

Araştırma / Original article**Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık*****H. Andaç DEMİRTAŞ MADRAN,¹ Eda FERLİGÜL ÇAKILCI²****ÖZET**

Amaç: Bu çalışmanın temel amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır. **Yöntem:** Araştırmanın örneklemini yaşları 18-40 arasında olan, bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan 205 kişi oluşturmuştur. Veriler Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Türkçe uyarlaması ve İnternet Bağımlılık Ölçeği ile toplanmış, korelasyon, t-testi ve regresyon analizleriyle çözümlenmiştir. **Bulgular:** Analizler sonucunda, katılımcıların saldırganlık puanlarıyla çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının kadınların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu, ancak bağımlılık puanları açısından anlamlı bir cinsiyet farklılığı bulunmadığı görülmüştür. Yaşla bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri arasında ters yönde anlamlı ilişkiler olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca regresyon analizi sonucunda bağımlılık alt ölçeklerinden sosyal izolasyon ve kontrol güçlüğü'nün saldırganlık puanlarını yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. **Sonuç:** Bu çalışmada çevrimiçi video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık ilişkisi alt boyutları çerçevesinde irdelenmiştir. (*Anadolu Psikiyatri Derg 2014; 15:99-107*)

Anahtar sözcükler: Saldırganlık, bağımlılık, video oyunu bağımlılığı

The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players

ABSTRACT

Objective: The purpose of the present study was to investigate the relationship between aggression and online video game addiction scores of massively multiplayer online video game players. **Methods:** Study included 205 participants who are playing massively multiplayer online video games more than 12 months. Mean age of the participant was 18±40. Data were collected via a personal information form consisting of questions about participants' demographical background, Turkish version of the Buss-Perry Aggression Scale and Internet Addiction Scale. Correlation, t-test and stepwise regression analyses conducted to analyze the data. **Results:** Analysis indicated that there was a significantly high correlation between aggression scores and video game addiction scores. Males have significantly higher physical aggression scores than females. Age was negatively correlated with total aggression scores and all the subscale scores of Buss-Perry Aggression Questionnaire (physical aggression, anger, verbal aggression and hostility). There was a negative correlation between age and video game addiction scores. Two subscales (isolation, loss of control) of the addiction scale predicted aggression scores. **Conclusion:** The present study revealed that there was a significant correlation between aggression and online video game

* Bu çalışmada Ferligül Çakılcı'nın yüksek lisans tezinin bulgularından yararlanılmıştır.

¹ Doç.Dr., ² Arş.Gör., Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara

Yazışma adresi / Address for correspondence:

Doç.Dr. H. Andaç DEMİRTAŞ MADRAN, Başkent Üniversitesi Bağlıca Kampusu, Çayyolu/Ankara, Türkiye

E-mail: andac@baskent.edu.tr

Geliş tarihi: 30.03.2013, **Kabul tarihi:** 25.06.2013, **doi:** 10.5455/apd.39828

addiction. On the other hand, age was negatively correlated with aggression and video game addiction scores of the participants. (*Anatolian Journal of Psychiatry* 2014; 15:99-107)

Key words: aggression, addiction, video game addiction

GİRİŞ

Şiddet son yıllarda tüm dünyada gittikçe yaygınlaşan bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu artıştan, silaha kolay erişimden küresel ısınmaya, çocuğa ve kadına yönelik şiddetteki, alkol ve uyuşturucu bağımlılığındaki artışa, kitle iletişim araçlarında saldırganlığın temsiline kadar birçok etken sorumlu tutulmaktadır.^{1,2} Bunların içinde kuşkusuz üzerinde en çok araştırma yapılan etken kitle iletişim araçlarıdır. Bunun temel nedeni kitle iletişim araçlarının, insanların temel başvuru kaynaklarından biri olması, insanların zamanlarının büyük bir kısmını bu araçları izlemeye ayırıyor olmaları ve aynı zamanda, bu araçların aynı anda çok sayıda bireye mesaj iletme gücüne sahip olmalarıdır.³

Kitle iletişim araçlarının saldırganlıkla ilişkisini ele alan çalışmalar temelde televizyonun etkileri üzerinde odaklansa da, son yıllarda şiddet içeren video oyunlarının oyuncular üzerindeki etkilerini konu alan birçok bilimsel araştırma yapılmıştır. Konu üzerine yürütülmüş olan araştırmalar, şiddet içerikli video oyunu oynamanın saldırgan davranışı,⁴⁻⁶ bilişi,⁷⁻¹⁰ duyguyu ve psikolojik uyarılma düzeyini¹¹ artırdığını ve yardım etme gibi olumlu toplumsal davranışları (prosocial behavior) azalttığını¹²⁻¹⁴ göstermektedir.

