

T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE PSİKOLOJİK DAYANIKLILIK, SİBER
İNSANİ DEĞERLER VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
MERVE BIYIKOĞLU

GAZİANTEP-2021

T.C.

HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

KLİNİK PSİKOLOJİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE PSİKOLOJİK DAYANIKLILIK, SİBER
İNSANİ DEĞERLER VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

MERVE BIYIKOĞLU

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ MEHMET DİNÇ

GAZİANTEP-2021

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum "**Üniversite Öğrencilerinde Psikolojik Dayanıklılık, Siber İnsani Deđerler ve Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluđu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" başlıklı çalışmanın tarafımca, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuđunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.
20/01/2021

Merve BIYIKOĐLU



ÖNSÖZ

Bu çalışmada, psikolojik dayanıklılık, siber insani değerler ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yapmış olduğum tezin hazırlanma sürecinde geribildirimleri, sabrı ve titizliği ile süreç içerisinde tecrübelerini paylaşan değerli tez danışmanım Dr. Öğr Üyesi Mehmet Dinç'e teşekkürlerimi ve saygılarımı iletirim. Ayrıca tez jürimde olmayı kabul eden saygıdeğer Prof. Dr. Osman Tolga Arıçak'a ve Dr. Öğr. Üyesi Zeliha Babayiğit'e zaman ayırdıkları, geri bildirimleri ile farkındalığımı arttırdıkları için minnettarlığımı ve saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca desteklerini hiçbir zaman esirgemeyip yanımda olan fedakâr aileme sevgilerimi sunarım. İyi ki varsınız.

Gaziantep, 2020

Merve BIYIKOĞLU

ÖZET

Bu arařtırmada siber insani deęerler, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluęu arasındaki iliřki incelenmiřtir. Arařtırma 2019-2020 eęitim-öęretim yılında Türkiye'de çeřitli üniversitelerde eęitim görmekte olan 813 üniversite öęrencisine Yetiřkinler için Psikolojik Dayanıklılık, İnternet Oyun Oynama Bozukluęu-Kısa Form ve Siber İnsani Deęerler ölçeklerinin uygulanması ile geręekleřtirilmiřtir. Ölçeklerden elde edilen veriler tek yönlü varyans ve baęımsız örneklem t-testi kullanılarak analiz edilmiřtir. Siber insani deęerler, çevrimiçi oyun oynama bozukluęu ve psikolojik dayanıklılık arasındaki iliřki ise Pearson korelasyon analizi ile incelenmiřtir. Siber insani deęerler ölçeęi toplam puanları ile psikolojik dayanıklılık ölçeęi toplam puanlarının internet oyun oynama bozukluęu ölçeęi puanını yordama düzeyini belirlemek için Çoklu Regresyon analizi yapılmıřtır. Regresyon analizi sonuçları incelendięinde; kendilik algısı, gelecek algısı, yapısal stil, barıřçıl olma ve dayanıřma alt boyutlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluęunu yordadıęı bulunmuřtur. Sosyal kaynaklar, sosyal yeterlilik, aile uyumu, saygı, doęruluk-dürüstlük ve hořgörü alt boyutlarının ise yordayıcı olmadığı gözlenmiřtir. Yapılan korelasyon analizi sonucuna göre siber insani deęer puanları ile psikolojik dayanıklılık puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı iliřki bulunmuř, her iki deęiřken ile çevrimiçi oyun oynama bozukluęu puanları arasında ise istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı iliřki bulunmuřtur. Analizler sonucunda elde edilen veriler alan yazında yer alan çalıřmalar doęrultusunda tartıřılmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Siber insani deęerler, Psikolojik dayanıklılık, Çevrimiçi oyun oynama bozukluęu

ABSTRACT

In this study, the relationship between internet gaming disorder, cyber human values, and psychological resilience are investigated. The sample of the research consists of 813 university students studying in the 2019-2020 academic year in Turkey. Data was collected by the application of the Internet Gaming Disorder Scale - Short Form, Cyber Human Values Scale, and Resilience Scale for Adults. Data were analyzed by One Way Anova and Independent t-test. The relationship between cyber human values, psychological resilience, and internet gaming disorder was investigated through the application of the Pearson Correlation analysis method. Multiple Regression Analysis was conducted to determine the predictive level of the Cyber Human Values Scale scores and Psychological Resilience Scale scores on Internet Gaming Disorder Scale scores. When the regression analysis results are examined; perception of the self, planned future, structured style, solidarity, and peacefulness sub-dimensions are observed to be predictors. Social resources, social competence, family cohesion, respect, accuracy - honesty, and tolerance sub-dimensions were not observed to be predictors. According to the results of the correlation analysis, a statistically positive significant relationship was found between cyber human values scores and psychological resilience scores. Also, a statistically negative significant relationship was found between both variables and online gaming disorder scores. The data obtained as a result of the analysis were discussed in line with the studies in the literature.

Keywords: Cyber Human Values, Psychological Resilience, Internet Gaming Disorder

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
BİRİNCİ BÖLÜM	
GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu.....	1
1.1.1. Problem Cümlesi	4
1.1.2. Alt Problemler	4
1.2 Araştırmanın Amacı.....	4
1.3 Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Temel Varsayımlar.....	5
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.6.Tanımlar	6
İKİNCİ BÖLÜM	
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1 Psikolojik Dayanıklılık Kavramı ve Tanımlamalar	7
2.2. Uluslararası İlk Çalışmalar	8
2.3. Güncel Çalışmalar.....	11

2.4. Üniversite Öğrencileri ve Psikolojik Dayanıklılık.....	12
2.5. Psikolojik Dayanıklılığı Etkileyen Faktörler	13
2.5.1. Koruyucu Faktörler.....	14
2.5.2. Risk Faktörleri	15
2.5.3. Olumlu Sonuçlar.....	16
2.6. Psikolojik Dayanıklılık Alanında Yapılmış Ölçekler	16
2.7. Çevrimiçi Oyunlar	17
2.8. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları.....	18
2.9. Çevrimiçi Oyunların Pozitif Etkileri.....	20
2.10. Çevrimiçi Oyunların Negatif Etkileri	21
2.11. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu.....	25
2.12. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Teori ve Modeller	29
2.13.Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Alanında Yapılmış Ölçekler	32
2.14.Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Hakkında Yapılmış Ulusal Çalışmalar.....	33
2. 15. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Tedavi Yöntemleri	35
2.16. Siber İnsani Değerler	36
2.16.1. İnsani Değerler	38
2.17. Teknolojik Tasarımlarda İnsani Değerler ve Etiğin Gelişim Süreci.....	41
2.18. Değer Duyarlı Tasarım	44
2.19. Siber Zorbalık	47
2. 20. Çevrimiçi Oyunlar ve Siber İnsani Değerler	49
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
YÖNTEM.....	54

