



**VIDEO OYUN OYNAYAN VE İZLEYEN LİSE VE ÜNİVERSİTE
ÖĞRENCİLERİNDE SALDIRGANLIK DAVRANIŞININ
İNCELENMESİ**

Rümeysa Uzun

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ARALIK, 2021

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Rûmeysa

Soyadı : Uzun

Bölümü : Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

İmza :

Teslim Tarihi :20/12/2021

TEZİN

Türkçe Adı : Video Oyun Oynayan ve İzleyen Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Saldırganlık Davranışının İncelenmesi

İngilizce Adı : Aggression Behavior of High School and University Students Playing and Watching Video Games

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı : R meysa Uzun

 mza: :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Rümeysa Uzun tarafından hazırlanan “Video Oyun Oynayan ve İzleyen Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Saldırganlık Davranışının İncelenmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Adnan Kan

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Başkan: Prof. Dr. Şerife Işık

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Nazife Üzbe Atalay

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Başkent Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 22/11/2021

Bu tezin Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Yücel Gelişli

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Öncelikle, tez danışmanım Prof. Dr. Adnan Kan’a bu sürecin başlangıcından son aşamasına kadar verdiği destek için en içten duygularıyla teşekkür ederim. Onun yorumları, rehberliği ve cesaretlendirmesi bana bu tezi tamamlama motivasyonu verdi.

Süreç boyunca her türlü soruma yorulmaksızın verdiği cevaplar ile sunmuş olduğu destek ve motivasyon için Semih Kaynak’a; başlamak için adım atmamda ve tez yazım sürecimde büyük destek olan Alperen Karataş ve Başak Durukan başta olmak üzere çalışma arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Veri toplama aşamasındaki destekleri için sevgili kuzenim Zehra’ya, “leyl ü nehar” Cüneyt Kocaayan’a, “tenekekafalar” ekibinden Osman ve Suat’a ve ayrıca araştırma katılımcılarına teşekkürü borç bilirim.

Son olarak, kıymetli eşim Ali Uzun başta olmak üzere aileme bu süreçteki desteklerinden dolayı teşekkür etmek isterim.

VIDEO OYUN OYNAYAN VE İZLEYEN LİSE VE ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE SALDIRGANLIK DAVRANIŞININ İNCELENMESİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Rümeysa Uzun

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Aralık, 2021

ÖZ

Bu çalışmada lise ve üniversite öğrencilerinde saldırganlığın video oyun oynama ve izleme durumlarına göre, oynadıkları/izledikleri video oyun türüne göre ve video oyun oynama ve izleme süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Araştırma kapsamında 953 katılımcıdan (245 kadın, 708 erkek; 538 lise öğrencisi, 415 üniversite öğrencisi) veri toplanmıştır. Veri toplamak için bu araştırma kapsamında hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” ile “KAR-YA Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır. Toplanan veriler çift yönlü varyans analizi ile analiz edilmiştir. Çalışma sonunda katılımcıların saldırganlık puan ortalamalarının video oyun oynama ve izleme durumlarına, cinsiyete, eğitim seviyesine, oynanan/izlenen türe ve oynama/izleme süresine göre genel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür. Bununla beraber bazı alt boyutlarda anlamlı farklılık görülmüştür. Bu bulgulara göre video oyun izleyenlerin düşmanlık puan ortalamaları izlemeyenlerden anlamlı bir şekilde yüksektir. Cinsiyet farklılıklarına bakıldığında ise kadın katılımcıların öfke puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bu bulgulara ek olarak günde 4 saatten uzun süreyle şiddet içerikli video oyun oynayanların düşmanlık, öfke ve toplam saldırganlık puan ortalamaları daha az sürelerle oynayanların puan

ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksektir. Ayrıca günde 4 saatten fazla strateji oyunu izleyenlerin sözel saldırganlık puan ortalamaları daha az sürelerle izleyenlerin puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksektir.



Anahtar Kelimeler : Video Oyun, Saldırganlık, Video Oyun İzleme, Video Oyun Oynama

Sayfa Adedi : 103

Danışman : Prof. Dr. Adnan KAN

AGGRESSION BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL AND UNIVERSITY STUDENTS PLAYING AND WATCHING VIDEO GAMES

(M.S. Thesis)

Rümeysa Uzun

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

December, 2021

ABSTRACT

This study was conducted to investigate whether aggression differs in high school and university students in regards to the status of playing and watching video games, the type of video game they play and watch, and the duration of playing and watching video games. Data were collected from 953 participants (245 female, 708 male; 538 high school students, 415 university students). “Personal Information Form” and “KAR-YA Aggression Scale” were used to collect data. Two way analysis of variance is conducted to analyze data. The results show that means of the aggression scores of the participants generally did not differ significantly in terms of playing and watching video games, gender, education level, the video game genre which played/watched, and the duration of playing/watching video game. However, significant differences were observed in some sub-scales. According to these findings, the mean scores of hostility of those who watch video games are significantly higher than those who do not. It was also found that female participants’ mean scores of anger were significantly higher. In addition to these findings, the mean scores of hostility, anger and total aggression of those who play violent video games for more than 4 hours a day are significantly higher than the mean scores of those who play for less than 4 hours in a day. In addition, the verbal aggression mean scores of those who watch strategy games for

more than 4 hours a day are significantly higher than those who watch strategy games for less than 4 hours in a day.



Key Words : Video Game, Aggression, Playing Video Game, Wathcing Video Game

Page Number : 103

Supervisor : Prof. Dr. Adnan Kan

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar LİSTESİ	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
Problem Durumu	1
Araştırmanı Önemi.....	3
Araştırmanın Amacı	4
Varsayımlar	5
Sınırlılıklar.....	5
Tanımlar	5
Saldırganlık.....	5
Video Oyun	5
BÖLÜM II.....	6
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
Saldırganlık	6
İçgüdüsel Kuram.....	7
Engellenme – Saldırganlık Kuramı	8
Sosyal Öğrenme Kuramı	8
Genel Saldırganlık Modeli.....	9

Video Oyun.....	10
Video Oyun Türleri.....	11
Aksiyon.....	11
Birinci Şahıs Nişancı (FPS – First-person shooter).....	11
Üçüncü Şahıs Nişancı (TPS – Third-person shooter)	11
Dövüş	12
Strateji.....	12
Çok Oyunculu Çevrim içi Savaş Arenası (MOBA- Multiplayer Online Battle Arena).....	12
Rol Yapma Oyunları (RPG- Role Playing Game).....	12
Çok Oyunculu Çevrim içi Rol Yapma Oyunları (MMORPG- Massively Multiplayer Online Role Playing Game)	13
Sürüş / Yarış Oyunları	13
Platform Oyunları	13
Video Oyun ile Etkileşim	13
Video Oyun Oynama	14
Video Oyun İzleme	16
Video Oyunlar ve Saldırganlık ile İlgili Araştırmalar.....	18
BÖLÜM III	27
YÖNTEM.....	27
Araştırma Modeli.....	27
Çalışma Grubu	27
Veri Toplama Araçları	29
Kişisel Bilgi Formu.....	30
Lise ve Üniversite Öğrencileri için KAR-YA Saldırganlık Ölçeği	30
Verilerin Toplanması.....	31
Verilerin Kodlanması	33
Oyun Türü Kodlaması.....	33
Süreye İlişkin Kodlama	34
Verilerin Analizi.....	34
BÖLÜM IV	35
BULGULAR	35

Video Oyunları İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular.....	35
Video Oyun İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Cinsiyetlerine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular	39
Video Oyunları İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Eğitim Durumlarına Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular	44
Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının Oynanan Oyun Türü ve Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Şekilde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular	48
Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının İzlenen Oyun Türü ve Oyun İzleme Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Şekilde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular	55
BÖLÜM V	62
TARTIŞMA	62
Video Oyun İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması.....	62
Video Oyunları Oynama ve İzleme Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Cinsiyetlerine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması	64
Video Oyun Oynama ve İzleme Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Eğitim Durumlarına Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması	65
Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının Oynanan Oyun Türü ve Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Şekilde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması	66

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının İzlenen Oyun Türü ve Oyun İzleme Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması.....	68
BÖLÜM V₁	70
Sonuç ve Öneriler	70
Sonuç	70
Öneriler	71
KAYNAKLAR	73
EKLER	80
EK 1. Bilgilendirilmiş Onam Formu	81
EK 2. Kişisel Bilgi Formu	82
EK 3. KAR-YA Saldırganlık Ölçeği	85
EK 4. Etik Kurul Onay Belgesi	86

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Eğitim Seviyesi ve Cinsiyet Dağılımı	28
Tablo 2. Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerinin dağılımı.....	28
Tablo 3. Katılımcıların izledikleri oyun türü ve izleme sürelerinin dağılımı	29
Tablo 4. Oyun izleme ve oynama durumlarına göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları	36
Tablo 5. Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumlarına göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları	38
Tablo 6. Oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyete göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları	39
Tablo 7. Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyetlerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları	42
Tablo 8. Oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyete göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları	44
Tablo 9. Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ile eğitim seviyelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları	47
Tablo 10. Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutları ile toplamından aldıkları puan ortalamaları	49

Tablo 11. <i>Katılımcıların oynadıkları video oyun türüne ve oyun oynama sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları</i>	53
Tablo 12. <i>Katılımcıların izledikleri oyun türü ve izleme sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutları ile toplamından aldıkları puan ortalamaları</i>	56
Tablo 13. <i>Katılımcıların izledikleri video oyun türüne ve oyun izleme sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları</i>	60



ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ve cinsiyetlerine göre sözel saldırganlık puan ortalamaları.....	43
<i>Şekil 2.</i> Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre düşmanlık puan ortalamaları	54
<i>Şekil 3.</i> Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre öfke puan ortalamaları	54
<i>Şekil 4.</i> Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre saldırganlık puan ortalamaları	55
<i>Şekil 5.</i> Katılımcıların izledikleri oyun türü ve oyun izleme sürelerine göre sözel saldırganlık puan ortalamaları	61

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumuna, araştırmanın önemine ve amacına, varsayımlar ile sınırlılıklara ve araştırma değişkenlerinin tanımlarına yer verilmiştir.

Problem Durumu

Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon gibi aletlere erişim imkânı da artmıştır. Hemen hemen tüm yaş grubundan insanların kullanımında olan bu cihazların kullanım amaçlarından biri de dijital oyun oynamaktır. Bu çalışmada dijital oyunun bir alt türü olan, kullanıcıların bir video ile görsel bir kullanıcı arayüzü kullanarak oynadığı oyun türü (Wolf & Perron, 2003) olan video oyunları oynayan ve izleyen kullanıcılarda saldırganlığın incelenmesi amaçlanmıştır. Saldırganlık birine zarar verme amacıyla fiziksel, sözel, sosyal, doğrudan veya dolaylı olarak gerçekleştirilebilen davranıştır (Warburton, 2014). Saldırganlık öğeleri bireylerin davranışlarını potansiyel olarak etkileyebilecek medya ve türleri ile karşımıza çıkmaktadır. Video oyunlar da saldırganlık öğelerinin rastlanabileceği alanlardan biridir.

Video oyunlar ve saldırganlığı ele alan çalışmalara bakıldığında video oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Hauge & Gentile, 2003; Demirtaş-Madran & Ferligül-Çakılcı, 2014, Güvendi, Demir

&Keskin, 2019; Yeşildal, Akman-Dömbekci & Erişen, 2019). Bununla birlikte video oyun bağımlılığı olanlarda, olmayanlara kıyasla daha fazla kavgaya karışma, öğretmenleri ve arkadaşları ile daha çok münakaşa etme davranışları gözlenmiştir (Hauge & Gentile, 2003). Saldırganlıkla birlikte narsistik kişilik özellikleri ile çevrim içi oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu gösteren bir diğer çalışma da mevcuttur (Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008).

Video oyun oynama kadar oynanan video oyunun içeriği de önemlidir. Yapılan çalışmalarda genel olarak şiddet içerikli video oyunlar ele alınmıştır. Örneğin; video oyunu şiddetine maruz kalmanın düşük empati düzeyi ile ve güçlü şiddet yanlısı tutumlarla ilişkili olduğu bulunmuştur (Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner, 2004). Şiddet içerikli video oyun oynamanın irade dışı saldırganlığı artırdığı gözlenmiş ancak şiddet içerikli oyuna maruz kalmanın kişilerin bildirdiği saldırganlığı etkilemediği görülmüştür (Uhlmann & Swanson, 2004). Bir başka çalışmada ise şiddet içerikli video oyun oynayanların toplum yanlısı veya başkalarına yardımcı olmaya dayalı sosyal oyunlar veya tilt ve tetris gibi nötr oyun oynayanlara kıyasla daha fazla kırıncı olduğu gözlenirken, şiddet içerikli video oyun oynama ile olumlu sosyal davranışlar ve özellikler arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur (Gentile vd., 2009). Şiddet içerikli video oyun oynama süresi ile oynanan oyunun şiddet düzeyi ile empatik eğilimler arasında ise negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur (Demirtaş Madran & Ferligül Çakılcı, 2014).

Literatürde oynanan video oyunun içeriğini ele alan çalışmaların çoğunun şiddet içerikli video oyunları ele aldığı gözlense de farklı türde oyunların ele alındığı çalışmalar da mevcuttur. Sosyal oyunlara maruz kalmanın yardım etme, iş birliği ve paylaşma, empati, duygusal farkındalık gibi olumlu sosyal davranışlar ile pozitif yönlü, saldırganlığın onaylanması ve düşmanca atıf yanlılığı ile ise negatif yönlü ilişki olduğu görülmüştür (Gentile vd., 2009). Bir başka çalışmada ise rekabetçi video oyun ile saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiş ve rekabetçi oyun oynamanın saldırgan davranışın bir yordayıcısı olduğu görülmüştür (Adachi & Willoughby, 2016).

Literatürde saldırganlık ve video oyun oynamanın birbiriyle ilişkili olduğunu gösteren çalışmalar olduğu gibi, iki değişken arasında anlamlı ilişki olmadığı bulgusunu ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin; Ferguson ve Wang (2019) çalışmasında saldırgan ögeler içeren video oyunlara maruz kalmanın saldırgan davranışlarla ilişkili olmadığı görülmüştür. López-Fernández vd. (2021) çalışmasında ise şiddet içerikli video oyun oynamanın saldırgan davranışı yordamadığı ve saldırgan davranışların da şiddet içerikli video oyun oynamayı artırmadığı görülmüştür. Kühn vd. (2018) çalışmasında ise şiddet içeren ve şiddet içermeyen video oyun oynamanın saldırganlığı artırmadığı görülmüştür.

Video oyun oynama ile saldırganlığı ele alan birçok çalışma olduğu görülmektedir. Ancak video oyun oynayanların yanı sıra bir de oyuncuların video oyun yayınlarını izleyen bir kitle bulunmaktadır. Video oyun izleyenler takip ettikleri oyunların/oyuncuların videolarına Youtube, Twitch, Facebook Gaming gibi çeşitli çevrim içi platformlar üzerinden erişebilmektedir. Oyun yayını izleme ile ilgili çalışmalara bakıldığında ise genellikle izleyicilerin motivasyonlarını araştıran çalışmalar olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda kişilerin eğlenme ve sosyalleşme motivasyonları ile video oyun izledikleri görülmüştür (Tiryakioğlu & Yavaşcalı, 2019; Yıldızgörür, 2019; Gros, Wanner, Hackenholt, Zawadki & Knautz, 2017; Wulf, Schneider & Beckett, 2020). Bu çalışmada ise video oyun oynayanlarla birlikte video oyun izleyenlerde saldırganlık davranışı incelenmiştir.

Araştırmanın Önemi

Bu çalışmada literatürde video oyunlar ile saldırganlığı ele alan çalışmalardan farklı olarak video oyun oynayanların yanı sıra video oyun izleyenlerde de saldırganlık ele alınmıştır. Salgın döneminde artan ekran kullanımı video oyunlar ile etkileşimi de artırmıştır. Şiddet öğelerinin sıklıkla yer aldığı video oyunlarla etkileşimin saldırganlık perspektifinde çalışılması, oyunlara maruz kalmanın arttığı bu dönemde ayrıca önemlidir. Ayrıca video oyunlar ve saldırganlık temalı araştırmaların genellikle belirli bir gelişim dönemine odaklandığı görülmektedir. Bu çalışmada ise ergenlik ve genç yetişkinlik dönemlerinde olan

lise ve üniversite öğrencilerine odaklanılmıştır. Böylelikle bu çalışmada video oyunlar ve saldırganlık arasındaki ilişki her iki gelişim dönemi için ve hem oyuncular hem de izleyiciler perspektifinden ele alınmıştır. Çalışmadan elde edilecek bulgular, saldırganlıkla ilgili geliştirilebilecek önleyici psikoeğitim programları ile müdahale programlarında kaynak olarak kullanılabilir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı video oyun oynayan ve izleyen lise ve üniversite öğrencilerinde saldırganlık davranışının incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıda sorulara yanıt aranmıştır:

1. Oyun oynama ve izleme açısından farklı durumlara sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

1.1. Oyun oynama ve izleme açısından farklı durumlara sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamaları cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

1.2. Oyun oynama ve izleme açısından farklı durumlara sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamaları eğitim durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

2. Video oyun oynayan katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları oynadıkları oyun türü ve süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

3. Video oyun izleyen katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları izledikleri oyun türü ve izleme sürelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

Varsayımlar

Katılımcıların veri toplama araçlarını içtenlikle ve gerçek durumlarını yansıtacak biçimde doldurdukları varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Bu araştırmada ele alınan değişkenler ölçme araçlarının ölçtükleri niteliklerle sınırlıdır. Ayrıca araştırma verileri çevrim içi ortamda toplanmıştır. Verilerin video oyun izleme ve oynama araçlarından biri olan bilgisayar başında daha çok zaman geçirilmesi muhtemel olan COVID-19 salgını döneminde toplanması da bir sınırlılık olarak ele alınabilir.

Tanımlar

Saldırganlık

Saldırganlık iki ya da daha fazla kişinin doğrudan ya da dolaylı etkileşimini içeren sosyal bir davranıştır. Başka bir kişinin sözlerinden, eylemlerinden, varlığından ve hatta görünümünden kaynaklanabilir (Baron & Richardson, 2004). Saldırganlık başka bir canlıya zarar verme veya yaralama amacına yönelik her türlü davranış biçimi olarak tanımlanmaktadır (Buss, 1962; Baron, 1977).

Video Oyun

Video oyun anlatı, performans, sanat, eğitim için potansiyel bir araç, sosyal etkileşim için bir alan ve tabii ki bir eğlence aracı olarak kabul edilmektedir (Wolf & Perron, 2003).

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde saldırganlık ile ilgili kuramlara yer verilmiş ve konu ile ilgili yapılan çalışmalar aktarılmıştır.

Saldırganlık

Saldırganlık birine zarar vermeye yönelik fiziksel veya sözlü davranış olarak tanımlanmaktadır (Myers, 2010). Bu tanım düşmanca saldırganlık ve araçsal saldırganlık türlerini kapsamaktadır. Öfke kaynaklı düşmanca saldırganlığın amacı yaralamakken araçsal saldırganlık başka bir amaç için yaralamayı araç olarak kullanır (Myers, 2010). Bir başka deyişle saldırganlık, incinmek istemeyen birine zarar verme niyetiyle fiziksel, sözel, sosyal, doğrudan ya da dolaylı bir şekilde gerçekleştirilen bir davranıştır (Warburton, 2014). Başkalarını yaralamayı veya onlara zarar vermeyi içeren fiziksel ve sözel saldırganlık, davranışın araçsal ve motor bileşenini temsil etmektedir. Fizyolojik uyarılma ve saldırganlığa hazırlığı içeren öfke, saldırganlığın duygusal bileşenini temsil eder. Adaletsizlik ve kötü niyeti içeren düşmanlık ise davranışın bilişsel boyutunu temsil eder (Buss & Perry, 1992). Saldırganlığın boyutlarını açmak gerekirse fiziksel saldırganlık yumruk atma, kitap fırlatma veya duvara vurma gibi fiziksel zarar vermeye yönelik saldırganlığı ifade etmektedir. Sözel saldırganlık ise bağırma, hakaret etme, iğneleme gibi eylemleri içerir (Ahsan, 2015). Öfke, karşılanmayan istek ve beklentiler veya istenmeyen

sonuçlar karşısında verilen bir tepkidir (Karataş, 2008). Düşmanlık ise kişinin diğerlerini olumsuz bir şekilde değerlendirmesine sebep olan ve onlardan hoşlanmamayı içeren bir tutum olarak tanımlanmaktadır (Önen, 2019). Saldırganlığın en önemli belirleyicilerinin genel olarak doğası gereği sosyal olduğu kanıtlanmıştır. Yani, saldırganlık öncelikle diğer kişilerin sözlerinden, eylemlerinden, varlığından ve hatta görünüşünden kaynaklanabilir. Bu tür davranışların tam olarak anlaşılması, oluşumunu hem kolaylaştıran hem de engelleyen sosyal durumlar ve faktörler hakkında bilgi gerektirir (Baron, 1977).

Saldırganlık veya şiddet içeren davranışlar bir dizi değişkenin bir araya gelmesiyle ortaya çıkar. Bununla beraber, bu değişkenlerin bir araya gelmesi saldırgan davranışı rutin olarak ortaya çıkarmaz. Saldırgan ve şiddetli davranma olasılığı en yüksek olan kişi, önceki deneyim ve öğrenme yoluyla bu şekilde yanıt vermeye programlanmış kişidir. Saldırganlığı öğrenmeye en elverişli koşullar ise çocuğun kendi saldırganlığı için güçlendirildiği, saldırganlığı gözlemlemek için birçok fırsatının olduğu ve çocuğun saldırganlığın nesnesi olduğu koşullar gibi görünmektedir (Eron, 1994). Saldırganlığın nedenleri analiz edilirken üç büyük kurama odaklanılmıştır. Bunlar (1) içgüdüsel kuram; (2) engellenme-saldırganlık kuramı ve (3) sosyal öğrenme kuramıdır. Sonraki bölümde bu kuramlara değinilmiş, ardından saldırganlığı anlamak için bütünleştirici ve kapsamlı bir çerçeve olan Genel Saldırganlık Modelinden bahsedilmiştir.

İçgüdüsel Kuram

Sigmund Freud ve Konrad Lorenz'e göre saldırgan dürtü doğuştan gelmektedir ve dolayısıyla kaçınılmazdır. Freud ve Lorenz saldırgan enerjinin içgüdüsel olduğunu ve boşaltılmazsa veya bir uyarınca serbest bırakılmazsa birikeceğini savunurlar (Myers, 2010). Freud'a göre saldırganlığın temel enerji kaynağı ölüm içgüdüsüdür. Ölüm içgüdüsü de bireyi kendini yok etmekten kurtarmak için sosyal ve fiziksel çevreye karşı saldırgan eylemlerde bulunmaya zorlar. Ayrıca Freud öfke ve düşmanlık duygularının çatışma ve bilinçsiz suçluluk ile sonuçlanarak bu etkilerin savunma faaliyeti başlattığını da iddia eder. İçgüdü

teorisine göre saldırgan dürtüler karşısında sevgiyle bağ kurulmazsa artan saldırganlık ve yıkıcı davranışların beklenmesi muhtemeldir (Björkly, 2006). Bu teoriye göre organizmalar doğuştan, otomatik olarak oluşan ve bir tür saldırgan davranış yoluyla periyodik olarak boşaltılması gereken saldırgan bir dürtüye sahiptir. Ancak yoğun çalışmalara rağmen bu türde doğuştan gelen bir otonom içgüdü bulunamamıştır (Bandura, 1978).