Şiddet içerikli video oyunlarının saldırgan davranışı artırıcı etkilerinin bu tür televizyon yayınlarıyla karşılaştırıldığında daha yüksek olduğunu belirtmek de olasıdır.⁴ Bu durum, büyük oranda video oyunlarının ödüle dayalı, yüksek konsantrasyon gerektiren, oyuncuyla oyundaki karakterler arasındaki özdeşleşmeye olanak sunan, televizyon programlarına göre belirli bir zaman diliminde çok daha fazla sayıda şiddet sahnesi içeren, yinelemeye ve pekiştirmeye dayalı doğalarına dayanmaktadır.¹⁵

Bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucunda bilgi, ürün, hizmet, iletişim ve eğlenceye sınırsız erişim olası hale gelmiş, bu olanaklar da birçok yeni sosyal ve psikolojik olgunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bilgisayar, internet ve video oyunu bağımlılıkları bu olgular arasında önemli bir yer tutmaktadır. Son yıllarda çok sayıda araştırmaya konu olan bu yeni bağımlılık türleri 'davranışa bağlı olarak gelişen teknoloji bağımlılıkları' olarak ele alınmaktadır.

Video oyunu oynayan bireyler de, alkol ve uyuşturucu bağımlılığı gibi yaygın bağımlılık türlerine benzer bağımlılığa ilişkin birçok tipik belirti göstermektedir.¹⁶ Video oyunu bağımlılığına ilişkin tipik davranış biçimlerini şu şekilde özetlenebilir:^{17,18}

- Çok uzun süre video oyunu oynamak,
- Okulda/işte uyuyakalmak, görev ve sorumluluklarını yerine getirememek,
- Video oyunu kullanımı ve kullanım süresi hakkında yalan söylemek,
- Video oyunu oynamayı sosyal etkinliklere yeğlemek,
- Sosyal gruplardan ayrılmak,
- Video oyunu oynamadığında öfke ve düşmanlık duygularında artış.

Video oyunu bağımlılığı da, bilgisayar kullanımına bağlı bağımlılık yaratması olası diğer olgular gibi, henüz klinik olarak kabul edilmemiştir. DSM-IV'de video oyunu bağımlılığı 'alanda henüz yeterli veri bulunmadığı' notu düşülerek değerlendirmeye alınmamaktadır.¹⁹ Süren araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda, DSM-5'te video oyunu bağımlılığı tanısının yayımlanması beklenmektedir.²⁰

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının (massively multiplayer online video games) hızla yaygınlaşması bu bağımlılıklara bir yenisinin daha eklenmesine yol açmıştır. Bu oyunlar, oyuncuların birbirleriyle ve oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlardır.²¹ Video oyunlarının bir alt kategorisi olarak değerlendirilen bu oyunları klasik video oyunlarından ayıran temel özellik, çevrimiçi oynanıyor olmaları ve dolayısıyla da etkileşime olanak sağlıyor olmalarıdır.²² Bu oyun türünü 'bölgesel olarak sunuculara ayrılmış şekilde sayısız oyuncunun aynı anda birbirleriyle etkileşim içine girmelerine olanak sunan, kullanıcılarının aylık ücretler ödeyerek veya ücretsiz olarak erişim sağlayabildikleri gelişmiş oyunlar' olarak tanımlamak olasıdır.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı, diğer dürtüsel kontrol bozukluklarına benzer biçimde 'davranışsal bağımlılık' olarak değerlendirilmektedir. Bu bağımlılık türünün bireyin sosyal, psikolojik ve mesleki düzenlilikler yaşamamasına yol açtığı bilinmektedir.²³⁻²⁵ Çok

oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığını diğerlerinden farklı kılan, sahip olduğu davranışsal ve bağlamsal niteliklerdir ve bu bağımlılık türü çoğunlukla internet/bilgisayar bağımlılığı ile ilişkilendirilerek açıklanmaktadır.

Genel olarak, video oyunu bağımlılığıyla ilgili araştırmalar, video oyunlarının oyuncular üzerinde birçok olumsuz etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Video oyunu bağımlılığı, işlevsiz uğraşı,²⁶ düşük anne-baba desteği,¹⁹ okula bağlı davranış sorunları,¹⁹ yüksek derecede saldırganlık, şiddeti sosyal yaşamın ve bireyin davranış repertuarının temel parçalarından biri olarak kabullenme¹⁶ gibi birçok etkenle yakından ilişkilidir. Kısaca video oyunlarının sorunlu kullanımı, bireyin yaşamında psikolojik, sosyal ve okula/işe dayalı güçlüklerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.²³⁻²⁵

Bunun yanında, video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık ilişkisi sınırlı sayıda çalışmaya konu olmuş, çevrimiçi video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık ilişkisi ise neredeyse yok denecek kadar az sayıda araştırmada ele alınmıştır.²⁷ Daha önce belirtildiği gibi, çevrimiçi çok oyunculu video oyunlarının neredeyse tümüyle şiddete dayalı ve bir başka birey/canlı veya nesneye zarar verme amaçlı bir içeriğe sahip olmaları nedeniyle, ikisi arasında yüksek düzeyde anlamlı ilişkilerin var olması beklenebilir.

Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'nde de (Hedonic Management Addiction Model) çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının şiddet eylemini ödüllendirme ve yinelemeye dayalı olma özellikleri nedeniyle, saldırganlık ve bağımlılık üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu; bu iki etkinin birbirini tamamlayan yapılarından dolayı, bu oyunları oynayan bireylerin bağımlılık düzeylerindeki artışla birlikte saldırganlık düzeylerinde de artış olacağı öne sürülmüştür.²⁸⁻³⁰

Tüm bunlardan yola çıkılarak bu çalışmanın temel amacı, şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleriyle çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almaktır. Bu araştırmada, katılımcıların bağımlılık puanlarıyla saldırganlık puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı, bağımlılık alt ölçeklerinden elde edilen puanların saldırganlık puanlarını yordayıp yordamadığı, kadınlarla erkeklerin saldırganlık ve video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığı, saldırganlık ve video oyunu bağımlılığı ile yaş arasında anlamlı ilişkilerin bulunup bulunmadığı sorularına yanıt aranmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

Bir yıldan uzun süredir şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin:

1. Çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanlarıyla saldırganlık puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Saldırganlık puanları ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. Cinsiyetlerine göre saldırganlık ve bağımlılık puanları farklılaşmakta mıdır?
4. Bağımlılık puanları saldırganlık puanlarını yordamakta mıdır?

YÖNTEM

Katılımcılar

Araştırmanın örneklemini, bir yıldan uzun süredir şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamakta olan 168'i erkek (%81.96) 37'si kadın (%18.04) olmak üzere toplam 205 katılımcı oluşturmaktadır. Çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin çoğunun erkeklerden oluştuğu görülmektedir.^{23,24,31,32} Bu nedenle bu araştırmada da az sayıda kadın katılımcıya ulaşılabilmektedir.

Katılımcılar 18-40 yaşları arasındadır (23.84±4.51). Kadınların yaş ortalaması 24.51±4.92), erkeklerinki 23.69±4.45'tir. Katılımcıların %8.3'ü (17) evli, %91.7'si (s=188) evli değildir. Örneklemin %32.7'sini (s=67) çalışan bireyler, %67.3'ünü (s=138) öğrenciler oluşturmaktadır; en son eğitim aldıkları kurum %2.4 (s=5) lise, %4.9 (s=10) ön lisans, %90.2 (s=185) lisans ve %2.4 (s=5) yüksek lisans olarak belirlenmiştir.

Katılımcılara ulaşmak için çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına üyelikleri bulunan Türk oyuncuların oluşturdukları grupların liderleriyle e-posta yoluyla iletişim kurulmuş, aynı zamanda bu yolla ulaşılan oyuncularla internet aracılığıyla sesli olarak bire bir iletişime geçilerek kartopu örnekleme yoluyla daha fazla katılımcıya ulaşmaya çalışılmıştır. Araştırmaya ilişkin ayrıntılar bu yolla katılımcılara açıklanmış, katılımcıların ölçeğe ilişkin soruları yanıtlanmış, araştırmaya katılmayı kabul edenlerle formun yer aldığı internet adresi paylaşılmıştır. Demografik bilgi formuna araştırma bağlamında ele alınan 'bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi oyunlar oynayan bireyler' dışında kalabilecek katılımcıların ayırt edilebilmesi amacıyla, oyun oynama süreleri ve oynanan oyun türü maddeleri eklenmiştir. Bu formun uygulanması sonucunda 235 katılımcıya ulaşılmış, 'oynanan oyun türü' seçenekleri arasından 'çok oyunculu çevrimiçi oyun' seçeneği dışında yanıt

veren 22 katılımcı ve 'oyun oynama süresi' seçeneklerinden 'bir yıldan uzun süredir' seçeneği dışında yanıt veren sekiz katılımcı araştırmaya alınmamıştır.

Veri toplama araçları

Demografik Bilgi Formu: Bu form yaş, cinsiyet, medeni durum, en son eğitim alınan kurum, video oyunu oynama süreleri ve oynanan oyun türünü içeren sorulardan oluşmaktadır.

