

HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIOLENT VIDEO GAME DENGAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMK TEUKU UMAR SEMARANG

Aji Setiawan, Adi Dinardinata

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275

westport1717@gmail.com

ABSTRAK

Bermain *video game* sering dianggap sebagai pemicu perilaku agresif pada remaja. Oleh karena itu, penelitian tentang hubungan antara durasi bermain *video game* pada remaja dianggap perlu dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara durasi bermain *video game* dengan perilaku agresif remaja seperti tawuran dan perkelahian antar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas pada remaja. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Teuku Umar Semarang yang berjumlah 208 dengan sampel penelitian 104, laki-laki = 63 dan perempuan = 40, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *clusterrandom sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah skala agresivitas yang terdiri dari empat aspek, yaitu: agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (13 aitem valid, $\alpha = 0.870$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang berarti antara durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas pada remaja dengan koefisien korelasi *Spearman's rank* 0.088 dan nilai $p = 0.376$ ($p > 0,05$). Tidak ada hubungan yang berarti dan signifikan antara variabel durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas. Semakin sering siswa bermain *violent video game* tidak berhubungan dengan tingkat agresivitas siswa.

Kata kunci: agresivitas; durasi bermain; *violent video game*; remaja

Playing video game often referred as a trigger to aggressive behavior on teenagers. Therefore, research about correlation between video game playing duration on teenagers considered necessary to find out whether there is correlation between video game playing duration and aggressive behavior on teenagers such as brawling and student to student fighting. This research is aiming to find out correlation between video game playing duration and aggressive behavior on teenagers. Population of this research is eleventh grade student of SMK Teuku Umar Semarang with total of 208 and research sample of 104, 63 males and 40 females, and the sampling method is cluster random sampling. Aggressivity scale with four aspects (physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility) is used as measuring instrument (13 items valid, $\alpha = 0,870$). The result indicates that there is no significant correlation between violent video game playing duration and aggressivity on teenager with Spearman's rank correlation coefficient of 0,088 and $p = 0,376$ ($p > 0,05$). There is no significant correlation between violent video game playing duration and aggressivity. The length of violent video game playing session doesn't correlate with aggressivity of the students.

Keywords: aggressivity, length of play, violent video game, teenager

PENDAHULUAN

Dua tahun terakhir kasus penembakan dan pembunuhan yang dilakukan oleh remaja marak terjadi di Amerika Serikat. Bahkan hingga akhir tahun 2019 ini setiap bulan selalu ada kasus yang terjadi di dalam lingkungan sekolah yang beberapa di antaranya dilakukan oleh remaja (CNN, 2019). Maraknya kasus penembakan di lingkungan sekolah membuat para orang tua khawatir dan tidak sedikit dari pelajar merasa takut untuk berangkat ke sekolah (PewResearch Center, 2018).

Di benua Asia, beberapa negara mulai mengkaji rencana pelarangan beberapa *video game* yang populer di kalangan remaja seperti *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG). Bahkan pemerintah India telah melarang PUBG (The Jakarta Post, 2019). Pemerintah negara-negara yang berencana melarang *video game* tersebut khawatir akan dampak buruk dari *video game* yang dianggap sebagai salah satu penyebab terjadinya kasus penembakan di Selandia Baru yang terjadi hari Jumat, 15 Maret 2019 (The Guardian, 2019). Wacana serupa pun mulai dikaji oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI). MUI masih mempelajari dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari beberapa *video game* yang sedang populer. Kajian tersebut akan melibatkan sejumlah ahli mulai dari bidang kesehatan hingga psikologi. Sejumlah unsur masyarakat menilai PUBG ditengarai memicu radikalisme karena mempraktikkan peperangan dan pembunuhan. Permainan genre *battleroyale* itu menuai kontroversi setelah disebut mirip dengan aksi pelaku penembakan masjid di Christchurch, Selandia Baru. (Kompas, 2019)

