

55. B Ö L Ü M

Şiddet İçerikli Çevrimiçi Oyunların Çocuk Ruh Sağlığı ve Suça Sürüklenmesine Etkileri

*İbrahim EROĞLU¹
Abdulkadir YILDIZ²*

Giriş

Şiddet, oluşturduğu olumsuz etkileri ile toplumun hemen her kesimini ilgilendiren bir eylemdir. Amerikan Pediatri Akademisi, medya araçlarından (video, müzik ve dijital oyunlar vb.) kaynaklanan şiddete maruziyetin, çocuk ruh sağlığı açısından önemli bir risk faktörü olduğunu belirtmiştir. Yapılan araştırmalarda medya şiddetine (ekran karşısından pasif veya video oyunlarından aktif şekilde) maruz kalmanın, saldırgan ve düşmanca davranışlara, sosyal çekilmeye, yabancılaşmaya, artmış psikolojik ve duygusal uyarılmışlığa, şiddete karşı duyarısızlaştırmaya ve zarar görme korkusuna yol açtığı ileri sürülmektedir (1-4).

Teknolojik gelişmelere paralel olarak video oyunlarında yer alan görüntü, ses ve dokunma efektleri her geçen gün daha gerçekçi hale gelmektedir. Birleşik Krallık'taki bir araştırmada video oyunlarının, müzik ve film sektörünü geride bırakarak en büyük eğlence sektörü haline geldiği ve kullanıcılar tarafından video oyunları içerisinde en çok tercih edilen oyunların şiddet içerikli oyunlar olduğu bildirilmiştir (5). Güney

Kore'de çevrimiçi oyun pazarları ile ilgili olarak bir yılda içinde %28'lik bir artışla 64 milyar dolar piyasa değerine ulaştığı belirtilmiştir (6). ABD'li gençlerin ülke çapında temsili bir örneğinde, erkeklerin %99'unun ve kızların %94'ünün video oyunları oynadığı ve 9-18 yaşındaki gençlerin %70'inin şiddet içeriğinin yoğun olarak gözlendiği, M dereceli (Mature / Yetişkin) oyunlar oynadıkları bildirilmiş (7) ve benzer bir çalışmada video oyunlarının %89'unun şiddet içerikli temalar barındırdığı görülmüş, şiddet içermeyen bir video oyunu bulmak çok zor hale geldiği belirtilmiştir. Yine bu çalışmada, 6 yaş ve üstü kullanıcılar için uygun olan E-dereceli (Everyone / Herkes için) oyunların yarısından fazlasında şiddet temaları bulunduğu izlenmiştir (8).

Şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisi üzerine yapılan araştırmalarda, bu oyunların önemli bir halk sağlığı riski oluşturabileceği vurgulanmıştır. Kesitsel çalışmalarda şiddet içerikli video oyunu ile gerçek yaşam saldırganlığı arasında pozitif korelasyonlar bulunmuştur. Boylamsal çalışmalar, alışkanlık haline getirilmiş şiddet içeren video oyunlarının, oyuncuların önceki

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Ahi Evran Üniversitesi Tıp Fakültesi, dr.eroglu.ibrahim@gmail.com

² Dr. Öğr. Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi Tıp Fakültesi, kadiryildiz05@yahoo.com

Çağın en yaygın eğlence aracı olarak kullanılan video oyunlarının bazı olumlu etkileri bulunsa da yapılan araştırmalar ile özellikle çocukluk çağında şiddet içerikli video oyunlarına maruziyete bağlı olarak çocuklarda agresif tutum ve davranışlara, saldırganlığa, şiddete karşı duyarlılaşmaya, empati ve prososyal davranışlardan uzaklaşmaya ve hatta bağımlılığa kadar giden önemli psikososyal sorunlara yola açtığı bilinmektedir. Karşılaşılan olgular ve yapılan çalışmalar, şiddet içerikli oyunların sanal ve gerçek hayatta başta şiddet içerikli olmak üzere farklı nitelikteki suçlara sürüklenmelerini teşvik ettiğini göstermektedir. Çocukların, suç ortamı hazırlayan bu tarz oyunlardan korunmasına ve şiddet davranışlarında bulunmalarını önlemeye yönelik programların oluşturulmasına katkı sağlayacak çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Her ne kadar oyunlar yaşa göre sınıflandırılmış olsa da küçük yaş seviyelerinde dahi şiddet içerikli temalar ile karşılaşmaktadır. Siber zorbalık ve suça sürüklenmeye yol açan bu oyunlara yönelik adli ve sosyal denetim mekanizmalarının oluşturulması, eğitim programları geliştirilerek başta ebeveynler olmak üzere tüm toplumun bu tehlikenin farkında olmasının sağlanması gerekmektedir. Ayrıca oyun bağımlılığı olan ya da bağımlı olmasa bile şiddet oyunları oynayan çocukların ebeveynlerinin çocuğun özerkliğine dikkat ederek kısıtlayıcı tedbirler alması gerekmektedir.