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği: Buss ve Perry'nin 1992 yılında Buss-Durke Düşmanlık Ölçeğinden uyarladıkları bu ölçek, 29 maddeden oluşan beşli Likert tipi bir ölçektir.³³ Ölçekte 13, 8, 2, 11, 25, 16, 29, 22, 23 numaralı maddeler fiziksel saldırganlık alt ölçeğini; 27, 6, 21, 14, 4 numaralı maddeler sözel saldırganlık alt ölçeğini; 20, 24, 3, 26, 10, 15, 7, 17 numaralı maddeler düşmanlık alt ölçeğini; 19, 28, 1, 18, 9, 23, 12 numaralı maddeler ise öfke alt ölçeğini oluşturmaktadır. Ölçeğin 9 ve 16 numaralı maddeleri ters kodlanarak puanlanmaktadır. Ölçeğin Türkçe formunun geçerlilik ve güvenilirlik çalışması Demirtaş Madran³³ tarafından yapılarak, özgün ölçekteki gibi dört faktörlü bir yapıyı destekleyen bulgulara ulaşılmış, Türkçe formun geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu ortaya konmuş, tüm ölçek için elde edilen Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.85, fiziksel saldırganlık için elde edilen alfa değeri 0.78, sözel saldırganlık için elde edilen alfa değeri 0.48, öfke için elde edilen alfa değeri 0.76, düşmanlık için elde edilen alfa değeri ise 0.71 olarak belirtilmiştir. Bu çalışmada ise ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı tüm ölçek için 0.94, fiziksel saldırganlık alt ölçeği için 0.94, sözel saldırganlık için 0.86, öfke için 0.61, düşmanlık için 0.91 olarak bulunmuştur.

İnternet Bağımlılığı Ölçeği: Günüş³⁴ tarafından DSM-IV ölçütleri temel alınarak geliştirilen ölçek 35 maddeden oluşmaktadır. Beşli Likert tipi olan ölçek yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma ve sosyal izolasyon olmak üzere internet bağımlılığının dört alt boyutunu ölçmektedir. Ölçekte, 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 10., 11. maddeler yoksunluk alt ölçeğini; 12., 13., 14., 15., 16., 17., 18., 19., 20., 21. maddeler kontrol güçlüğü alt ölçeği; 22., 23., 24., 25., 26., 27., 28. maddeler işlevsellikte bozulma; 29., 30., 31., 32., 33., 34., 35. Maddeler ise sosyal izolasyon alt ölçeğini oluşturmaktadır. Tüm ölçek için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.94, yoksunluk alt ölçeği için 0.88, kontrol güçlüğü alt ölçeği için 0.86, işlevsellikte bozulma alt ölçeği için 0.83 ve sosyal izolasyon alt ölçeği için 0.79'dur.³⁴ Ölçek, bu araştırmada

Anatolian Journal of Psychiatry 2014; 15:99-107

'internet' sözcüğü yerine 'oyun' sözcüğü koyularak video oyunu bağımlılığını ölçmek amacıyla kullanılmıştır (örn., 'Oyun oynarken acıktığı mı, susadığını hissetmem veya farkına varmam'). Bu çalışmada tüm ölçek için belirlenen Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.98, yoksunluk alt ölçeği için 0.93, kontrol güçlüğü alt ölçeği için 0.97, işlevsellikte bozulma alt ölçeği için 0.95 ve sosyal izolasyon alt ölçeği için 0.94'tür.

İşlem

Katılımcılara, çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarına aktif üyelikleri olan Türk oyuncuların oluşturduğu klanların liderleriyle internet üzerinden iletişim kurulması yoluyla ulaşılmıştır. Ölçeklere araştırmanın amacını ve uygulama temellerini içeren bir yönerge eklenerek ölçek bataryası hazırlanmıştır. Demografik bilgi formunda yer alan oynanan oyun türü seçenekleri arasında 'çok oyunculu çevrimiçi oyun' seçeneği dışında yanıt veren 22 katılımcı ve oyun oynama süresi seçeneklerinden 'bir yıldan uzun süredir' seçeneği dışında yanıt veren sekiz katılımcı araştırmaya alınmamıştır.

BULGULAR

Saldırganlık ölçeğinden elde edilen puanlara ilişkin bulgular

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

Tablo 1. Katılımcıların saldırganlık puanları ile yaşları arasındaki ilişki analizi sonuçları

Alt ölçekler	r
Fiziksel saldırganlık	-0.24*
Düşmanlık	-0.39*
Öfke	-0.18*
Sözel saldırganlık	-0.28*
Genel saldırganlık (Toplam puan)	-0.31*

* $p < 0.01$

Tablo 1'de görüldüğü gibi, katılımcıların yaşları ile düşmanlık ($r = -0.38$, $p < 0.01$), sözel saldırganlık ($r = -0.28$, $p < 0.01$) alt ölçeklerinden elde ettikleri puanlar ve saldırganlık ölçeğinden elde ettikleri toplam puan ($r = -0.30$, $p < 0.01$) arasında ters yönde anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Katılımcıların yaşlarıyla fiziksel saldırganlık

($r=-0.24$, $p<0.01$) ve öfke ($r=-0.17$, $p<0.05$) alt ölçeklerinden elde ettikleri puanlar arasında anlamlı, ancak oldukça düşük korelasyonlar olduğu görülmektedir.

