentions on aggression in a modified Hot Sauce Paradigm (Doctoral dissertation). Erişim adresi [<http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/>]
- BENDER, J., ROTHMUND, T., , GOLLWITZER, M. (2013). Biased estimation of violent video game effects on aggression: Contributing factors and boundary conditions. *Societies*, **3**, 383-398
- BENEDETTI, W. (2007, April 20). Were video games to blame for massacre?. NBC News. Erişim Adresi [<http://www.nbcnews.com/> ]

- BENESON, J. F., NICHOLSON, C., WAITE, A., ROY, R., , SIMPSON, A. (2001). The influence on group size on children's competitive behavior. *Child Development*, **72**(3). 921-928.
- BERKOWITZ, L. (1962). *Aggression: A social psychological analysis*. New York: McGraw-Hill.
- BERKOWITZ, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, **106**, 59-73.
- BERKOWITZ, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, **45**, 494-503.
- BJORKQVIST, K. (1994). Sex differences in physical, verbal, and indirect aggression: A review of recent research. *Sex Roles*, **30**, 177-188.
- BLUEMKE, M., FRIEDRICH, M., , ZUMBACH, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior*, **36**(1), 1-13.
- BOLTON, A. G. (2009). Individual differences in the effects of playing violent video games: Specific play rehearsals and changes in aggression (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (Order No. NR49599).
- BONUS, J. A., PEEBLES, A., , RIDDLE, K. (2015). The influence of violent video game enjoyment on hostile attributions. *Computers in Human Behaviour*, **52**, 472-483.
- BREUER, J., SCHARKOW, M., , QUANDT, T. (2015a). Sore losers? A reexamination of the frustration-aggression hypothesis for colocated video game play. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(2), 126-137.
- BREUER, J., VOGELGESANG, J., QUANDT, T., , FESTL, R. (2015b). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(4), 305-328,
- BURTON, L., WESTEN, D., , KOWALSKI, R. (2012). *Psychology*. Australia: John Wiley, Sons.
- BUSCHING, R., GENTILE, D. A., KRAHE, B., MOLLER, I., KHOO, A., WALSH, C. A., , ANDERSON, C. A. (2015). Testing the reliability and validity of different measures of violent video game use in the United States, Singapore, and Germany. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(2), 97-111.

- BUSHMAN, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, **69**(5), 950-960.
- BUSHMAN, B. J. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **28**(6), 724-731.
- BUSHMAN, B. J., , ANDERSON, C. A. (2001). Is it time to pull the plug on the hostile versus instrumental aggression dichotomy? *Psychological Review*, **108** (1), 273-279.
- 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**(12), 1679-1686.
- BUSHMAN, B. J., , GIBSON, B. (2011). Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social Psychological and Personality Science*, **2**(1), 29-32.
- BUSHMAN, B. J., GOLLWITZER, M., , CRUZ, C. (2015). There is a broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and paediatricians and parents concur. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(3), 200-214.
- BUSHMAN, B. J., , WHITAKER, J. L. (2010). Like a magnet: Catharsis beliefs attract angry people to violent video games. *Psychological Sciences*, **21**(6), 790-792.
- BUSS, D. M., , DUNTLEY, J. D. (2006). The evolution of aggression. In M. Schaller, J.A. Simpson, , D.T. Kenrick (Eds.), *Evolution and social psychology* (pp. 263-285). New York, NY: Psychology Press.
- BUSS, A. H. , PERRY, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, **63**, 452-459.
- CARNAGEY, N. L. (2006). Is it competitiveness or violent content? the effects of violent sports video games on aggression (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (Order No. 3229055)
- CARNAGEY, N. L., , ANDERSON, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, **16**(11), 882-889.