Kaynaklar

1. Anderson CA, Bushman BJ. Human Aggression. *Annual Review of Psychology*. 2002;53(1):27-51.
2. Committee on Public Education. Media Violence. *Pediatrics*. 01 Kasım 2001;108(5):1222-6.
3. Bushman BJ, Huesmann LR. Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*. 01 Nisan 2006;160(4):348-52.
4. Smith S, Ferguson CJ. The effects of violent media on children. *Çinde: Child and adolescent psychiatry and the media*. Amsterdam, Netherlands: Elsevier; 2019. s. 1-9.
5. Hollingdale J, Greitemeyer T. The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. *Plos One*. 12 Kasım 2014;9(11):e111790.
6. Kim JY, Lee J, Oh S. A Path Model of School Violence Perpetration: Introducing Online Game Addiction as a New Risk Factor. *Journal of interpersonal violence*. 10 Ağustos 2015;32.
7. Dill KE, Gentile DA, Richter WA, Dill JC. Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis. *Çinde: Featuring females: Feminist analyses of media*. Washington, DC, US: American Psychological Association; 2005. s. 115-30. (Psychology of women book series).
8. 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*. 01 Eylül 2001;12(5):353-9.
9. Strenziok M, Krueger F, Deshpande G, Lenroot RK, van der Meer E, Grafman J. Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: a multi-method study. *Soc Cogn Affect Neurosci*. Ekim 2011;6(5):537-47.
10. Ward MR. Video Games and Crime. *Contemporary Economic Policy*. 2011;29(2):261-73.
11. Laird RD, Jordan KY. Effects of violent media and video games on adolescent: Review. *IDOSR Journal of Communication and English*. 2020;5(1):36-42.
12. Boxer P, Groves CL, Docherty M. Video Games Do Indeed Influence Children and Adolescents' Aggression, Prosocial Behavior, and Academic Performance: A Clearer Reading of Ferguson (2015). *Perspect Psychol Sci*. Eylül 2015;10(5):671-3.
13. Burton KA, Florell D, Wygant DB. The role of peer attachment and normative beliefs about aggression on traditional bullying and cyberbullying. *Psychology in the Schools*. 2013;50(2):103-15.
14. Chen H, Liu Y, Cui W. The relationship between online violent video games and aggressive behavior: the mediating effect of college students' attitudes towards violence. *Chinese J Special Educ*. 2012;8:79-84.
15. DeLisi M, Vaughn MG, Gentile DA, Anderson CA, Shook JJ. Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence: New Evidence. *Youth Violence and Juvenile Justice*. 01 Nisan 2013;11(2):132-42.
16. Dodge KA, Godwin J. Social-Information-Processing Patterns Mediate the Impact of Preventive Intervention on Adolescent Antisocial Behavior. *Psychol Sci*. 01 Nisan 2013;24(4):456-65.
17. Artino AR. Bandura, Ross, and Ross: Observational Learning and the Bobo Doll [Internet]. Online Submission. 2007 [a.yer 23 Nisan 2021]. Erişim adresi: <https://eric.ed.gov/?id=ed499095>
18. Greitemeyer T. The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*. 01 Mart 2018;80:216-9.