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

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyetleri ve saldırganlık puanları arasındaki ilişki

Alt ölçekler	Cinsiyet	Ort.±SS	t	sd
Fiziksel saldırganlık			3.01*	203
Erkek (s=168)		3.41±0.95		
Kadın (s=37)		2.89±0.92		
Düşmanlık			-0.88	203
Erkek (s=168)		3.79±0.97		
Kadın (s=37)		3.95±0.95		
Öfke			0.70	203
Erkek (s=168)		3.40±0.79		
Kadın (s=37)		3.30±0.68		
Sözel saldırganlık			0.15	203
Erkek (s=168)		4.05±0.90		
Kadın (s=37)		4.03±0.84		
Toplam puan			0.99	203
Erkek (s=168)		3.62±0.83		
Kadın (s=37)		3.48±0.73		

* $p<0.01$

Bulgular, erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının (3.41) kadınların puanlarından (2.89) anlamlı düzeyde yüksek olduğunu göstermektedir ($t=3.01$, $p<0.01$). Bunun yanında, kadınlarla erkeklerin saldırganlık ölçeğinden elde ettikleri toplam puan ve fiziksel saldırganlık dışındaki diğer alt ölçeklerden elde ettikleri puanlar (düşmanlık, öfke, sözel saldırganlık) arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları

Katılımcıların çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları ile yaşları arasındaki ilişkiye yönelik bulgular korelasyon katsayısı hesaplanarak belirlenmiş ve sonuçları Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3'te görüldüğü gibi, katılımcıların yaşları ile yoksunluk ($r=-0.41$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü

Tablo 3. Katılımcıların çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları ile yaşları arasındaki ilişki

Alt ölçekler	r
Yoksunluk	-0.41*
Kontrol güçlüğü	-0.36*
İşlevsellikte bozulma	-0.37*
Sosyal izolasyon	-0.36
Toplam puan	-0.39*

* $p<0.01$

($r=-0.36$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=-0.37$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=-0.36$, $p<0.01$) alt ölçeklerinden elde ettikleri toplam puan ve bağımlılık ölçeğinden elde ettikleri toplam puan ($r=-0.39$, $p<0.01$) arasında ters yönde anlamlı ilişkiler bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kolmogorov-Smirnov testi sonucunda tüm alt ölçekler ve toplam puanlar için kadınların ve erkeklerin normal dağılım gösterdiği sonucuna varılmıştır. Böylece, katılımcıların cinsiyetlerine göre çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla veriler bağımsız örneklem için t testi analizi yoluyla çözümlenmiş ve kadınlarla erkeklerin hem toplam video oyunu bağımlılığı puanları, hem de dört alt ölçekten (yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma, sosyal izolasyon) elde ettikleri puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişki

Katılımcıların çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları ile saldırganlık puanları arasındaki ilişki korelasyon analizi yoluyla belirlenmiş ve sonuçları Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4'te görüldüğü gibi, katılımcıların bağımlılık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanlar ile saldırganlık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanlar arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=0.85$, $p<0.01$). Fiziksel saldırganlık ile yoksunluk ($r=0.68$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü ($r=0.75$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=0.70$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=0.77$, $p<0.01$) ve bağımlılık ölçeğinden elde edilen toplam puan ($r=0.76$, $p<0.01$) arasında anlamlı ilişki bulunmaktadır. Düşmanlıkla yoksunluk ($r=0.71$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü ($r=0.79$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=0.79$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=0.81$, $p<0.01$) ve

Tablo 4. Katılımcıların çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları ile saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki ilişki

	Yoksunluk	Kontrol güçlüğü	İşlevsellikte bozulma	Sosyal izolasyon	Bağımlılık düzeyi (Toplam puan)
Fiziksel saldırganlık	0.68*	0.75*	0.70*	0.77*	0.76*
Düşmanlık	0.71*	0.79*	0.79*	0.81*	0.82*
Öfke	0.58*	0.64*	0.63*	0.61*	0.65*
Sözel saldırganlık	0.74*	0.81*	0.81*	0.80*	0.83*
Genel saldırganlık (Toplam)	0.76*	0.83*	0.81*	0.84*	0.85*