- 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.
- CHARLES, E. P., BAKER., C. M., HARTMAN, K., EASTON, B. P., , KREUZBERGER, C. (2013). Motion capture control negate the violent video-game effect. *Computer in Human Behavior*, **29**, 2519-2523.
- CICCHIRILLO, V., , CHORY-ASSAD, R. (2005). Effects of affective orientation and video game play on aggressive thoughts and behaviors. *Journal of Broadcasting, Electronic Media*, **49**(4), 435-449.
- COHEN, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, **112**(1), 155-159.
- COOK, J., ORESKES, N., DORAN, P. T., ANDEREGG, W. R., VERHEGGEN, B.,
- MAIBACH, E. W.,... NUCCITELLI, D. (2016). Consensus on consensus: a synthesis of consensus estimates on human-caused global warming. *Environmental Research Letters*, **11**(4), 1-7.
- ÇAVUŞ, S., AYHAN, B. VE TUNCER, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, **43**, 265-289.
- DECAMP, W. (2015). Impersonal agencies of communication: Comparing the effects of video games and other risk factors on violence. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(4), 296-304.
- DECI, E. L., , RYAN, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum.
- DECI, E. L., , RYAN, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, **11**(4), 227-268.
- DEUTSCH, M. (1973). The resolution of conflict. *New Haven, CT: Yale University Press*.
- DEUTSCH, M. (1993). Educating for a peaceful world. *American Psychologist*, **48**, 510-517.
- DE VRIES, N. (2014). Battle team freezetag arena v10 [Unreal Tournament 3 modifier]. Erişim adresi [<http://www.moddb.com/games/unreal-tournament-3/addons/battle-teamfreezetag-arena-v10>]

- DOLLARD, J., DOOB, L., MILLER, N., MOWRER, O., , SEARS, R. (1939). Frustration and aggression. *New Haven, CT: Yale University Press.*
- DRUMMOND, J. A. (2014). Playing violent video games alone or with others present: Relations with aggressive behavior, aggressive cognition, and hostility (Doctoral dissertation). Erişim adresi [[https://etd.ohiolink.edu/rws\\_etd/document/get/bgsu1395079367/inline](https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/bgsu1395079367/inline)]
- DUVAL, S., , TWEEDIE, R. (2000). A nonparametric “Trim and Fill” method of accounting for publication bias in meta-analysis. *Journal of the American Statistical Association*, **95**, 89–98.
- EASTIN, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: Self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research*, **32**, 351-372.
- EASTIN, M. S. (2007). The influence of competitive and cooperative group game play on state hostility. *Human Communication Research*, **33**, 450-466.
- EASTIN, M. S., , GRIFFITHS, R. P. (2006). Beyond the shooter game: Examining presence and hostile outcomes among male game players. *Communication Research*, **33**(6), 448-466.
- EASTIN, M. S., , GRIFFITHS, R. P. (2009). Unreal: Hostile expectations from social gameplay. *New Media, Society*, **11**(4), 509-532.
- EDEN, S., , ESHET-ALKALAI, Y. (2014). The effect of digital games and game strategies on young adolescents’ aggression. *Journal of Education Computing Research*, **50**(4), 449-466.
- ELSON, M., BREUER, J., VAN LOOY, J., KNEER, J., , QUANDT, T. (2015). Comparing apples and oranges? Evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression. *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(2).
- ELSON, M., MOHSENI, M. R., BREUER, J., SCHARKOW, M., , QUANDT, T. (2014). Press CRTT to measure aggressive behavior: The unstandardized use of the Competitive Reaction Time Task in aggression research. *Psychological assessment*, **26**(2), 419-432.
- ELSON, M., , QUANDT, T. (2014). Digital games in laboratory experiments: Controlling a complex stimulus through modding. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication.

- ELSON, M., , FERGUSON, C. J. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspective, and a debate gone astray. *European Psychologist*, **19**(1), 33-46.
- ENGELHARDT, C. R., BARTHOLOW, B. D., KERR, G. T., , BUSHMAN, B. J. (2011a). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, **47**, 1033-1036.
- ENGELHARDT, C. R., BARTHOLOW, B. D., , SAULTS, J. S. (2011b). Violent and nonviolent video games differentially affect physical aggression for individuals high vs. low in dispositional anger. *Aggressive Behavior*, **37**(6), 538-545.
- ENGELHARDT, C. R., MAZUREK, M. O., HILGARD, J., ROUDER, J. N., , BARTHOLOW, B. D. (2015). Effects of violent-video-game exposure on aggressive behavior, aggressive-thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without Autism Spectrum Disorder. *Psychological Science*, **26**(8), 1187-1200.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. (2015). Essential facts about the computer and video game industry. Erişim adresi [<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>]
- ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. (2016). ESRB rating guide. Erişim adresi [<http://www.esrb.org>]
- EPSTEIN, S. , TAYLOR, S. (1967). Instigation to aggression as a function of degree of defeat and perceived aggressive intent of the opponent. *Journal of Personality*, **35**, 265–289.
- FACEPUNCH STUDIOS. (2006). Garry's Mod 10. Erişim adresi [<http://www.garrysmud.com>]
- FARRAR, K. M., KRUMHOLTZ, M., , NOWAK, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, **56**(2), 387-405.
- FERGUSON, C. J. (2007a). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behaviour*, **12**, 470-482.
- FERGUSON, C. J. (2007b). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, **78**, 309-316.