3.1 Araştırmanın Modeli	54
3.2 Evren ve Örneklem	54
3.3 Veri Toplama Araçları	54
3.3.1 Kişisel Bilgi Formu	54
3.3.2 Siber İnsani Değerler Ölçeği	55
3.3.3 Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği.....	55
3.3.4 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği - Kısa Form.....	56
3.4 Veri Toplama Araçlarının Uygulanması.....	56
3.5 Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	57
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	
BULGULAR	60
4.1 Betimsel İstatistiklere Dair Bulgular	60
4.2. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?	62
4.3. Psikolojik dayanıklılık seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?	64
4.4. Siber insani değer seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?.....	71
4.5. Üniversite Öğrencilerinin, Siber İnsani Değerler, Psikolojik Dayanıklılık ve Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular	77
4.6 Üniversite öğrencilerinin, siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?	78
4.7. Üniversite öğrencilerinin, psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?	79

4.8. Üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ile siber insani değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır? 79

4.9. Siber insani değerler altboyut puanları ile psikolojik dayanıklılık altboyut puanlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarını yordama düzeyine ilişkin çoklu regresyon analizi..... 79

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA 82

5.1. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır? 82

5.2. Psikolojik dayanıklılık seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır? 86

5.3. Siber insani değer seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır? 90

5.4. Üniversite öğrencilerinin, siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır? 93

5.5. Üniversite öğrencilerinin, psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır? 93

5.6. Üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ile siber insani değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır? 94

5.7. Siber insani değerler ölçeği ile psikolojik dayanıklılık ölçeği alt boyut puanlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ölçeği puanlarını yordamakta mıdır?..... 96

ALTINCI BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER..... 101

6.1. Sonuçlar 101

6.2. Öneriler 103

KAYNAKÇA 106

EKLER.....	158
Ek 1. Kişisel Bilgi Formu.....	158
Ek 2. Siber İnsani Değerler Ölçeği.....	159
Ek 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği- Kısa Form	162
Ek 4. Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği.....	163



TABLULAR LİSTESİ

	Sayfa No.
Tablo 1. Basıklık Çarpıklık Değerleri	57
Tablo 2. Cronbach Alpha Güvenirlik Katsayısı	58
Tablo 3. Cinsiyet değişkeni için frekans ve yüzde değerleri	60
Tablo 4. Yaş değişkeni için frekans ve yüzde değerleri	60
Tablo 5. Akademik başarı değişkeni için frekans ve yüzde değerleri	61
Tablo 6. Ölçekler ve Altboyutlarına İlişkin Betimsel Değerlerin Dağılımı	61
Tablo 7. Cinsiyete göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan bağımsız örneklem t-testi.....	62
Tablo 8. Yaşa göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan tek yönlü varyans analizi	63
Tablo 9. Akademik başarıya göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan tek yönlü varyans analizi.....	64
Tablo 10. Cinsiyete göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan bağımsız örneklem t-testi.....	65
Tablo 11. Yaşa göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi.....	66
Tablo 12. Akademik başarıya göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi.....	68
Tablo 13. Cinsiyete göre siber insani değer puanı ve alt boyutları için yapılan bağımsız örneklem t-testi.....	71
Tablo 14. Yaşa göre siber insani değerler puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi	73
Tablo 15. Akademik başarıya göre siber insani değerler puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi.....	74

Tablo 16. Ölçek ve altboyutları arasındaki ilişkinin incelendiği Pearson korelasyon analizi . 77

Tablo 17. Siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık ölçeği altboyutlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarını yordama düzeyine ilişkin çoklu regresyon analizi 79



KISALTMALAR LİSTESİ

- PD** : Psikolojik Dayanıklılık
- SİD** : Siber İnsani Değerler
- SYG** : Saygı
- DD** : Doğruluk- Dürüstlük
- HGR** : Hoşgörü
- DYM** : Dayanışma
- BO** : Barışçıl Olma
- KA** : Kendilik Algısı
- GA** : Gelecek Algısı
- YS** : Yapısal Stil
- SY** : Sosyal Yeterlilik
- AU** : Aile Uyumu
- SK** : Sosyal Kaynaklar
- ÇOOB** : Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu
- ICD** : International Classification of Diseases
- DSM** : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU, SİBER İNSANİ DEĞERLER VE PSİKOLOJİK DAYANIKLILIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1 Problem Durumu

Teknolojinin gelişmesiyle, yeni nesil oyunlarda kurgu ilerlemiş, karakter sayısı artmış, bölüm tasarımları geliştirilmiş ve menü akıcılığı hızlanmıştır. Üst düzey grafikler gerçeklik hissiyatını yükseltip, oyunlarla geçirilen sürenin artmasını sağlamaktadır (Braun vd, 2016). Dijital oyunlar 1990'lı yıllardan itibaren her yaş grubunu içerisine alarak popülaritesini arttırmaya devam etmektedir (Leonard, 2003). İstatistiksel çalışmalara göre son bir yılda en çok oynanan çevrimiçi oyun ise, saat başı 550,000 çevrimiçi oyuncu ile "PUBG" olmuştur (WePc, 2019). Dünya genelinde toplam oyuncu sayısının 2,5 milyar üzerinde olduğu bilinmektedir. Oyunlara yıllık 152,1 milyar dolar harcanırken, ABD 36,9 milyar dolarla en büyük oyun pazarına sahip ülke olmuştur (Newzoo, 2019). Oyunların, eğitim hayatında uygulayarak öğretmeyi teşvik ettiği (Wang vd, 2016), stresi azalttığı, problemlerle baş etme becerisini arttırdığı (Boyle vd, 2016), liderlik özelliklerini geliştirdiği (Thirunarayanan and Vilchez, 2012), kronik ağrıyı azalttığı (Jones vd, 2016), travma sonrası stres bozukluğunda geri dönüşleri azalttığı (Holmes vd, 2009), motor becerileri geliştirdiği gibi pozitif yanlarının bulunmasının yanında, aşırı kullanımı oyuncularında şiddete karşı duyarsızlık (Bartholow vd, 2006), akademik başarıda düşüş yaşama, yalnızlaşmayı artırma (Gentile vd, 2004), depresyonu artırma (Lemola vd, 2011), dikkat sorunları, finansal problemler ve aile üyeleri ile gerginlik gibi negatif durumlara sebep olmaktadır (Chang vd, 2015). Eğlenmek amacıyla başlanan oyunların yoğun kullanımı, zamanla problemlerle bir hal alabilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Oyun geliştiricileri, kişileri uzun süre oyun içerisinde tutmak için başarılı sistemleri uygulama konusunda giderek daha bilgili hale gelmektedir (King and Delfabbro, 2018). Pandemi dönemi ile beraber evde kalma zorunlulukları ve karantinalar, özellikle çevrimiçi oyunlar ve e-spor görüntüleme gibi ilgili faaliyetlerin tüketimini arttırmıştır. Yapılan araştırmalar ilk evde kalma dönemlerinde çevrimiçi oyun etkinliğinde %75'lik bir artış bildirmiştir. Önde gelen oyun dağıtıcısı Steam, 16 yıllık geçmişinde ilk defa 20 milyondan fazla eşzamanlı aktif kullanıcıya sahip olmuştur (King vd, 2020). Bu artan kullanım, zaman zaman kişilerin çevrimiçi oyun oynama bozukluğu tanı