*p<0.01

bağımlılık ölçeğinden elde edilen toplam puan ($r=0.82$, $p<0.01$) arasında anlamlı ilişki saptanmıştır. Öfke ile yoksunluk ($r=0.58$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü ($r=0.64$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=0.63$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=0.61$, $p<0.01$) ve bağımlılık ölçeğinden elde edilen toplam puan ($r=0.65$, $p<0.01$) arasında anlamlı ilişki saptanmıştır. Ayrıca sözel saldırganlık ile yoksunluk ($r=0.74$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü ($r=0.81$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=0.81$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=0.80$, $p<0.01$) ve bağımlılık ölçeğinden elde edilen toplam puan ($r=0.83$, $p<0.01$) arasında anlamlı ilişki vardır. Ayrıca katılımcıların saldırganlık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanla yoksun-

luk ($r=0.76$, $p<0.01$), kontrol güçlüğü ($r=0.83$, $p<0.01$), işlevsellikte bozulma ($r=0.81$, $p<0.01$), sosyal izolasyon ($r=0.84$, $p<0.01$), ve bağımlılık ölçeğinden elde ettikleri toplam puan ($r=0.85$, $p<0.01$) arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Regresyon analizi

Katılımcıların bağımlılık ölçeğinden elde ettikleri toplam puanın ve bağımlılık ölçeğinin alt ölçeklerinden elde edilen puanların saldırganlık puanlarını yordayıp yordamadığını belirlemek amacıyla aşamalı regresyon analizi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 5. Saldırganlık ölçeği toplam puanının aşamalı hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

Değişkenler (Denkleme giriş sırasına göre)	R ²	Uyarlanmış R ²	F _{değ}	B	Standart hata	β	t
I. Aşama							
1. Sosyal izolasyon	0.69	0.68	442.85*	2.23	11.68	8.28	21.04
II. Aşama							
2. Kontrol güçlüğü	0.73	0.72	26.62*	0.72	0.14	0.42	5.16

* p<0.001

Tablo 5'te görüldüğü gibi, regresyon denklemi- ne ilk sırada giren değişken sosyal izolasyondur ($F_{(1,203)}=442.85$, $p<0.01$). Sosyal izolasyon puanı tek başına varyansın %69'unu açıklamaktadır. Denkleme ikinci sırada kontrol güçlüğü girmekte ve sosyal izolasyonla birlikte toplam varyansın %72'sini açıklamaktadır ($F_{(2,202)}=26.62$, $p<0.01$).

TARTIŞMA

Bu araştırmanın bulguları, bir yıldan uzun süredir şiddet içerikli çevrimiçi video oyunu oynayan

Anatolian Journal of Psychiatry 2014; 15:99-107

bireylerin saldırganlık toplam puanları ve tüm saldırganlık alt ölçeklerinden (fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık) elde ettikleri puanlarla yaş arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, daha önce yapılan benzer çalışmaların çoğunda yaşın bir değişken olarak kullanılmamış olması nedeniyle önemlidir. Literatüre bakıldığında, şiddet içerikli video oyunu oynamakla saldırganlık arasındaki ilişkinin ele alındığı çalışmaların temelde çocukluk veya genç ergenlik dönemindeki katılımcılarla sınırlı kaldığı görülmektedir.³⁵ Zhen ve arkadaşları³⁶ şiddet

içerikli video oyunu oynayan ergenler üzerinde yaptıkları çalışmada fiziksel saldırganlık düzeyinin daha genç ergenlerde yaşça büyük ergenlere göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Daha küçük yaş grubunda yer alan bireylerin video oyunlarının olumsuz etkilerine daha duyarlı olmalarını beklemek akla yatkındır.³⁷ Bu tür oyunlar oynayan bireylerin yaş aralığının çok geniş olduğu göz önünde bulundurulduğunda, yaş değişkenini kapsayan yeni araştırmaların varlığına duyulan gereksinim açıktır.

Literatürde çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin büyük çoğunluğunun erkeklerden oluştuğu görülmektedir.^{23,24,31,32} Bu araştırmada da az sayıda kadın katılımcıya ulaşılabiliştir. Bu durum temel bir sınırlılık olmanın yanında, aynı zamanda bir bulgu olarak da değerlendirilebilir. Çalışmada kadınlarla erkeklerin saldırganlık puanlarının sadece fiziksel saldırganlık boyutunda farklılaştığı bulgusuna ulaşılmıştır. Erkeklerin fiziksel saldırganlık puanları (3.41) kadın katılımcıların puanlarından (2.89) anlamlı düzeyde yüksektir ($t=3.01$, $p<0.01$); bu bulgu, yukarıda yer verilen sınırlılık çerçevesinde (kadın katılımcı sayısının düşüklüğü) değerlendirilmelidir. Bu sınırlılık temelinde, ele alınan bulgu, daha önceki araştırma bulgularıyla örtüşmektedir.³⁸⁻⁴⁰ Örneğin, Arriaga-Ferreira ve Ribeiro'nun³⁸ şiddet içeren video oyunu oynayan bireylerde yaptığı bir çalışmada, kadın ve erkek katılımcıların fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark ortaya koyulmuştur. Genel olarak saldırganlık literatürüne bakıldığında da, kadınlarla erkekler arasındaki en önemli farklılığın fiziksel saldırganlık boyutunda ortaya çıktığı görülmektedir.⁴¹⁻⁴⁴