- FERGUSON, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal link or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, **5**, 25–37.
- FERGUSON, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology*, **14**(2), 68-81.
- FERGUSON, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court: Lessons for the scientific community in the wake of *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *American Psychological Association*, **68**(2), 57-74.
- FERGUSON, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, **10**(5), 646-666.
- FERGUSON, C. J., , DYCK, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggressive and Violent Behaviour*, **17**, 220-228.
- FERGUSON, C. J., , OLSON, C. K. (2014). Video game violence use among “vulnerable” populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms. *Journal of Youth Adolescence*, **43**, 127-136.
- FERGUSON, C. J., OLSON, C. K., KUTNER, L. A., , WARNER, D. E. (2014). Violent video games, catharsis seeking, bullying, and delinquency: A multivariate analysis of effects. *Crime, Delinquency*, **60**(5), 764-784.
- FERGUSON, C. J., , RUEDA, S. M. (2009). Examining the validity of the modified Taylor competitive reaction time test of aggression. *Journal of Experimental Criminology*, **5**, 121-137.
- FERGUSON, C. J., , RUEDA, S. M. (2010). The hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings, and depression. *European Psychologist*, **15**(2), 99-108.
- FERGUSON, C. J., RUEDA, S. M., CRUZ, A M., FERGUSON, D. E., FRITZ, S., , SMITH, S. M. (2008a). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, **35**(3), 311-332.



- FERGUSON, C. J., SAN MIGUEL, C., , HARTLEY, R. D. (2009). A multivariate analysis of youth violence and aggression: The influence of family, peers, depression and media violence. *Journal of Paediatrics*, **155**, 904–908.
- FERGUSON, C. J., SMITH, S. M., MILLER-STRATTON, H., FRITZ, S., , HEINRICH, E. (2008b). Aggression in the laboratory: Problems with the validity of the modified Taylor competitive reaction time test as a measure of aggression in media violence studies. *Journal of Aggression, Maltreatment, Trauma*, **17**, 118–132.
- FERGUSON, C. J., TRIGANI, B., PILATO, S., MILLER, S., FOLEY, K., , BARR, H. (2016). Violent video games don't increase hostility in teens, but they do stress girls out. *Psychiatric Quarterly*, **87**, 49-56.
- FESTINGER, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, **7**, 117-140.
- FIELD, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- FIELD, A. (2012). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- FOX, J. A., , DELATEUR, M. J. (2013). Mass shootings in America: Moving beyond Newtown. *Homicide Studies*. Advance online publication.
- FREEDMAN, J. (2002). *Media violence and its effect on aggression: Assessing the scientific evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- GABBIADINI, A., RIVA, P., ANDRIGHETTO, L., VOLPATO, C., , BUSHMAN, B. J. (2014). Interactive effect of moral disengagement and violent video games on self-control, cheating, and aggression. *Social Psychological and Personality Science*, **5**(4), 451-458.
- GARCIA, S. M., TOR, A., , SCHIFF, T. M. (2013). The psychology of competition: A social comparison perspective. *Perspectives on Psychological Science*, **8**(6), 634-650.
- GAUNTLETT, D.(1995). *Moving experiences: Understanding television's influences and effects*. Luton: John Libbey.
- GENTILE, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, **20**(5), 594-602.