Engellenme – Saldırganlık Kuramı

Engellenme-saldırganlık kuramının Dollard ve arkadaşları (1939) tarafından formüle edilen orijinal versiyonu düşmanca saldırganlıkta arzu edilen bir hedefe ulaşılmasının beklenen bir müdahale ile sınırlı olduğunu ve engellenmenin keyfi ya da kişisel bir konuda olmaması durumunda bile saldırgan eğilimler ortaya çıkarabileceğini öne sürer (Berkowitz, 1989). Dollard ve arkadaşlarına göre saldırgan davranışın ortaya çıkması engellenmenin olduğu ön koşuluna dayanmakta ve engellenmenin varlığı da bir tür saldırganlığa yol açmaktadır. (Eron, 1994). Bu sebeple saldırgan davranış saldırgan bir dürtüden kaynaklansa bile bu dürtü içgüdüsel bir yapıya sahip değildir (Björkly, 2006). Berkowitz engellenme-saldırganlık bağlantısının abartıldığını fark ederek bu teoriyi revize eder. Berkowitz'e göre engellenme öfkeye yani saldırganlığa karşı duygusal bir hazırlığa sebep olmaktadır (Myers, 2010). Engellenmeler olumsuz duygular uyandırmaktadır ve saldırganlığı ortaya çıkaran da bu olumsuz duygulardır ve hedefe ulaşmak için beklenmeyen bir müdahale, beklenen bir engelle kıyasla saldırgan tepkiyi ortaya çıkarmaya daha yatkındır (Berkowitz, 1989).

Sosyal Öğrenme Kuramı

Bandura'ya (1978) göre bir saldırganlık teorisi, saldırgan kalıpların nasıl geliştirildiğini, insanları saldırgan davranmaya iten nedenleri ve saldırgan eylemlerin sürdürülme gerekçelerini açıklamalıdır. Bandura'ya göre saldırgan davranışların kapsamlı bir analizi için bu tür eylemlerin kazanılma yollarına, ortaya çıkmasına neden olan faktörlere ve devam etmesine neden olan koşullara dikkat etmek gereklidir (Björkly, 2006). Modern bir toplumda

saldırgan davranışın üç ana kaynağı vardır. Bunlardan ilki aile tarafından modellenen ve teşvik edilen saldırganlıktır. Bir diğeri insanların içinde yaşadığı, temas halinde olduğu kültürdür. Üçüncü kaynak ise kitle iletişim araçları tarafından sağlanan sembolik modellemelerdir (Bandura, 1978). Saldırgan davranışın sürdürülmesi neredeyse her zaman çevre tarafından pekiştirilmeye tabiidir. Sosyal öğrenme kuramına göre saldırganlık genellikle olumlu pekiştirmelerle kontrol edilir. İçgüdü modeli perspektifinden bakıldığında ise saldırganlık olumsuz pekiştirmeden ya da rahatsız edici bir durumdan kaçış tarafından yönlendirilir (Eron, 1994).

Bandura'ya (1973) göre televizyonun şiddetin temsil edilmesindeki rolü büyüktür ve bu durum da saldırgan davranışı öğretmektedir. Ayrıca bireyin geliştirmiş olduğu saldırganlığa ket vurmayı zayıflatarak bireyin şiddet karşısında duyarsızlaşmasına sebep olmaktadır. Böylelikle kişinin saldırgan davranma eğilimini artırmakta ve şiddete yönelik gerçeklik algısını şekillendirmektedir (Bandura'dan aktaran Demirtaş-Madran, 2020). Günümüzde ise şiddetin temsil edildiği iletişim araçlarından biri de video oyunlardır.

Genel Saldırganlık Modeli

Genel Saldırganlık Modeli saldırganlığı anlamak için kapsamlı ve birleştirici bir çerçevedir ve saldırganlık üzerindeki sosyal, bilişsel, gelişimsel, biyolojik faktörlerle beraber kişilik faktörlerinin rolünü de dikkate alır (Allen, Anderson & Bushman, 2018). Saldırganlık üzerinde çok çeşitli değişkenlerin hem kısa hem de uzun vadeli etkilerini açıklamak için tasarlanmış biyososyal-bilişsel bir modeldir (Warburton & Anderson, 2015). Genel Saldırganlık Modeli “durumdaki kişi”ye odaklanır ve üç ana odak söz konusudur. Bu odak noktaları bireysel ve durumsal girdiler, bu girdilerin etkilediği bilişsel, duyuşsal ve uyarılma yolları ile temel alınan değerlendirme ve karar verme süreçlerinin sonuçlarıdır (Anderson & Bushman, 2002). Yani Genel Saldırganlık Modeline göre kişi ve durum faktörlerinin bilişleri, duyguları ve uyarılmayı nasıl etkilediği, bunun da değerlendirme ve karar süreçlerini nasıl etkilediği saldırgan veya saldırgan olmayan davranışsal sonuçları etkiler

(Allen vd., 2018). Kiři faktörleri, bir kiřinin kiřisel özellikleri, tutumları, genetik yatkınlıkları gibi faktörleri içerirken, durumsal faktörler bir kıřkırtma veya saldırgan bir ipucunun varlıęı gibi bir duruma özgü önemli özellikleri içerir (Anderson & Bushman, 2002). Genel saldırganlık modeli bağlamında da řiddet içerikli medya veya řiddet içerikli video oyunları durumsal bir girdi olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla řiddet içerikli medyaya maruz kalmak, saldırgan düşünceler, öfke duygusu ve fizyolojik uyarılma yolu ile saldırganlıęı artırabilir (Bushman & Anderson, 2020).

Bu çalışmada kuramsal çerçeve olarak sosyal öğrenme kuramı ve genel saldırganlık modeli temel alınmıştır. Sosyal öğrenme kuramına göre kitle iletişim araçlarındaki řiddet saldırgan davranışın kaynaklarından biridir (Bandura, 1978) ve günümüzde řiddetin temsil edildięi araçlardan biri de video oyunlardır. Genel saldırganlık modeli bağlamında da durumsal bir girdi olarak kabul edilen řiddet içerikli medyaya veya řiddet içerikli video oyunlarına maruz kalınması bilişsel, duyuşsal ve uyarılma yolları ile saldırgan davranışını artırmaktadır (Bushman & Anderson, 2020).

Video Oyun

Video oyun terimi hemen hemen her türlü etkileşimli dijital eğlence için kullanılmakta ve teknolojik ve sosyal gelişmeler video oyunlara yön vermektedir (Wolf, 2001). Video oyunu video oyun yapan unsurlar algoritma, oyuncu aktivitesi, arayüz ve grafiklerdir. Bu unsurlardan kısaca bahsetmek gerekirse grafikler bir tür piksel tabanlı görüntülemeyi içeren, bir ekranda deęişebilen görsel gösterimi ifade ederler. Arayüz ise oyuncu ile oyunun kendisi ve oyuncu aktivitesinin gerçekleştięi portal arasında gerçek bir bağlantı noktasıdır. Oyuncu aktivitesi oyun karakterinin yaptığı şey ile oyuncunun joystick kullanmak gibi fiziksel olarak yaptığı şeyleri içerir. Algoritma ise oyunun grafiklerini ve sesini kontrol eden bir dizi prosedürü, oyuncuları ilgilendiren giriş ve çıkışları ve oyun içindeki karakterlerin davranışlarını içermektedir (Wolf & Perron, 2003).

Çeşitli video oyun türleri bulunmaktadır. Sonraki bölümde bu türlerden kısaca bahsedilmektedir.

Video Oyun Türleri

Aksiyon

Aksiyon oyunları birinci şahıs nişancı ve üçüncü şahıs nişancı oyunları olmak üzere iki ana alt türden oluşmaktadır. Birinci şahıs oyunları, ekran oyuncunun kendi vizyonuymuş gibi oynanmasına rağmen, üçüncü şahıs oyunları, oyuncu tarafından tamamen görülebilen avatarlarla oynanır (Apperley, 2006).

Birinci Şahıs Nişancı (FPS – First-person shooter)

Birinci şahıs nişancı türündeki oyunlar karakterin bakış açısından oynanan oyun türüdür. Bu tür oyunlarda dikkat toplamak, silah veya araç kullanmak diğer bakış açılarına kıyasla daha kolay gerçekleşebilmektedir (Turpoğlu-Çelik ve Uzunlar, 2018). Birinci şahıs nişancı oyunları genellikle silaha odaklıdır ve amaç vurulmadan önce vuraktır. Bunun için motor koordinasyon, hız ve tepkisel beceriler gerektirir. Oyuncunun farklı türde görevleri gerçekleştirirken düşmanları öldürmesi gereklidir (Deleuze, Chritiaens, Nuyens & Billiue, 2017). Buna ek olarak oyuncuyu kahramanın başına koymaktan daha fazlasıdır, örneğin oyuncunun adrenali karakterin adrenalidir. Oyuncu şaşırırsa karakterin atışı kaçabilir (Soulban & Orkin, 2009).

Üçüncü Şahıs Nişancı (TPS – Third-person shooter)

Üçüncü şahıs nişancı türündeki oyunlarda ana karakter hareket halindeyken, oyuncu karakter olduğu hissi olmadan gözlemleyen bir bakış açısına sahiptir (Denisova & Cairns, 2015).

Dövüş

Dövüş oyunları karakterlerin ateşli silah kullanmadan genellikle göğüs göğse dövüştüğü oyunlardır (Wolf, 2001).

Strateji

Strateji oyunları hızlı aksiyona ya da hızlı reflekslerin kullanımına karşı strateji kullanımını vurgulayan oyunlardır (Wolf, 2001). Strateji oyunları genellikle gerçek zamanlı strateji (RTS – real-time strategy) ve sıra tabanlı strateji (TBS- turn-based strategy) olmak üzere iki alt türe ayrılır. Hem RTS hem de TBS oyunları gerçekleşen eylemlere hâkim bir bakış açısına sahiptir (Apperley, 2006).

Çok Oyunculu Çevrim içi Savaş Arenası (MOBA- Multiplayer Online Battle Arena)

MOBA oyunları her biri beş oyuncudan oluşan iki takımın birbiriyle yarıştığı gerçek zamanlı strateji oyunlarının bir alt türüdür. Takımlarda her oyuncu tek bir karakteri kontrol eder. MOBA oyunlarında bir birim ya da bina inşası yoktur. Stratejinin çoğu, bireysel karakter geliştirme ya da savaşta iş birliğine dayalı takım oyunu etrafındadır (Yang, Harrison & Roberts, 2014).

Rol Yapma Oyunları (RPG- Role Playing Game)

Rol yapma oyunları, oyuncuların çeşitli özellikleri olan bir karakteri yarattığı veya üstlendiği oyunlardır (Wolf, 2001). Karakterlerin yapabilecekleri, karakter özellikleri ve becerilerine göre önceden belirlidir. Oyuncunun rol yapabilmesi için oyun evreninin kurallarına uygun olarak oynadığı karakterin özelliklerine göre hareket etmesi gerekir (Koşu, 2010). Rol yapma oyunları anlatı açısından zengindir. Oyunda başarı, hedeflere ulaşmaya uygun

becerilere sahip karakter geliřtirmeye ve ynetmeye baėlıdır (Elliott, Golub, Ream & Dunlap, 2012).

ok Oyunculu evrim ii Rol Yapma Oyunları (MMORPG- Massively Multiplayer Online Role Playing Game)

ok oyunculu evrim ii rol yapma oyunları ise internet zerinden diėer oyuncularla birlikte oynanan rol yapma oyunlarıdır (Kořu, 2010). Bu tr oyunlarda oyuncu bir karakter geliřtirir ve ortak bir evrim ii dnyada iř birliki ve rekabeti bir řekilde etkileřime girer (Elliot vd., 2012).

Srř / Yarıř Oyunları

Srř oyunları direksiyon manevra kabiliyeti, hız kontrol, yakıt tasarrufu gibi srř becerilerine dayalı oyunlardır. Pistte yer alan diėer aralar rakip deėil yalnızca engel konumundaysa bu oyunlar srř oyunu olarak nitelendirilmektedir. Yarıř oyunları genellikle srř becerilerini ierir ve hedef bir yarıřı kazanmak ya da rakipten daha fazla alan kaplamaktır (Wolf, 2001).

Platform Oyunları

Kořma, tırmanma, zıplama gibi hareket gerektiren oyunlardır. Karakterler ve ayarlar yan grnmde grlr, bylece platform hissi yaratılır. Platform oyunları genellikle dřen nesnelerden kaınmayı, bilgisayar kontrolndeki karakterlerle atıřmayı, motivasyon saėlayan dl ya da nesnelere ulařmayı ierir (Wolf, 2001).

Video Oyun ile Etkileřim

Bu blmde video oyun ile etkileřim yolları olan oyun oynama ve oyun izlemeyle ilgili yapılan arařtırmalara yer verilmiřtir.

Video Oyun Oynama

Bu bölümde video oyun oynama ile yapılan çalışmalara yer verilmiştir. Video oyun oynama ile saldırganlığı birlikte ele alan çalışmalara ise ayrı bir bölümde yer verilmiştir.

Toplum yanlısı davranış üzerinde prososyal video oyunların etkisini gözlemlemek amacıyla çeşitli ülkelerde çeşitli yaş grupları ile boylamsal, ilişkisel ve deneysel olmak üzere Gentile vd. (2009) tarafından 4 farklı çalışma yürütülmüş ve bu çalışmaların sonuçları bütünsel olarak ele alınmıştır. Singapur'da ortaokul öğrencileriyle yapılan ilk çalışmada prososyal oyun oynama süresi prososyal davranış miktarı arasındaki ilişki incelenmiş ve prososyal oyunlara maruz kalmanın, oyun oynama süresi, şiddet içerikli oyuna maruz kalma, cinsiyet ve yaş değişkenleri kontrol edildiğinde, olumlu sosyal davranışlar (yardım etme, iş birliği ve paylaşma, empati, duygusal farkındalık) ile pozitif yönde ilişkili olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte şiddet içerikli oyun oynama ile olumlu sosyal davranışlar ve özellikler arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Saldırgan bilişsel değişkenler (saldırganlığın onaylanması, düşmanca atıf yanlılığı) ile sosyal oyunlara maruz kalma arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülürken, şiddet içerikli oyunlara maruz kalma ile pozitif yönlü bir ilişki gözlenmiştir. İkinci çalışma kapsamında Japonya'da biri beşinci sınıf öğrencileriyle, diğeri sekizinci ve on birinci sınıf öğrencileriyle olmak üzere iki ayrı boylamsal çalışma yürütülmüştür. Yapılan çalışmada sosyal oyun ve olumlu sosyal davranış arasında çift yönlü bir ilişki gözlenmiştir. Son çalışma ise deneyseldir ve Amerika Birleşik Devletleri'nde üniversite öğrencileriyle yürütülmüştür. Çalışmada sosyal oyun oynayanların partnerlerine yardım etme davranışının, şiddet içerikli oyun ya da nötr oyun oynayanlara göre çok daha fazla olduğu gözlenmiştir. Şiddet içerikli oyun oynayanların, diğer türlerde oyun oynayanlara göre daha kırııcı olduğu ve sosyal veya nötr oyun oynayanlara kıyasla partnerlerine daha fazla kırııcı olduğu gözlenmiştir. Ek olarak sosyal oyun oynayanların oyundan sonra insanlara daha yardımcı olduğu, buna karşın, şiddet içerikli oyun oynayanların, oyundan sonra diğer insanlara karşı daha kırııcı ve daha az yardımcı olduğu

gözlenmiştir. Çalışma genel olarak değerlendirildiğinde sosyal oyuna maruz kalan oyuncuların daha sosyal özelliklere ve davranışlara sahip olduğu görülmüştür (Gentile vd., 2009).

İnternet ve video oyun kullanımı ile erken ergenlik dönemindeki davranış sorunları arasındaki ilişkiyi inceleyen Avusturya’da yapılan bir çalışmada çevrim içi oyun oynamanın saldırganlık ve suçluluk gibi dışa vurulan problem davranışlarının yordayıcısı olduğu görülmüştür. Çevrim içi rol yapma oyunlarını oynamanın ise içe kapanıklık ve kaygı gibi içselleştirilen davranışların yordayıcısı olduğu görülmüştür (Holtz & Appel, 2011).

Problemli video oyun oynamanın yetişkinlerde oyun türüne göre nasıl değiştiği incelenmiştir. Problemli video oyun oynama çalışmada giderek daha uzun sürelerle video oyun oynama, amaçlanandan daha uzun süre ile oynama, oynanmadığında huzursuz veya sinirli olma, kişinin kendini kötü hissetmesi ya da sorunun olması durumunda daha sık oyun oynama ve oyun oynamak için dersi ya da işi kırma, yalan söyleme veya tartışma gibi davranışları sergilemek olarak ele alınmıştır. Yapılan çalışmada problemli video oyun oynamanın en çok MMORPG ve FPS türündeki oyunları oynayanlarda yaygın olduğu görülmüştür. Bu türleri aksiyon macera ve kumar türleri takip etmektedir. (Elliot vd., 2012).

Genç yetişkinlerle yapılan bir çalışmada video oyun oynama süresi ile oyun oynamayı veya oyunu sürdürmeyi motive eden pekiştirici davranışsal işlevler arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada en çok tercih edilen oyunların rol yapma oyunları olduğu görülmüştür. Bununla birlikte kaçış ve sosyal dikkatin video oyun oynama süresini yordadığı bulunmuştur (Buona vd., 2017).

Video oyunu oynama davranışında çeşitli yapısal özelliklerin rolü 14 ile 57 yaş arasındaki video oyunu oynayan kişilerden oluşan bir örnekleme araştırılmıştır. Yapılan çalışmada puan kazanma, nadir oyun öğelerini bulma, hızlı yükleme süreleri gibi özelliklerin video oyun oynamanın en zevkli ve önemli yönleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu gibi yapısal özelliklerin problemli video oyun oynamayı yordadığı görülmüştür. Bununla birlikte yaş, cinsiyet, ilişki ve çalışma durumunda problemli video oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Ancak haftalık oyun oynama süresinin

problemli video oyun oynayan grupta anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür (King, Delfabbro & Griffiths, 2011).

Lise ve üniversite öğrencileriyle yapılan ve erken yaşlardan itibaren şiddet içeren video oyunları oynama ile empatik eğilimler arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada şiddet içerikli video oyun oynama süresi ve oynanan oyunun şiddet düzeyi ile empatik eğilimler arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür. Çalışmada kadınların erkeklere göre şiddet içeriği daha az oyunlar oynadığı ve empatik eğilimlerinin erkeklerden anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. Lise ve üniversite öğrencileri karşılaştırıldığında ise empatik eğilimlerinde anlamlı bir fark gözlenmemiştir (Turpoğlu-Çelik & Uzunlar, 2018).

Üniversite öğrencilerinin dijital oyunlardaki şiddete yükledikleri anlam metaforlar aracılığıyla araştırıldığında, öğrencilerin oyunlardaki şiddeti çoğunlukla olumsuzluk, savaş, kan, kötülük kavramları ile özdeşleştirdikleri görülmüştür. Bu ifadeler kadar fazla olmasa da öğrencilerin bir bölümü de oyun şiddetini eğlence, stres atma, aksiyon, heyecan kavramları ile özdeşleştirmiştir (Gerçek & Arık, 2020).

Video Oyun İzleme

Video oyun izleme ile ilgili genellikle insanların oyun izleme motivasyonlarına yönelik çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalara değinmek gerekirse, Yıldızgörür (2019) tarafından yapılan araştırmada çeşitli sosyal medya platformlarında yayınlanan videoların neden izlendiği araştırılmıştır. 15 ile 21 yaş arasındaki katılımcılarla yapılan nitel çalışmada katılımcıların eğlenme, sosyal etkileşim, keşfetmek, yayıncı olma isteği, yayıncının çekici olması, herhangi bir nedenden dolayı oynanamayan oyunları izleme motivasyonlarıyla video oyun izledikleri görülmüştür (Yıldızgörür, 2019).

Video oyun izleme platformu olan Twitch kullanıcılarının kullanım motivasyonları incelendiğinde, daha çok eğlenme motivasyonu ile hareket ettikleri gözlenmiştir. Eğlenmeyi sırasıyla bilgilenme ve sosyalleşme motivasyonları takip etmektedir. Çalışmada kullanım motivasyonlarının Twitch kullanıcılarının yaşlarına göre bir anlamlı bir farklılık

göstermediği görülmüştür. Eğlenme ve sosyalleşme motivasyonu eğitim durumuna göre farklılık göstermemekte iken, ilk ve ortaokul mezunlarının lise ve lisans mezunu kullanıcılara göre daha çok bilgilenme amaçlı Twitch kullandığı görülmüştür. Buna ek olarak Twitch TV üzerinde daha çok vakit geçiren kullanıcıların ise daha yüksek ve olumlu doyumları olduğu gözlenmiştir (Tiryakioğlu & Yavaşçalı, 2019). Bir başka çalışmada da katılımcıların eğlence motivasyonu ile video oyun yayını izlediği bulgusu elde edilmiştir (Wulf vd., 2020).

Twitch kullanıcılarının motivasyonunu belirlemek amacıyla yapılan bir başka çalışmada en yüksek motivasyon kaynaklarının eğlence ile yeni oyun stratejileri öğrenme olduğu görülmüştür. Katılımcıların Twitch'e abonelik ya da bağış yoluyla para harcayıp harcamamasına bakılmaksızın en yüksek motivasyon kaynağı eğlencedir. Sosyalleşme motivasyonunun ise katılımcıların bağış yapma veya yayıncının kanalına abone olması ile ilişkili olduğu görülmüştür. Katılımcıların Twitch'e para harcamaları ile bu platformda geçirdikleri zaman arasındaki ilişki incelendiğinde ise para harcayanların yüksek kullanım oranı olduğu görülürken, para harcamayanların platformu seyrek kullandığı görülmüştür (Gros vd., 2017).

Sjöblom ve Hamari (2017) de neden çok sayıda kişinin video oyun yayınlarını izlediklerini çeşitli değişkenlerle birlikte ele almıştır. Yapılan çalışmada deşarj olmanın kullanıcıların yayın izleme sürelerinin en güçlü pozitif yordayıcısı olduğu görülmüştür. Duygusal motivasyon ile yayın izlenen saat arasında pozitif bir ilişki gözlenmiştir. Ancak kişi aradığı keyfi bulduktan sonra izlenen ek saatlerin gereksiz hale geldiği görülmüştür. Duygusal motivasyon ile takip edilen yayıncılar arasında da pozitif bir ilişki gözlenmiştir. Bununla birlikte deşarj olma ve duygusal motivasyon ile abonelik arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüştür. Bilişsel motivasyonla yayın izlenen saat ve izlenen yayıncı sayısı arasında ise düşük düzeyde pozitif bir ilişki olduğu görülmüştür. Takip edilen yayıncılarda ve abonelikte ise bilişsel motivasyon açısından anlamlı bir ilişki gözlenmemiştir. Kişisel bütünleştirici motivasyon (tanınmaya odaklanılmıştır) açısından bakıldığında ise, kişisel bütünleştirici motivasyon ile oyun izlenen saat ve izlenen yayıncı sayısı arasında orta düzeyde negatif bir

ilişki gözlenmiştir. Yine diğer motivasyonlarda olduğu gibi kişisel bütünleştirici motivasyonlar ile abonelik arasında da anlamlı bir ilişki gözlenmemiştir. Sosyal bütünleştirici motivasyonlarınsa oyun izlenen saat ve abone olunan yayıncı sayısı ile orta düzeyde ilişkili olduğu gözlenmiştir (Sjöblom & Hamari, 2017).

Video Oyunlar ve Saldırganlık ile İlgili Araştırmalar

Bu bölümde video oyunlar ve saldırganlıkla ilgili yapılan araştırmalara yer verilmiştir. Araştırmalar yaş grubuna göre bir akış oluşturularak sunulmuştur.