kriterlerini karşılayacak seviyede oynamasını tetiklemektedir. Hastalıkların ulusal sınıflandırılmasında kullanılan ICD-11 el kitabına göre çevrimiçi oyun bağımlılığında söz edilebilmesi için, 12 ay boyunca diğer yaşamsal aktivitelerin göz ardı edilerek olumsuz sonuçlarına rağmen kişilerin oyun oynama davranışındaki denetimlerini kaybetmeleri gerekmektedir (WHO, 2018).

Oyunlar her ne kadar sanal dünyanın bir parçası olarak tanımlanmış olsa da, oyun üreticileri istemli veya istemsiz olarak insani değerleri oyunların içerisinde bulundurmaktadır (Flanagan vd, 2007). İnsani değerler, kişilerin bilinçli veya bilinçsiz olarak kendilerini, davranışlarını ve diğer insanları, doğru ve yanlış olarak değerlendirmelerine ve karşılaştırmalarına olanak sağlayan, aynı zamanda davranışlarımıza rehberlik edip, duygularımızı etkileyen kültürlerarası ve kişilerarası görüş ve kurallar bütünü olarak tanımlanmaktadır (Aydın, 2003). İnsani değerlerin değişimini toplumdaki ayırmak mümkün olmamakla birlikte, kullanılan dil, eğitim sistemi, askeri sistem ve medyanın, toplumdaki insani değerlerden etkilendiği, aynı zamanda kişilerin değerlerini de etkilediği bilinmektedir (Dilmaç vd, 2014). Gelecek nesillere aktarılmak istenen insani değerlerin araçlarından bir tanesi de oyunlar olmuştur. Ancak toplumların yaşayış tarzı hakkında ipucu veren oyunlar, içeriğinde insani değerlerin az bulunması veya olmayışı sonucu şiddete teşvik etmesi sebebi ile eleştirilmektedir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Yapılan araştırmalar, üniversite öğrencilerinin %55'inin siber zorbalığa maruz kaldıklarını, %23'ünün ise diğer kullanıcılar üzerinde siber zorbalık yaptığını ortaya koymuştur (Dilmaç, 2009). Oyuncuların psikolojik ve sözel siber zorbalığa daha fazla maruz kaldığı oyunlarda anonimliğin de etkisiyle kişilerin karşılaştıkları durumlar karşısında çaresiz hissettikleri belirtilmiştir. Kişilerin öfkelerini, oyunlardaki karakterlerin hiyerarşisini belirleyen "level" ve sürekli aynı kişiye saldırma yoluyla ifade ettikleri de gözlenmiştir (Ballard and Welch, 2016), dolayısıyla kişilerin siber mağduriyetle ve olumsuz geri bildirimlerle nasıl baş ettiği sorusu, psikolojik dayanıklılığı akıllara getirmiştir.

Stresli yaşam olayları hayatın vazgeçilmez parçalarından biridir. Kişilerin koruyucu faktörler yardımıyla, günlük ve mesleki yaşamında işlevselliğini bozabilecek olaylara rağmen olumlu sonuçlar elde edebilmesi psikolojik dayanıklılık olarak tanımlanmaktadır (Luthar, 2003). Bireylerin psikolojik sağlığında önemli rolü olan dayanıklılık üzerine uluslararası birçok faydalı çalışma bulunmasına rağmen, ülkemiz için yeni yeni çalışılan kavramlardan bir tanesidir (Öncü ve Yağbasanlar, 2018: 19). Araştırmanın bir diğer değişkeni çevrimiçi oyun

oynama bozukluğu da ülkemizde 2000'li yıllardan sonra çalışılmaya başlanmış konulardandır. Haz-şiddet ilişkisinin gözlemlendiği oyunların, sınırsızlık düzleminde oyunculara yeni yaşam alanı sağlaması gün geçtikçe üniversite öğrencileri arasında bağımlılık düzeyini arttırmaktadır (Çavuş vd, 2016). Bu bağımlılık ile kullanıcıların oyun alışkanlıkları artık kontrolleri altında olmadığından sosyal ilişkilerden tamamen çekilebilir, kişisel bakım ve beslenmelerini ihmal edebilmektedirler. Kişilerin keyfi için oynanan oyunlar, iyi bir yaşama katkıda bulunmaları beklenirken uzun süre oynanması, aralıksız 40 saat oyun oynayan bazı uç vakalarda kişilerin ölümüne bile yol açmıştır (Blackburn, 2013). Psikolojik dayanıklılık düzeylerini arttırması beklenen oyunlar gündelik sıkıntılara kıyasla daha az çaba gerektirip, daha hızlı ödül sağladığı için, kullanıcıları gerçekliği terk etmeye teşvik edebilmektedir. Zamanla kişi, oyunlardaki başarıya ve ödüllere gerçek dünyadaki ile eşit veya onlardan daha fazla kıymet vererek gerçekliğin değerini düşürmektedir. Örneğin okulda ortaya çıkan sorunlar, kişilerin bu durumla aktif bir şekilde baş etmesi yerine çoğu zaman oyun oynamayı tercih etmeleri ile sonuçlanmaktadır. Ayrıca oyun içerisinde ödül mekanizmalarının tasarlanması ile ciddi düzeyde şiddet veya cinsel içerik barındıran oyunlar, kişilerin gerçek hayattaki davranışlarını da olumsuz şekilde etkilemeye devam etmektedir. Toplu yaşamın faydası açısından bakılacak olursa oyun oynarken kontrolsüzce harcanan saatler, topluma hiçbir katkı sağlamayacağından zaman kaybı olarak tanımlanabilmektedir (Kleem and Pieters, 2017). Uzun sürelerin geçirildiği oyunların bağımlılık etkisinin yanında insani değerler üzerinden bireylerin düşünüş ve davranışlarını etkilediği de gözlemlenmiştir (Flanagan vd, 2007). Ancak bağımlılık düzeyinde oynanan oyunların psikolojik etkileri açısından bütüncül bir bakış açısı hala oluşturulamamıştır. Nihayetinde, bağımlılıkla sonuçlanan sorunlu kullanım, iyi bir yaşam sürdürme üzerinde gözle görülür olumsuz etkilere sahip olmaktadır. Psikolojik dayanıklılık ve değerlerle yakından ilişkili yaşam yeteneği de bağımlılıktan en belirgin şekilde etkilenen alanların başında gelmektedir. Diğer yandan pek çok akademisyen oyunları, etiğe hitap etmek ve toplum yanlısı değerleri teşvik etmek için ideal alanlar olarak görmektedir (Earp vd, 2018). Ancak oyun şirketlerinin çeşitli koşullandırma tekniklerinden, sezgisel tarama yöntemlerinden, bilişsel ve davranışsal eğilimlerden, oyuncuların kendi iyilikleri ve kendi kaderlerini tayinleri için zararlı olsalar bile oyunlara zaman ve para harcamaya istekli olacak şekilde yararlanmaları söz konusudur. Bu nedenle, bu uygulamaların etiğini göz önünde bulundurmaya ve oyunlarda psikoloji biliminden sorumlu bir şekilde yararlanmanın yollarını bulmaya acil ihtiyaç vardır. Dolayısıyla klasik teori ve modellere farklı değişkenleri entegre etmek büyük önem arz etmektedir (Soraker, 2016). Bu bilgiler ışığında literatürde özellikle