Sebuah studi telah dilakukan untuk mengungkap tentang hubungan antara *screentime* dengan *psychologicalwell-being*, dan menunjukkan hasil bahwa durasi seseorang melihat layar memiliki hubungan dengan *psychologicalwell-being* (Twenge&Campbell, 2018). Subjek dengan *screentime* (waktu yang digunakan untuk melihat layar *smartphone*, komputer, dan TV) yang lebih tinggi cenderung memiliki *self-control* yang lebih rendah dan juga lebih kesulitan untuk berteman. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Rideout&Robb (2019), rata-rata *screentime* remaja mencapai angka tujuh setengah jam. *Screentime* yang berlebihan ini cukup mengkhawatirkan mengingat adanya hubungan negatif antara *screentime* dengan *psychologicalwell-being* pada remaja pada riset yang dilakukan (Twenge&Campbell, 2018). Penelitian dari Krcmar dan Lachlan (2009) juga menunjukkan adanya hubungan antara durasi bermain *video game* dengan tingkat agresivitas, meskipun dalam jangka pendek.

Myers (2012) menjelaskan bahwa agresi adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Definisi ini membedakan perilaku merusak yang tidak sengaja dari agresi seperti kecelakaan yang terjadi begitu saja atau tabrakan yang terjadi di trotoar. Jika seseorang secara tidak sengaja menginjak kaki orang lain di sebuah tangga berjalan yang penuh sesak, maka perilakunya tidak dapat di sebut perilaku agresif. Bandura (dalam Berkowitz, 1995) menyatakan bahwa suatu perilaku bisa dikatakan sebagai agresi yakni ketika perilaku yang dilakukan tidak dapat diterima dalam aturan sosial. Buss (dalam Berkowitz, 1995) menambahkan bahwa pelaku agresif sering tidak menunjukkan tujuan yang sebenarnya ketika bertindak menyerang, dan walaupun ingin jujur, mungkin pelaku tidak dapat mengatakan apa sebenarnya yang mereka inginkan, dan agresi dipandang sebagai cara paling tepat untuk mengekspresikannya. Dari beberapa pengertian di atas, pengertian yang akan digunakan adalah Myers (2012) yang menjelaskan bahwa agresi adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Carnagey, Anderson, dan Bushman (2007) yang menunjukkan hasil bahwa bermain VVG dapat mendesensitisasi anak terhadap perilaku kekerasan. Penelitian dari Hasan, Bègue, Scharnow, dan Bushman (2013) menyatakan bahwa bermain VVG dapat meningkatkan perilaku agresif. Hasil serupa juga ditemukan oleh Satria, Nurdin, dan Bachtiar (2015) yang menunjukkan bahwa bermain VVG memiliki hubungan yang bermakna dengan perilaku agresif.

Bush dan Denny (dalam Muttaqin, 2011) mengklasifikasikan agresivitas dalam empat aspek, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik dan agresi verbal mewakili komponen motorik dalam agresivitas, sedangkan kemarahan dan permusuhan mewakili komponen afektif dan kognitif dalam agresivitas. Agresi fisik (*Physical aggression*) ialah bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan seseorang. Perilaku agresif ini ditandai dengan terjadinya kontak fisik antara pelaku (agresor) dengan korban. Agresi verbal (*Verbal Aggression*) ialah agresivitas dengan kata-kata. Agresi verbal dapat berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme. Kemarahan (*Anger*) ialah suatu bentuk *indirect aggression* atau agresi tidak langsung berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya. Permusuhan (*Hostility*) merupakan komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan.