19. Krahé B, Möller I, Huesmann LR, Kirwil L, Felber J, Berger A. Desensitization to media violence: Links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions, and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2011;100(4):630-46.
20. Duan D, Zhang X, Wei L, Zhou Y, Liu C. The impact of violent media on aggression: the role of normative belief and empathy. *Psychol Dev Educ*. 2014;30:185-92.
21. Anderson CA, Suzuki K, Swing EL, Groves CL, Gentile DA, Prot S, vd. Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. *Pers Soc Psychol Bull*. 01 Temmuz 2017;43(7):986-98.
22. Huesmann LR, Dubow EF, Boxer P, Landau SF, Gvirsman SD, Shikaki K. Children's exposure to violent political conflict stimulates aggression at peers by increasing emotional distress, aggressive script rehearsal, and normative beliefs favoring aggression. *Dev Psychopathol*. Şubat 2017;29(1):39-50.
23. Fikkers KM, Piotrowski JT, Weeda WD, Vossen HGM, Valkenburg PM. Double Dose: High Family Conflict Enhances the Effect of Media Violence Exposure on Adolescents' Aggression. *Societies*. Eylül 2013;3(3):280-92.
24. Linder JR, Werner NE. Relationally Aggressive Media Exposure and Children's Normative Beliefs: Does Parental Mediation Matter? *Family Relations*. 2012;61(3):488-500.
25. Rasmussen EE. Proactive vs. Retroactive Mediation: Effects of Mediation's Timing on Children's Reactions to Popular Cartoon Violence. *Human Communication Research*. 01 Temmuz 2014;40(3):396-413.
26. Padilla-Walker LM, Coyne SM, Collier KM. Longitudinal relations between parental media monitoring and adolescent aggression, prosocial behavior, and externalizing problems. *Journal of Adolescence*. 01 Ocak 2016;46:86-97.
27. Fikkers KM, Piotrowski JT, Valkenburg PM. A matter of style? Exploring the effects of parental mediation styles on early adolescents' media violence exposure and aggression. *Computers in Human Behavior*. 01 Mayıs 2017;70:407-15.
28. Shao R, Wang Y. The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Front Psychol* [Internet]. 2019 [a.yer 19 Nisan 2021];10. Erişim adresi: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384/full>
29. Piotrowski JT, Valkenburg PM. Finding Orchids in a Field of Dandelions: Understanding Children's Differential Susceptibility to Media Effects. *American Behavioral Scientist*. 01 Aralık 2015;59(14):1776-89.
30. Valkenburg PM. The Limited Informativeness of Meta-Analyses of Media Effects. *Perspect Psychol Sci*. 01 Eylül 2015;10(5):680-2.
31. Kowalski RM, Giumetti GW, Schroeder AN, Lattanner MR. Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*. 2014;140(4):1073-137.
32. Regenbrecht H, Schubert T. Real and Illusory Interactions Enhance Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 01 Ağustos 2002;11(4):425-34.
33. Lim S, Reeves B. Computer agents versus avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human-Computer Studies*. 01 Ocak 2010;68(1):57-68.
34. Eastin MS. Video Game Violence and the Female Game Player: Self- and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts. *Human Communication Research*. 01 Temmuz 2006;32(3):351-72.
35. Wei R. Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. *CyberPsychology & Behavior*. 01 Haziran 2007;10(3):371-80.
36. Gentile DA, Anderson CA, Yukawa S, Ihori N, Saleem M, Ming LK, vd. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Pers Soc Psychol Bull*. 01 Haziran 2009;35(6):752-63.
37. Greitemeyer T, Osswald S. Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2010;98(2):211-21.
38. Greitemeyer T. Effects of Prosocial Media on Social Behavior: When and Why Does Media Exposure Affect Helping and Aggression? *Curr Dir Psychol Sci*. 01 Ağustos 2011;20(4):251-5.
39. Prot S, Gentile DA, Anderson CA, Suzuki K, Swing E, Lim KM, vd. Long-Term Relations Among Prosocial-Media Use, Empathy, and Prosocial Behavior. *Psychol Sci*. 01 Şubat 2014;25(2):358-68.
40. Greitemeyer T, Osswald S. Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*. 01 Temmuz 2009;45(4):896-900.
41. Greitemeyer T, Agthe M, Turner R, Gschwendtner C. Acting prosocially reduces retaliation: Effects of prosocial video games on aggressive behavior. *European Journal of Social Psychology*. 2012;42(2):235-42.
42. Ewoldsen DR, Eno CA, Okdie BM, Velez JA, Guadagno RE, DeCoster J. Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 10 Nisan 2012;15(5):277-80.
43. Greitemeyer T, Traut-Mattausch E, Osswald S. How to ameliorate negative effects of violent video games on cooperation: Play it cooperatively in a team. *Computers in Human Behavior*. 01 Temmuz 2012;28(4):1465-70.