- GENTILE, D. A. (2013). Catharsis and media violence: A conceptual analysis. *Societies*, **3**, 491-510.
- GENTILE, D. A., LI, D., KHOO, A., PROT, S., , ANDERSON, C. A. (2014). Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: Practice, thinking, and action. *JAMA Pediatrics*, **168**(5), 450-457.
- GENTILE, D. A., LYNCH, P. J., LINDER, J. R., , WALSH, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, **27**, 5-22.
- GENTILE, D. A., SWING, E. L., ANDERSON, C. A., RINKER, D., , THOMAS, K. M. (2016). Differential neural recruitment during violent video game play in violent- and nonviolent-game players. *Psychology of Popular Media Culture*, **5**(1), 39-51.
- GEORGE, D., MALLERY, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. Boston, Massachusetts: Allyn, Bacon.
- GEREVICH, J., BACSKAI, E., , CZOBOR, P. (2007). The generalizability of the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, **16**(3), 124-136.
- GIANCOLA, P. R., , ZEICHNER, A. (1995). Construct validity of competitive reaction-time aggression paradigm. *Aggressive Behavior*, **21**, 199-204.
- GIANCOLA, P. R., , PARROT, D. J. (2008). Further evidence for the validity of the Taylor aggression paradigm. *Aggressive Behavior*, **34**, 214-229.
- GITTER, S. A., EWELL, P. J., GUADAGNO, R. E., STILLMAN, T. F., , BAUMEISTER, R. F. (2013). Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition. *Aggressive Behaviour*, **39**, 346-354.
- GIUMETTI, G. W., , MARKEY, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, **41**(6), 1234-1243.
- GRANIC, I., LOBEL, A., ENGELS, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, **69**(1), 66-78.
- GREEN, S. B., , SALKIND, N. J. (2008). Using SPSS for Windows and Macintosh: Analyzing and understanding data. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education.

- GREENBERG, B. S., SHERRY, J., LACHLAN, K., LUCAS, K., , HOLMSTROM, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation, Gaming*, **41**(2), 238-259.
- GREITEMEYER, T. (2014a). Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, **50**, 52-56.
- GREITEMEYER, T. (2014b). Playing violent video games increases intergroup bias. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **40**(1), 70-78.
- GREITEMEYER, T., , MUGGE, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **20**(5), 578-589.
- GRIFFITHS, R. P., EASTIN, M. S., CICCHIRILLO, V. (2016). Competitive video game play: An investigation of identification and competition. *Communication Research*, **43**(4), 468- 486.
- GRUBB, J. (2016, January 14). 2015 NPD: The 10 best-selling games of the year. VentureBeat. Erişim adresi [<http://venturebeat.com/>]
- HARRIS, J. A. (1997). A further evaluation of the aggression questionnaire: Issues of validity and reliability. *Behavior Research and Therapy*, **35**, 1047-1053.
- HASAN, Y., BEGUE, L., , BUSHMAN, B. J. (2012). Viewing the world through “blood-red tinted glasses”: The hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, **48**(4), 953-956.
- HASAN, Y., BEGUE, L., , BUSHMAN, B. J. (2013). Violent video games stress people out and make them more aggressive. *Aggressive Behaviour*, **39**, 64-70.
- HASAN, Y., BEGUE, L., SCHARKOW, M., , BUSHMAN, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, **49**(2), 224-227.
- HOLLINGDALE, J., GREITEMEYER, T. (2013). The changing face of aggression: The effect of personalized avatars in a violent video game on levels of aggressive behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, **43**, 1862-1868.

- HOLLINGDALE, J., , GREITEMEYER, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS ONE*, **9**(11), 1-5.
- HUESMANN, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, **42**, 125–139.
- HUESMANN, L. R., ERON, L. D., LEFKOWITZ, M. M., , WALDER, L. O. (1984). Stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology*, **20**(6), 1120-1134.
- HUGUET, P., DUMAS, F., , MONTEIL, J. M. (2004). Competing for a desired reward in the Stroop Task: When attentional control is unconscious but effective versus conscious but ineffective. *Canadian Journal of Experimental Psychology*, **58**(3), 153-167.
- INTERACTIVE GAMES, ENTERTAINMENT ASSOCIATION (2016). Digital Australia report. Erişim adresi [<http://www.igea.net/wp-content/uploads/2015/07/Digital-Australia-2016-DA16-Final.pdf>]
- IRMAK, A.Y. VE ERDOĞAN, S. (2015a). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Genel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, **26**, 1-11.
- IVORY, J. D. (2005). New and improved: The effects of technological advancement and violent content in video games on player arousal, presence, attitudes, perceptions of interactivity, and aggression (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (Order No. 3190264)
- IVORY, J. D., MARKEY, P. M., ELSON, M., COLWELL, J., FERGUSON, C. J., GRIFFITHS, M. D., ... WILLIAMS, K. D. (2015). Manufacturing consensus in a diverse field of scholarly opinions: A comment on Bushman, Gollwitzer, and Cruz (2015). *Psychology of Popular Media Culture*, **4**(3), 222-229.
- JERABECK, J. M., , FERGUSON, C. J. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, **29**, 2573-2578.
- KAHN, A. S., SHEN, C., LU, L., RATAN, R. A., COARY, S., HOU, J., ...
- WILLIAMS, D. (2015). The trojan player typology: A cross-genre, cross- cultural, behaviourally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, **49**, 354-361.
- KARAHİSAR, T. (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 107-113.