arařtırmadaki üç deęiřken arasındaki iliřkinin daha önce incelendięi bir alıřmaya rastlanmaması arařtırmanın yapılıř amacını oluřturmaktadır.

1.1.1. Problem Cümlesi

Arařtırmanın ana problemi: Üniversite öğrencilerinde siber insani deęerler, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluęu arasında istatistiksel olarak anlamlı iliřki bulunmakta mıdır?

1.1.2. Alt Problemler

1. Çevrimiçi oyun oynama bozukluęu seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde yař, cinsiyet ve algılanan akademik başarı deęiřkenleri açısından anlamlı bir farklılařma var mıdır?

2. Psikolojik dayanıklılık seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde yař, cinsiyet ve algılanan akademik başarı deęiřkenleri açısından anlamlı bir farklılařma var mıdır?

3. Siber insani deęer seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde yař, cinsiyet ve algılanan akademik başarı deęiřkenleri açısından anlamlı bir farklılařma var mıdır?

4. Üniversite öğrencilerinin, siber insani deęerler ile psikolojik dayanıklılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki var mıdır?

5. Üniversite öğrencilerinin, psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluęu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki var mıdır?

6. Üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama bozukluęu ile siber insani deęerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki var mıdır?

1.2 Arařtırmanın Amacı

Arařtırma, Türkiye'de çeřitli üniversitelerde eğitim gören lisans öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluęu, siber insani deęerler ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri arasındaki iliřkinin incelenmesi amacıyla yapılmıřtır.

1.3 Araştırmanın Önemi

Yapılacak araştırma bulgularının özellikle günün büyük çoğunluğunu bilgisayar oyunu oynamakla geçiren bireylerin düşünüş ve davranışları hakkında fikir edinmeleri, daha bilinçli şekilde kendilerini izlemeleri, oyun oynamanın olumlu olumsuz getirilerini tartabilmeleri ve yaşanan problemlili durumlar karşısında bu düşünüş ve davranış örüntülerinden nasıl etkilendikleri hakkında yol gösterici olması beklenmektedir. Özellikle son zamanlarda adını sıkça duyduğumuz mavi balina oyunu gibi, çocukların ve gençlerin sosyal medya hesaplarına yollanan link ile kendine zarar vermesini tetikleyen, tehdit unsurları barındıran ve intihar davranışlarını arttıran (Kumar, 2017:6); siber ortamdaki manipülasyon, etik, siber zorbalık ve mağduriyet benzeri konularda olumsuz bir takım geri dönüşler için öncesinde psikolojik dayanıklılık seviyesinin artırılması amacıyla ülkemizde yapılacak olan çalışmalara katkı sağlaması öngörülmektedir. Özellikle Schrier (2015), oyunların bilgi toplama, akıl yürütme ve empati gibi oyun tasarımına gömülü belirli değerleri, etik düşünme becerilerini geliştirmek için kullanmaya geçişi savunmaktadır. Her ne kadar bu yeterince araştırılmamış alanın ana zorlukları arasında içerik üreticilerinin ekonomik kaygılarla kişilerin iyi oluş hallerini, etiği ve insani değerleri ikinci plana itmeleri söz konusu olsa da (Earp vd, 2018) araştırmanın, oyunlaştırma yoluyla tüketicilerin çevre yanlısı davranış farkındalığını arttırmak adına katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Ayrıca belirli bir teknolojinin bir kişi tarafından kullanılma biçiminin sorumluluğunun en azından belirli bir kısmı tasarımcıya aittir. Mühendislerin, kullanıcıların eylemlerini açıkça etkileme güçlerinin yanında insani değerleri de göz önünde bulundurdıkları yeni bir teknolojik anlayışı hesaba katmaları gerekmektedir (Verbeek, 2006). Bu araştırmanın da bu sürecin oluşturulmasına katkı sağlaması umulmaktadır. Ek olarak psikiyatr, psikolog, ebeveynler ve içerik üreticisi konumundaki insanların bu üç değişken arasındaki bağlantı hakkında bakış açısı kazanmaları, herhangi bir olumsuzlukta risk algısı sürecinin hızlandırılıp, önlem alınmasına katkı sağlayacağı beklenmektedir.

1.4. Temel Varsayımlar

1. Araştırmaya katılan üniversite öğrencileri uygulanan İnternet Oyun Oynama Bozukluğu-Kısa Formu, Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık ve Siber İnsani Değerler ölçme araçlarına samimi yanıtlar vermişlerdir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırmanın örnekleme, Türkiye'de çeşitli üniversitelerde eğitim gören 813 lisans öğrencisi ile sınırlıdır.
2. Mevcut çalışma 2019-2020 eğitim-öğretim yılı ile sınırlıdır.
3. Araştırma, veri toplama araçlarından İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu, Siber İnsani Değerler Ölçeği ve Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği ile elde edilen bilgilerle sınırlıdır.

1.6.Tanımlar

Psikolojik Dayanıklılık: Düzeyi kişiden kişiye değişiklik gösteren, bireylerin karşılaşmış oldukları yoğun stres karşısında, psikolojik, sosyolojik ve biyolojik koruyucu mekanizmalarla işlevsellikleri bozulmadan, en az zararla, olayla baş edebilme süreci olarak tanımlanmaktadır (Ozbay and Charney 2008:2).