Bulgular katılımcıların yaşları ile video oyunu bağımlılığı puanları arasında ters yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin literatür incelendiğinde,^{18,21,22,24-27,31} yapılan az sayıdaki çalışmanın daha çok çevrimiçi oyun bağımlılığını tanımlama, internet bağımlılığı ile olan benzerliklerini ortaya koyma, oyun oynayan bireylerin neden bu tür oyunları yeğlediklerini saptama amaçlarını gütmekle sınırlı olduğu görülmektedir. Bu bulguyu, genel olarak yaşla birlikte öz denetimin arttığı³¹ gerçeğinden hareketle açıklamak olasıdır. Aynı zamanda bu bulgu, çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından, daha küçük yaş gruplarındaki bireylerin daha çok risk altında olduğu gerçeğini de vurgular niteliktedir.

Daha önce yapılan araştırmaların bulgularıyla tutarlı olarak, bu araştırmada da cinsiyetle

çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır.^{31,45,46} Diğer bir anlatımla, bu tür oyunlar oynayan bireylerin bu oyunlara yönelik olarak geliştirdikleri bağımlılık düzeyi cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Ancak, daha önce de belirtildiği gibi, çevrimiçi oyun oynayan bireyler üzerine gerçekleştirilen diğer çalışmalarda^{23,24,31} bu tür oyunları kadınlardan çok erkeklerin oynadığı görülmektedir. Bu çalışmada da, aynı nedenle katılımcıların çoğunluğunu erkekler oluşturmaktadır.

Bu araştırmada katılımcıların video oyunu bağımlılığı puanları ile saldırganlık puanları arasında yüksek düzeyde doğrusal anlamlı bir ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır ($r=0.85$, $p<0.01$). Bir başka deyişle, katılımcıların bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeyleri de artmaktadır. Ayrıca, bağımlılık ve saldırganlık alt ölçeklerinin birbirleriyle olan ilişkilerinin de olumlu yönde anlamlı olduğu bulunmuştur. Bu bulgu da benzeri diğer çalışmalarla örtüşmektedir. Kim ve arkadaşları,³¹ Mehroof ve Griffiths'in²¹ çalışmalarında da saldırganlık ile bağımlılık arasında olumlu yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Son olarak, regresyon analizi, bağımlılık ölçeğinin alt ölçeklerinden sosyal izolasyon ve kontrol gücünün saldırganlık toplam puanını yordadığını göstermektedir. Bu bulgu, video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisini inceleyen araştırmaların^{10,11,36,47} bulgularıyla tutarlıdır. Bu bulgu, Hazcı Yönetim Bağımlılık Modeli'nin, bu tür oyunların temel özellikleri nedeniyle bağımlılık yaratma olasılıklarının yüksek olduğu ve oyuncuların bu oyunlara ilişkin bağımlılık düzeylerindeki artışın saldırganlık düzeylerinde de artışa yol açacağı yönündeki varsayımı çerçevesinde değerlendirilebilir. Aynı zamanda, video oyunu bağımlılığının saldırganlıkla ilişkisi, saldırgan eğilimleri yüksek olan bireylerin bu tür oyunları daha çok tercih etmelerinin ve bir anlamda, bu yolla saldırganlıklarını boşalım (catharsis) yoluyla dışa vurmalarının bir sonucu olarak da değerlendirilebilir.

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan birey sayısının her geçen gün daha çok artış gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda, oyun bağımlılığının hem Türkiye'de, hem de tüm dünyada gelecekte daha çok insanı etkileyecek bir sorun olarak karşımıza çıkacağı açıktır. Bu nedenle, özellikle konu üzerine yürütülecek psikolojik, psikiyatrik, sosyolojik ve eğitimsel çalışmaların gerekliliği vurgulanmalıdır.