- KASUMOVIC, M. M., BLAKE, K., DIXSON, B. J., , DENSON, T. F. (2015). Why do people play violent video games? Demographic, status-related, and mating-related correlates in men and women. *Personality and Individual Differences*, **86**, 204-211.
- KATSYRI, J., HARI, R., RAVAJA, N., , NUMMENMAA, L. (2013). The opponent matters. Elevated fMRI reward responses to winning against a human versus a computer opponent during interactive video game playing. *Cerebral Cortex*, **23**(12), 2829-2839.
- KING, D., DELFABBRO, P., , GRIFFITHS, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health Addiction*, **8**, 90- 106.
- KING, D. L., DELFABBRO, P. H., , GRIFFITHS, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health Addiction*, **9**, 320-333.
- KIRSH, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, **8**, 377-389.
- KIRSH, S. J., , MOUNTS, J. R. W. (2007). Violent video game play impacts facial emotion recognition. *Aggressive Behavior*, **33**(4), 353-358.
- KIRSH, S. J., OLCZAK, P. V., , MOUNTS, J. R. W. (2005). Violent video games induce an affect processing bias. *Media Psychology*, **7**(3), 239-250.
- KLEINFELD, N. R., RIVERA, R., , KOVALESKI, S. F. (2013, March 28). Newtown killer's obsessions, in chilling detail. The New York Times. Erişim adresi [<http://www.nytimes.com>]
- KNEER, J., ELSON, M., , KNAPP, F. (2016) Fight fire with rainbows: The effects of displayed violence, difficulty, and performance in digital games on affect, aggression, and physiological arousal. *Computers in Human Behavior*, **54**, 142- 148.
- KONIJN, E. A., NIJE BIJVANK, M., , BUSHMAN, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, **43**(4), 1038-1044.
- KRCMAR, M., FARRAR, K. (2009). Retaliatory aggression and the effects of point of view and blood in violent video games. *Mass Communication, Society*, **12**(1), 115-138.

- KRYSZAK, E. (2013). Assessing the effects of observing non-performance-based aggression during online violent video game play on aggressive behavior (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses Global database. (UMI No. 3671425)
- KU, G., MALHOTRA, D., , MURNIGHAN, J. K. (2005). Towards a competitive arousal model of decision-making: A study of auction fever in live and internet auctions. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, **96**, 89-103.
- KUTNER, L., OLSON, C. (2008). Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do. New York: Simon, Schuster.
- LEARY, M. R., KOWALSKI, R. M., SMITH, L., , PHILLIPS, S. (2003). Teasing, rejection, and violence: Case studies of the school shootings. *Aggressive Behavior*, **29**, 202-214.
- LIEBERMAN, J. D., SOLOMAN, S., GREENBERG, J., , MCGREGOR, H. A. (1999). A hot new way to measure aggression: Hot sauce allocation. *Aggressive Behavior*, **25**, 331–348.
- LIN, J. H. (2011). The moderating role of media interactivity on the relationship between video game violence and aggression and the mediating mechanisms of character identification and self-concept (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database.
- LIN, J. H. (2013a). Do video games exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behaviour*, **29**, 535-543.
- LIN, J. H. (2013b). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, **63**, 682-702.
- LIN, J. (2015, July 7). Doing something about the ‘impossible problem’ of abuse in online games. Recode. Erişim adresi [<http://www.recode.net>]
- LULL, R. B., , BUSHMAN, B. J. (2016). Immersed in violence: Presence mediates the effect of 3D violent video gameplay on angry feelings. *Psychology of Popular Media Culture*, **5**(2), 133-144.
- MAHER, B. (2016). Can a video game company tame toxic behaviour?. *Nature*, **531**(7596), 568-571.