Çin’de anaokuluna giden çocuklarla yapılan bir deneysel çalışmada şiddet içerikli video oyun oynamanın nötr video oyun oynamaktan daha fazla saldırgan davranışa yol açtığı ve saldırgan davranışların cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür. Ancak oyun ve cinsiyet etkileşiminin saldırgan davranışlar üzerinde anlamlı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Şiddet içerikli video oyun koşulunda erkeklerin kızlara göre daha saldırgan davranış bildirdiği, nötr oyun koşulunda ise cinsiyet etkisinin bulunmadığı görülmüştür. Bu sonuçlara ek olarak şiddet içerikli video oyunların saldırgan davranış üzerine doğrudan etkisinin anlamlı olmadığı görülmüştür. Bununla birlikte şiddet içerikli video oyunların öfkeyi anlamlı bir şekilde yordadığı, öfkeninse saldırgan davranış anlamlı bir şekilde yordadığı gözlenmiştir. Öfkenin saldırgan davranış üzerine aracılık etkisi erkekler ve kızlar için test edildiğinde ise öfkenin erkekler için saldırgan davranış anlamlı bir şekilde yordadığı görülmüştür (Zhang, Tian, Chen & Cao, 2021).

Dördüncü ve beşinci sınıf öğrencileriyle yapılan bir çalışmada gerçek hayatta ve video oyunlarda şiddete maruz kalma ile empati ve şiddete karşı duyarsızlaşma arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma sonucunda video oyun şiddetine maruz kalmanın düşük empati düzeyi ve güçlü şiddet yanlısı tutumlarla ilişkili olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte gerçek hayatta şiddete maruz kalma ile duyarsızlaşma arasında güçlü bir ilişki gözlenmemiştir (Funk vd., 2004).

Dördüncü ve beşinci sınıf öğrencileriyle yapılan bir başka çalışmada ise bilgisayar oyunları ile saldırganlık düzeyi arasındaki ilişki incelenmiş, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin sözel saldırganlık dışındaki saldırganlık puan ortalamalarının şiddet içermeyen bilgisayar oyunu oynayanların puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür (Burak & Ahmetoğlu, 2015).

Hollanda’da video oyun oynama süreleri ile saldırgan ve prososyal davranışları arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla ortaokul öğrencileriyle bir çalışma yürütülmüştür. Çalışmaya katılan çocukların bir kısmı video oyun oynamadıklarını rapor ederken, bir kısmı günde yarım saate kadar oynadığını, diğer bir kısmı ise video oyun oynamak için yarım saatten fazla süre ayırdığını belirtmiştir. Yapılan çalışmada oyun oynama süreleri ile saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bununla birlikte prososyal davranış ile oyun oynama süresi arasında negatif yönlü bir ilişki gözlenmiştir. Bu sonuçların yanı sıra agresif video oyunları tercih eden çocukların bu oyunları tercih etmeyenlere kıyasla saldırganlık düzeylerinin yüksek, prososyal davranış düzeylerinin düşük olduğu bulunmuştur (Wiegman & van Schie, 1998).

Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu gözlenmiştir. Erkek öğrencilerin hem saldırganlık puanlarının hem de dijital oyun bağımlılığı puanlarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ailelerin dijital oyun oynama süresine sınır koyup koymaması durumu ele alındığında ise dijital oyun oynama süresine sınır koyulmayan çocukların saldırganlık ve dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama sürelerine sınır koyulan çocuklardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir. Oyun oynama sürelerine bakıldığında ise günde 2 saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık puanlarının 1 saate kadar ve 1-2 saat arası oyun oynayan çocukların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür (Güvendi vd., 2019).

Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları bilgisayar oyunları ile saldırganlık davranışlarını inceleyen bir çalışmada, saldırganlık puanları yüksek olan öğrencilerin savaş ve strateji

oyunu oynadıkları görülmüştür. Bununla birlikte günde 4 ile 6 saat arası bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin toplam saldırganlık puanları ile saldırganlığın alt boyutları olan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık puan ortalamalarının daha az saatlerde bilgisayar oyunu oynayanlardan anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür (Evgin, Işık-Çalışkan, Kaplan & Caner, 2019).

Çin’de yürütülen ve 12 yaşındaki çocuklarla yapılan bir çalışmada şiddet içerikli bir video oyuna kısa süreli maruz kalmanın oyuncuların ve gözlemcilerin saldırgan bilişleri ile saldırgan davranışlarını etkileyip etkilemediği araştırılmıştır. Bunun için katılımcıların bir kısmı şiddet içerikli oyun oynarken bir kısmının onları izlediği ve diğer bir bölümü ise nötr oyun oynayan ve onları izleyenler olacak şekilde deneysel desen kurgulanmıştır. Yapılan çalışmada şiddet içerikli oyuna maruz kalan katılımcıların nötr oyuna maruz kalanlara göre daha agresif bilişlere sahip olduğu görülmüştür. Oyuncular ve gözlemciler açısından bakıldığında ise şiddet içerikli oyuna maruz kalan katılımcılardan oyuncuların gözlemcilerden daha agresif biliş sergilediği gözlenmiştir. Nötr oyun oynayan ve gözlemleyen katılımcıların agresif bilişlerinde ise anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Buna ek olarak şiddet içerikli oyuna maruz kalan katılımcıların agresif bilinçlerinde ve agresif davranışlarında artış gözlenmiştir. Cinsiyet açısından bir fark olup olmadığına bakıldığında ise nötr oyun koşullarında agresif bilinçlerde önemli cinsiyet farklılıkları bulunmazken şiddet içerikli oyun koşulunda erkeklerin kızlara göre az da olsa daha agresif biliş gösterdikleri görülmüştür (Zhang, Cao & Tian, 2020).

Ergen örnekleminde yapılan bir çalışmada video oyun şiddetine maruz kalmanın düşmanlık, fiziksel kavgalar ve öğretmenlerle tartışma arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada video oyun şiddetine maruz kalmanın düşmanlık ile pozitif ilişkili olduğu görülmüştür. Buna ek olarak video oyun şiddetine maruz kalmanın öğretmenlerle tartışma ve fiziksel kavgalar gibi saldırgan davranışlarla da pozitif ilişkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Şiddet içeren video oyuna maruz kalmanın fiziksel kavgalarla ilişkisi, öğretmenlerle tartışma ile ilişkisinden daha güçlüdür (Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004).

Malezya’da ergenlerde şiddet içerikli video oyun oynama ile saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmada ise şiddet içerikli oyun oynama miktarı ile saldırganlığın dört bileşeni olan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Cinsiyet farklarına bakıldığında ise erkeklerin video oyunlarına kızlardan daha çok zaman ayırdığı görülmüştür. Bununla birlikte erkek öğrencilerin fiziksel saldırganlık düzeylerin kız öğrencilerinkinden anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Düşmanlık boyutunda ise kız öğrencilerin düşmanlık düzeylerinin erkek öğrencilerin düşmanlık düzeylerinden anlamlı bir şekilde yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir (Kumarasuriar, Pangiras, Sinnapan & Koran, 2011).

Tüm lise süresi boyunca şiddet içerikli video oyun oynama ile saldırgan davranış arasındaki ilişkiyi ele alan boylamsal bir çalışmada lise yıllarında sürekli şiddet içerikli video oyun oynayan ergenlerin, aralıklı olarak oynadığını bildiren katılımcılara göre zaman içerisinde saldırganlıklarının arttığı görülmüştür. Çalışma sonuçlarına göre şiddet içerikli video oyun oynama zaman içerisinde daha yüksek seviyede saldırganlığı ve daha sık şiddet içerikli video oyun oynamayı yordamaktadır. Ancak saldırganlığın şiddet içerikli video oyun oynamanın yordayıcısı olmadığı görülmüştür. Bununla birlikte çalışmada cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Willoughby, Adachi & Good, 2012).

Singapur’da yaşayan ergenlik dönemindeki çocuklarla yapılan boylamsal çalışmada saldırgan içerikli video oyunlara maruz kalmanın gençler arasında ne saldırgan davranışlarla ne de prososyal davranışlarla bağlantısı olmadığı görülmüştür. Çalışma verileri agresif video oyunlarının gerçek dünyadaki agresifliğe bir katkısı olmadığını göstermektedir. Bununla birlikte kadın olmak ve olumlu aile ortamına sahip olmak saldırganlık için koruyucu faktörlerken dürtü kontrolü sorunlarının bir risk olduğu görülmüştür (Ferguson & Wang, 2019).

Lise öğrencileriyle yapılan ve bilgisayar oyunu oynama ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmada ise bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamaları ile toplam saldırganlık puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynamayanların ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Bilgisayar

oyunu oynayan katılımcıların saldırganlık puanlarında cinsiyete göre bir farklılık olup olmadığına bakıldığında ise erkeklerin fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının kızların ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülürken, düşmanlık puan ortalamalarının kızların puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde düşük olduğu görülmüştür (Özmen & Aktaş, 2019).

İspanya’da lise öğrencileri ile yapılan ve ergenlerin saldırgan davranışlarında şiddet içerikli video oyunların, kişiliğin ve sapkın akranların rolünü inceleyen kesitsel çalışmada ne şiddet içerikli video oyunların saldırgan davranışları yordadığı ne de saldırgan davranışların zaman içerisinde şiddet içeren oyunların kullanımını artırdığı bulunmuştur (López-Fernández vd., 2021).

Video oyunlar ve saldırganlık temalı çalışmaların büyük çoğunluğu şiddet içerikli video oyunları konu almaktadır. Ancak farklı türdeki video oyunlarla saldırganlığı ele alan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin ergenler ve genç yetişkinlerle rekabetçi video oyun ve saldırganlık arasındaki ilişki boylamsal olarak incelenmiştir. Yapılan çalışmada rekabetçi video oyun oynamanın zaman içinde hem ergenler hem de genç yetişkinler için saldırganlık ile önemli ölçüde ilişkili olduğu görülmüştür. Çalışmada rekabetçi video oyun oynamanın zaman içinde daha yüksek düzeyde saldırgan duygulanımı yordadığı ve bunun da zamanla daha yüksek düzeyde saldırgan davranışı yordadığı görülmüştür. Ayrıca her iki yaş grubu için de saldırganlığın zaman içinde rekabetçi video oyun oynamayı yordadığı görülmüştür. Son olarak rekabetçi video oyun oynama ile saldırganlık arasındaki ilişkide cinsiyete göre bir farklılık gözlenmemiştir (Adachi & Willoughby, 2016).

Bir başka çalışmada 14-17 yaş arasındaki ergenler ve 18-21 yaş arasındaki genç yetişkinlerle şiddet içerikli video oyun oynamanın fiziksel saldırganlığı yordayıp yordamadığı ve fiziksel saldırganlığın da şiddet içerikli oyun oynamayı tahmin edip etmediği boylamsal olarak araştırılmıştır. Çalışmada şiddet içerikli video oyun oynamanın ergenlik döneminde fiziksel saldırganlığın bir yordayıcısı olmadığı ancak fiziksel saldırganlığın şiddet içerikli video oyun oynamayı yordadığı görülmüştür. Genç yetişkin grupta ise fiziksel saldırganlık ve şiddet içerikli video oyun oynama arasında bir ilişki görülmemiştir. Bununla beraber fiziksel

saldırganlık düzeyi ve şiddet içerikli video oyun oynamaları arasındaki ilişkilerin katılımcıların cinsiyetlerine ve eğitim düzeylerine göre farklılaşmadığı gözlenmiştir (Breuer, Volgelgesang, Quandt & Festl, 2015).

Kısa süre ile video oyun şiddetine maruz kalmanın düşmanca beklenti yanlılıkları oluşturup oluşturmayacağına ilişkin lisans öğrencileriyle bir çalışma yapılmıştır. Katılımcıların bir kısmı 20 dakika boyunca şiddet içeren video oyunu oynarken bir kısmı da şiddet içermeyen video oyunu oynamıştır. Daha sonra katılımcılara belirli senaryolar verilerek bu hikâyelerdeki ana karakterin ne yapacağını, söyleyeceğini, düşüneceğini ve hissedeceğini belirtmeleri istenmiştir. Çalışmada şiddet içerikli video oyun oynayan kişilerin senaryolardaki ana karakterlerden, şiddet içermeyen oyun oynayan kişilere göre daha saldırgan tepki beklediği görülmüştür. Bununla birlikte şiddet içerikli oyun oynayan katılımcıların, hikâyelerdeki ana karakterlerin saldırgan düşüncelere sahip olmalarını beklемelerinin daha olası olduğu, ancak bu etkinin anlamlı olmadığı görülmüştür. Ek olarak şiddet içeren bir video oyunu oynayan katılımcıların senaryolardaki ana karakterlerin öfkeli ve saldırgan hissetmesini beklемelerinin daha olası olduğu gözlenmiştir. Cinsiyet açısından sonuçlara bakıldığında ise erkek katılımcılar kadın katılımcılara kıyasla ana karakterin daha saldırgan davranmasını beklemiştir. Ana karakterin ne düşüneceği veya hissedeceği konusundaki beklentilerde ise kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir (Bushman & Anderson, 2002).

Üniversite öğrencileriyle yapılan ve şiddet içerikli oyun oynamanın benliği saldırganlıkla ilişkilendirme derecesini değiştirip değiştirmediğini inceleyen çalışmada şiddet içerikli oyun oynamanın kişilerin oyun oynamadan önce bildirdikleri saldırganlığı önemli ölçüde etkilemediği görülmüştür. Kadın ve erkek katılımcılar için bu durum farklılık göstermemektedir. Ayrıca çalışmada şiddet içerikli oyun oynamanın kadın ve erkek oyunculara otomatik saldırganlığı eşit derecede artırdığı gözlenmiştir (Uhlmann & Swanson, 2004).

Genç yetişkinlerle yapılan bir çalışmada aşırı oyun oynama ile saldırgan davranış ve tutumlar arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada video oyun bağımlısı oyuncuların

saldırganlık düzeyinin bağımlı olmayanların saldırganlık düzeylerinden anlamı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür (Grüsser, Thalemann & Griffiths, 2006).

Şiddet içeren birinci şahıs nişancı oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkilerini araştıran ve üniversite öğrencileriyle yapılan çalışmada birinci şahıs nişancı türünde video oyun oynamanın kısa vadede saldırganlığı artırdığı ancak video oyunun sürdürülmesinin saldırganlığı artırmadığı gözlenmiştir. Çalışmada ayrıca oyuncunun kullandığı kontrolörler de dikkate alınmıştır. Birinci şahıs nişancı türündeki oyunları silah ile oynayanların saldırganlıklarının kol ile oynayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür (Barlett, Harris & Baldassaro, 2007).

Almanya’da üniversite öğrencileriyle yapılan bir çalışmada kişiselleştirilmiş ve kişiselleştirilmemiş oyun karakterleriyle şiddet içeren ve içermeyen video oyun oynamanın saldırgan davranışlara yol açıp açmayacağı test edilmiştir. Çalışma sonucunda kişiselleştirilmiş karakterle şiddet içerikli video oyun oynayan katılımcıların kişiselleştirilmemiş bir karakterle video oyun oynayanlardan daha fazla saldırgan davranış sergilediği görülmüştür. Yine kişiselleştirilmiş bir karakterle şiddet içerikli oyun oynayan katılımcıların, karakterin kişiselleştirilmiş olup olmamasından bağımsız olarak şiddet içermeyen video oyun oynayan katılımcılardan daha fazla saldırgan davranış sergilediği ortaya konulmuştur. Katılımcıların yaş ve cinsiyetlerine göre saldırgan davranışlarına bakıldığında ise yaş ve cinsiyetin saldırgan davranışla ilişkili olmadığı görülmüştür (Fischer, Kastenmuller & Greitemeyer, 2010).

Şiddet içerikli video oyunların oyuncularda stres yaratarak saldırganlığı artırıp artırmadığını araştıran bir çalışmada üniversite öğrencisi katılımcılar 20 dakika boyunca şiddet içerikli veya şiddet içermeyen video oyun oynamışlardır. Oyun öncesinde ve oyun sırasında katılımcıların kardiyak tutarlılığı ölçülmüştür. Bununla birlikte oyunculara kazananın sözde kaybedeni kulaklık aracılığıyla yüksek sesle patlatabileceği rekabetçi tepki süresi görevi tanımlanmıştır. Gürültü seviyeleri 60 ile 105 desibel arasında değişen 10 seviye olarak sunulmuş ve agresif olmayan gürültüsüz bir seçenek de sağlanmıştır. Yapılan çalışmada şiddet içerikli video oyun oynayan katılımcıların kardiyak tutarlılığının şiddet içermeyen oyun

oynayan katılımcıların kardiyak tutarlılığından önemli ölçüde düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca şiddet içerikli video oyun oynayan katılımcıların şiddet içermeyen oyun oynayan katılımcılardan daha saldırgan davranış sergilediği görülmüştür. Şiddet içerikli oyuna maruz kalmanın kardiyak tutarlık yoluyla saldırganlık üzerindeki dolaylı etkisi ise anlamlı bulunmuştur. Son olarak katılımcıların kardiyak tutarlığı ve saldırganlıklarının cinsiyete göre değişmediği görülmüştür (Hasan, Bègue & Bushman, 2013).

Şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlığa etkisini yetişkin örneklemde inceleyen çalışmada katılımcıların bir kısmı 2 ay süreyle şiddet içerikli video oyunu oynarken (Grand Theft Auto V) bir kısmı ise şiddet içermeyen video oyunu (The Sims 3) oynamıştır. Diğer bir grup ise hiç video oyun oynamamıştır. Çalışmada şiddet içerikli video oyun oynayan grup ile şiddet içermeyen video oyun oynayan grup ve pasif kontrol grubunun saldırganlık düzeyleri karşılaştırılmış, ancak anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Bununla birlikte katılımcıların ön test, son test ve oyun oynama sona erdikten 2 ay sonra yapılan izleme ölçümlerinde de bir etki gözlenmemiştir. Ek olarak gruplar arasında cinsiyete göre de anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir (Kühn vd., 2018).

Üniversiteye öğrencileriyle yapılan ve çevrim içi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada bu iki değişken arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin cinsiyetlerine ve oyun oynama sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmüştür. Buna göre erkeklerin saldırganlık düzeyleri kadınlarınkinden daha yüksektir. Ek olarak günde 1 saat oyun oynayanların saldırganlık düzeylerinin günde 4 ve 5 saat oyun oynayanların düzeylerinden anlamlı derecede düşük olduğu görülmüştür (Yeşildal vd., 2019).

Bir yılı aşkın süredir şiddet içerikli çok oyunculu çevrim içi video oyun oynayan 18-40 yaş arası katılımcılarla yapılan ve video oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada katılımcıların video oyun bağımlılığı ile saldırganlık puanları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki ortaya konulmuştur. Ayrıca erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının kadınların puanlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür (Demirtaş-Madran & Ferligül-Çakılcı, 2014).

Genel Saldırganlık Modeli çerçevesinde yapılan bir araştırmada üniversite öğrencilerinin video oyunu oynamaları ile sözel saldırganlıkları arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada video oyun oynama sıklığı ile sözel saldırganlığın pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. Buna ek olarak daha fazla sıklıkta video oyunu oynayan erkek katılımcıların, daha az sıklıkta oynayan erkek ve kadın katılımcılara göre sözel saldırganlıkların anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür (Chory & Cicchirillo, 2007).

Son olarak bu bölümde sunulan literatürle benzer şekilde Griffiths'in (1999) video oyun ve saldırganlık literatürünü incelediği çalışmasında da bu literatüre katkı sunan çalışmaların çelişkili olduğu görülmüştür. Küçük çocuklarla yapılan çalışmaların çoğunda çocukların şiddet içerikli bir video oyunu oynadıktan veya izledikten sonra daha saldırgan hale geldiği görülmüştür. Video oyunlar küçük çocuklarda belirgin bir etkiye sahipken, gençlik yıllarında daha az etkilidir. Ayrıca farklı etkileri olan birçok video oyun türünün bulunması da video oyunların saldırganlığı teşvik edip etmediği sorusunu yanıtlamayı güçleştirmektedir (Griffiths, 1999).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Yöntem bölümünde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçlarından bahsedilmiş, veri toplama süreci ile verilerin kodlanması açıklanmış ve verilerin analizine ilişkin bilgi sunulmuştur.

Araştırma Modeli

Bu araştırma ile lise ve üniversite öğrencilerinde saldırganlığın video oyun izleme ve oynama durumlarına göre, izledikleri/oynadıkları video oyun türüne göre ve izleme/oynama süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığının incelenmesi amaçlanmaktadır. Dolayısıyla bu araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel araştırma yöntemi kullanılmıştır. İlişkisel araştırmalarda, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiler, onları etkilemeye yönelik herhangi bir girişimde bulunulmadan incelenmektedir (Fraenkel ve Wallen, 2012). Araştırmanın bağımlı değişkeni saldırganlık, bağımsız değişkenleri ise video oyun izleme/oynama durumları, izlenen/oynanan tür ve izleme/oynama süresidir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına sahip lise ve üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma grubu yaşları 13-24 arasında olan 953

(245 kadın, 708 erkek, %25,7 kadın) öğrenciden oluşmaktadır. Yaş ortalaması ise 18,27 (ss=2,83)'dir. Çalışma grubunun eğitim seviyesine ve cinsiyetlerine ilişkin bilgiler Tablo-1'de sunulmuştur.

Tablo 1

Katılımcıların Eğitim Seviyesi ve Cinsiyet Dağılımı

Grup Kategorisi/ Eğitim Seviyesi	Lise Öğrencisi		Üniversite Öğrencisi		Toplam
	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek	
Video oyun izleyen ve oynayan	65	322	28	299	714
Video oyun izleyen ancak oynamayan	15	28	6	24	73
Video oyun izlemeyen ancak oynayan	18	13	8	9	48
Video oyun izlemeyen ve oynamayan	72	5	33	8	118
Toplam	170	368	75	340	953

Tabloda katılımcıların 538'i lise öğrencisi (% 31,5 kadın), 415'inin ise üniversite öğrencisi (%18,07 kadın) olduğu görülmektedir. Katılımcıların %56'sını lise öğrencileri oluşturmaktadır. Ayrıca katılımcıların büyük çoğunluğu erkeklerden oluşmaktadır.

Tablo 2 ve Tablo 3'te ise katılımcıların oyun oynama/izleme süresi ve oynanan/izlenen oyun türü dağılımları yer almaktadır.

Tablo 2

Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerinin dağılımı

Oynanan Tür/ Oynama Süresi	Hiç	0-2 saat	2-4 saat	4+ saat	Toplam
Oynamayan	191	0	0	0	191
Şiddet içerikli oynayan	0	84	82	66	232
Stratejik oynayan	0	57	52	43	152
Her ikisini de oynayan	0	75	153	148	376
Diğer türlerde oynayan	0	1	1	0	2
Toplam	191	217	288	257	953

Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerinin dağılımına bakıldığında, katılımcıların %20'sinin video oyun oynamadığı görülmektedir. Oynanan oyun türüne göre katılımcıların dağılımına bakıldığında; katılımcıların %24,3'ü şiddet içerikli oyun oynarken %16'sı strateji türünde oyun oynamaktadır. Çalışmaya katılanların büyük çoğunluğu ise (%39,5) her iki tür video oyunları da oynamaktadır.

Oyun oynama süresine göre katılımcıların dağılımına bakıldığında, katılımcıların %22,8'i 0-2 saat aralığında, %30,2'si 2-4 saat aralığında video oyun oynarken, %27'si ise 4 saatten fazla video oyun oynamaktadır.

Tablo 3

Katılımcıların izledikleri oyun türü ve izleme sürelerinin dağılımı

İzlenen Tür/ İzleme Süresi	Hiç	0-2 saat	2-4 saat	4+ saat	Toplam
İzlemeyen	166	0	0	0	166
Şiddet içerikli izleyen	0	75	121	66	262
Stratejik izleyen	0	42	81	18	141
Her ikisini de izleyen	0	64	220	96	380
Diğer türlerde izleyen	0	3	1	0	4
Toplam	166	184	423	180	953

Tablo 3'te ise video oyun izleyen katılımcıların izledikleri oyun türüne ve oyun izleme sürelerine göre dağılımı görülmektedir. Buna göre, çalışmaya katılanların %17,4'ü video oyun izlemeyen katılımcılardan oluşurken, %27,5'i şiddet içerikli video oyunları izlemektedir. Strateji türünde oyun izleyen katılımcıların oranı ise %15'tir. Katılımcıların büyük çoğunluğu (%40) her iki türde de video oyun izlemektedir.