44. Velez JA, Mahood C, Ewoldsen DR, Moyer-Gusé E. Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression. *Communication Research*. 01 Temmuz 2014;41(5):607-26.
45. Marshall N. Borders and Bodies in City of Heroes: (Re)imaging American Identity Post 9/11. İçinde: Jahn-Sudmann A, Stockmann R, editörler. *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears* [Internet]. London: Palgrave Macmillan UK; 2008 [a.yer 23 Nisan 2021]. s. 140-9. Erişim adresi: https://doi.org/10.1057/9780230583306_14
46. Howlett-Brandon M. Cyberbullying: an examination of gender, race, ethnicity, and environmental factors from the national crime victimization survey, student crime supplement. *Theses and Dissertations* [Internet]. 01 Ocak 2014; Erişim adresi: <https://scholarscompass.vcu.edu/etd/3470>
47. Vandebosch H, Van Cleemput K. Cyberbullying among youngsters: profiles of bullies and victims. *New Media & Society*. 01 Aralık 2009;11(8):1349-71.
48. Chisholm JF. Review of the Status of Cyberbullying and Cyberbullying Prevention. *Journal of Information Systems Education*. 01 Mayıs 2014;25(1):77.
49. American Psychiatric Association, American Psychiatric Association, editörler. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. 5th ed. Washington, D.C: American Psychiatric Association; 2013. 947 s.
50. Wittek CT, Finserås TR, Pallesen S, Mentzoni RA, Hanss D, Griffiths MD, vd. Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *Int J Ment Health Addiction*. 01 Ekim 2016;14(5):672-86.
51. K W, R T, Sm G-S. Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatr Prax*. 20 Kasım 2007;35(5):226-32.
52. Hussain Z, Williams GA, Griffiths MD. An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*. 01 Eylül 2015;50:221-30.
53. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, vd. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*. 01 Şubat 2011;127(2):e319-29.
54. Li D, Liau A, Khoo A. Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 20 Şubat 2011;14(9):535-9.
55. Porter G, Starcevic V, Berle D, Fenech P. Recognizing Problem Video Game Use. *Aust N Z J Psychiatry*. 01 Şubat 2010;44(2):120-8.
56. Irmak AY, Erdoğan S. Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*. 2016;27(2).
57. Hazar Z, Hazar K, Gökyürek B, Hazar M, Çelikbilek S. Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. [a.yer 23 Nisan 2021]; Erişim adresi: <https://avesis.gazi.edu.tr/yayin/5ace0c43-c647-47a3-9834-6cc1050609fe/ortaokul-ogrencilerinin-oyunsallik-dijital-oyun-bagimlilik-ve-saldirganlik-duzeyleri-arasindaki-iliskinin-cesitli-degiskenler-acisindan-incelenmesi>
58. Dittrick CJ, Beran TN, Mishna F, Hetherington R, Shariff S. Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games? A Canadian National Study. *Journal of School Violence*. 01 Ekim 2013;12(4):297-318.
59. Schiller E-M, Grading P, Strohmeier D. Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele als längsschnittlicher Risikofaktor für Cyberbullying in der frühen Adoleszenz. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse Journal of Childhood and Adolescence Research* [Internet]. 10 Mart 2014 [a.yer 23 Nisan 2021];9(1). Erişim adresi: <https://budrich-journals.de/index.php/diskurs/article/view/19082>
60. Kryszak EM. Assessing the Effects of Observing Non-Performance-Based Aggression during Online Violent Video Game Play on Aggressive Behavior [Internet]. Bowling Green State University; 2013 [a.yer 23 Nisan 2021]. Erişim adresi: https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_olink/r/1501/10?clear=10&p10_accession_num=bgsu1382984679
61. Zhu X-W, Chu X-W, Zhang Y-H, Li Z-H. Exposure to Online Game Violence and Cyberbullying among Chinese Adolescents: Normative Beliefs about Aggression as a Mediator and Trait Aggressiveness as a Moderator. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*. 07 Şubat 2020;29(2):148-66.
62. Hamilton IS, Pearson DAS. A systematic review examining the use of media as an offence-related behaviour in recidivism of offenders. *Aggression and Violent Behavior*. 01 Ocak 2021;56:101517.
63. Eskasasnanda IDP. Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*. 15 Ağustos 2017;9(2):191-202.
64. Cain JP. Another Bricolage in the Wall: Deleuze and Teenage Alienation. İçinde: Jahn-Sudmann A, Stockmann R, editörler. *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears* [Internet]. London: Palgrave Macmillan UK; 2008 [a.yer 23 Nisan 2021]. s. 56-65. Erişim adresi: https://doi.org/10.1057/9780230583306_6