- MALHOTRA., D. (2010). The desire to win: The effects of competitive arousal on motivation and behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, **111**, 139-146.
- MAHONEY, M. J. (1977). Publication prejudices: An experimental study of confirmatory bias in the peer review system. *Cognitive Therapy and Research*, **1**(2), 161-175.
- MAHOOD, C. (2006). Video game play and the role of frustration: How playing both violent and non-violent video games can lead to aggressive effects (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database.
- MATHEWS, N. L. (2015). Too good to care: The effect of skill on hostility and aggression following violent video game play. *Computers in Human Behavior*, **48**, 219-225.
- MAULE. A. J., HOCKEY, G. R., , BDZOLA, L. (2000). Effects of time-pressure on decision-making under uncertainty: Changed in affective state and information processing strategy. *Acta Psychologica*, **104**, 283-301.
- MCCALLUM, D. M., HARRING, K., GILMORE, R., DRENAN, S., CHASE, J. P., INSKO, C. A., , THIBAUT, J. (1985). Competition and Cooperation between groups and between individuals. *Journal of Experimental Social Psychology*, **21**, 301-320.
- MCCLINTOCK, C. G., , MCNELL, S. P. (1966). Reward and score feedback as determinants of cooperative and competitive game behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, **4**(6), 606-613.
- MCCLINTOCK, C. G., , NUTTIN, J. M. (1969). Development of competitive game behavior in children across two cultures. *Journal of Experimental Social Psychology*, **5**, 203-218.
- MEIER, B. P., , HINSZ, V. B. (2004). A comparison of human aggression committed by groups and individuals: An interindividual-intergroup discontinuity. *Journal of Experimental Social Psychology*, **40**, 551-559.
- MIHAN, R., ANISIMOWICZ, Y., NICKI, R. (2015). Safer with a partner: Exploring the emotional consequences of multiplayer video gaming. *Computers in Human Behavior*, **44**, 299-304.
- MILLER, G. A., CHAPMAN, J. P. (2001). Misunderstanding analysis of covariance. *Journal of Abnormal Psychology*, **110**(1), 40-48.

- MOLLER, I., , KRAHE, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, **35**, 75-89.
- NELSON, J., GELFAND, D., , HARTMANN, D. (1969). Children's aggression following competition and exposure to an aggressive model. *Child Development*, **40**, 1085-1097.
- OFFICE OF THE CHILD ADVOCACY, STATE OF CONNECTICUT. (2013). Shooting a the Sandy Hook Elementary school. Eriřim adresi [<http://www.ct.gov/oca/lib/oca/sandyhook11212014.pdf>]
- OLSON, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, **14**, 180–187.
- OLSON, C., KUTNER, L., WARNER, D., ALMERIGI, J., BAER, L., NICHOLI, A., BERESIN, E. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health*, **41**, 77–83.
- PAIK, H., COMSTOCK, G. (1994). The effects of television violence on anti- social behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, **21**, 516–546.
- PALA, F.K. VE ERDEM, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, **12(2)**, 53-71.
- PARADISE, A. (2007). Trait aggression and style of video game play: The effects of violent video game play on aggressive thoughts (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database.
- PENTZIEN, C. (2015). Ego depletion and active violent media: Video Games, self-control, and aggression (Master's thesis). Available from ProQuest Dissertation and Theses Global database. (Thesis No. 1604978).
- PERSKY, S., BLASCOVICH, J. (2007). Immersive virtual environments versus traditional platforms: Effects of violent and nonviolent video game play. *Media Psychology*, **10(1)**, 135-156.
- POLMAN, H., DE CASTRO, B. O., , VAN AKEN, M. A. G. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, **34(3)**, 256-264.