Oyun izleme sürelerine göre katılımcıların dağılımına bakıldığında ise, katılımcıların %19,3'ü 0-2 saat arasında video oyun izlerken %44,4'ü 2 ile 4 saat arasında video oyun izlemekte, %19'u ise 4 saatten fazla video oyun izlemektedir. Buna göre katılımcıların büyük çoğunluğu 2 ile 4 arasında video oyun izleyenlerden oluşmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında veri toplama aşamasında katılımcılara öncelikle bilgilendirilmiş onam formu (Ek -1) sunulmuştur. Veri toplama aracı olarak da Kişisel Bilgi Formu (Ek-2) ile Lise ve Üniversite Öğrencileri için Kar-Ya Saldırganlık Ölçeği (Karataş ve Yavuzer, 2016) (Ek-3) kullanılmıştır. Veri toplama araçlarına ilişkin detaylı bilgiler aşağıda yer almaktadır:

Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların demografik özellikleri ve video oyun izleme ve oynama davranışlarına ilişkin veri toplayabilmek için kişisel bilgi formu oluşturulmuştur. Kişisel bilgi formunda yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi gibi bilgileri elde etmek amacıyla sorulan soruların yanı sıra katılımcıların video oyun izleme ve oynama alışkanlıklarına yönelik sorular yer almaktadır. Araştırmanın değişkenlerinden olan izlenen / oynanan video oyun türü ile video oyun izleme / oynama sürelerine ilişkin veri kişisel bilgi formu aracılığıyla elde edilmiştir.

Lise ve Üniversite Öğrencileri için KAR-YA Saldırganlık Ölçeği

Karataş ve Yavuzer (2016) tarafından lise ve üniversite öğrencilerinde saldırganlığı ölçek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçeğin geliştirilmesi için geçerlik ve güvenirlik çalışmaları 14-30 yaş aralığındaki 633 lise öğrencisi ve 623 üniversite öğrencisi olmak üzere toplam 1256 öğrenci ile yapılmıştır. 4 faktörden ve 23 maddeden oluşan 5'li likert tipi bir ölçektir. Ölçekten en az 23, en fazla 115 puan alınabilmektedir.

Ölçeğin geçerlik çalışmasında açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi ile ölçüt bağıntılı geçerlik yöntemleri kullanılmıştır. Yapılan açımlayıcı faktör analizinde fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık olmak üzere 4 faktör bulunmuştur. Buna göre; fiziksel saldırganlık faktöründe 7 madde bulunmakta ve madde faktör yükleri .48 ile .81 arasında değişmektedir. Düşmanlık faktöründe 7 madde bulunmakta ve madde faktör yükleri .53 ile .72 arasında değişmektedir. Öfke faktöründe 5 madde bulunmakta ve madde faktörü yükleri .48 ile .70 arasında değişmektedir. Sözel saldırganlık faktöründe ise 4 madde bulunmakta ve madde faktör yükleri .57 ile .72 arasında değişmektedir.

Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonuçları ise elde edilen uyum indeksi değerlerine göre KAR-YA Saldırganlık Ölçeğinin dört faktörlü yapı modelinin iyi uyum verdiğini göstermektedir.

Yapılan ölçüt bağıntılı geçerlik çalışması kapsamında Spielberger (1988) tarafından geliştirilmiş Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı ölçeği kullanılmıştır. Toplam saldırganlık puanı

ile Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı ölçeğinin alt ölçekleri olan sürekli öfke, öfke içe ve öfke dışı arasında pozitif yönlü (.73, .45, .64) öfke kontrol ile ise negatif yönlü (-.41) anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Ölçeğin güvenirlik analizleri için, her bir faktörü için iç tutarlılık güvenirliklerinin analiz etmek üzere Cronbach alfa kullanılmıştır. Sonuçlar 7 maddeli fiziksel saldırganlık faktörü için alfa katsayıları .87, 7 maddeli düşmanlık faktörü için .81, 5 maddeli öfke faktörü için .80 ve 4 maddeli sözel saldırganlık faktörü için .71 olarak bulunmuştur. Ölçeğin tamamı içinse Cronbach alfa katsayısı .92'dir. Test-tekrar test güvenirliği için ise ölçek 21 gün arayla 50 kişiye uygulanmış ve test-tekrar test güvenirlik katsayısı .86 olarak elde edilmiştir.

Bu çalışma kapsamında da ölçeğin güvenirlik çalışması yapılmıştır. Ölçeğin Cronbach alfa katsayıları fiziksel saldırganlık alt boyutu için .78, düşmanlık alt boyutu için .81, öfke alt boyutu için .80, sözel saldırganlık alt boyutu için .70 ve toplamı için de .89 olarak bulunmuştur.

Verilerin Toplanması

Gazi Üniversitesi Etik Komisyonundan etik kurul onay belgesi (Ek-3) alınmış ve veri toplanmaya başlanmıştır. Veri toplama aşamasında öncelikli olarak oyun yayıncıları ve izleyicileri tarafından sıklıkla kullanılan Twitch platformu tercih edilmiştir. İlk etapta platform üzerinden yayın yapan kullanıcılara mail yoluyla ulaşılmaya çalışılmıştır. Ancak bu maillere dönüş olmayınca Instagram ve Twitter üzerinden iletişime geçme yoluna gidilmiştir. Yayıncılardan yalnızca 2 kişi, çevrim içi ortamda bir araya getirilen anket sorularını ve ölçekleri izleyicileriyle paylaşmayı kabul etmiş ve paylaşmışlardır. Katılımcıların bir bölümüne bu yolla ulaşılmıştır.

İkinci olarak Twitch yayınlarının sohbet bölümleri aracılığıyla katılımcılara ulaşılmaya çalışılmıştır. Sohbet bölümü yayın ekranının sağında akan abonelerin ya da takipçilerin genellikle oyunla ilgili muhabbet ettikleri, yorumda bulundukları bölümdür. Bu bölümde link paylaşımı yapılması yasaktır. Link paylaşıldığında mesaj otomatik olarak silinmektedir.

Sohbet bölümlerinde o sohbete özel kuralları (küfür, link paylaşımı, reklam, siyasi içerik vb.) denetleyen moderatörler bulunmaktadır ve genellikle moderatörlerde link paylaşma yetkisi vardır. Bu aşamada hem moderatörlere hem de moderatörler aracılığıyla yayıncılara ulaşılmaya çalışılmıştır. Paylaşmayı kabul eden yayınların sohbet bölümünde link paylaşılmıştır. Ancak sohbet bölümü çok hızlı akan bir bölümdür. Bu sebeple genellikle bir paylaşımda az sayıda katılımcıya ulaşılabilmiştir. Hem daha çok katılımcıya ulaşabilmek hem de farklı yayınları izleyenlere ulaşabilmek amacıyla veri toplamak için çok sayıda yayının moderatörleriyle görüşülerek katılımcılara ulaşılmaya çalışılmıştır.

Üçüncü olarak da yayıncıların Discord sunucuları aracılığıyla katılımcılara ulaşılmaya çalışılmıştır. Discord her türlü topluluğa hitap eden ancak temelde video oyunu oynayan kullanıcılar için geliştirilen yazılı ve sesli bir iletişim kanalıdır (Wikipedia, 2020). Discord sunucularında çeşitli konular için oluşturulmuş özel ya da genel kanallar bulunmaktadır. Özel kanallar belirli nitelikte kişiler için oluşturulmuş kanallardır, örneğin aboneler, moderatörler vb. Discord sunucuları üzerinden toplanan veriler genel kanallar üzerinden toplanmıştır. Bazı sunucularda link paylaşma kanalı yer almaktadır, bu kanallarda tarafımda paylaşılmıştır. Ancak link paylaşma kanallarına çok sık girilmediği için genel sohbet bölümlerinde paylaşılması daha çok katılımcıya ulaşılması için gerekli görülmüştür. Ancak hemen hemen tüm sunucularda yer alan genel sohbet bölümlerinin kuralları gereği link paylaşılması yasaktır. Bu sebeple Discord moderatörleriyle iletişime geçilmiş ve katılımcılara ulaşma konusunda destekleri talep edilmiştir. Kabul eden moderatörler aracılığıyla paylaşım yapılmış ve katılımcıların bir kısmına da bu şekilde ulaşılmıştır.

Son olarak da oyun izlemeyen ve oynamayan katılımcılara ulaşmak amacıyla lise ve üniversite öğrencilerine ulaşılmaya çalışılmıştır. Bunun için bu eğitim seviyelerinde öğrenim görmekte olan kişilere link iletilmiş ve çevreleriyle paylaşmaları istenmiştir.

Verilerin Kodlanması

Kişisel Bilgi Formunda yer alan “Hangi tür video oyunları izliyorsunuz?”, “İzlediğiniz video oyunlar nelerdir?”, “Hangi tür video oyunları oynuyorsunuz?” ve “Oynadığınız video oyunlar nelerdir?” soruları ile “Günde ortalama kaç saat video oyun izliyorsunuz?” ve “Günde ortalama kaç saat video oyun oynuyorsunuz?” sorularına verilen cevaplar analize dâhil edilmeden önce kodlanmıştır. Yapılan kodlamalara ilişkin bilgiler bu bölümde yer almaktadır:

Oyun Türü Kodlaması

Kişisel Bilgi Formu aracılığıyla katılımcılara “Hangi tür video oyunları izliyorsunuz?” ve “Hangi tür video oyunları oynuyorsunuz?” soruları sorulmuştur. Bu sorular için oluşturulan seçenekler için TwitchTV’nin oyun kategorizasyonundan faydalanılmıştır. Katılımcılara aynı zamanda “İzlediğiniz video oyunlar nelerdir?” ve “Oynadığınız video oyunlar nelerdir?” soruları da yöneltilmiştir. Bu sorular için oluşturulan seçenekler de belirlenen kategorilerde en çok izlenen ve oynanan oyunları içermektedir. Bununla birlikte belirtilen bu sorular için “Diğer (Belirtiniz)” seçeneği de eklenmiştir. Bu sorular için katılımcılar tarafından birden fazla seçenek işaretlenebilmektedir. Bu sebeple aynı soru için çok farklı sayıda cevaplar ortaya çıkmıştır. Bu cevaplar şiddet içerikli video oyunlar, stratejik oyunlar ve diğer olarak kodlanmıştır. Oyun türlerinin belirlenmesinde öncelikli olarak başlangıçta kullanılan TwitchTV kategorileri temel alınmıştır. Bu kategorilerde yer alan strateji ve MOBA türündeki oyunlar stratejik oyun kategorisinde kodlanmıştır. Şiddet içerikli oyunların belirlenmesinde ise Gentile ve Anderson (2003)’ın çalışması kaynak alınmıştır. Gentile ve Anderson (2003)’a göre;

- Oyunun başkalarına zarar vermeye çalışan bazı karakterleri içermesi,
- Bu durumun 30 dakikada bir veya ikiden daha fazla olması,
- Zararın herhangi bir şekilde ödüllendirilmesi,
- Zararın esprili gösterilmesi,

- Şiddet içermeyen çözümlerin olmaması ya da şiddet içeren çözümlerden daha az eğlenceli olması ve
- Şiddetin gerçekçi sonuçlarının oyunda olmaması

durumlarından iki veya daha fazlasının oyunda görülmesi oyunun şiddet içerikli olduğunu göstermektedir.

Oyunların şiddet içerikli olup olmadığını belirlemek için katılımcıların belirttiği oyunların içerikli incelenmiş, oyunların nasıl oynandığı ve ne içerdiğine yönelik içerikler okunmuş ve videolar izlenmiştir. Daha sonra Gentile ve Anderson'ın (2003) çalışması kaynak alınarak şiddet içerikli oyunlar belirlenmiştir.

Süreyle İlişkin Kodlama

Kişisel bilgi formu aracılığıyla katılımcılara günde ne kadar süre ile video oyun oynadıkları ve izledikleri sorulmuştur. Verilen cevaplar iki saatlik aralıkları içerecek şekilde sınıflandırılmıştır.

Verilerin Analizi

Veriler analize hazır hale getirildikten sonra SPSS 25 paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Araştırma sorularının yanıtlamak için verilere çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde çalışmada elde edilen bulgular, araştırma soruları özelinde ele alınmıştır.

Video Oyunları İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular

Bu araştırma kapsamında ilk olarak video oyunları farklı izleme ve oynama durumlarına sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamalarının istatistiksel olarak anlamli bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığı sorusunun yanıtı aranmıştır. Bu soruya yanıt verebilmek için çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları ve standart sapmaları Tablo 4’te verilmiştir. Çift yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 4

Oyun izleme ve oynama durumlarına göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları

İzleme Durumu	Oynama Durumu	FSO $\pm$ SS	DO $\pm$ SS	ÖO $\pm$ SS	SSO $\pm$ SS	TPO $\pm$ SS	N
Video oyun izleyen	Video oyun oynayan	13,94 $\pm$ 4,60	16,38 $\pm$ 5,45	10,86 $\pm$ 4,28	9,97 $\pm$ 3,35	51,15 $\pm$ 13,54	714
	Video oyun oynamayan	13,38 $\pm$ 3,64	17,25 $\pm$ 6,47	11,04 $\pm$ 3,89	9,60 $\pm$ 3,09	51,27 $\pm$ 12,91	73
	Toplam	13,89 $\pm$ 4,52	16,46 $\pm$ 5,56	10,87 $\pm$ 4,24	9,94 $\pm$ 3,33	51,16 $\pm$ 13,47	787
Video oyun izlemeyen	Video oyun oynayan	13,08 $\pm$ 4,60	14,90 $\pm$ 4,81	10,44 $\pm$ 3,93	9,17 $\pm$ 3,21	47,58 $\pm$ 12,73	48
	Video oyun oynamayan	12,82 $\pm$ 4,57	16,33 $\pm$ 5,85	11,08 $\pm$ 4,45	9,35 $\pm$ 3,07	49,58 $\pm$ 14,68	118
	Toplam	12,90 $\pm$ 4,56	15,92 $\pm$ 5,60	10,90 $\pm$ 4,30	9,30 $\pm$ 3,10	49,01 $\pm$ 14,13	166

*FSO: Fiziksel Saldırganlık ortalaması DO: Düşmanlık ortalaması ÖO: Öfke ortalaması
SSO: Sözel Saldırganlık ortalaması TPO: Toplam Puan Ortalaması

Tablo'da görüldüğü üzere video oyun izleyen ve oynayanların saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalaması $\bar{x}$ =13,94, ss=4,6; düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =16,38, ss=5,45; öfke boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =10,86, ss=4,28; sözel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =9,97, ss=3,35; toplam puan ortalamaları ise $\bar{x}$ =51,15, ss=13,54'tür.

Video oyun izleyen ancak oynamayan katılımcıların saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalaması $\bar{x}$ =13,38, ss=3,64; düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =17,25, ss=6,47; öfke boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =11,04, ss=3,89; sözel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}$ =9,6, ss=3,09; toplam puan ortalamaları ise $\bar{x}$ =51,27, ss=12,91'dir.

Oyun oynama durumundan bağımsız olarak video oyun izleyen katılımcıların tümü ele alındığında ise saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamasının $\bar{x}$ =13,89, ss=4,52; düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}$ =16,46, ss=5,56; öfke boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}$ =10,87, ss=4,24; sözel

saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}=9,94$, $ss=3,33$; toplam puan ortalamalarının ise $\bar{x}=51,16$, $ss=13,48$ olduğu görülmektedir.

Video oyun izlemeyen ve oynamayan katılımcıların saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}=12,82$, $ss=4,57$; düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}=16,33$, $ss=5,85$; öfke boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}=11,08$, $ss=4,45$; sözel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}=9,35$, $ss=3,07$; toplam puan ortalamaları ise $\bar{x}=49,58$, $ss=14,68$ 'dir.

Yine video oyun oynayıp oynamama durumundan bağımsız olarak video oyun izlemeyenlerin saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamalarına bakıldığında ise; katılımcıların saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}=12,9$, $ss=4,56$; düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}=15,92$, $ss=5,6$; öfke boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}=10,9$, $ss=4,3$; sözel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x}=9,3$, $ss=3,1$; toplam puan ortalamalarının ise $\bar{x}=49,01$, $ss=14,14$ olduğu görülmektedir.

Katılımcıların puan ortalamaları incelendiğinde video oyun izleyenlerin saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının izlemeyenlerin ortalamalarından yüksek olduğu görülmektedir. Puan ortalamalarında görülen farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek için yapılan çift yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5

Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumlarına göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları

Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	F	p
Fiziksel Saldırganlık	İzleme Durumu	45,09	2,19	0,13
	Oynama Durumu	14,94	0,72	0,39
	İzleme ve Oynama Durumu	1,92	0,09	0,76
Düşmanlık	İzleme Durumu	129,68	4,19	0,04*
	Oynama Durumu	119,30	3,85	0,05
	İzleme ve Oynama Durumu	7,25	0,23	0,62
Öfke	İzleme Durumu	3,16	0,17	0,67
	Oynama Durumu	15,61	0,86	0,35
	İzleme ve Oynama Durumu	4,80	0,26	0,60
Sözel Saldırganlık	İzleme Durumu	25,39	2,33	0,12
	Oynama Durumu	0,81	0,07	0,78
	İzleme ve Oynama Durumu	6,84	0,62	0,42
Toplam Saldırganlık Puanı	İzleme Durumu	621,04	3,35	0,06
	Oynama Durumu	102,14	0,55	0,45
	İzleme ve Oynama Durumu	79,00	0,42	0,51

*p<0.05 **p<0.01

Tablo 5'te görüldüğü üzere katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puanların ortalamaları, düşmanlık alt boyutu dışında video oyun izleyip izlemelerine, oynayıp oynamamalarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Yine izleme ve oynama durumları birlikte ele alındığında da tüm alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Ancak video oyun izleyen katılımcıların düşmanlık alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarının video oyun izlemeyen katılımcıların puanlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmektedir ($p<0.05$).

Video Oyun İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Cinsiyetlerine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular

Çalışma kapsamında farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark gösterip göstermediğinin cevabı aranmıştır. Cevaba ulaşmak için çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları ve standart sapmaları kadın ve erkek katılımcılar için ayrı ayrı Tablo 6’da verilmiştir. Çift yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 6

Oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyete göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları

Grup kategorisi	Cinsiyet	FSO ± SS	DO ± SS	ÖO ± SS	SSO ± SS	TPO ± SS	N
Video oyun izleyen ve oynayanlar	Kadın	14,25 ± 5,20	17,23 ± 5,60	12,80 ± 4,86	10,65 ± 3,59	54,91 ± 14,87	93
	Erkek	13,89 ± 4,51	16,25 ± 5,42	10,57 ± 4,11	9,87 ± 3,31	50,58 ± 13,24	621
	Toplam	13,94 ± 4,60	16,38 ± 5,45	10,86 ± 4,28	9,97 ± 3,35	51,15 ± 13,54	714
Video oyun izleyen ancak oynamayanlar	Kadın	13,14 ± 3,18	16,67 ± 6,12	12,14 ± 2,72	10,24 ± 2,27	52,19 ± 11,26	21
	Erkek	13,48 ± 3,83	17,48 ± 6,64	10,60 ± 4,22	9,35 ± 3,34	50,90 ± 13,60	52
	Toplam	13,38 ± 3,64	17,25 ± 6,47	11,04 ± 3,89	9,60 ± 3,09	51,27 ± 12,91	73
Video oyun izlemeyen ancak oynamayanlar	Kadın	12,15 ± 4,03	15,19 ± 5,13	10,77 ± 3,86	8,38 ± 3,45	46,50 ± 13,09	26
	Erkek	14,18 ± 5,06	14,55 ± 4,50	10,05 ± 4,07	10,09 ± 2,70	48,86 ± 12,46	22
	Toplam	13,08 ± 4,60	14,90 ± 4,81	10,44 ± 3,93	9,17 ± 3,21	47,58 ± 12,73	48
Video oyun izlemeyen ve oynamayanlar	Kadın	12,63 ± 4,55	16,37 ± 5,90	11,08 ± 4,43	9,22 ± 3,05	49,3 ± 15,054	105
	Erkek	14,38 ± 4,61	16,00 ± 5,70	11,15 ± 4,82	10,38 ± 3,15	51,92 ± 11,44	13
	Toplam	12,82 ± 4,57	16,33 ± 5,85	11,08 ± 4,45	9,35 ± 3,07	49,58 ± 14,68	118
Toplam	Kadın	13,24 ± 4,71	16,60 ± 5,73	11,79 ± 4,49	9,76 ± 3,33	51,38 ± 14,73	245
	Erkek	13,88 ± 4,47	16,29 ± 5,51	10,56 ± 4,12	9,85 ± 3,29	50,58 ± 13,20	708
	Toplam	13,71 ± 4,54	16,37 ± 5,56	10,88 ± 4,25	9,83 ± 3,30	50,78 ± 13,60	953

Tabloda görüldüğü üzere video oyun izleyen ve oynayan kadın katılımcıların saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=14,35$, $ss=5,20$;

erkek katılımcılarınsa $\bar{x}=13,89$, $ss=4,51$ 'dir. Bu gruptaki kadın katılımcıların düşmanlık boyutundan aldıkları puan ortalamaları $\bar{x}=17,53$, $ss=5,60$; erkek katılımcıların ortalamaları ise $\bar{x}=16,25$; $ss=5,42$ 'dir. Öfke boyutundan alınan puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=12,80$ $ss=4,86$; erkek katılımcıların puan ortalamalarının ise $\bar{x}=10,57$, $ss=4,11$ olduğu görülmektedir. Kadın katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalamaları $\bar{x}=10,65$, $ss=3,59$ iken, erkek katılımcıların ortalamaları $\bar{x}=9,87$, $ss=3,31$ 'dir. Saldırganlık ölçeğinden alınan toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=54,91$, $ss=14,87$; erkek katılımcıların puan ortalamalarının ise $\bar{x}=50,58$, $ss=13,24$ olduğu görülmektedir.

Video oyun izleyen ancak oynamayan grupta yer alan kadın ve erkek katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutların ve toplamından aldıkları puanların ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının $\bar{x}=13,14$, $ss=3,18$; erkek katılımcılarınsa $\bar{x}=13,48$, $ss=3,83$ olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutundan alınan puanlara bakıldığında ise kadınların puan ortalamalarının $\bar{x}=16,67$, $ss=6,12$; erkeklerin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=17,48$, $ss=6,64$ olduğu görülmektedir. Kadın katılımcılarda öfke puan ortalaması $\bar{x}=12,14$, $ss=2,72$ iken erkek katılımcılarda bu ortalama $\bar{x}=10,60$, $ss=4,22$ şeklindedir. Sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise ortalamanın kadınlarda $\bar{x}=10,24$, $ss=2,27$; erkeklerde ise $\bar{x}=9,35$, $ss=3,34$ olduğu görülmektedir. Saldırganlık ölçeğinden alınan toplam puanlara bakıldığında ise kadın katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=52,19$, $ss=11,26$ iken erkek katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=50,90$, $ss=13,60$ 'tır.