Siber İnsani Değerler: Siber ortamda karşılaşmış olduğumuz durumlar karşısında kendimizi, olayı ve diğer insanları değerlendirmemizi sağlayıp seçimlerimizi etkileyen, neyin doğru, yanlış veya önemli olduğu hakkında açık, örtük ve zamanla değişiklik gösterebilen düşünüş ve davranış şekilleridir(Kılıçer vd, 2017).

Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu: 12 ay boyunca, oyun oynayan kişilerin çevrimiçi oyun oynama aktivitesindeki kontrolünü kaybetmesi, oyun oynamanın diğer günlük işlere ve yaşam alanlarına ayrılan sürenin önüne geçmesi gerekmektedir. Bireylerin ailesel, sosyal ve mesleki önemli işleyiş alanlarında olumsuzluklara sebebiyet vermesine rağmen, oyun oynamanın devam etmesi ile kendisini gösteren bozukluktur. Belirtilerin aşırı olması halinde 12 aydan daha kısa süre de oyun bağımlılığı tanısı için yeterli sayılabilmektedir (WHO, 2018).

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Psikolojik Dayanıklılık Kavramı ve Tanımlamalar

Geçmişten günümüze hem teorik hem de pratik alanda psikolojik dayanıklılık kavramının tanımı ve ölçülmesi adına çalışmalar yapılmaktadır (Güven, 2019). Psikolojik dayanıklılık Latince kökenli olup, "resilio" kelimesinden türetilmekle beraber, esnek olma anlamı taşımaktadır (Doğan, 2015: 95). Ulusal kaynaklar incelendiğinde "psychological resilience" kelimesi, "Yılmazlık", "Direncililik", "Sağlamlık", "Toparlanma", "Dayanıklılık" ve "Güçlülük" olarak adlandırılmıştır. En iyi tanımı bulmak amacıyla psikiyatri ve psikoloji alanından toplam 23 akademisyene internet yoluyla anket düzenlenmiş ve "Psikolojik Dayanıklılık" kavramı üzerinde fikir birliği sağlanmıştır (Kavi ve Karakale, 2018: 60). Psikolojik dayanıklılık kavramı sadece psikoloji biliminin sınırları içerisinde yer almamış, çevre ve inşaat mühendisliği gibi alanlarda da maddelerin orijinal pozisyonlarına dönme kapasitesini tanımlamak için kullanılmıştır (Gay and Sinha, 2014). Friberg ve arkadaşları (2005) psikolojik dayanıklılık kavramının çalışılmasının iki önemli sebebi olduğunu belirtmiştir. Bunlardan ilki hastalarda zihinsel sağlığın sürdürülmesinde etkisi olan faktörleri deneysel olarak kanıtlamaktır. Diğer sebebi ise stres ve olumsuz etkileri tahmin edip, işe alımlarda zorlu durumları yönetebilecek kişilerin seçilmesini sağlamaktır.

Günlük yaşantımızda hepimiz zaman zaman doğal afetler, sevilen insanların kaybı, hayatı tehdit eden hastalıklar, işsizlik gibi stresli durumlarla karşılaşırız. Bazılarımız bu gibi durumlarda daha hızlı şekilde toparlanıp eski yaşantısına dönerken, bazılarımızda toparlanma süreci uzamakta, zaman zaman depresyon ve kaygı gözlenebilmektedir (Doğan, 2015: 93). Psikolojik dayanıklılık, yaşanan çevresel tehlikeler sonucu, kişilerin bu tehlikelere karşı vermiş oldukları yanıtları gözden geçirip, değiştirebilmesi olarak tanımlanmıştır (Rutter,1987:316). Kobasa(1979) psikolojik dayanıklılık kavramını, yaşanan olumsuz olaylar karşısında kişilerin toparlanma kabiliyeti olarak tanımlamıştır. Bir diğer tanıma göre psikolojik dayanıklılık, herhangi bir tehdit durumunda yeterliliğin devam etmesi, problemden kurtulma ve yüksek risk taşıyan durumlara rağmen iyi sonuçların elde edilmesi olarak tanımlanmıştır (Masten vd, 1990:426). Diğer araştırmacılar ise psikolojik dayanıklılığı, kişinin bilişsel, davranışsal ve duygusal olarak değişme gücü olarak tanımlamıştır (Robitschek and Kashubeck, 1999). Bir diğer araştırmacı ise bireysel dayanıklılıktan ziyade

aile dayanıklılığı üzerine odaklanmış; sıkıntıyı anlamlandırabilmek, pozitif tutum, değerler, inanç, esneklik, işbirliği, sosyal ve ekonomik kaynaklar, iletişimin açık olması, duyguların ifadesinde açık olabilmek ve işbirlikçi problem çözme gibi temel süreçlerin ailesel psikolojik dayanıklılıkta rol oynadığını belirtmiştir (Walsh, 2003). Bu tanımlara ek olarak Kotze ve Niemann (2013) dayanıklılığı, iç ve dış koruyucu faktörler yardımı ile bireylerin travma karşısında iyi uyum sağlayabilmesi olarak tanımlamıştır.

2.2. Uluslararası İlk Çalışmalar

Yukarıda tanımını yaptığımız psikolojik dayanıklılık kavramı özellikle II. Dünya Savaşı(1939-1945) sonrasında çocukların içerisinde buldukları kötü durum ve yıkımın etkisiyle araştırmacılar tarafından çalışılmaya başlanmıştır. Savaş sonrası milyonlarca çocuk yetim kalmış, yaralanmış ve ölmüştür. Savaşın bitiminden kısa süre sonra UNICEF, Avrupa'ya yardımda bulunmuş, içerisinde Anna Freud'unda bulunduğu farklı disiplinlerden birçok uzman destek vermek adına çocuklarla buluşmuştur (Ungar, 2005). Savaş çocukları etkilediği gibi psikolojik dayanıklılığın deneysel olarak incelenmesinde öncü olacak üç ismi de etkilemiştir. Bunlardan ilki Bulge Savaşı'nı birinci elden gözlemlemiş, Avrupa'da görev yapmakta olan genç Amerikan asker Norman Garnezy, bir diğeri yıkımdan kurtulup, uluslararası yardım desteğini tecrübe eden gençlerden Emmy Werner ve son olarak Amerika'ya güvenlik için tahliye edilmiş İngiliz çocuk Michael Rutter olmuştur. Kavramın deneysel olarak incelenmesi için yapılan araştırmalar ise 1980'li yıllarda psikopatoloji ve gelişimsel psikoloji alanları başta olmak üzere hız kazanmıştır (Galli and Gonzalez, 2014:3).