- POWELL, C. L. (2008). College men's psychological and physiological responses associated with violent video game play (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database.
- PRZYBYLSKI, A. K., DECI, E. L., RIGBY, C. S., , RYAN, R. M. (2014). Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, **106**(3), 441-457.
- PRZYBYLSKI, A. K., RIGBY, C. S., , RYAN, R. M. (2010). A motivational model of videogame engagement. *Review of General Psychology*, *14*(2), 154–166.
- PRZYBYLSKI, A. K., RYAN, R. M., , RIGBY, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **35**(2), 243–259.
- PUSATERI, J. S. (2006). The effects of video game violence on boys' articulated thoughts of aggressive behavioral intentions (Doctoral Dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database.
- QUALTRICS (2014). Qualtrics [Online survey software]. Erişim adresi [<https://rmit.asia.qualtrics.com>]
- RAVAJA, N., SAARI, T., TURPEINEN, M., LAARNI, J., SALMINEN, M., KIVIKANGAS, M. (2006). Spatial presence and emotions during video game playing: Does it matter with whom you play? *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, **15**(4), 381–392.
- RITTER, D., ESLEA, M. (2005). Hot sauce, toy guns, and graffiti: A critical account of current laboratory aggression paradigms. *Aggressive Behavior*, **31**(5), 407-419.
- ROSS, S. R., RAUSCH, M. K., , CANADA, K. E. (2003). Competition and cooperation in the Five-Factor Model: Individual differences in achievement orientation. *The Journal of Psychology*, **137**(4), 323-337.
- RYAN, R. M., , DECI, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, **55**(1), 68-78.
- SALEEM, M., ANDERSON, C. A., , GENTILE, D. A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on college students' affect. *Aggressive Behavior*, **38**(4), 263-271.

- SALKIND, N. J. (2014). *Exploring research: Pearson new international edition*. Essex, England: Pearson Education Limited.
- SANDOVAL, E., FRIEDMAN, D., , HUTCHINSON, B. (2013, March 19). News' report on Sandy Hook gunman Adam Lanza's video-game-style slaughter score sheet inspires calls in D.C. to stiffen regulation of violent games. *The New York Times*. Erişim adresi [<http://www.nytimes.com>]
- SCHMIERBACH, M. (2010). "Killing Spree": Exploring the connection between competitive game play and aggressive cognition. *Communication Research*, **37**, 256-274.
- SESTIR, M. A., BARTHOLOW, B. D. (2010). Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, **46**(6), 934-942.
- SHAFER, D. M. (2012). Causes of state hostility and enjoyment in player versus player and player versus environment video games. *Journal of Communication*, **62**, 719-737.
- SHERRY, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, **27**, 409–431.
- SHORES, K. B., HE, Y., SWANENBURG, K. L., KRAUT, R., , RIEDL, J. (2014). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, Social Computing, 1356-1365.
- SLATER, M. D., HENRY, K. L., SWAIM, R. C., , ANDERSON, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents. A downward spiral model. *Communication Research*, **30** (6), 713-736.
- SMALLWOOD, K. (2007). Behavioral, attitudinal, and decision-altering effects of aggressive video games on young adults (Doctoral dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (Order No. 3295563)
- STARKER, S. (1989). *Evil influences: Crusades against the mass media*. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- STAUDE-MÜLLER, F., BLIESENER, T., , LUTHMAN, S. (2008). Hostile and hardened? an experimental study on (de-)sensitization to violence and suffering through playing video games. *Swiss Journal of Psychology*, **67**(1), 41-50.