Video oyun izlemeyen ancak oynayan katılımcıların cinsiyetlerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldığı puan ortalamasının $\bar{x}=12,15$, $ss=4,03$; erkek katılımcıların puan ortalamasının ise $\bar{x}=14,18$, $ss=5,06$ olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutunda ise kadınların puan ortalamaları $\bar{x}=15,19$, $ss=5,13$; erkeklerin puan ortalamaları $\bar{x}=14,55$, $ss=4,50$ 'dir. Bu grupta yer alan katılımcıların öfke boyutundan aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcılarda ortalamanın $\bar{x}=10,77$,

ss=3,86; erkek katılımcılarda ise $\bar{x}=10,05$, ss=4,07 olduğu görülmektedir. Kadın katılımcıların sözel saldırganlık boyutundan aldığı puan ortalaması $\bar{x}=8,38$, ss=3,45 iken erkek katılımcıların bu boyuttan aldığı puan ortalaması $\bar{x}=10,09$, ss=2,70'tir. Toplam saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=46,50$, ss=13,09; erkek katılımcıların puan ortalamalarının ise $\bar{x}=48,86$, ss=12,46 olduğu görülmektedir.

Video oyun izlemeyen ve oynamayan katılımcılara bakıldığında fiziksel saldırganlık alt boyutundan alınan puan ortalamalarının kadın katılımcılar için $\bar{x}=12,63$, ss=4,55; erkek katılımcılar için $\bar{x}=14,38$, ss=4,61 olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutunda ise kadın katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=16,37$, ss=5,90; erkek katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=16,00$ ss=5,70'dir. Öfke boyutuna bakıldığında ise kadınların puan ortalamalarının $\bar{x}=11,08$, ss=4,43 olduğu, erkeklerin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=11,15$, ss=4,82 olduğu görülmektedir. Kadın katılımcıların sözel saldırganlık boyutundan aldıkları puanların ortalaması $\bar{x}=9,22$, ss=3,05 iken, erkek katılımcıların puan ortalaması $\bar{x}=10,38$, ss=3,15'tir. Bu grupta yer alan katılımcıların saldırganlık ölçeğinden aldıkları toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise kadın katılımcıların toplam puan ortalamasının $\bar{x}=49,30$, ss=15,05; erkek katılımcılarınsa $\bar{x}=51,92$, ss=11,44 olduğu görülmektedir.

Video oyun izleme ve oynama durumlarından bağımsız olarak tüm katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında, bu araştırmaya katılan kadınların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının $\bar{x}=13,24$, ss=4,71; erkeklerinse $\bar{x}=13,88$, ss=4,47 olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutunda ise kadın katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=16,6$, ss=5,73; erkek katılımcıların puan ortalamalarının ise $\bar{x}=16,29$, ss=5,51 olduğu görülmektedir. Bir diğer boyut olan öfke alt boyutunun puan ortalamalarına bakıldığında kadınlarda $\bar{x}=11,79$, ss=4,49; erkeklerde ise $\bar{x}=10,56$, ss=4,12'dir. Sözel saldırganlık alt boyutunda ise kadın katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=9,76$, ss=3,33; erkek katılımcıların puan ortalamaları $\bar{x}=9,85$, ss=3,29'dur. Araştırmaya katılan kadınların toplam saldırganlık puan ortalamalarına

bakıldığında ise $\bar{x}=51,38$, $ss=14,73$; erkek katılımcıların toplam saldırganlık puan ortalamasının ise $\bar{x}=50,58$, $ss=13,20$ olduğu görülmektedir.

Buna göre video oyun oynayan ve izleyen grupta yer alan kadınlar ile video oyun izleyen ancak oynamayan grupta yer alan kadınların saldırganlık puan ortalamalarının erkeklerin puan ortalamalarından yüksek olduğu görülmektedir. Bununla birlikte bazı gruplarda yer alan katılımcı sayılarının düşük olduğu görülmektedir. Bu sebeple bu gruplarda yer alan verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerine bakılmıştır. Yapılan analizlerde basıklık ve çarpıklık değerlerinin +2 ile -2 arasında yer aldığı görülmüştür. Buna göre veriler normal dağılım göstermektedir. Katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının video oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğine yönelik çift yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

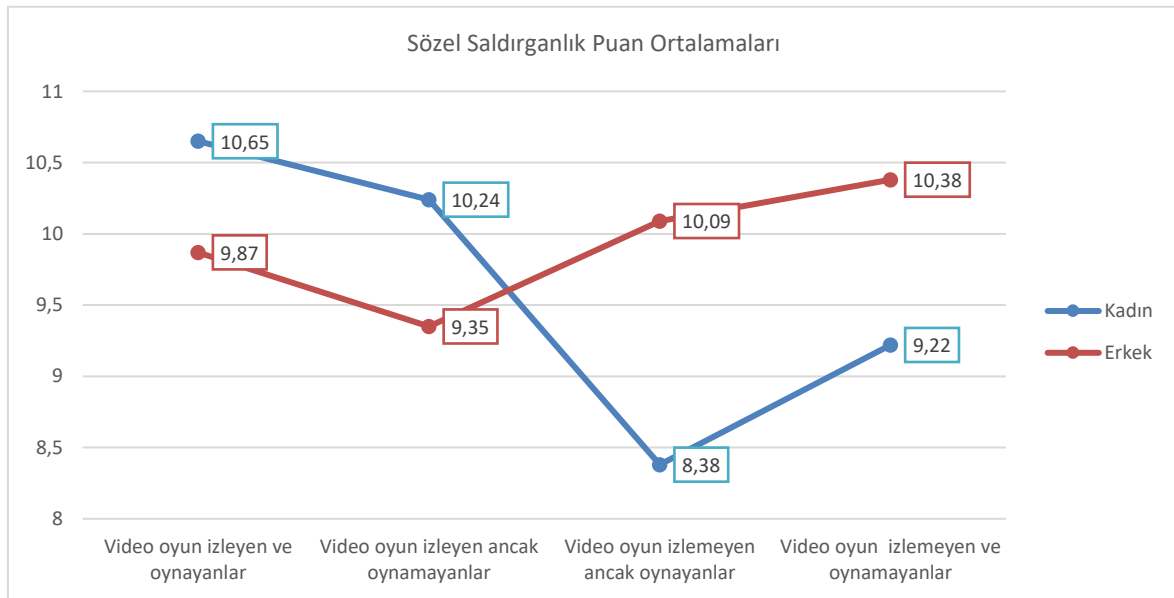
Tablo 7

Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyetlerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları

Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	20,09	0,97	0,40
	Cinsiyet	56,80	2,76	0,09
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu*Cinsiyet	31,03	1,51	0,21
Düşmanlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	56,27	1,81	0,14
	Cinsiyet	5,55	0,17	0,67
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu*Cinsiyet	13,79	0,44	0,72
Öfke	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	24,84	1,40	0,24
	Cinsiyet	78,39	4,41	0,03*
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu*Cinsiyet	23,47	1,32	0,26
Sözel Saldırganlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	17,46	1,61	0,18
	Cinsiyet	5,84	0,54	0,46
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu*Cinsiyet	31,92	2,95	0,03*
Toplam Saldırganlık Puanı	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	388,34	2,11	0,09
	Cinsiyet	1,57	0,00	0,92
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu*Cinsiyet	292,79	1,59	0,19

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 7’de görüldüğü üzere katılımcıların saldırganlık ölçeğın alt boyutları olan fiziksel saldırganlık ve düşmanlıktan aldıkları puan ortalamaları ile toplam puan ortalamaları cinsiyetlerine göre, video oyun izleme ve oynama durumlarına göre ve cinsiyet ile video oyun izleme ve oynama durumunun etkileşimine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Öfke boyutunda ise katılımcıların puan ortalamaları video oyun izleme ve oynama durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmazken, cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu, kadın katılımcıların öfke boyutundan aldıkları puan ortalamalarının erkek katılımcıların puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Sözel saldırganlık boyutunda ise katılımcıların puan ortalamaları video oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmazken cinsiyet ile video oyun izleme ve oynama durumunun ortak etkileşiminde istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya çıkmaktadır ($p<0.05$). Buna göre video oyun oynayan ancak izlemeyen grupta yer alan erkeklerin sözel saldırganlık puan ortalamaları, kadınların puan ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksektir (Şekil 1).



Şekil 1. Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ve cinsiyetlerine göre sözel saldırganlık puan ortalamaları

Video Oyunları İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Eğitim Durumlarına Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular

Çalışma kapsamında farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına sahip katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının eğitim seviyesine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark gösterip göstermediğinin cevabı aranmıştır. Cevaba ulaşmak için çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların farklı video oyun izleme ve oynama durumlarına göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları ve standart sapmaları lise ve üniversite öğrencileri için ayrı ayrı Tablo 8’de verilmiştir. Çift yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 8

Oyun izleme ve oynama durumları ile cinsiyete göre katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları

Grup kategorisi	Eğitim Seviyesi	FSO ± SS	DO ± SS	ÖO ± SS	SSO ± SS	TPO ± SS	N
Video oyun izleyen ve oynayanlar	Lise Öğr.	14,16 ± 4,64	16,59 ± 5,50	10,98 ± 4,31	10,05 ± 3,33	51,79 ± 13,25	387
	Üni. Öğr.	13,67 ± 4,54	16,13 ± 5,40	10,71 ± 4,24	9,88 ± 3,39	50,39 ± 13,84	327
	Toplam	13,94 ± 4,60	16,38 ± 5,45	10,86 ± 4,28	9,97 ± 3,35	51,15 ± 13,54	714
Video oyun izleyen ancak oynamayanlar	Lise Öğr.	13,23 ± 3,19	17,19 ± 6,44	10,84 ± 3,46	9,91 ± 2,98	51,16 ± 12,33	43
	Üni. Öğr.	13,60 ± 4,24	17,33 ± 6,61	11,33 ± 4,49	9,17 ± 3,23	51,43 ± 13,90	30
	Toplam	13,38 ± 3,64	17,25 ± 6,47	11,04 ± 3,89	9,60 ± 3,09	51,27 ± 12,91	73
Video oyun izlemeyen ancak oynayanlar	Lise Öğr.	13,52 ± 5,24	15,35 ± 5,27	10,45 ± 4,20	9,26 ± 3,08	48,58 ± 14,03	31
	Üni. Öğr.	12,29 ± 3,11	14,06 ± 3,83	10,41 ± 3,51	9,00 ± 3,53	45,76 ± 10,05	17
	Toplam	13,08 ± 4,60	14,90 ± 4,81	10,44 ± 3,93	9,17 ± 3,21	47,58 ± 12,73	48
Video oyun izlemeyen ve oynamayanlar	Lise Öğr.	12,91 ± 4,90	16,40 ± 6,03	10,84 ± 4,66	9,09 ± 3,21	49,25 ± 15,88	77
	Üni. Öğr.	12,66 ± 3,91	16,20 ± 5,59	11,54 ± 4,05	9,83 ± 2,74	50,22 ± 12,27	41
	Toplam	12,82 ± 4,57	16,33 ± 5,85	11,08 ± 4,45	9,35 ± 3,07	49,58 ± 14,68	118
Toplam	Lise Öğr.	13,87 ± 4,63	16,54 ± 5,64	10,92 ± 4,28	9,86 ± 3,28	51,19 ± 13,64	538
	Üni. Öğr.	13,51 ± 4,42	16,14 ± 5,47	10,82 ± 4,21	9,79 ± 3,32	50,26 ± 13,56	415
	Toplam	13,71 ± 4,54	16,37 ± 5,56	10,88 ± 4,25	9,83 ± 3,30	50,78 ± 13,60	953

Tabloda görüldüğü üzere video oyun izleyen ve oynayan lise öğrencilerinin saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=14,16$, $ss=4,64$; üniversite öğrencilerininse $\bar{x}=13,67$, $ss=4,54$ 'tür. Düşmanlık alt boyutunda ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=176,59$, $ss=5,50$ iken üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=16,13$; $ss=5,40$ 'tır. Öfke boyutundan alınan puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamalarının $\bar{x}=10,98$, $ss=4,31$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=10,71$, $ss=4,24$ olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin sözel saldırganlık puan ortalamaları $\bar{x}=10,05$, $ss=3,33$ iken, üniversite öğrencilerinin ortalamaları $\bar{x}=9,88$, $ss=3,39$ 'dur. Saldırganlık ölçeğinden alınan toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamalarının $\bar{x}=51,79$, $ss=13,25$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=50,39$, $ss=13,84$ olduğu görülmektedir.

Video oyun izleyen ancak oynamayan grupta yer alan katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutların ve toplamından aldıkları puanların ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının $\bar{x}=13,23$, $ss=3,19$; üniversite öğrencilerininse $\bar{x}=13,60$, $ss=4,24$ olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutundan alınan puanlara bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=17,19$, $ss=6,44$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları ise $\bar{x}=17,33$, $ss=6,61$ 'dir. Lise öğrencilerinde öfke puan ortalaması $\bar{x}=10,84$, $ss=3,46$ iken üniversite öğrencilerinde bu ortalama $\bar{x}=11,33$, $ss=4,49$ şeklindedir. Sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise ortalamaların lise öğrencilerinde $\bar{x}=9,91$, $ss=2,98$; üniversite öğrencilerinde ise $\bar{x}=9,17$, $ss=3,23$ olduğu görülmektedir. Saldırganlık ölçeğinden alınan toplam puanlara bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=51,16$, $ss=12,33$ iken üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=51,43$, $ss=13,90$ 'dır.

Video oyun izlemeyen ancak oynayan katılımcıların eğitim seviyelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldığı puan ortalamasının $\bar{x}=13,52$, $ss=5,24$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamasının ise $\bar{x}=12,29$, $ss=3,11$ olduğu

görülmektedir. Düşmanlık alt boyutunda ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=15,35$, $ss=5,27$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=14,06$, $ss=3,83$ 'tür. Bu grupta yer alan katılımcıların öfke boyutundan aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamasının $\bar{x}=10,45$, $ss=4,20$; üniversite öğrencilerinin $\bar{x}=10,41$, $ss=3,51$ olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin sözel saldırganlık boyutundan aldığı puan ortalaması $\bar{x}=9,26$, $ss=3,08$ iken üniversite öğrencilerinin bu boyuttan aldığı puan ortalaması $\bar{x}=9,00$, $ss=3,53$ 'tür. Toplam saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamalarının $\bar{x}=48,58$, $ss=14,03$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=45,76$, $ss=10,05$ olduğu görülmektedir.

Video oyun izlemeyen ve oynamayan katılımcılara bakıldığında fiziksel saldırganlık alt boyutundan alınan puan ortalamalarının lise öğrencileri için $\bar{x}=12,91$, $ss=4,90$; üniversite öğrencileri için $\bar{x}=12,66$, $ss=3,91$ olduğu görülmektedir. Düşmanlık alt boyutunda ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=16,4$, $ss=6,03$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=16,2$, $ss=5,59$ 'dur. Öfke boyutuna bakıldığında ise lise öğrencilerinin puan ortalamalarının $\bar{x}=10,84$, $ss=4,66$ olduğu, üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=11,54$, $ss=4,05$ olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin sözel saldırganlık boyutundan aldıkları puanların ortalaması $\bar{x}=9,09$, $ss=3,21$ iken, üniversite öğrencilerinin puan ortalaması $\bar{x}=9,83$, $ss=2,74$ 'tür. Bu gruptaki katılımcıların saldırganlık ölçeğinden aldıkları toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise lise öğrencilerinin toplam puan ortalamasının $\bar{x}=49,25$, $ss=15,88$; üniversite öğrencilerinin $\bar{x}=50,22$, $ss=12,27$ olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılanların tümünün saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında, bu araştırmaya katılan lise öğrencilerinin fiziksel saldırganlık puan ortalamaları $\bar{x}=13,87$, $ss=4,63$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları ise $\bar{x}=13,51$, $ss=4,42$ 'dir. Düşmanlık alt boyutunda ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=16,54$, $ss=5,64$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları ise $\bar{x}=16,14$, $ss=5,47$ 'dir. Bir diğer boyut olan öfke alt boyutunun puan ortalamalarına bakıldığında lise öğrencilerinde ortalamasının $\bar{x}=10,92$, $ss=4,28$; üniversite öğrencilerinde ise $\bar{x}=10,82$, $ss=4,21$ olduğu

görülmektedir. Sözel saldırganlık alt boyutunda ise lise öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=9,86$, $ss=3,28$; üniversite öğrencilerinin puan ortalamaları $\bar{x}=9,79$, $ss=3,31$ 'dir. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin toplam saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise $\bar{x}=51,19$, $ss=13,64$; üniversite öğrencilerinin toplam saldırganlık puan ortalamasının ise $\bar{x}=50,26$, $ss=13,56$ olduğu görülmektedir.

Buna göre katılımcıların puan ortalamaları birbirine oldukça yakındır. Ancak video oyun izlemeyen ancak oynayan grupta yer alan hem lise hem de üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarının diğer gruplardaki katılımcılardan düşük olduğu görülmektedir. Katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının video oyun izleme ve oynama durumları ile eğitim seviyelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğine yönelik çift yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9

Katılımcıların video oyun izleme ve oynama durumları ile eğitim seviyelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları

Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	52,16	2,53	0,05
	Eğitim Seviyesi	13,30	0,64	0,42
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu* Eğitim Seviyesi	6,52	0,31	0,81
Düşmanlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	59,12	1,90	0,12
	Eğitim Seviyesi	17,25	0,55	0,45
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu* Eğitim Seviyesi	5,19	0,16	0,91
Öfke	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	7,67	0,42	0,73
	Eğitim Seviyesi	3,99	0,22	0,63
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu* Eğitim Seviyesi	9,52	0,52	0,66
Sözel Saldırganlık	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	18,45	1,69	0,16
	Eğitim Seviyesi	1,00	0,09	0,76
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu* Eğitim Seviyesi	9,09	0,83	0,47
Toplam Saldırganlık Puanı	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu	258,08	1,39	0,24
	Eğitim Seviyesi	46,25	0,25	0,61
	Video Oyun İzleme ve Oynama Durumu* Eğitim Seviyesi	65,27	0,35	0,78

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 9'da görüldüğü üzere katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutları olan fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık ile ölçeğin toplamından aldıkları puan

ortalamaları eğitim seviyelerine göre, video oyun izleme ve oynama durumlarına göre ve eğitim seviyesi ile video oyun izleme ve oynama durumunun etkileşimine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının Oynanan Oyun Türü ve Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında video oyun oynayan katılımcıların aldıkları puan ortalamalarının oynanan oyun türü ve oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığının yanıtı aranmıştır. Bu soruyu yanıtlamak için çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların oynadıkları video oyun türüne ve oynama süresine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları ve standart sapmaları Tablo 10'da verilmiştir. Çift yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 10

Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutları ile toplamından aldıkları puan ortalamaları

Grup kategorisi	Oynama Süresi	FSO $\pm$ SS	DO $\pm$ SS	ÖO $\pm$ SS	SSO $\pm$ SS	TPO $\pm$ SS	N
Şiddet içerikli oynayan	0-2 saat	13,39 $\pm$ 5,08	15,60 $\pm$ 4,66	10,58 $\pm$ 4,77	9,29 $\pm$ 3,32	48,86 $\pm$ 14,88	84
	2-4 saat	13,39 $\pm$ 3,83	15,73 $\pm$ 5,12	10,28 $\pm$ 3,33	9,13 $\pm$ 2,82	48,54 $\pm$ 10,58	82
	4 saat +	15,61 $\pm$ 6,01	18,29 $\pm$ 6,35	12,24 $\pm$ 5,21	10,53 $\pm$ 3,95	56,67 $\pm$ 17,64	66
	Toplam	14,02 $\pm$ 5,06	16,41 $\pm$ 5,45	10,95 $\pm$ 4,52	9,59 $\pm$ 3,39	50,97 $\pm$ 14,81	232
Stratejik oynayan	0-2 saat	13,30 $\pm$ 3,83	16,42 $\pm$ 5,36	10,95 $\pm$ 3,82	10,4 $\pm$ 3,29	51,07 $\pm$ 11,09	57
	2-4 saat	13,60 $\pm$ 3,88	15,88 $\pm$ 5,26	11,04 $\pm$ 4,28	10,29 $\pm$ 2,95	50,81 $\pm$ 11,91	52
	4 saat +	13,28 $\pm$ 3,90	16,14 $\pm$ 4,96	10,98 $\pm$ 4,17	10,12 $\pm$ 3,28	50,51 $\pm$ 10,66	43
	Toplam	13,39 $\pm$ 3,84	16,16 $\pm$ 5,18	10,99 $\pm$ 4,05	10,28 $\pm$ 3,16	50,82 $\pm$ 11,19	152
Her iki türü de oynayan	0-2 saat	14,32 $\pm$ 4,25	15,69 $\pm$ 4,90	10,63 $\pm$ 3,65	10,13 $\pm$ 2,83	50,77 $\pm$ 11,56	75
	2-4 saat	13,90 $\pm$ 4,44	15,82 $\pm$ 5,13	9,99 $\pm$ 4,02	10,02 $\pm$ 3,37	49,73 $\pm$ 12,84	153
	4 saat +	13,96 $\pm$ 4,94	17,03 $\pm$ 6,14	11,45 $\pm$ 4,47	9,92 $\pm$ 3,70	52,36 $\pm$ 15,14	148
	Toplam	14,01 $\pm$ 4,60	16,27 $\pm$ 5,53	10,69 $\pm$ 4,18	10,00 $\pm$ 3,40	50,97 $\pm$ 13,58	376
Toplam	0-2 saat	13,69 $\pm$ 4,49	15,85 $\pm$ 4,92	10,69 $\pm$ 4,15	9,87 $\pm$ 3,17	50,11 $\pm$ 12,83	216
	2-4 saat	13,70 $\pm$ 4,17	15,81 $\pm$ 5,13	10,26 $\pm$ 3,89	9,82 $\pm$ 3,17	49,59 $\pm$ 12,05	287
	4 saat +	14,27 $\pm$ 5,14	17,21 $\pm$ 6,03	11,57 $\pm$ 4,63	10,11 $\pm$ 3,69	53,16 $\pm$ 15,30	257
	Toplam	13,89 $\pm$ 4,61	16,29 $\pm$ 5,43	10,83 $\pm$ 4,26	9,93 $\pm$ 3,35	50,94 $\pm$ 13,52	760

Tablo 10 incelendiğinde şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında oynayanların fiziksel saldırganlık puanı ortalamalarının $\bar{x}$ =13,39, ss=5,07; 2 ile 4 saat arası oynayanların puan ortalamalarının $\bar{x}$ =13,39, ss=4,82; 4 saatten fazla oynayanların puan ortalamalarının ise $\bar{x}$ =15,61, ss=6,01 olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun oynayan tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamaları ise $\bar{x}$ =14,02, ss=5,05'tir. Stratejik oyun oynayanlardan 0-2 saat arası oynayanların puan ortalaması $\bar{x}$ =13,30, ss=3,82 iken, 2-4 saat arası oynayanların puan ortalaması $\bar{x}$ =13,60, ss=3,88 ve 4 saatten fazla oynayanların puan ortalaması $\bar{x}$ =13,28, ss=3,89'dur. Stratejik oyun oynayan tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}$ =13,39, ss=3,84 olduğu görülmektedir. Her iki türü de oynayan katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise 0-2 saat arası oyun oynayan katılımcıların ortalamasının $\bar{x}$ =14,32, ss=4,24; 2-4 saat arası oynayanların ortalamasının $\bar{x}$ =13,90, ss=4,44; 4 saatten fazla oynayanların ortalamalarınınsa

$\bar{x}=13,96$, $ss=4,94$ olduğu görülmektedir. Oynama saatinden bağımsız olarak her iki türü de oynayanların fiziksel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=14,01$, $ss=4,60$ 'tır. Oyun oynanan türden bağımsız fiziksel saldırganlık puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=13,69$, $ss=4,49$ 'dur. 2 ile 4 saat arası oyun oynayanların fiziksel saldırganlık puan ortalaması $\bar{x}=13,70$, $ss=4,16$ iken 4 saatten fazla oynayanların ortalaması ise $\bar{x}=14,27$, $ss=5,13$ 'tür. Video oyun oynayan tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puanı ortalaması ise $\bar{x}=13,89$, $ss=4,60$ 'tır.