Psikolojik dayanıklılık alanında yapılan çalışmalar ilk olarak şizofreni hastası olan annelerin çocukları ile 60 ve 70'li yıllar arasında Garnezy tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırma, hem genetik hem de çevresel birtakım riskli durumlara rağmen, incelenen grupta başarılı iş hayatı, iyi akran ilişkileri ve yüksek akademik başarı gösteren birçok kişi olduğunu göstermiştir (Luthar, Lyman and Crossman, 2014:125). II. Dünya Savaşı dışında, Avustralya'da 1983 yılında yaşanmış olan orman yangını da psikolojik dayanıklılık kavramının araştırılması adına kayda değer bilgiler sağlamıştır. Araştırmanın deney grubunu 806 çocuk, kontrol grubunu 725 çocuk oluşturmaktadır. Yangının çocuklar üzerindeki kısa ve uzun vadeli etkilerine odaklanılmış, hayatı tehdit eden olaylar yaşandığı zamanlarda bakım veren kişinin desteğinin psikolojik dayanıklılık için önemli koruyucu faktörlerden birisi olduğu belirlenmiştir (McFarlane and Van Hooff, 2009).

Psikolojik dayanıklılık alanında yapılan ilk çalışmalardan bir diğeri ise Werner ve Smith tarafından yapılmıştır. Araştırmada Hawaii'de doğan: yoksulluk, stres, boşanma, ebeveynlerin alkol kullanımı ve zihinsel problemler gibi risk faktörlerine maruz kalan toplam 698 çocuğun gelişimsel incelemesi yapılmıştır. On sekiz yaşına gelindiğinde birçok çocukta tutuklanma, davranışsal ve zihinsel problemler ortak bulunurken, üç çocuktan biri ise hayatına başarılı şekilde devam etmiştir. İki grubun karşılaştırılması sonucu, koruyucu faktör olarak; insanlara karşı duyarlılık, iyi huylu olma, otokontrol, yüksek iletişim becerisi ve problem çözme becerileri gibi değişkenler bulunmuştur (Werner, 1995: 82). Hatta bazı durumlarda stres verici durumların kişilerin psikolojik dayanıklılığını arttırmasına olanak sağlayan fırsatlar sunduğu belirtilmiştir (Luthans and Youssef, 2007).

Bir diğeri önemli çalışma ise Rutter tarafından 1987 yılında yapılmış, alanda en fazla atıf alan çalışmalardan olmuştur. Psikolojik dayanıklılık hakkında yapılan ilk çalışmalar derlenmiş, kilit konular tarif edilmiş ve dayanıklılık dinamik bir süreç olarak tanımlanmıştır (Rutter, 2012). Yukarıda bahsedilen çalışmalarda görüldüğü üzere psikolojik dayanıklılık alanında yapılan ilk çalışmalar genellikle çocuklar üzerine yoğunlaşmakla beraber benlik saygısı ve özerk olma gibi bireysel özelliklere odaklanmıştır. Ayrıca dayanıklılık kavramının araştırıldığı ilk yıllarda, dayanıklı bireyler "yenilmez", "yaralanmaz" veya "sert" şeklinde tanımlanmıştır (Masten and Gewirtz, 2006). Yapılan çalışmalarla birlikte bu nitelikler yerini "dayanıklılık" kavramına bırakmış ve araştırmalar bu isim üzerinden ilerlemiştir. Öncü çalışmaları takiben yapılan araştırmalardaki bir diğeri farklılık ise psikolojik dayanıklılığı etkileyen olumsuz koşulların çevresel faktörleri de içine alması olmuş, kronik hastalıklar, kötü davranılma, kentsel yoksulluk, sosyoekonomik dezavantajlar, şiddet ve ebeveynlerde görülen patolojiler olmak üzere çeşitlilik artmıştır (Luthar, Cicchetti, and Becker, 2000). Literatür incelendiğinde özellikle psikoloji alanında yapılan ilk çalışmalar, bireylerde olumsuz özelliklere odaklanmakta ve çözüm aramaktadır. Affedicilik, mutlu olma, olumlu düşünebilme, umutlu olma gibi özellikle pozitif psikolojinin alanına giren konular ise 2000'li yıllardan sonra işlenmeye başlanmıştır. Dolayısıyla kişilerin güçlü taraflarına odaklanan, mutluluk halinin devam etmesi için gerekli koşulları araştıran pozitif psikoloji içinde psikolojik dayanıklılık önemli çalışma alanlarından bir tanesi olmuştur (Seligman, 2002).

Alanyazın incelendiğinde, araştırmacılar arasında psikolojik dayanıklılıkla alakalı bazı görüş farklılıklarına rastlanmıştır. Her araştırmacı dayanıklılığı kendi bakış açısına göre yorumlamıştır. Bu farklılıklardan ilki dayanıklılığın bir süreç olması veya sonuç olması, bir

diđeri dođuştan gelen karakter özelliđi veya sonradan kazanılan bir özellik olması üzerine yapılan araştırmalar olmuştur (İkizer, 2014). Örneđin Rutter (1987) psikolojik dayanıklılıđı sonuç olarak görmekten ziyade dinamik bir süreç olarak tanımlamıştır. Gelişim sistemleri teorisine göre de psikolojik dayanıklılık tek bir kişilik özelliđi deđil, çevre, toplum ve kişisel özellikler gibi birden fazla faktörün etkisinde gelişmektedir. Masten'e (2014) göre dayanıklılık terimi kişilik özelliđini belirtmesine rađmen, süreç odaklı bir kavramdır. Psikoloji literatürüne bakıldığında psikolojik dayanıklılık kavramının yapılan ilk çalışmalarda ego-dayanıklılıđı olarak da adlandırıldığı görülmüştür. Ego-dayanıklılıđı, yaşanan olumsuz durumlar karşısında güçlü durabilme olgunluđu olarak tanımlanmıştır. Yüksek ego-dayanıklılıđı olan bireyler düşük olanlara göre çevresel durumlar karşısında kontrol seviyelerini hızlıca yukarı ve aşıđı uyarlayabilmekte dolayısıyla yüksek özgüvenle beraber genel psikolojik uyumları daha yüksek olmaktadır (Block and Kreman, 1996). Diđer bir konu ise, dayanıklılıđın dođuştan gelen bir özellik mi yoksa edinilmiş bir yetkinlik mi olduđu ile ilgili olmuştur. Araştırmacılar, psikososyal bađışıklık konusundaki ilk fikrin, birçok genç insanın zorluklara karşı savunmasız görüldüđünü ve bu zorlu koşullara rađmen başarılı şekilde adapte olabileceđini gösteren çalışmalardan ortaya çıktıđını belirtmiştir. Ancak sonraki araştırmalarda, bu kişilerin olumsuzlukların üstesinden gelme derecesinin gerçekten sınırlı olduđu, ayrıca belirli bir durumla başarılı bir şekilde başa çıkan gençlerin, başka bağlamlarda benzer şekilde başarı gösteremediđi belirtilmiştir (Harvey ve Delfabbro, 2004). Esneklik literatürde travma sonrası bir yörünge üzerinden de kavramsallaştırılmıştır. Watson ve Neria (2013) esnekliđin fonksiyonel bir kavram olup, sabit bir nitelik taşımadıđını; stres etkisinin şiddetine, çevresindeki kültürel koşullara ve riske cevaben bireysel deđişikliklere bađlı olduđunu belirtmişlerdir. Bir olaya yanıt olarak esneklik gösteren bir kişi, sıkıntı karşısında diđer zamanlarda esnek olmayabilir. Rutter(1987) ayrıca esnekliđi önemli sıkıntıların ardından ortaya çıkan, bireysel deđişikliklerin yaşandıđı etkileşimli bir süreç olarak tanımlamıştır. Bu nedenle, bu sürecin daha iyi anlaşılması, bireylerde esnekliđi sağlamak için önemli olacaktır. Yukarıda bahsedilen psikolojik dayanıklılık alanında yapılan öncü çalışmalar, her ne kadar bazı araştırmacılar bahsetmiş olsa da, dayanıklılık kavramını etkileyen kültürel temelli koruyucu faktörlerden ve farklılıklardan bahsetmeyip, terimi bütünüyle ele alamamaları sebebi ile eleştirilmiştir (Masten, 2014).