Game adalah sebuah sistem dengan konflik buatan antar pemainnya dengan disertai aturan-aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam *game* tersebut. *Game* memiliki beberapa komponen yang harus dipenuhi, antara lain: alat, peraturan, tujuan, dan pemain. Untuk klasifikasinya, *game* dibagi menjadi: *sports* (sepakbola, basket, tenis, dll.), *tabletop games* (ular tangga, *blackjack*, halma, dll.), dan *video game* (Salen & Zimmerman, 2003). *Video game* merupakan bagian dari *game*. Definisi dari *video game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijabatani oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan *input* berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media (Djaouti, Alvarez, & Jessel, 2008). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *video game* adalah sebuah permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijabatani oleh perangkat keras pengolah permainan. Menurut Gunter (dalam Triandanda, 2006) kadar kekerasan yang digambarkan dalam tampilan *video game* dapat dilihat dari lima hal, yaitu: gambaran kekerasan, jenis watak, bentrokan fisik, akibat kekerasan, dan penekanan kekerasan. Sedangkan *video game* yang dikategorikan mengandung kekerasan memiliki kriteria: pelaku kekerasan dalam *video game* mencoba menyakiti makhluk hidup lain, dalam permainan tersebut diperlihatkan akibat dari kekerasan yang dilakukan. Berdasarkan pemaparan di atas, maka definisi *violent video game* dapat disimpulkan sebagai *video game* yang di dalamnya mengandung konten kekerasan seperti menyakiti makhluk hidup lain dan akibat yang ditimbulkan dari perilaku tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hubungan antara durasi bermain *violent video game* dan agresivitas pada remaja. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan yang bermakna antara durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas pada remaja. Lama durasi remaja bermain *violent video game* memiliki hubungan dengan tingkat agresi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas XI SMK Teuku Umar Semarang yang berjumlah 208 dengan karakteristik: siswa laki-laki dan perempuan yang terdaftar aktif di SMK Teuku Umar Semarang kelas XI. Sampel berjumlah 104 siswa yang diambil dengan metode sampling menggunakan teknik *clusterrandom sampling*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode skala psikologi. Skala yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah satu skala, yaitu skala agresivitas.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional dengan dua variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah durasi bermain *violent video game*. Variabel tergantung yang digunakan dalam penelitian ini adalah agresivitas (13 aitem valid, $\alpha = 0.870$) yang disusun berdasarkan aspek dari Bush dan Denny (dalam Muttaqin, 2011) yaitu *agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan*. Analisis Uji korelasi Spearman's rank digunakan sebagai teknik analisis data untuk mengetahui hubungan antar variabel, proses analisis data menggunakan bantuan program komputer Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) versi 21.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas variabel agresivitas menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* = 2,568, $p = 0,000$ dan uji normalitas variabel durasi bermain *violent video game* menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* = 1,162, $p = 0,135$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel agresivitas memiliki distribusi yang normal, sedangkan variabel durasi bermain *violent video game* tidak normal. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai $F = 0,774$, $p = 0,383$, hal ini berarti bahwa hubungan antara kedua variabel adalah tidak linear.

Hasil uji hipotesis menggunakan analisis uji korelasi Spearman's Rho tidak menunjukkan adanya korelasi yang positif dan signifikan antar durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas dengan koefisien korelasi = 0,088 dan $p = 0,376$. Semakin sering bermain *violent video game* tidak memiliki hubungan dengan tinggi atau rendahnya tingkat agresivitas.

Lebih lanjut dari hasil deskripsi skor variabel durasi bermain *violent video game* menunjukkan bahwa 82,69% atau 86 subjek termasuk dalam kategori singkat, sedangkan untuk variabel agresivitas menunjukkan bahwa 65,38% atau 68 subjek termasuk dalam kategori agresivitas sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat penelitian, mayoritas subjek penelitian jarang bermain *video game* dan memiliki tingkat agresivitas sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Williams dkk (2005), Teng dkk (2010), dan juga Kühndkk (2018) yang menunjukkan hasil bahwa VVG tidak memiliki hubungan yang berarti terhadap agresivitas. Pada penelitian tersebut, subjek yang dipilih adalah berusia dewasa