Katılımcıların düşmanlık puan ortalamalarına bakıldığında şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında oynayanların $\bar{x}=15,6$, $ss=4,65$; 2 ile 4 saat arası oynayanların $\bar{x}=15,73$, $ss=5,11$; 4 saatten fazla oynayanlarınsa $\bar{x}=18,29$, $ss=6,34$ olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun oynayan tüm katılımcıların düşmanlık puan ortalamaları ise $\bar{x}=15,41$, $ss=5,45$ 'tir. Stratejik oyun oynayanlardan 0-2 saat arası oynayanların düşmanlık alt ölçeğinden aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=16,42$, $ss=5,35$ iken, 2-4 saat arası oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=15,88$, $ss=5,26$ ve 4 saatten fazla oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=16,14$, $ss=4,95$ 'tir. Stratejik oyun oynayan katılımcıların tamamının düşmanlık puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}=16,16$, $ss=5,18$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de oynayan katılımcıların düşmanlık puan ortalamalarının 0-2 saat arası oyun oynayanlarda $\bar{x}=15,69$, $ss=4,90$; 2-4 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=15,82$, $ss=5,12$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=17,03$, $ss=6,13$ olduğu görülmektedir. Oynama saatinden bağımsız olarak her iki türü de oynayanların düşmanlık puan ortalaması ise $\bar{x}=16,27$, $ss=5,52$ 'dir. Oyun oynanan türden bağımsız düşmanlık puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=15,85$, $ss=4,92$ 'dir. 2 ile 4 saat arası oyun oynayanların düşmanlık puan ortalaması $\bar{x}=15,81$, $ss=5,13$ iken 4 saatten fazla oynayanların ortalaması ise $\bar{x}=17,21$, $ss=6,03$ 'tür. Video oyun oynayan tüm katılımcıların düşmanlık puanı ortalaması ise $\bar{x}=16,29$, $ss=5,43$ 'tür.

Katılımcıların öfke puan ortalamalarına bakıldığında şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında oynayanların ortalamalarının $\bar{x}=10,58$, $ss=4,77$; 2 ile 4 saat arası oynayanların puan ortalamalarının $\bar{x}=10,28$, $ss=3,33$; 4 saatten fazla oynayanların puan ortalamalarının ise

$\bar{x}=12,24$, $ss=5,21$ olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun oynayan tüm katılımcıların öfke puan ortalamaları ise $\bar{x}=10,95$, $ss=4,51$ 'dir. Stratejik oyun oynayanlardan 0-2 saat arası oynayanların öfke alt ölçeğinden aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=10,95$, $ss=3,81$ iken, 2-4 saat arası oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=11,04$, $ss=4,28$ ve 4 saatten fazla oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=10,98$, $ss=4,17$ 'dir. Stratejik oyun oynayan katılımcıların tamamının öfke puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}=10,99$, $ss=4,05$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de oynayan katılımcıların öfke puan ortalamalarının 0-2 saat arası oyun oynayanlarda $\bar{x}=10,63$, $ss=3,65$; 2-4 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=9,99$, $ss=4,02$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=11,45$, $ss=4,47$ olduğu görülmektedir. Oynama saatinden bağımsız olarak her iki türü de oynayanların öfke puan ortalaması ise $\bar{x}=10,69$, $ss=4,17$ 'dir. Oyun oynanan türden bağımsız öfke puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun oynayanların puan ortalaması $\bar{x}=10,69$, $ss=4,17$ iken 2 ile 4 saat arası oyun oynayanların öfke puan ortalaması $\bar{x}=10,26$, $ss=3,89$ 'dur. Dört saatten fazla oynayanların ortalaması ise $\bar{x}=11,57$, $ss=4,63$ 'tür. Video oyun oynayan tüm katılımcıların öfke puanı ortalaması ise $\bar{x}=10,83$, $ss=4,26$ 'dır.

Video oyun oynayan katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında oynayan katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=9,29$, $ss=3,32$; 2-4 saat arası oynayanlarınsa $\bar{x}=9,13$, $ss=2,82$ olduğu görülmektedir. Bu türdeki oyunları 4 saatten fazla oynayanların sözel saldırganlık puan ortalamaları ise $\bar{x}=10,53$, $ss=3,95$ 'tir. Oynama süresinden bağımsız olarak şiddet içerikli oyunları oynayan katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=9,59$, $ss=3,39$ 'dur. Strateji türünde video oyun oynayan katılımcılarda ise sözel saldırganlık puan ortalamaları 0-2 saat oynayanlarda $\bar{x}=10,40$, $ss=3,29$; 2-4 saat oynayanlarda $\bar{x}=10,29$, $ss=2,95$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=10,12$, $ss=3,28$ 'dir. Strateji türünde oyun oynayan tüm katılımcılarda ise bu ortalamanın $\bar{x}=10,28$, $ss=3,16$ olduğu görülmüştür. Hem strateji hem de şiddet içerikli video oyunu oynayan katılımcılarda ise sözel saldırganlık puan ortalaması 0-2 saat oynayanlarda $\bar{x}=10,13$, $ss=2,83$; 2-4 saat oynayanlarda $\bar{x}=10,03$, $ss=3,37$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=9,92$, $ss=3,70$ 'tir. Her iki türü oynayan tüm katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=10,00$ $ss=3,40$ 'tır. Oyun türünden bağımsız olarak

oynanan süreye göre sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise ortalamanın 0-2 saat oynayanlarda $\bar{x}=9,87$, $ss=3,17$; 2-4 saat oynayanlarda $\bar{x}=9,82$, $ss=3,17$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=10,11$, $ss=3,69$ olduğu görülmektedir. Video oyun oynayan tüm katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=9,93$, $ss=3,35$ 'tir.

Katılımcıların saldırganlık toplam puanlarına bakıldığında ise şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arası oynayanların puan ortalamalarının $\bar{x}=48,86$, $ss=14,88$; 2-4 saat arası oynayanların $\bar{x}=48,54$, $ss=10,58$; 4 saatten fazla oynayanlarınsa $\bar{x}=56,57$, $ss=17,64$ olduğu görülmektedir. Oynama süresinden bağımsız şiddet içerikli oyunları oynayanların toplam puan ortalaması ise $\bar{x}=50,97$, $ss=14,81$ 'dir. Strateji oynayanların toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise 0-2 saat arası oynayanların $\bar{x}=51,07$, $ss=11,09$; 2-4 saat arası oynayanların $\bar{x}=50,81$, $ss=11,91$; 4 saatten fazla oynayanların $\bar{x}=50,51$, $ss=10,66$; strateji oynayanların tümününse $\bar{x}=50,82$, $ss=11,19$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de oynayan katılımcıların toplam saldırganlık puan ortalamaları ise 0-2 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=50,77$, $ss=11,56$; 2-4 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=49,73$, $ss=12,84$; 4 saati aşkın süre ile oynayanlarda ise $\bar{x}=52,35$, $ss=15,14$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de oynayan tüm katılımcıların toplam puan ortalaması ise $\bar{x}=50,97$, $ss=13,58$ şeklindedir. Oyun türünden bağımsız toplam saldırganlık puan ortalamaları ise 0-2 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=50,11$, $ss=12,83$; 2-4 saat arası oynayanlarda $\bar{x}=49,59$, $ss=12,05$; 4 saatten fazla oynayanlarda ise $\bar{x}=53,16$, $ss=15,03$ şeklindedir. Video oyun oynayan tüm katılımcıların toplam saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=50,94$, $ss=13,52$ 'dir.

Buna göre şiddet içerikli oyunları 4 saatten fazla oynayan katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları daha az oynayanların ortalamalarından yüksektir. Strateji türünde ve her iki türü de oynayanların puan ortalamaları ise tüm oynama sürelerinde birbirine yakındır. Türden bağımsız bakıldığında ise günde 4 saatten fazla video oyun oynayanların puan ortalamalarının daha az oynayanlardan yüksek olduğu görülmektedir. Bu ortalama farklılıklarının anlamlı bir şekilde farklılaşıp

farklılaşmadığını görmek için çift yönlü varyans analizi yapılmış ve sonuçlar Tablo 11’de gösterilmiştir.

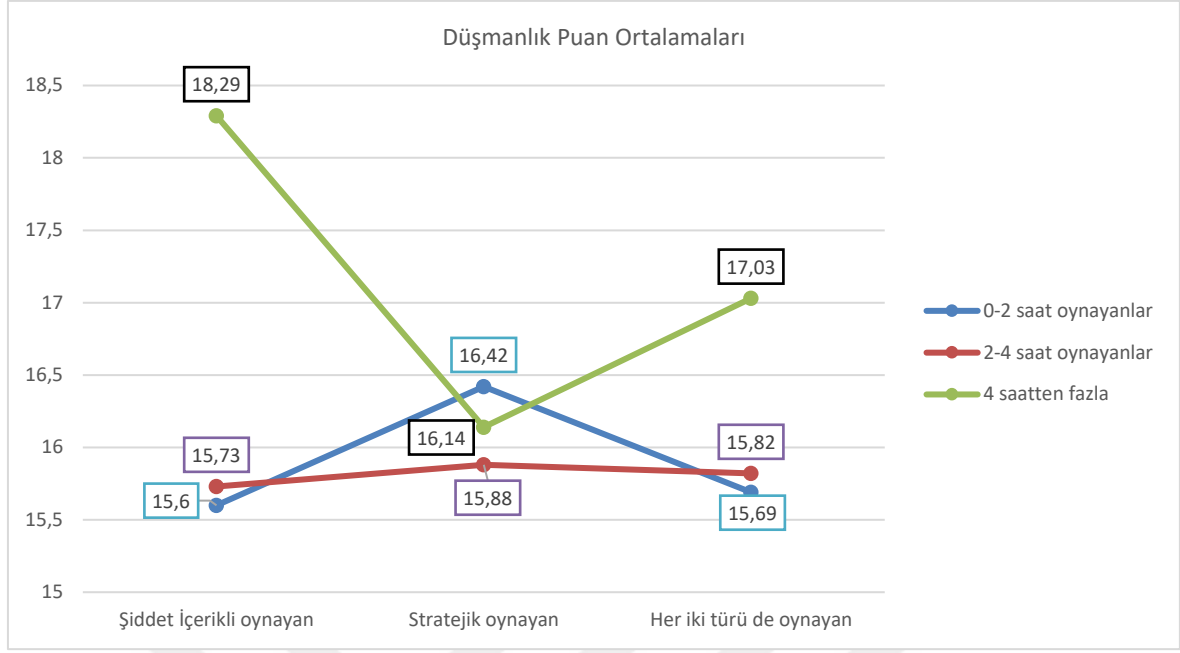
Tablo 11

Katılımcıların oynadıkları video oyun türüne ve oyun oynama sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları

Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Oynanan Tür	29,15	1,38	0,25
	Oynama Süresi	27,70	1,31	0,26
	Oynanan Tür*Oynama Süresi	48,29	2,29	0,05
Düşmanlık	Oynanan Tür	10,48	0,36	0,69
	Oynama Süresi	116,62	4,00	0,01*
	Oynanan Tür*Oynama Süresi	36,23	1,24	0,29
Öfke	Oynanan Tür	9,83	0,55	0,57
	Oynama Süresi	71,55	4,00	0,01*
	Oynanan Tür*Oynama Süresi	17,88	1,00	0,40
Sözel Saldırganlık	Oynanan Tür	18,87	1,68	0,18
	Oynama Süresi	7,72	0,69	0,50
	Oynanan Tür*Oynama Süresi	18,99	1,69	0,14
Toplam	Oynanan Tür	16,91	0,09	0,91
	Oynama Süresi	736,49	4,09	0,01*
	Oynanan Tür*Oynama Süresi	395,92	2,19	0,06

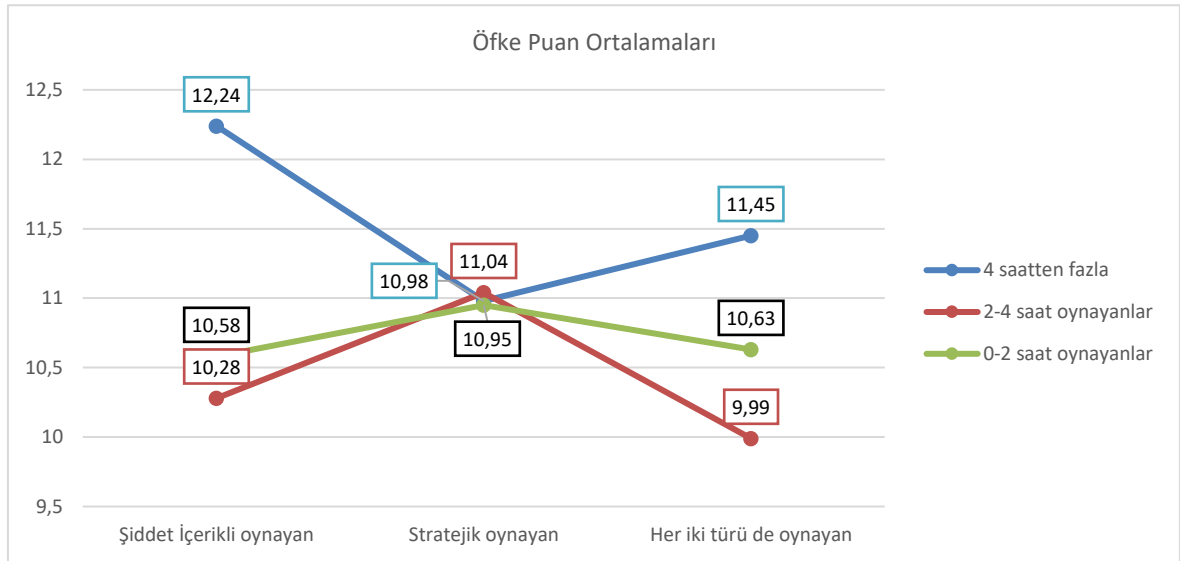
*p<0.05 **p<0.01

Tablo 11 incelendiğinde katılımcıların saldırganlık puanlarının oynanan oyun türüne göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir. Benzer şekilde oynanan oyun türü ile oynama süresinin etkileşimine göre de katılımcıların saldırganlık puanları anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık puan ortalamalarında video oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık görülmezken, düşmanlık, öfke ve toplam saldırganlık puan ortalamaları oyun oynama süresine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Şekil 2’de de görüldüğü üzere şiddet içerikli video oyunları 4 saatten fazla oynayan katılımcıların düşmanlık puan ortalamaları daha az oynayanların puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksektir.



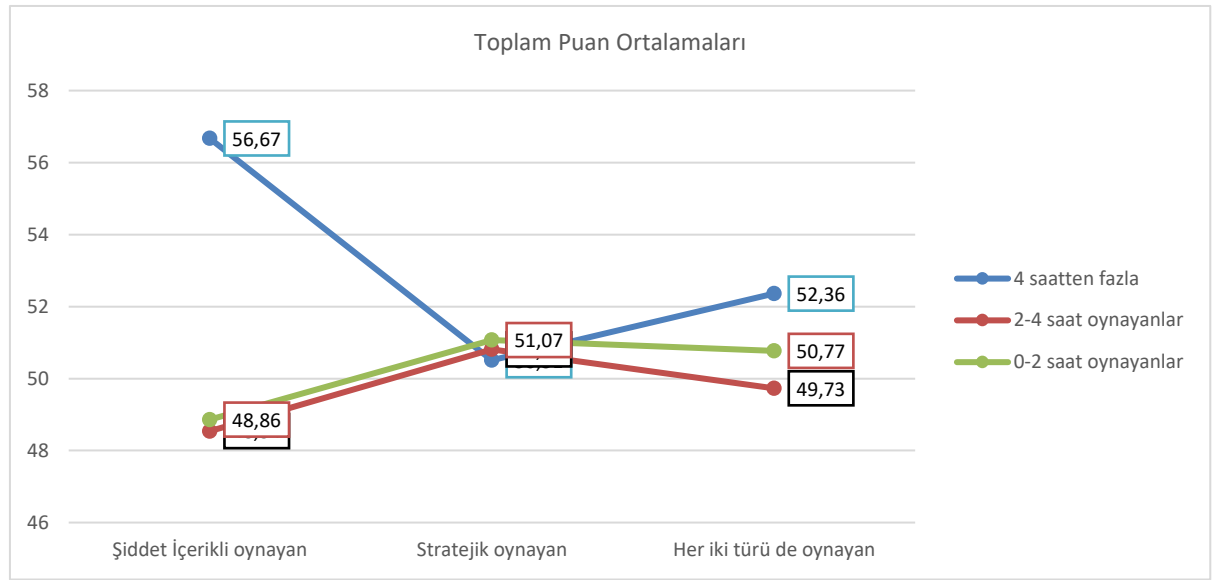
Şekil 2. Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre düşmanlık puan ortalamaları

Şekil 3'te ise katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama süresine göre öfke puan ortalamaları gösterilmiştir. Strateji oynayanların ve hem şiddet içerikli hem de stratejik oyun oynayanların öfke puan ortalamaları oynama sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmazken şiddet içerikli oyunları 4 saatten fazla oynayanların öfke puan ortalamaları daha az sürelerle oynayanların puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksektir.



Şekil 3. Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre öfke puan ortalamaları

Şekil 4'te ise video oyun oynayan katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre toplam saldırganlık puan ortalamalarını gösterir grafik yer almaktadır. Strateji oyunu oynayan ve her iki türü de oynayan katılımcıların toplam puanlarında oynama sürelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Şiddet içerikli oyunları günde 4 saatten fazla oynayan katılımcıların toplam saldırganlık puanları ise öfke ve düşmanlık boyutlarında da olduğu gibi daha az sürelerle oynayanların puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksektir.



Şekil 4. Katılımcıların oynadıkları oyun türü ve oynama sürelerine göre saldırganlık puan ortalamaları

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının İzlenen Oyun Türü ve Oyun İzleme Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına Yönelik Bulgular

Video oyun izleyen katılımcıların saldırganlık ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının izlenen oyun türü ve oyun izleme süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı sorusunu yanıtlamak için çift yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların izledikleri video oyun türüne ve video oyun izleme süresine göre saldırganlık

ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları ve standart sapmaları Tablo 12’de verilmiştir. Çift yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 12

Katılımcıların izledikleri oyun türü ve izleme sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutları ile toplamından aldıkları puan ortalamaları

Grup kategorisi	İzleme Süresi	FSO ± SS	DO ± SS	ÖO ± SS	SSO ± SS	TPO ± SS	N
Şiddet İçerikli izleyen	0-2 saat	13,31 ± 4,34	16,55 ± 5,58	10,79 ± 4,51	9,65 ± 3,07	50,29 ± 12,55	75
	2-4 saat	13,85 ± 4,43	15,94 ± 5,45	10,55 ± 4,03	9,49 ± 3,31	49,83 ± 13,44	121
	4 saat +	13,62 ± 4,89	18,03 ± 5,56	11,41 ± 4,43	9,42 ± 3,23	52,48 ± 13,92	66
	Toplam	13,64 ± 4,51	16,64 ± 5,56	10,84 ± 4,27	9,52 ± 3,21	50,63 ± 13,31	262
Stratejik izleyen	0-2 saat	14,17 ± 4,49	16,52 ± 5,75	11,36 ± 4,44	10,24 ± 3,32	52,29 ± 13,70	42
	2-4 saat	13,00 ± 3,45	16,19 ± 5,25	10,20 ± 3,90	10,21 ± 3,71	49,59 ± 11,78	81
	4 saat +	14,17 ± 4,79	16,22 ± 5,63	10,61 ± 4,43	11,22 ± 2,24	52,22 ± 11,57	18
	Toplam	13,50 ± 3,98	16,29 ± 5,41	10,60 ± 4,14	10,35 ± 3,44	50,73 ± 12,34	141
Her iki türü de izleyen	0-2 saat	13,78 ± 4,23	16,42 ± 5,66	10,11 ± 3,88	9,98 ± 3,29	50,30 ± 13,35	64
	2-4 saat	14,11 ± 4,59	15,83 ± 5,19	10,87 ± 4,14	9,95 ± 3,22	50,76 ± 12,99	220
	4 saat +	14,64 ± 5,29	17,69 ± 6,41	11,84 ± 4,66	10,48 ± 3,65	54,65 ± 16,25	96
	Toplam	14,19 ± 4,72	16,40 ± 5,64	10,99 ± 4,26	10,09 ± 3,34	51,67 ± 14,01	380
Toplam	0-2 saat	13,67 ± 4,33	16,50 ± 5,62	10,68 ± 4,28	9,91 ± 3,20	50,76 ± 13,06	181
	2-4 saat	13,82 ± 4,36	15,93 ± 5,27	10,65 ± 4,06	9,87 ± 3,35	50,27 ± 12,88	422
	4 saat +	14,22 ± 5,09	17,67 ± 6,03	11,56 ± 4,54	10,17 ± 3,42	53,61 ± 14,98	180
	Toplam	13,88 ± 4,53	16,46 ± 5,57	10,87 ± 4,24	9,95 ± 3,33	51,15 ± 13,48	783

Tablo 12’de şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında izleyenlerin fiziksel saldırganlık puanı ortalamalarının $\bar{x}=13,31$, $ss=4,34$; 2 ile 4 saat arası izleyenlerin puan ortalamalarının $\bar{x}=13,85$, $ss=4,43$; 4 saatten fazla izleyenlerin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=13,62$, $ss=4,89$ olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun izleyen tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamaları ise $\bar{x}=13,64$, $ss=4,51$ ’dir. Stratejik oyun izleyen katılımcılardan 0-2 saat arası izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=14,17$, $ss=4,49$ iken, 2-4 saat arası izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=13,00$, $ss=3,45$ ve 4 saatten fazla izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=14,17$, $ss=4,79$ ’dur. Stratejik oyun izleyen tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}=13,50$, $ss=3,98$ olduğu görülmektedir. Her iki türde de video oyun izleyen katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise 0-2 saat

arası oyun izleyen katılımcıların ortalamasının $\bar{x}=13,78$, $ss=4,23$; 2-4 saat arası izleyenlerin ortalamasının $\bar{x}=14,11$, $ss=4,59$; 4 saatten fazla oynayanların ortalamalarının $\bar{x}=14,64$, $ss=5,29$ olduğu görülmektedir. İzleme süresinden bağımsız olarak her iki türde de video oyun izleyenlerin fiziksel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=4,19$, $ss=4,72$ 'dir. İzlenen türden bağımsız fiziksel saldırganlık puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=13,67$, $ss=4,33$ 'tür. 2 ile 4 saat arası oyun oynayanların fiziksel saldırganlık puan ortalaması $\bar{x}=13,82$, $ss=4,36$ iken 4 saatten fazla oynayanların ortalaması ise $\bar{x}=14,22$, $ss=5,09$ 'dur. Video oyun izleyen tüm katılımcıların fiziksel saldırganlık puanı ortalaması ise $\bar{x}=13,88$, $ss=4,53$ 'tür.