KAYNAKLAR

1. Anderson CA, Bushman BJ. The effects of media violence on society. *Science* 2002; 295:2377-2378.
2. Harris RJ. A cognitive psychology of mass communication. NJ: Lawrence Erlbaum, 2004.
3. Demirtaş Madran HA. Saldırganlık, televizyonda temsili ve çocuklar üzerindeki etkilerine genel bir bakış. 4. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi, 2007, s.514-521.
4. Anderson CA, Carnagey NL. Violent evil and the general aggression model. A Miller (Ed.), *The Social Psychology of Good and Evil*, New York: Guilford, 2004, p.168-192.
5. Graybill D, Kirsch JR, Esselman ED. Effects of playing violent versus non-violent video games on the aggressive ideation of children. *Child Study Journal* 1985; 15:199-205.
6. Kirsh SJ. Seeing the world through mortal combat-colored glasses: violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood* 1998; 5:177-184.
7. Anderson CA. Violent video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviors. SL Calvert, AB Jordan, RR Cocking (Eds.), *Children in the Digital Age*, Westport, CT: Praeger, 2002.
8. Anderson CA, Dill KE. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *J Pers Soc Psychol* 2000; 78:772-790.
9. Kirsh SJ, Olczak PV, Mounts JRW. Violent video games induce an affect processing bias. *Media Psychology* 2005; 7:239-250.
10. Lynch PJ, Gentile DA, Olson AA, Van Brederode TM. The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Biennial Conference of the Society for Research in Child Development*. 2001, Minneapolis, Minnesota. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED461420.pdf>
11. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci* 2001; 12:353-359.
12. Ballard ME, Lineberger R. Video game violence and confederate gender: effects on reward and punishment given by college males. *Sex Roles* 1999; 41:541-558.
13. Silvern SB, Williamson PA. The effects of video game play on young children's aggression, fantasy and prosocial behavior. *J Appl Dev Psychol* 1987; 8:453-462.
14. Wiegman O, Van Schie EGM. Video Game Playing and Its Relations with Aggressive and Prosocial Behavior. *Br J Soc Psychol* 1998; 37:367-368.
15. Demirtaş Madran HA. Geleceğin Çocuğuna Kimlik Biçmek. 3. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi, 2006, p.468-476.
16. Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology and Behavior* 2007; 10:290-292.
17. Orzack MH. Computer Addiction Services. 2003, <http://www.computeraddiction.com>
18. Young KS. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am J Fam Ther* 2009; 37:355-372.
19. Rehbein F, Kleimann M, Mößle T. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 2010; 13:269-277.
20. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology* 2009; 12:77-95.
21. Barnett J, Coulson M. Virtually real: a psychological perspective on multiplayer online games. *Rev Gen Psychol* 2010; 14:167-179.
22. Choi D, Kim J. Why people continue to play online games in search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyber Psychology and Behavior* 2004; 7:11-24.
23. Charlton JP. A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *Br J Psychol* 2002; 93:329-344.
24. Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior* 2003; 6:81-91.
25. Ng BD, Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior* 2005; 8:110-113.
26. Wan CS, Chiou WB. Why are adolescents addicted to online gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior* 2006; 9:762-766.
27. Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 2010; 13:313-316.
28. Brown RIF. Gambling, gaming, and other addictive play. JH Kerr, MJ Apter (Eds.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*, Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 1991, p.101-118.

29. Brown RIF, Coventry K. Sensation seeking, gambling, and gambling addictions. *Addiction* 1993; 88:541-554.
30. Brown RIF. A theoretical Model of Behavioral Addictions - Applied to Offending. J Hodge, M McMurran, CR Hollin (Eds.), *Addicted to Crime?* West Sussex: John Wiley & Sons, 1997.
31. Kim EJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur Psychiatry* 2008; 23:212-218.
32. Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* 2006; 15:309-329.
33. Demirtaş Madran HA. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Türkçe Formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2013; 24:124-129.
34. Günüş S. İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncüyıl Üniversitesi, Van, 2009.
35. Kirsh SJ. The effects of violent video game play on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior: A Review Journal* 2003; 8:377-389.
36. Zhen S, Xie H, Wang W, Li D. Exposure to violent computer games and Chinese adolescents' physical aggression: the role of beliefs about aggression, hostile expectations, and empathy. *Computers in Human Behavior* 2011; 27:1675-1687.
37. Anderson CA. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries. *Psychol Bull* 2010; 136:151-173.
38. Arriaga-Ferreira P, Ribeiro JLP. The relationship between playing violent electronic games and aggression in adolescents. In *Prevention and control of aggression and the impact on its victims*. M Martinez (Ed.). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers, 2001.
39. Bartholow BD, Anderson, CA. Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences. *J Exp Soc Psychol* 2002; 38:283-290.
40. Krahé B, Möller I. Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *J Adolesc* 2004; 27:53-69.
41. Buss AH, Perry M. The Aggression Questionnaire. *J Pers Soc Psychol* 1992; 63:452-459.
42. Bernstein IH, Gesn PR. On the dimensionality of the Buss/Perry Aggression Questionnaire. *Behav Res Ther* 1997; 35:563-568.
43. Harris MB, Knight-Bohnhoff K. Gender and aggression II: personal aggressiveness. *Sex Roles* 1996; 35:27-42.
44. Williams TY, Boyd JC, Cascardi MA, Poythress N. Factor structure and convergent validity of the Aggression Questionnaire in an offender population. *Psychol Assess* 1996; 8:398-403.
45. Brenner V. Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychol Rep* 1997; 80:879-882
46. Kim MG, Kim J. Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior* 2010; 26:389-398.
47. Funk JB, Flores G, Buchman DD, Germann J. Rating electronic games: violence is in the eye of the beholder. *Youth & Society* 1999; 30:283-312.