- STERMER, S. P. (2013). The effects of transportation into a video game world on aggressive cognitions and behaviors (Doctoral dissertation). Available from ProQuest Dissertation and Theses Global database. (UMI No. 3588492)
- SURIS, A., LIND, L., EMMETT, G., BORMAN, P. D., KASHNER, M., , BARRATT, E. S. (2004). Measures of aggressive behavior: Overview of clinical and research instruments. *Aggression and Violent Behavior*, **9**, 165-227.
- TAUER, J. M., HARACKIEWICZ, J. M. (1999). Winning isn't everything: Competition, achievement, orientation, and intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, **35**, 209-238.
- TEDESCHI, J. T., FELSON, R. B. (1994). Violence, aggression, , coercive actions. Washington, DC: American Psychological Association.
- TEDESCHI, J., , QUIGLEY, B. (1996). Limitations of laboratory paradigms for studying aggression. *Aggression and Violent Behavior*, **1**(2), 163-177.
- TIAN, J., , QIAN, Z. (2014). Are boys more aggressive than girls after playing violent computer games online? An insight into an Emotional Stroop Task. *Psychology*, **5**(1), 27-31.
- TREMBLAY, P. F., , EWART, L. A. (2005). The Buss and Perry Aggression Questionnaire and its relations to values, the Big Five, provoking hypothetical situations, alcohol consumption patterns, and alcohol expectancies. *Personality and Individual Differences*, **38**, 337-346.
- TREND, D. (2007). The myth of media violence: A critical introduction. Malden, MA: Blackwell.
- VAILLANCOURT, T., BRENDGEN, M., BOIVIN, M., TREMBLAY, R. E. (2003). A longitudinal confirmatory factor analysis of indirect and physical aggression: Evidence of two factors over time? *Child Development*, **74**(6), 1628-1638.
- VALVE. (2004). Source SDK. Erişim adresi [<http://source.valvesoftware.com>]
- VELEZ, J. A., GREITEMEYER, T., WHITAKER, J. L., EWOLDSEN, D. R., BUSHMAN, B. J. (2016). Violent video games and reciprocity: The attenuating effects of cooperative game play on subsequent aggression. *Communication Research*, **43**(4), 447-467.
- VELEZ, J. A., MANHOOD, C., EWOLDSEN, D. R., , MOYER-GUSE, E. (2014). Ingroup versus outgroup conflict in the context of violent video game play: The effect of cooperation on increased helping and decreased aggression. *Communication Research*, **41**(5), 607-626.

- VIRGINIA TECH REVIEW PANEL. (2007). Mass Shootings at Virginia Tech: Report of the Virginia Tech Review Panel. Erişim adresi [[https://governor.virginia.gov/media/3772/full report.pdf](https://governor.virginia.gov/media/3772/full%20report.pdf)]
- VON SALISCH, M., VOGELGESANG, J., KRISTEN, A., OPPL, C. (2011). Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral?. *Media Psychology*, **14**(3), 233-258.
- WADDELL, J. C., PENG, W. (2014). Does it matter with whom you slay? The effects of competition, cooperation and relationship type among video game players. *Computers in Human Behavior*, **38**, 331-338.
- WEIBEL, D., WISSMATH, B., HABEGGER, S., STEINER, Y., , GRONER, R. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, **24**, 2274-2291.
- WEINSTEIN, N., HODGINS, H. S., , OSTVIK-WHITE (2011). Humor as aggression: Effects of motivation on hostility expressed in humor appreciation. *Journal of Personality and Social Psychology*, **100**(6), 1043-1055.
- WILLIAMS, K. D. (2009). The effects of frustration, violence, and trait hostility after playing a video game. *Mass Communication and Society*, **12**(3), 291-310.
- WILLIAMS, R. B., , CLIPPINGER, C. A. (2002). Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*, **18**, 495-506.
- WILLOUGHBY, T., ADACHI, P. J. C., , GOOD, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, **48** (4), 1044-1057.
- WRIGHT, M. F., (2013). The relationship between young adults' beliefs about anonymity and subsequent cyber aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **16**(12), 585-862.
- ZILLMANN, D. (1983). Arousal and aggression. In R. Geen, E. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews* (pp. 75-102). New York, NY: Academic Press

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler:

**Adı-Soyadı** : Kianoosh Hasani  
**Doğum Yeri ve Tarihi** : Zanjañ/İran, 26.04.1988  
**Uyruđu** : İnan  
**Medeni Durumu** : Bekar  
**İletişim Adresi** : Tınaztepe Mahallesi Akyüz Sokak no:34/4  
Çankaya/ANKARA  
**Telefon** : 0537 573 0087

### Eđitim Bilgileri:

2019 Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adli Psikoloji (Yüksek Lisans)  
2013 Payame Nur Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü (Lisans)  
2008 National Organization for Development of Exceptional Talents (SAMPAD) – (Lise)

### Yabancı Dil:

İngilizce, Farsça

### Unvaları:

İngilizce Öğretmeni (2014)  
Psikolog (2014)

### Mesleki Deneyimi:

Gazi Üniversitesi Vakfı Özel Anadolu Lisesi, İngilizce Öğretmeni  
ASAM-SGDD, Tercüman  
Binbir Çiçek Anaokulu, Psikolog