Katılımcıların düşmanlık puan ortalamalarına bakıldığında şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında izleyenlerin puan ortalamasının $\bar{x}=16,55$, $ss=5,58$; 2 ile 4 saat arası izleyenlerin $\bar{x}=15,94$, $ss=5,45$; 4 saatten fazla izleyenlerinse $\bar{x}=18,03$, $ss=5,56$ olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun izleyen tüm katılımcıların düşmanlık puan ortalamaları ise $\bar{x}=16,64$, $ss=5,56$ 'dır. Stratejik oyun izleyenlerden 0-2 saat arası izleyenlerin düşmanlık alt ölçeğinden aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=16,52$, $ss=5,75$ iken, 2-4 saat arası izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=16,19$, $ss=5,25$ ve 4 saatten fazla izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=16,22$, $ss=5,63$ 'tür. Stratejik oyun izleyen katılımcıların tamamının düşmanlık puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}=16,29$, $ss=5,41$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de izleyen katılımcıların düşmanlık puan ortalamalarının 0-2 saat arası oyun izleyenlerde $\bar{x}=16,42$, $ss=5,66$; 2-4 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=15,83$, $ss=5,19$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=17,69$, $ss=6,41$ olduğu görülmektedir. İzleme süresinden bağımsız olarak her iki türü de izleyenlerin düşmanlık puan ortalaması ise $\bar{x}=16,40$, $ss=5,64$ 'tür. İzlenen oyun türünden bağımsız düşmanlık puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=16,50$, $ss=5,62$ 'dir. 2 ile 4 saat arası oyun izleyenlerin düşmanlık puan ortalaması $\bar{x}=15,93$, $ss=5,27$ iken 4 saatten fazla izleyenlerin ortalaması ise $\bar{x}=17,67$, $ss=6,03$ 'tür. Video oyun izleyen tüm katılımcıların düşmanlık puanı ortalaması ise $\bar{x}=16,46$, $ss=5,57$ 'dir. Katılımcıların öfke puan ortalamalarına bakıldığında şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında izleyenlerin ortalamalarının $\bar{x}=10,79$, $ss=4,51$; 2 ile 4 saat arası izleyenlerin puan ortalamalarının

$\bar{x}=10,55$, $ss=4,03$; 4 saatten fazla izleyenlerin puan ortalamalarının ise $\bar{x}=11,41$, $ss=4,43$ olduğu görülmektedir. Şiddet içerikli oyun izleyen tüm katılımcıların öfke puan ortalamaları ise $\bar{x}=10,84$, $ss=4,27$ 'dir. Stratejik oyun izleyenlerden 0-2 saat arası izleyenlerin öfke alt ölçeğinden aldıkları puan ortalaması $\bar{x}=11,36$, $ss=4,44$ iken, 2-4 saat arası izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=10,20$, $ss=3,90$ ve 4 saatten fazla izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=10,61$, $ss=4,43$ 'tür. Stratejik oyun oynayan katılımcıların tamamının öfke puan ortalamasına bakıldığında ise $\bar{x}=10,60$, $ss=4,14$ olduğu görülmektedir. Her iki türde de video oyun izleyen katılımcıların öfke puan ortalamalarının 0-2 saat arası oyun izleyenlerde $\bar{x}=10,11$, $ss=3,88$; 2-4 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=10,87$, $ss=4,14$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=11,84$, $ss=4,66$ olduğu görülmektedir. İzleme süresinden bağımsız olarak her iki türü de izleyenlerin öfke puan ortalaması ise $\bar{x}=10,99$, $ss=4,26$ 'dır. İzlenen video oyun türünden bağımsız öfke puanlarına bakıldığında, 0-2 saat arası oyun izleyenlerin puan ortalaması $\bar{x}=10,68$, $ss=4,28$ iken 2 ile 4 saat arası oyun oynayanların düşmanlık puan ortalaması $\bar{x}=10,65$, $ss=4,06$ 'dır. Dört saatten fazla oynayanların ortalaması ise $\bar{x}=11,56$, $ss=4,54$ 'tür. Video oyun oynayan tüm katılımcıların öfke puanı ortalaması ise $\bar{x}=10,87$, $ss=4,24$ 'tür.

Video oyun izleyen katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arasında izleyen katılımcıların puan ortalamalarının $\bar{x}=9,65$, $ss=3,07$; 2-4 saat arası izleyenlerinse $\bar{x}=9,49$, $ss=3,31$ olduğu görülmektedir. Bu türdeki oyunları 4 saatten fazla izleyenlerin sözel saldırganlık puan ortalamaları ise $\bar{x}=9,42$, $ss=3,23$ 'tür. İzleme süresinden bağımsız olarak şiddet içerikli oyunları izleyen katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=9,52$, $ss=3,21$ 'dir. Strateji türünde video oyun izleyen katılımcılarda ise sözel saldırganlık puan ortalamaları 0-2 saat izleyenlerde $\bar{x}=10,24$, $ss=3,32$; 2-4 saat izleyenlerde $\bar{x}=10,21$, $ss=3,71$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=11,22$, $ss=2,24$ 'tür. Strateji türünde oyun izleyen tüm katılımcılarda ise bu ortalamanın $\bar{x}=10,35$, $ss=3,44$ olduğu görülmüştür. Hem strateji hem de şiddet içerikli video oyun izleyen katılımcılarda ise sözel saldırganlık puan ortalaması 0-2 saat izleyenlerde $\bar{x}=9,98$, $ss=3,29$; 2-4 saat izleyenlerde $\bar{x}=9,95$, $ss=3,22$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=10,48$, $ss=3,65$ 'tir. Her iki türde de video oyun izleyen tüm katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise

$\bar{x}=10,09$, $ss=3,34$ 'tür. İzlenen oyun türünden bağımsız olarak izleme süresine göre sözel saldırganlık puan ortalamalarına bakıldığında ise ortalamanın 0-2 saat izleyenlerde $\bar{x}=9,91$, $ss=3,20$; 2-4 saat izleyenlerde $\bar{x}=9,87$, $ss=3,35$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=10,17$, $ss=3,42$ olduğu görülmektedir. Video oyun izleyen tüm katılımcıların sözel saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=9,95$, $ss= 3,33$ 'tür.

Katılımcıların saldırganlık toplam puanlarına bakıldığında ise şiddet içerikli oyunları 0-2 saat arası izleyenlerin puan ortalamalarının $\bar{x}=50,29$, $ss=12,55$; 2-4 saat arası izleyenlerin $\bar{x}=49,83$, $ss=13,44$; 4 saatten fazla izleyenlerinse $\bar{x}=52,48$, $ss=13,92$ olduğu görülmektedir. İzleme süresinden bağımsız şiddet içerikli oyunları izleyenlerin toplam puan ortalaması ise $\bar{x}=50,63$, $ss=13,31$ 'dir. Strateji türünde oyun izleyenlerin toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise 0-2 saat arası izleyenlerin $\bar{x}=52,29$, $ss=13,70$; 2-4 saat arası izleyenlerin $\bar{x}=49,59$, $ss=11,78$; 4 saatten fazla izleyenlerin $\bar{x}=52,22$, $ss=11,57$; strateji izleyenlerin tümününse $\bar{x}=50,73$, $ss=12,34$ olduğu görülmektedir. Her iki türde de video oyun izleyen katılımcıların toplam saldırganlık puan ortalamalarının ise 0-2 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=50,30$, $ss=13,35$; 2-4 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=50,76$, $ss=12,99$; 4 saati aşkın süre ile izleyenlerde ise $\bar{x}=54,65$, $ss=16,25$ olduğu görülmektedir. Her iki türü de izleyen tüm katılımcıların toplam puan ortalaması ise $\bar{x}=51,67$, $ss=14,01$ şeklindedir. İzlenen oyun türünden bağımsız toplam saldırganlık puan ortalamaları ise 0-2 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=50,76$, $ss=13,06$; 2-4 saat arası izleyenlerde $\bar{x}=50,27$, $ss=12,88$; 4 saatten fazla izleyenlerde ise $\bar{x}=53,61$, $ss=14,98$ şeklindedir. Video oyun izleyen tüm katılımcıların toplam saldırganlık puan ortalaması ise $\bar{x}=51,15$, $ss=13,48$ 'dir.

Buna göre her iki türü de günde 4 saatten fazla süre ile izleyen katılımcılar ile izlenen türden bağımsız olarak günde 4 saatten fazla oyun izleyen katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları daha az sürelerle izleyenlerden yüksektir. Katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının izlenilen oyun türüne ve oyun izleme süresine göre farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan çift yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 13'te gösterilmiştir.

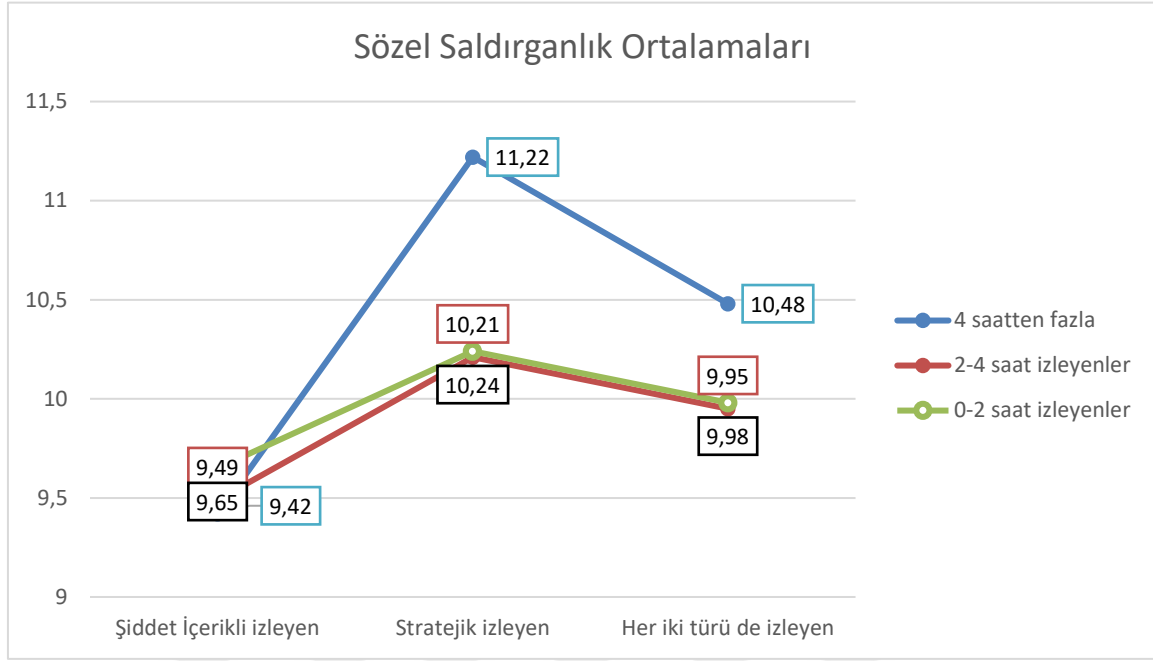
Tablo 13

Katılımcıların izledikleri video oyun türüne ve oyun izleme sürelerine göre saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının çift yönlü varyans analizi sonuçları

Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	F	p
Fiziksel Saldırganlık	İzlenen Tür	23,52	1,15	0,32
	İzleme Süresi	10,03	0,49	0,61
	İzlenen Tür*İzleme Süresi	17,54	0,86	0,49
Düşmanlık	İzlenen Tür	9,96	0,32	0,72
	İzleme Süresi	77,18	2,51	0,08
	İzlenen Tür*İzleme Süresi	12,34	0,40	0,81
Öfke	İzlenen Tür	1,83	0,10	0,90
	İzleme Süresi	23,77	1,33	0,27
	İzlenen Tür*İzleme Süresi	21,30	1,19	0,31
Sözel Saldırganlık	İzlenen Tür	45,71	4,14	0,02*
	İzleme Süresi	10,33	0,94	0,39
	İzlenen Tür*İzleme Süresi	5,01	0,45	0,77
Toplam	İzlenen Tür	71,24	0,39	0,68
	İzleme Süresi	396,76	2,19	0,11
	İzlenen Tür*İzleme Süresi	68,49	0,38	0,82

*p<0.05 **p<0.01

Tablo 13 incelendiğinde video oyun izleyen katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının video oyun izleme süresine ve izlenen video oyun türü ile izleme süresinin etkileşimine göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmektedir. Katılımcıların saldırganlık puanlarının izlenen türe göre farklılık gösterip göstermediğine bakıldığında ise fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke alt boyutları ile toplam saldırganlık puanlarında izlenen türe göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiştir. Ancak sözel saldırganlık puanları izlenen video oyun türüne göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Şekil 5'te de görüldüğü üzere şiddet içerikli oyun izleyenlerle her iki türü de izleyenlerin sözel saldırganlık puanları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmezken, strateji türündeki oyunları 4 saatten fazla izleyenlerin sözel saldırganlık puan ortalaması daha az sürelerle izleyenlerin puan ortalamasından anlamlı bir şekilde yüksektir.



Şekil 5. Katılımcıların izledikleri oyun türü ve oyun izleme sürelerine göre sözel saldırganlık puan ortalamaları

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde araştırma bulgularının araştırma soruları özelinde literatür ışığında tartışılmasına yer verilmiştir.

Video Oyun İzleme ve Oynama Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının İstatistiksel Olarak Anlamli Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması

Çalışma kapsamında katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutları olan fiziksel saldırganlık, öfke ve sözel saldırganlık ölçeklerinden aldıkları puan ortalamaları ile toplam saldırganlık puan ortalamalarının video oyun oynayp oynamamalarına, izleyip izlememelerine ve oynama ve izleme durumunun ortak etkileşimine göre anlamli bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür. Bununla birlikte video oyun izleyen katılımcıların düşmanlık alt ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının izlemeyen katılımcıların puan ortalamalarından anlamli bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür.

Literatür incelendiğinde video oyun oynayanların saldırgan davranışlarını ele alan çalışmalar olduğu görülmekle birlikte video oyun oynayan ve çeşitli sosyal medya platformlarından yayınlanan video oyunları izleyen katılımcıların saldırgan davranışlarını birlikte ele alan çalışmaya rastlanmamıştır.

Video oyun oynayan katılımcılarla yapılan çalışmalara bakıldığında ise bu çalışmanın sonuçları Ferguson ve Wang, (2019); López-Fernández vd. (2021); Uhlmann ve Swanson, (2004) ve Kühn vd., (2018) çalışmalarıyla tutarlıdır. Bu çalışmalarda ele alınan oyunlar şiddet içerikli video oyunlardır ve şiddet içerikli video oyun oynama ile saldırganlığın ilişkili olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte bu iki değişkenin ilişki olduğunu gösteren çalışmalar da mevcuttur. Örneğin Grüsser vd. (2006) çalışmasında aşırı oyun oynama ile saldırgan davranış ve tutumlar arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Video oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü ilişki olduğunu gösteren çalışmalar da mevcuttur (Demirtaş-Madran & Ferligül-Çakılcı, 2014; Yeşildal vd., 2019). Gentile vd. (2004) çalışmasında ise video oyun şiddetine maruz kalmanın düşmanlık ile pozitif ilişkili olduğu görülmüştür. Bu çalışmada elde edilen video oyun izleyenlerin düşmanlık puan ortalamalarının izlemeyenlerden anlamlı bir şekilde yüksek olması Gentile vd. (2004) çalışmasının bulguları ile tutarlıdır. Düşmanlık dışında diğer boyutların ve toplam saldırganlık puan ortalamalarının video oyun izleme ve oynama durumlarına göre farklılık göstermemesi verilerin toplanma yolu ile açıklanabilir. Verilerin büyük çoğunluğu TwitchTV’de yayın yapan iki yayıncının çevrim içi ortama aktarılmış veri toplama araçlarını izleyicilerle paylaşması ile elde edilmiştir. Yayıncılardan birinin yayınında ve sohbet bölümünde küfür ve hakarete yer verilmezken, diğer yayıncının hem yayınında hem de sohbet bölümünde küfür ve hakaretler bolca yer almaktadır. Katılımcı kitlesini bu iki yayıncının izleyicilerinin dengeli bir şekilde oluşturması, saldırganlık puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde farklılaşmamasında etkili olabilir. Ayrıca bu analizde oynanan ve izlenen video oyun türü ile oynama ve izleme sürelerinin göz ardı edilmiş olması bu bulguları açıklayabilir. Farklı türlerde ve sürelerde video oyun oynayan ve izleyen grupların birbirlerini dengelemesi söz konusu olabilir.

Video Oyunları Oynama ve İzleme Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Cinsiyetlerine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Biçimde Farklılaşıp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması

Katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının cinsiyetlerine, video oyun izleme ve oynama durumlarına ve cinsiyet ile video oyun izleme ve oynama durumlarının etkileşimine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Yapılan analizlerde fiziksel saldırganlık, düşmanlık ve toplam saldırganlık puan ortalamalarının katılımcıların cinsiyetlerine, video oyun izleme ve oynama durumlarına ve cinsiyet ile video oyun izleme ve oynama durumlarının etkileşimine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür. Bununla birlikte kadın katılımcıların öfke puan ortalamalarının erkek katılımcıların puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür.

Bu bulguları literatürle birlikte ele almak gerekirse; Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakılcı (2014), Özmen ve Aktaş (2019) ile Kumarasuriar vd. (2011) tarafından yapılan çalışmalarda video oyun oynayan kadınların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının, erkeklerin ortalamalarından anlamlı bir şekilde düşük olduğu görülmüştür. Ancak bu çalışmada video oyun oynayan katılımcıların fiziksel saldırganlık puan ortalamalarının cinsiyetlerine göre anlamlı bir şekilde değişmediği görülmüştür. Buna ek olarak Kumarasuriar vd. (2011) ile Özmen ve Aktaş'ın (2019) çalışmalarında kız öğrencilerin düşmanlık düzeylerinin erkek öğrencilerin düzeylerinden anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Bu çalışmada ise katılımcıların düşmanlık düzeylerinin cinsiyetlerine göre değişmediği görülmüştür. Yeşildal vd. (2019) çalışmasında da erkeklerin saldırganlık düzeylerinin kadınlarınkinden yüksek olduğu görülmüştür. Yapılan bu çalışma kapsamında ise toplam saldırganlık puan ortalamalarının da cinsiyete göre değişmediği görülmüştür. Bununla birlikte Hasan vd. (2013), Kühn vd. (2018), Fischer vd. (2010) ve Uhlmann ve Swanson (2004) çalışmalarında video oyun oynayan katılımcıların saldırganlıklarının cinsiyete göre farklılaşmadığı görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada video oyun oynayan ancak izlemeyen grupta yer alan

erkeklerin sözel saldırganlık puan ortalamalarının kadınların puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Paralel bir şekilde Chory ve Cicchirillo (2007) çalışmasında da sıklıkla video oyunu oynayan erkeklerin daha az oynayan kadın ve erkeklerden sözel saldırganlık puan ortalamalarının yüksek olduğu görülmektedir.

Bu çalışma kapsamında veri toplamak için kullanılan Kar-Ya Saldırganlık Ölçeğinin kullanıldığı başka çalışmalara bakılmıştır (Karataş, Yavuzer & Gündoğdu, 2019; Gündoğdu, Yavuzer & Karataş, 2018). Bu çalışmada kadınların saldırganlık puan ortalamasının diğer çalışmalardaki ortalamalardan yüksek olduğu görülürken, erkeklerin saldırganlık puan ortalaması diğer çalışmalardaki puan ortalamalarından düşüktür. Genel bir değerlendirme yapmak gerekirse, ölçeğin kullanıldığı diğer araştırmaların bulguları ve bu çalışma verilerinin büyük bir kısmına TwitchTV üzerinden erişilmesi dikkate alındığında, platformda vakit geçiren kadın ve erkeklerin saldırgan davranış açısından benzer profilde olduğu söylenebilir.

Video Oyun Oynama ve İzleme Açısından Farklı Durumlara Sahip Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puanların Ortalamalarının Eğitim Durumlarına Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Biçimde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması

Çalışmada katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamalarının eğitim seviyelerine göre, video oyun izleme ve oynama durumlarına göre ve eğitim seviyesi ile video oyun izleme ve oynama durumunun etkileşimine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür.

Literatür incelendiğinde video oyunlar ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi hem ergen hem de genç yetişkin grupta birlikte ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Bu sınırlı çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise Breuer vd. (2015) çalışmasında fiziksel saldırganlık düzeyi ile şiddet içerikli video oyun oynama arasındaki boylamsal ilişkinin

eğitim düzeyine göre farklılaşmadığı görülmüştür. Bununla birlikte farklı zamanlarda alınan ölçümlerde ergenlerde fiziksel saldırganlığın şiddet içerikli video oyun oynamayı yordadığı görülmüştür. Adachi ve Willoughby (2016) çalışmasında ise rekabetçi video oyun oynamanın zaman içinde ergen ve genç yetişkin grubu için saldırganlıkla ilişkili olduğu görülmüştür. Bu çalışmada ise katılımcıların saldırganlıklarının eğitim düzeyine göre farklılaşmadığı görülmektedir. Bu bulgu literatürde iki grubu da ele alan çalışmaların bulgularından farklılık göstermektedir. Bu bulgular Griffiths'in (1999) çalışmasına dayanarak çalışma kapsamında spesifik bir video oyun türüne odaklanılmamış olması ve video oyunların gençlik yıllarında küçük yaş gruplarına kıyasla daha az etkili olması ile açıklanabilir.

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının Oynanan Oyun Türü ve Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması

Çalışma kapsamında toplanan veriler analiz edildiğinde şiddet içerikli video oyunları 4 saatten fazla oynayan katılımcıların düşmanlık, öfke ve toplam saldırganlık puan ortalamalarının daha az sürelerle şiddet içerikli video oyunu oynayanların puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür.

Literatür incelendiğinde video oyun oynama ve saldırganlık değişkenlerini ele alan çalışmaların büyük ölçüde şiddet içerikli video oyunlara odaklandığı görülmüştür. Yapılan çalışmalarda şiddet içerikli video oyun oynamanın saldırganlıkla ilişkili olduğunu gösteren bulguların yanı sıra, saldırganlık ve şiddet içerikli oyun oynama arasında bir ilişki gözlenmeyen çalışma bulguları da mevcuttur. Örneğin Gentile vd. (2004) çalışmasında şiddet içerikli video oyuna maruz kalma ile düşmanlık, fiziksel ve sözel saldırganlık arasında pozitif bir ilişki olduğu görülmüştür. Adachi ve Willoughby (2016) çalışmasında ise rekabetçi video oyun oynamanın hem ergenler hem de yetişkinler için saldırgan davranışı

yordadığı bulgusu elde edilmiştir. Ferguson ve Wang (2019) ve López-Fernández vd. (2021)'nin lise öğrencileriyle yaptığı çalışmalarda saldırganlık ve şiddet içerikli video oyun oynamanın ilişkili olmadığı görülmüştür. Uhlmann ve Swanson (2004) ile Kühn vd. (2018) çalışmalarında da üniversite öğrencilerinde saldırganlık ve şiddet içerikli video oyun oynama arasında bir ilişki görülmemiştir. Beruer vd. (2015) çalışması ise hem lise hem de üniversite öğrencileriyle yürütülmüştür ve ergenlerde fiziksel saldırganlığın şiddet içerikli video oyun oynamayı yordadığı görülürken, genç yetişkinlerde fiziksel saldırganlık ve şiddet içerikli video oyun oynama arasında bir ilişki görülmemiştir.

Oyun oynama süresi ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalara bakıldığında, daha fazla süre ile oyun oynayanların saldırganlık düzeylerinin daha az süreyle oyun oynayanlarıkinden anlamlı bir şekilde yüksek olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Yeşildal vd., 2019; Evgin vd., 2019; Güvendi vd., 2019). Ancak bu çalışmalarda oynanan oyunların türü belirtilmemiştir. Wiegman ve van Schie (1998)'nin çalışmasında ise oyun oynama süresi ile saldırganlık arasında bir ilişki gözlenmemiştir. Bu çalışmanın bulguları Yeşildal vd. (2019), Evgin vd. (2019) ve Güvendi vd. (2019) çalışmalarında ortaya çıkan bulguları yalnızca şiddet içerikli oyunlar bağlamında desteklemektedir. Kumarasuriar vd. (2011) çalışmasında ise şiddet içerikli oyun oynama miktarı ile fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Çalışma bulguları Kumarasuriar vd.(2011) çalışmasında elde edilen sonuçları destekler niteliktedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgular literatürdeki bazı çalışmaların bulguları ile paralellik gösterirken bazı çalışma bulguları ile benzerlik göstermemektedir. Literatürdeki çalışmalara bakıldığında genellikle şiddet içerikli oyun oynamanın saldırganlık üzerindeki etkisini inceleyen deneysel çalışmalar olduğu ve belirli bir gelişim dönemine odaklandığı görülmektedir. Bu çalışma ise hem ergenlik hem genç yetişkinlik dönemine odaklanılmış korelasyonel bir çalışmadır. Griffiths'e (1999) paralel bir şekilde gençlik yıllarında video oyunlar ile saldırganlık arasındaki ilişkinin belirgin olmadığını söylemek mümkündür. Ayrıca bu bulgular şiddet içerikli oyunların yapısıyla açıklanabilir. Bu oyunlarda gerçek

kişilerle rekabet halinde olup, üstün gelme amacıyla hareket edilmesi öfke, düşmanlık ve toplam saldırganlık puanlarının daha fazla süre ile oynayanlarda yüksek olmasını açıklayabilir.