2.3. Güncel Çalışmalar

Yapılan ilk bilimsel arařtırmalar sonrasında psikolojik dayanıklılık hakkında yapılan çalışmalar genişlemiş, küresel ve çok disiplinli hale gelerek olgunlaşmıştır. Genlerin ve epigenetik deęişikliklerin ölçülmesindeki ilerlemeler, esneklięin biyolojisi hakkında arařtırma yapmayı hızlandırmıştır (Hughez, 2012). Modeller, yöntemler ve bulgular farklı ve dinamik hale gelip, çok sayıda analiz içeren arařtırmalar artmıştır. Uluslararası ve çok kültürlü arařtırmalar çoęaldıkça, esneklięe dair küresel bakış açıları ortaya çıkmıştır. Bu ilerlemeler de dayanıklılıęın incelenmesini kolaylařtıran yöntem ve teorilerin geliştirilmesini teşvik etmiştir. Bu çeşitlilikle beraber örnekleme de farklılaşmalar olmuştur (Ungar ve dię., 2007).

Ülkemizde yapılan arařtırmalardan bir tanesinde psikolojik dayanıklılık ve iyi olma üzerinde iyimserlięin rolü arařtırılmıştır. Örnekleme, Ankara İli Dışkapı Yıldırım Beyazıt Eęitim ve Arařtırma Hastanesi'ndeki 515 hastane çalışanından oluřturmaktadır. Anket uygulanarak elde edilen verilerin yol analizi sonucunda iyimserlięin aracı rolü ile beraber, dayanıklılıęın kişilerdeki iyi olma halini pozitif şekilde etkiledięi bulunmuştur (Karacaoęlu ve Köktaş, 2016).

İlişkisel tarama modelinin kullanıldıęı dięer bir çalışmada ise Kastamonu Üniversitesi'ndeki 94 öęretim elemanının psikolojik dayanıklılıęı ile yaşam doyumu arasındaki ilişki incelenmiştir. Connor-Davidson Psikolojik Dayanıklılık Ölçeęi ve Yaşam Doyumu Ölçeęi ile elde edilen veriler ışığında, psikolojik dayanıklılık seviyelerinin cinsiyet, yař, hizmet yılı ve medeni durum gibi deęişkenlere göre farklılaşmadıęı, dięer yandan yaşam doyumu ile orta düzeyde pozitif ilişkili olduęu sonucu elde edilmiştir (Tümlü ve Receptoęlu, 2013).

Bir başka çalışmada bilişsel-davranışçı temelli grupla psikolojik danışma programının, mizah duygusu ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri üzerine etkisi incelenmiştir. Arařtırma yöntemi olarak ön test-son test kontrol gruplu gerçek deneysel desen kullanılarak, sekiz kontrol grubunda, sekiz deney grubunda olmak üzere toplamda 16 ergen ile çalışılmıştır. Denekler 14 yařında olup sınav kaygısının yaşandıęı dönem içerisindeydir. Veri toplama, Ergen Psikolojik Dayanıklılık Ölçeęi ve Ergenlikte Mizah Ölçeęi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda bilişsel davranışçı temelli grupla danışma uygulanmasının, ergenlerin mizah duygusu ve dayanıklılık düzeyini arttırdıęı sonucuna varılmıştır (Koca ve Erden, 2018). Bu çalışmalardaki örneklemler haricinde, infaz koruma memurları (Polatçı, İrk,

Gültekin ve Sobacı, 2017), hemşireler (Çam ve Büyükbayram, 2017), kadın sığınma evinde yaşayan şiddet görmüş kadınlar, kanser hastaları, anasınıfı öğretmenleri ve diş sağlığı merkezi çalışanları (Ernas, 2017) araştırmaların örneklemelerinden bazılarıdır.

2.4. Üniversite Öğrencileri ve Psikolojik Dayanıklılık

Psikolojik dayanıklılık ile çalışılan örneklemelerden bir tanesi de üniversite öğrencileri olmuştur. Üniversite dönemi bağımsızlığın arttığı, "Ben kimim?" sorusuna cevap arandığı, kişide stres ve kaygı yaratabilen koşulların var olduğu bir dönem olarak tanımlanmıştır (Özguven, 1992). Bu dönem hem çevreden destek alınan hem de zorlukların olduğu süreçleri içermesine rağmen, bu ikisi arasında denge sağlandığında kişileri yetişkinliğe hazırlayan önemli bir sınav dönemi gibidir (Krisker and Shechtman, 2016). Özellikle aile ile yaşanan evden ayrılıp farklı şehirde eğitim hayatına başlayan gençlerin, kişilerarası ilişkiler, ekonomik planlama, akademik başarı gibi var olan bütün bireysel sorumlulukları tek başına üstlenebilmesi beklenmektedir (Özkan ve Yılmaz, 2010). Zaman zaman bu sorumluluklardan bir kaçının birleşip, kişiyi zorlayabilecek sorunlar yarattığı bilinmektedir (Rickwood, Deane, Wilson and Ciarrochi, 2005). Bu sorunların en sık gözlenenlerine örnek olarak: öğrenme problemleri, meslek seçimi sorunları, gelecek kaygısı, ekonomik sıkıntılar, aile üyeleri ile alakalı problemler, arkadaş ilişkisi sorunları, romantik ilişki sorunları, ayrımcılık, madde ve sigara kullanım sorunları verilebilir (Topkaya ve Meydan, 2013).