antara 18-45 tahun. Tingkat agresivitas diukur sebelum dan sesudah bermain *video game*. Penelitian tersebut tidak menunjukkan perubahan tingkat agresivitas yang signifikan. Hasil tersebut didukung oleh penelitian dari Zendle, dkk (2018) yang menyimpulkan bahwa bermain *violent video game* berkorelasi negatif dengan munculnya konsep-konsep perilaku agresif.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori belajar *modelling* dari Bandura. Bandura (2003) yakin bahwa belajar melalui proses observasi lebih efisien daripada belajar dengan melakukan secara langsung. Dari mengobservasi, manusia tidak perlu mengalami respons-respons yang tidak diinginkan seperti hukuman. Manusia dapat belajar bahwa perilaku tertentu bisa memberikan keuntungan atau kerugian dari mengobservasi orang lain yang mengalaminya. Menurut Bandura (dalam Koeswara, 1988), dalam belajar observasional terjadi empat proses yang saling berkaitan, yaitu: 1) Proses perhatian (*attention*), yaitu proses ketertarikan individu untuk memerhatikan atau mengamati tingkah laku model. Proses ini dipengaruhi oleh frekuensi kehadiran model dan karakteristik yang dimilikinya; 2) Proses pengendapan (*retention*), yaitu proses penyimpanan tingkah laku model yang telah diamati dalam ingatan individu, kemudian mengeluarkan ingatan tersebut saat diperlukan; 3) Proses reproduksi (*reproduction*), yaitu proses pengungkapan tingkah laku model yang telah diamati individu. Proses ini pada mulanya bersifat kaku dan kasar, tetapi dengan pengulangan yang intensif, lambat laun individu bisa mengungkapkan tingkah laku model tersebut dengan sempurna atau setidaknya mendekati tingkah laku model; dan 4) Proses penguatan (*motivation*) dan penguatan tingkah laku, yaitu tingkah laku yang diamati tidak akan diungkapkan oleh individu pengamat apabila pengamat tersebut kurang termotivasi. Seperti pada pendekatan belajar, penguatan positif bisa memotivasi individu ke arah pengungkapan tingkah laku, dalam hal ini tingkah laku yang telah diamati.

Modeling terhadap konten kekerasan dalam *video game* dapat membuat remaja melakukan perilaku-perilaku yang mereka observasi atau justru sebaliknya. Menurut Bandura (dalam Koeswara, 1988), ada empat proses yang terjadi dalam belajar modeling. Yang pertama adalah perhatian (*attention*). Remaja memperhatikan seperti apa tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh orang yang sedang diobservasi, yaitu karakter yang ada di dalam *video game*. Remaja memperhatikan bagaimana cara sebuah tindakan atau perilaku dilakukan.

Lalu yang kedua adalah proses pengendapan (*retention*). Proses pengendapan dilakukan setelah remaja mengamati perilaku yang ada di dalam *video game* yang sedang diobservasi. Setelah mengamati perilaku, remaja akan menyimpan setiap informasi yang didapatkan di dalam ingatan yang nantinya akan digunakan jika ingatan tersebut diperlukan (Koeswara, 1988).

Proses yang ketiga adalah proses reproduksi. Pada proses reproduksi, remaja mencoba melakukan perilaku yang telah diobservasi secara berulang-ulang. Kemampuan seorang remaja akan sangat mempengaruhi apakah perilaku yang telah diobservasi memungkinkan untuk dilakukan atau tidak. Jika secara motorik seorang remaja tidak mampu untuk mereproduksi perilaku yang telah diobservasi, maka sangat kecil kemungkinan perilaku yang telah diobservasi akan dilakukan (Koeswara, 1988).

Proses yang keempat adalah penguatan (*motivation*). Proses penguatan sangat penting dalam menentukan apakah perilaku yang telah diobservasi akan ditiru atau tidak. Keinginan remaja dapat meningkat atau berkurang tergantung dari motivasi yang ada. Jika perilaku yang

akan ditiru tidak memberikan manfaat, remaja cenderung enggan untuk melakukannya. Saat bermain *video game*, perilaku kekerasan yang diobservasi oleh remaja menunjukkan keuntungan dan kerugian yang didapat jika melakukan perilaku tersebut. Perilaku kekerasan yang dilakukan oleh karakter dalam *video game* akan menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan. Akibat yang tidak menyenangkan tersebut juga diobservasi dan diingat oleh remaja yang bermain *video game*. Konsekuensi yang tidak menyenangkan dari perilaku agresif yang ada di dalam *video game* membuat remaja yang mengobservasi enggan untuk menirunya. Motivasi remaja untuk meniru perilaku kekerasan yang telah diobservasi di dalam *video game* akan turun. Proses observasi membuat remaja memahami bahwa perilaku agresif tidak memberikan keuntungan kepada dirinya (Koeswara, 1988).