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinin Alt Boyutlarından ve Toplamından Aldıkları Puan Ortalamalarının İzlenen Oyun Türü ve Oyun İzleme Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik Bulguların Tartışılması

Video oyunları izleyen katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutları ile toplamından aldıkları puan ortalamalarına bakıldığında katılımcıların saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları izlenen oyun türü, oyun izleme süresi ve izlenen oyun türü ile oyun izleme süresinin etkileşimine göre farklılaşmamaktadır. Ancak strateji türündeki oyunları 4 saatten fazla izleyenlerin sözel saldırganlık puan ortalamasının daha az sürelerle izleyenlerin puan ortalamasından anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmektedir.

Video oyun izleme açısından çalışma sonuçları literatür ile birlikte değerlendirildiğinde, öncelikle çeşitli sosyal medya platformları üzerinden video oyun izleyenlerde saldırganlığı ele alan çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak bu platformlar üzerinden video oyun izleme motivasyonlarını sorgulayan çalışmalarda katılımcıların eğlence, sosyalleşme (Gros vd., 2017; Yıldızgörür, 2019; Wulf vd. 2020) ve deşarj olma (Sjöblom & Hamari, 2017) motivasyonları ile hareket ettiği görülmüştür. Bu çalışmada katılımcıların oyun izleme motivasyonları ele alınmamış olsa da eğlence, sosyalleşme, oyunu daha iyi oynamayı öğrenme gibi motivasyonlarla bu platformlarda vakit geçirmeleri muhtemeldir. Bu motivasyonlarla hareket eden katılımcıların da saldırgan davranışa yönelmemesi muhtemeldir.

Strateji oyunlarını daha fazla izleyenlerde sözel saldırganlığın az izleyenlerden anlamlı bir şekilde yüksek olması ise strateji oyunlarının yapısından kaynaklanıyor olabilir. Strateji

oyunları genel olarak takımla oynanan oyunlardır ve oyuncunun oynadığı belirli bir grup yoksa rasgele eşleşme ile takımlar oluşmaktadır. Takım oyuncusunun hatası, oyun tarzı gibi sebeplerle oyuncular veya oyunu izleyenler küfür, hakaret gibi sözel saldırganlık öğelerini kullanabilir. Bu da daha fazla strateji oyunu izleyen kişilerin sözel saldırganlıklarının anlamlı bir şekilde yüksek olmasını açıklayabilir.



BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlara yer verilmiş, sonraki çalışmalar için ve alandaki uygulayıcılar için öneriler sunulmuştur.

Sonuç

Bu tez kapsamında lise ve üniversite öğrencilerinde saldırganlık davranışı video oyun oynama ve izleme durumlarına, oynanan ve izlenen video oyun türüne ve oynama ve izleme sürelerine göre incelenmiş ve bu değişkenler arasındaki ilişkiler ortaya konulmuştur. Araştırma sonucunda saldırganlık puan ortalamalarının video oyun oynama/izleme durumları, oynanan/izlenen tür ve izleme oynama süresine göre genel olarak farklılaşmadığı görülmüştür ancak bazı alt boyutlarda anlamlı farklılıklar söz konusudur. Bu farklılıklar aşağıda açıklanmıştır:

- Video oyun izleyenlerde düşmanlık puan ortalamaları izlemeyenlerden anlamlı bir şekilde yüksektir.
- Kadın katılımcılarda öfke ortalamasının erkek katılımcılardan anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmüştür.
- Tür ve süre açısından saldırganlık puan ortalamaları ele alındığında ise şiddet içerikli video oyunları 4 saatten uzun sürelerle oynayanların düşmanlık, öfke ve toplam

saldırganlık puan ortalamaları daha az sürelerle oynayanlardan anlamlı bir şekilde yüksektir.

- Strateji oyunlarını 4 saatten fazla izleyenlerinde sözle saldırganlık puan ortalamaları daha az izleyenlerden anlamlı bir şekilde yüksek bulunmuştur.

Çalışmanın sonuçları bütünsel bir perspektifle değerlendirildiğinde video oyun oynayanlar/izleyenler saldırganlık mitinin aksini gösterdiği görülmektedir.

Öneriler

Video oyun oynayanlarda ve izleyenlerde saldırganlığı inceleyen bu çalışmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda ilerideki çalışmalar için sunulan öneriler aşağıda belirtilmiştir:

- Bu çalışmada katılımcıların izleme ve oynama motivasyonları ele alınmamıştır. Sonraki çalışmalarda oyun izleme ve oynama motivasyonları da ele alınabilir. Bunun yanı sıra bir topluluğa ait olma ihtiyacı, psikolojik ihtiyaçlar, benlik veya saldırganlık ile ilişkili olabilecek örneğin kişilik özellikleri gibi başka değişkenler de dâhil edilerek daha net bir çerçeve ortaya konulabilir.
- Çalışmaya katılanların ne kadar süredir video oyun oynadığı ve izlediği de bir değişken olarak araştırmaya dâhil edilebilir.
- Bununla beraber bu çalışmada ergen ve genç yetişkin grubuna odaklanılmıştır. Şiddet içerikli video oyunların küçük yaş gruplarında saldırganlık üzerinde etkili olduğu deneysel çalışmalarla gösterilmiştir. Daha küçük yaş gruplarıyla oynama ve izleme üzerine çalışmalar yapılabilir. Örnek alınan yayıncıların çocukların davranışları üzerinde bıraktığı etkilerin incelenmesi önerilebilir.
- Ele alınan örnekleme yayıncılar da dâhil edilebilir. Yayınlarında ve sohbet odalarında hakaret ve küfre yer verenler ile vermeyenler ve bu yayıncıların izleyicileri saldırganlık açısından karşılaştırılabilir.
- Şiddet içerikli video oyunları 4 saatten fazla oynayanlarda düşmanlık, öfke ve toplam saldırganlık puan ortalamaları daha az sürelerle oynayanların puan ortalamalarından anlamlı

bir şekilde yüksektir. Strateji oyunlarını 4 saatten fazla izleyenlerin ise sözel saldırganlık puan ortalamalarının daha az sürelerle izleyenlerin puan ortalamalarından anlamlı bir şekilde yüksektir. Bunun için bu oyun türlerini belirli bir sürenin üzerinde oynayan/izleyen kişilere yönelik saldırganlık temalı psikoeğitim programları geliştirilerek uygulanabilir.

- Ayrıca bu çalışmanın verileri küresel salgın döneminde ve eğitim uzaktan sürdürülürken toplanmıştır. Bu dönemde öğrencilerin bilgisayar başında geçirdiği zamanın yüksek olması video oyun oynamak ve izlemek için zaman ayırmalarını kolaylaştırmış olabilir. Bununla bağlantılı olarak uzaktan eğitim ve sokağa çıkma yasaklarının olduğu dönemde çevrim içi ortamlar dışında sosyalleşememenin de saldırganlık ile ilişkisi olabilir. Dolayısıyla bu çalışmadaki oyun oynama ve izleme süreleri örgün eğitim dönemlerinden farklılık gösterebilir. Eğitimin örgün olarak devam ettiği bir zaman diliminde bu çalışma tekrarlanabilir.

KAYNAKLAR

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2016). The longitudinal association between competitive video game play and aggression among adolescents and young adults. *Child Development, 87*(6), 1877-1892.
- Ahsan, M. (2015). Physical, verbal, anger and hostility aggressiveness in university's physical education students. *International Journal of Sports and Physical Education, 1*(2), 20-23.
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The general aggression model. *Current opinion in Psychology, 19*, 75-80.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology, 53*(1), 27-51.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming, 37*(1), 6-23.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Baldassaro, R. (2007). Longer you play, the more hostile you feel: Examination of first person shooter video games and aggression during video game play. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression, 33*(6), 486-497.
- Baron R.A. (1977). *Human aggression*. Springer, Boston, MA.
- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (2004). *Human aggression*. Springer Science & Business Media.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: examination and reformulation. *Psychological bulletin, 106*(1), 59.

- Björkly, S. (2006). Psychological theories of aggression: principles and application to practice. In D. Richter & R. Whittington (Eds.) *Violence in Mental Health Settings* (pp. 27-46). Springer, New York, NY.
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents, *Journal Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328.
- Buono, F. D., Griffiths, M. D., Sprong, M. E., Lloyd, D. P., Sullivan, R. M., & Upton, T. D. (2017). Measures of behavioral function predict duration of video game play: Utilization of the video game functional assessment–revised. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 572-578.
- Burak, Y., & Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Turkish Studies*, 10(11), 363-382.
- 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., & Anderson, C. A. (2020). General aggression model. *The International Encyclopedia of Media Psychology*, 1-9.
- Buss, A. H. (1962). The psychology of aggression. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 135 (2), 180-181.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Chory, R. M., & Cicchirillo, V. (2007). The relationship between video game play and trait verbal aggressiveness: An application of the general aggression model. *Communication Research Reports*, 24(2), 113-119.
- Deleuze, J., Christiaens, M., Nuyens, F., & Billieux, J. (2017). Shoot at first sight! First person shooter players display reduced reaction time and compromised inhibitory control in comparison to other video game players. *Computers in Human Behavior*, 72, 570-576.

- Demirtaş-Madran, H. A. (2020). Cinsiyet ve saldırganlık ilişkisi: görgül ve kuramsal çalışmalara güncel bir bakış. *Türk Psikoloji Yazıları*, 23(45), 97-114.
- Demirtaş-Madran, H. A., & Ferligül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Denisova, A., & Cairns, P. (2015). First person vs. third person perspective in digital games: Do player preferences affect immersion?. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 145-148.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155-161.
- Eron, L. D. (1994). Theories of Aggression From Drives to Cognitions. In Huesmann, L. R. (Ed.) *Aggressive behavior: Current perspectives* (pp 3-11) The Plenum Series in Social/Clinical Psychology. Springer, Boston, MA.
- Evgin, D., Işık-Çalışkan, Z., Kaplan, B., & Caner, N. (2019). Ortaokul öğrencilerinin saldırganlık durumları ve oynadıkları bilgisayar oyunları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(72), 1521-1540.
- Ferguson, C. J., & Wang, J. C. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(8), 1439-1451.
- Fischer, P., Kastenmuller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology* 46(1), 192-195.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education*. New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.

- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. *Media Violence and Children*, 131-152.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., ... & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.
- 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(1), 5-22.
- Gerçek, S. & Arık, K. (2020). Dijital oyunlarda “şiddet” unsuruna oyuncuların yüklediği anlam: Üniversite öğrencilerine yönelik bir metafor analizi. *Beykoz Akademi Dergisi*, 8 (2), 251-269.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Gros, D., Wanner, B., Hackenholt, A., Zawadzki, P., & Knautz, K. (2017). World of streaming. Motivation and gratification on Twitch. *International Conference on Social Computing and Social Media*, 44-57.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290-292.
- Gündoğdu, R., Yavuzer, Y., & Karataş, Z. (2018). Irrational beliefs in romantic relationships as the predictor of aggression in emerging adulthood. *Journal of Education and Training Studies*, 6(3), 108-115.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hasan, Y., Bègue, L., & Bushman, B. J. (2013). Violent video games stress people out and make them more aggressive. *Aggressive behavior*, 39(1), 64-70.

- Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of adolescence*, 34(1), 49-58.
- Karataş, Z. (2008). Lise öğrencilerinde öfke ve saldırganlık. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(3), 277-294.
- Karataş, Z., & Yavuzer, Y. (2016). Lise ve Üniversite Öğrencileri İçin KAR-YA Saldırganlık Ölçeği Geliştirilmesi ve Psikometrik Özelliklerinin İncelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(17), 307-321.
- Karataş, Z., Yavuzer, Y., & Gündoğdu, R. (2019). Beliren Yetişkinlikte Saldırganlık: Kişisel ve Ailesel Risk Faktörleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 61-85.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.
- 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 and Addiction*, 9(3), 320-333.
- Koşu, L. (2010). *Rol yapma oyunları ve Türkiye'de rol yapma oyunları altkültürü*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kumarasuriar, V., Pangiras, G., Sinnapan, S., & Koran, S. (2011). A study of the relationship between violent video game playing and aggression among adolescents in the Klang Valley, Malaysia. *Proceedings of the International Conference on Humanities, Society, and Culture, IPEDR 20*, 74-79.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220-1234.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Etkin, P., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). The role of violent video game exposure, personality, and deviant peers in

- aggressive behaviors among adolescents: a two-wave longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 32-40.
- Myers, D.G. (2010). *Social psychology*. (Tenth Edition). McGraw Hill.
- Önen, E. (2009). Saldırganlık Ölçeği'nin psikometrik niteliklerinin Türk ergenleri için incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(32), 75-84.
- Özmen, A., & Aktaş, Ö. (2019). Bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeyi üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(222), 213-232.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.
- Soulban, L. & Orkin, H. (2009) Writing for First-Person Shooters. In W. Despain (Ed.), *Writing for video game genres: From FPS to RPG* (pp,51-67). CRC Press.
- Tiryakioğlu, F., & Yavaşcalı, A. H. (2019) Kullanımlar ve doyumlar teorisi bağlamında twitch tv kullanıcılarının kullanım motivasyonları üzerine bir araştırma. *Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergi*, 2(1), 67-90.
- Turpoğlu-Çelik, A. & Uzunlar, S. H. (2018). Şiddet İçerikli Video Oyun Oynamanın, Empati Duygusu ile İlişkisi. *Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi 7*, 298-324.
- Uhlmann, E., & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27(1), 41-52.
- Warburton, W. (2014). Aggression, definition and assessment of. In M. S. Eastin (Ed.) *Encyclopedia of media violence* (pp. 11-15). SAGE.
- Warburton, W. A., & Anderson, C. A. (2015). Social psychology of aggression. In J. Wright & J. Berry (Eds.), *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences, 2nd Edition, Volume 1* (pp. 373- 380). Oxford, England: Elsevier.
- Wiegman, O., & van Schie, E. G. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37(3), 367-378.

- Willoughby, T., Adachi, P. J., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48(4), 1044.
- Wolf, M. J. (2001). *The medium of the video game*. University of Texas.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. Psychology Press.
- Wulf, T., Schneider, F. M., & Beckert, S. (2020). Watching players: An exploration of media enjoyment on Twitch. *Games and culture*, 15(3), 328-346.
- Yang, P., Harrison, B. E., & Roberts, D. L. (2014, April). *Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games*. Paper presented in Foundations of Digital Games 2014 Conference, Florida
- Yeşildal, M., Akman-Dömbekci, H. & Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 997-1005.
- Yıldızgörür, M. R. (2019). Sosyal medyada bilgisayar oyunu oynama videolarının izlenme motivasyonları: Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı bağlamında bir araştırma. *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 27(2), 194-205.
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2020). Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203, 105005.
- Zhang, Q., Tian, J., Chen, L., & Cao, Y. (2021). Effects of violent video games on aggressive behaviors among children: The role of anger and trait aggression in China. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-139260/v1>

EKLER



EK 1. Bilgilendirilmiş Onam Formu

Bu çalışma, Prof. Dr. Adnan KAN danışmanlığında Gazi Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Yüksek Lisans programı öğrencisi Rümeysa UZUN tarafından yürütülen bir tez çalışmasıdır. Bu tez çalışması, psikolojik danışmanlık ve rehberlik alanında yapılan bilimsel bir araştırma için veri toplamayı amaçlamaktadır.

Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Araştırmada sizden kimlik belirleyici herhangi bir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamen gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilerek elde edilecek bilgiler bilimsel yayınlar kapsamında kullanılacaktır.

Ölçekler, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek soruları içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz ölçekleri cevaplamayı bırakıp çalışmayı sonlandırmakta serbestsiniz.

Araştırmamıza katılımınız durumunda yaklaşık 15 dakikanızı vermeniz yeterli olacaktır. Bu çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederiz. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak için r.....@gmail.com mail adresinden iletişime geçebilirsiniz.

Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve istediğim zaman yarıda kesip çıkabileceğimi biliyorum. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum.

☐ Onaylıyorum.

EK 2. Kişisel Bilgi Formu

1. Yaşınız: _____

2. Cinsiyetiniz:

☐ Kadın

☐ Erkek

3. Eğitim Durumunuz

☐ İlkokul öğrencisi

☐ İlkokul mezunu

☐ Ortaokul öğrencisi

☐ Ortaokul mezunu

☐ Lise öğrencisi

☐ Lise mezunu

☐ Ön lisans öğrencisi

☐ Ön lisans mezunu

☐ Lisans öğrencisi

☐ Lisans mezunu

☐ Yüksek lisans veya doktora öğrencisi

☐ Yüksek lisans veya doktora mezunu

4. Günde ortalama kaç saat video oyun izliyorsun?

(Twitch, Youtube, FacebookGaming gibi platformlar üzerinden yayınlanan video oyun izleme kast edilmektedir.)

☐ Hiç

☐ 0-1 saat

☐ 1-2 saat

☐ 2-3 saat

☐ 3-4 saat

☐ 4-5 saat

☐ 5 saatten daha fazla

5. Hangi tür video oyun izliyorsun?

(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

☐ İzlemiyorum

☐ TPS- Nişancı

☐ FPS - Birinci şahıs nişancı

☐ Aksiyon

☐ Strateji

- ☐ Dövüş
- ☐ RPG - Rol Yapma Oyunu
- ☐ MMORPG
- ☐ MOBA
- ☐ Sürüş /Yarış Oyunu
- ☐ Kağıt ve masa oyunu
- ☐ Platform oyunu
- Diğer: _____

6. İzlediğiniz video oyunlar nelerdir?
(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- ☐ League of Legends
- ☐ Counter Strike: Global Offensive
- ☐ Dota 2
- ☐ Overwatch
- ☐ Escape from Tarkov
- ☐ PUBG
- ☐ Call of Duty
- ☐ World of Warcraft
- ☐ Warcraft III
- ☐ Starcraft II
- ☐ Age of Empires
- ☐ Minecraft
- ☐ Grand Theft Auto V
- ☐ Rocket League
- Diğer: _____

7. Günde ortalama kaç saat video oyun oynuyorsun?

- ☐ Hiç
- ☐ 0-1 saat
- ☐ 1-2 saat
- ☐ 2-3 saat
- ☐ 3-4 saat
- ☐ 4-5 saat
- ☐ 5 saatten daha fazla

8. Hangi tür video oyun oynuyorsun?
(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- ☐ Oynamıyorum
- ☐ TPS- Nişancı
- ☐ FPS - Birinci şahıs nişancı
- ☐ Aksiyon
- ☐ Strateji
- ☐ Dövüş
- ☐ RPG - Rol Yapma Oyunu
- ☐ MMORPG
- ☐ MOBA
- ☐ Sürüş /Yarış Oyunu
- ☐ Kağıt ve masa oyunu
- ☐ Platform oyunu

Diğer: _____

9. Oynadığınız video oyunlar nelerdir?
(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- ☐ League of Legends
- ☐ Counter Strike: Global Offensive
- ☐ Dota 2
- ☐ Overwatch
- ☐ Escape from Tarkov
- ☐ PUBG
- ☐ Call of Duty
- ☐ World of Warcraft
- ☐ Warcraft III
- ☐ Starcraft II
- ☐ Age of Empires
- ☐ Minecraft
- ☐ Grand Theft Auto V
- ☐ Rocket League

Diğer: _____

EK 3. KAR-YA Saldırganlık Ölçeği

Sıra No	Mad. No	Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Ara sıra	Sık sık	Her zaman
1	1	Birisine kızdığımında ona kolaylıkla vurabilirim					
2	2	Kızdığım kişileri tekmeleyebilirim					
3	3	Bazı insanları yumruklayıp yere sermek isterim					
4	4	Sorun çözmenin tek yolu kavga etmektir					
5	5	Birisi bana vurduğunda ben de ona vurmaktan çekinmem					
6	6	Haksızlıkla karşılaştığımda şiddete başvururum					
7	8	Elime geçeni fırlatıp atacak kadar sinirlenebilirim					
8	12	Sinirlendiğimde kapı, cam ya da duvarı tekmelerim					
9	15	Birisi ile kolaylıkla ağız dalaşına girebilirim.					
10	18	Tartışmada alttan almayıp hep son sözü söyleyen ben olurum					
11	19	Kendi fikirlerimi karşıdakine tartışarak kabul ettirmeye çalışırım					
12	20	İnsanlarla kolaylıkla görüş ayrılığına düşerim					
13	22	Öfkelendiğimde ağzıma geleni söylerim					
14	27	Öfkeli bir yapım vardır					
15	32	Önüme gelene çatacak kadar öfkelenirim					
16	33	Aniden parlarım					
17	35	İnsanların arkamdan benimle ilgili kötü konuştuklarını düşünürüm					
18	36	İnsanlar bana iyi davranırsa mutlaka bir çıkarları vardır					
19	38	İnsanlar konusunda şüphe içerisindeyim					
20	39	Herhangi bir yarışta kazanamadığımda hakkımın yenildiğini düşünürüm					
21	40	İnsanların acımasız olduğunu düşünürüm					
22	43	Bu dünyada yaşamının tek yolu acımasız olmaktır					
23	44	İnsanların benimle alay ettiklerini düşünürüm					

EK 4. Etik Kurul Onay Belgesi

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu



Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 16.03.2020 tarihli ve E.40771 sayılı yazı.

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Rümeysa UZUN'un, Prof. Dr. Adnan KAN'ın** danışmanlığında yürüttüğü "*Video Oyun İzleyicilerinde Saldırganlık Davranışının İncelenmesi*" adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun 07.04.2020 tarih ve 04 sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

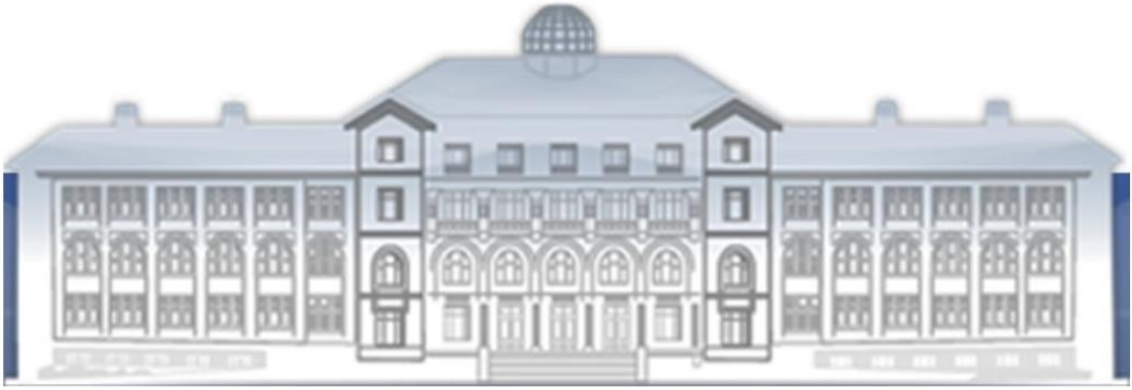
İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2020-277

Ek: 1 Liste



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...