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa remaja yang sering bermain *violent video game* tidak akan menjadi remaja dengan perilaku agresif. Dengan bermain *video game* yang mengandung kekerasan remaja juga bisa belajar bahwa melakukan kekerasan akan membuatnya menerima hukuman dari orang lain. Konten di dalam *video game* yang mengandung unsur kekerasan pasti juga memperlihatkan konsekuensi dari perilaku agresif yang dilakukan di dalam *video game*. Proses modeling ini justru akan mencegah remaja yang bermain VVG untuk melakukan imitasi perilaku agresif karena remaja yang bermain *videogame* kekerasan akan lebih memahami konsekuensi yang akan dia dapatkan jika melakukan perilaku kekerasan yang sama di dunia nyata. Pernyataan ini didukung oleh penelitian dari Zendle, dkk (2018) yang menyimpulkan bahwa bermain *violent video game* berkorelasi negatif dengan munculnya konsep-konsep perilaku agresif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang berarti dan signifikan antara durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas pada siswa kelas XI SMK Teuku Umar Semarang. Seberapa lama durasi bermain *violent video game* tidak memiliki hubungan dengan agresivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- A majority of U.S. teens fear a shooting could happen at their school, and most parents share their concern.* (2018, 4 18). Dipetik Desember 1, 2019, dari Pew Research Center: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/04/18/a-majority-of-u-s-teens-fear-a-shooting-could-happen-at-their-school-and-most-parents-share-their-concern/>
- Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. New York City: General Learning Press.
- Berkowitz, L. (1995). *Agresi I, sebab dan akibatnya*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Carnagey, N., Anderson, C., & Bushman, B. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Christchurch mosque attacks: suspect charged with 'terrorist act'.* (2019, 5). Dipetik Desember 1, 2019, dari The Guardian: <https://www.theguardian.com/world/2019/may/21/christchurch-mosque-attacks-suspect-charged-with-terrorist-act>

- Djaouti, D., Alvarez, J., & Jessel, J.-P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*, 2008, 1-7.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49, 224-227.
- India bans most popular game over fear of creating 'psychopaths'*. (2019, 3 29). Dipetik Desember 1, 2019, dari The Jakarta Post: <https://www.thejakartapost.com/life/2019/03/25/india-bans-pubg-game-over-fear-psychopaths.html>
- Koeswara, E. (1988). *Agresi manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Krcmar, M., & Lachlan, K. (2009). Aggressive outcomes and videogame play: The role of length of play and the mechanisms at work. *Media Psychology*, 12(3), 249-267.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24, 1220–1234.
- Myers, D. (2012). *Psikologi sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2019). *The common sense ccensus: Media use by tweens and teens*. San Francisco: Common Sense Census.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : Game design fundamentals*. MIT Press.
- Satria, R. A., Nurdin, A., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas iv dan v di sd negeri 02 cupak tengah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4, 238-242.
- Tak Hanya PUBG, MUI Bakal Kaji Game Online Lain*. (2019, 3 25). Dipetik Desember 1, 2019, dari Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2019/03/25/16000821/tak-hanya-pubg-mui-bakal-kaji-game-online-lain>
- Teng, S. K., Chong, G. Y., Siew, A. S., & Skoric, M. M. (2011). Grand Theft Auto IV Comes to Singapore: Effects of Repeated Exposure to Violent. *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*, 14, 597-603.
- Triananda, D. (2006). *Hubungan video game yang menampilkan kekerasan dengan agresivitas pada remaja laki-laki di jakarta*. Skripsi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Fakultas Psikologi, Jakarta.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 72, 217-233.
- Zendle, D., Cairns, P., & Kudenko, D. (2018). No priming in video games. *Computers in Human Behavior*, 78, 113-125.