Ülkemizde son on yılda yapılan araştırmalarda üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık düzeyleri ile çeşitli değişkenler çalışılmıştır. 2018 yılında, Çukurova Üniversitesi'nde eğitim gören 405 üniversite öğrencisi ile yapılan çalışmada, Pearson moment çarpım korelasyon analizi sonucunda psikolojik dayanıklılık ile yaşam doyumu ve öz anlayış arasında pozitif yönde ilişki bulunmuştur (Alibekiroğlu, Akbaş, Ateş ve Kırdök, 2018).

2017 yılındaki diğer bir araştırmada ise, Erzincan Üniversitesi'ndeki 551 üniversite öğrencisi ile psikolojik dayanıklılık ve değer yönelimleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan çoklu regresyon ve kısmi korelasyon analizi sonucunda öğrencilerdeki evrenselcilik-hoşgörü, başarı, güç kaynaklar, evrenselcilik-doğa, öz yönelim-düşünce, güvenlik-toplumsal ve uyarılma değerlerinin, dayanıklılığın anlamlı birer yordayıcıları olduğu sonucuna varılmıştır (Ağırkan ve Kağan, 2017).

Diğer bir çalışmada ise Düzce Üniversitesi'nde okuyan 221 üniversite öğrencisi ile benlik değerlendirmesi, psikolojik dayanıklılık ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişki regresyon analizi ile incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen verilere göre benlik değerlendirmesi ve başa çıkma stratejileri değişkenlerinin psikolojik dayanıklılık düzeyini yordadığı görülmüştür (Özer, 2016).

Yine çoklu regresyon analizi ile üniversite öğrencilerinde dayanıklılık ile birlikte duygusal zekâ arasındaki ilişki 766 üniversite öğrencisinin katılımı ile incelenmiştir. Analiz sonucu duygusal zekânın alt boyutlarından olan sosyallik, duygusallık, iyi oluş ve öz kontrolün psikolojik dayanıklılık üzerinde önemli yordayıcılar oldukları sonucuna varılmıştır (Özer ve Deniz, 2014).

Bu araştırmalar haricinde üniversite öğrencilerinde psikolojik dayanıklılık düzeyi ile kendini suçlama, benlik algısı ile negatif ilişki, stresle baş etme, bilişsel çarpıtma ile pozitif anlamlı ilişki (Güven, 2019), çökkün, sinirli olma gibi mizaç özellikleri, otoriter-koruyucu ebeveyn tutumları, duygusal istismar gibi çocukluk travmaları ile negatif yönde anlamlı ilişki (Aslan, 2018), aile ile yaşama, orta düzeyde internet kullanımı, geleceğe karşı umutlu olma ile pozitif ilişki (İçel ve Özkan, 2018), işsizlik kaygısı ile arasında negatif anlamlı ilişki (Taşgın vd, 2017), öznel dindarlık düzeyi, dini yönelim, tanrı algısı ile pozitif ilişki (Erdoğan, 2015), kendine ve diğer kişilere yönelik affedicilik ve durumsal affedicilik ile arasında pozitif yönde anlamlı ilişki (Çapan ve Arıcıoğlu, 2014), empati ile arasında negatif yönde ilişki (Mızrakçı, 2011), yalnızlık değişkeni ile arasında ise negatif yönde anlamlı ilişki olduğu sonucuna varılmıştır (Güloğlu ve Kararımak, 2010). Üniversite öğrencilerinin yaşadıkları sıkıntılı durumlar karşısında baş etme yöntemlerinin çeşitlilik ve hızının artmasındaki en önemli etkenlerden bir tanesi de psikolojik dayanıklılık olduğu için, yapılan araştırmalar önem arz etmektedir (Güngörmüş, Okanlı ve Kocabeyoğlu, 2015).

2.5. Psikolojik Dayanıklılığı Etkileyen Faktörler

Araştırmacılar tarafından, psikolojik dayanıklılık kavramını daha iyi değerlendirmek ve anlamak için bireyin karşılaştığı stresli durumlarda psikolojik ve fiziksel olarak etkilenmeden yaşamını sürdürmesini sağlayan kişisel, sosyal ve çevresel birtakım koruyucu faktörler tanımlanmıştır. Bu faktörler, yine araştırmacılar tarafından tanımlanan risk faktörlerinin aksine olumlu sonuçlar ile beraber bireyin psikolojik dayanıklılık düzeyini arttırmaktadır (Rutter, 2006).

2.5.1. Koruyucu Faktörler

Koruyucu faktörler karşılaşılan riskli durumların oluşmasını engelleyen, karşılaşıldığında ise stres yaratan durumların etkisini azaltıp, kişilerin iyi oluş halini sürdürmesini sağlayan faktörler olarak tanımlanmıştır. Kişilerin sıkıntılı durumlar karşısında umutlu ve hırslı olmasını sağlayan bu değişkenler içsel ve dışsal faktörler olmak üzere iki ana başlık altında incelenmiştir (Aydın ve Egemberdiyeva, 2018).

İçsel koruyucu faktörler:

- Yüksek zekâ seviyesi,
- Bilinçli olma,
- Yardım isteyebilme becerisi,
- Atılganlık,
- İleriye dönük amaçların varlığı,
- Sorumluluk bilinci,
- Çözüm odaklı olma,
- Mizah anlayışı,
- Yüksek duyarlılık seviyesi,
- Maneviyat,
- Yüksek öz saygı,
- Dışadönük olma,
- Bağımsızlık,
- İyimser olma,
- Üretkenlik (Çakar vd, 2014:24).

Dışsal koruyucu faktörler:

- İlgili ve eğitim seviyesi yüksek ebeveynlerin varlığı,
- Aile içinde görev dağılımı,
- Aile ile olumlu iletişim,
- Düzenli ev ortamı,
- Aile üyelerinin gerçekçi beklentilere sahip olması,
- Spor veya sanatsal alandaki etkinliklere kolay ulaşılabilirlik,
- Tutarlı arkadaşlık ilişkileri,

- İçinde bulunulan topluma karşı güven duyma (Ergün, 2016: 17).

2.5.2. Risk Faktörleri

Risk faktörleri kişileri psikolojik, biyolojik ve sosyal olarak sıkıntıya sokup gelişimi engelleyen, psikolojik dayanıklılık düzeyini azaltma potansiyeline sahip negatif kişisel, ailesel veya çevresel şartlardır. Risk faktörleri de koruyucu faktörlerde olduğu gibi içsel ve dışsal olarak sınıflandırılmıştır (Kararımak, 2006).

İçsel risk faktörleri:

- Dikkat eksikliği,
- Düşük zekâ düzeyi,
- Gelişimsel gerilik,
- Özgüven eksikliği,
- Kronik hastalık,
- Erken doğum,
- Kaygılı ve öfkeli kişilik yapısı,
- Düşük baş etme becerileri (Gizir, 2007:116).

Dışsal risk faktörleri:

- Göç,
- İşsizlik,
- Doğal afetler,
- Ailede şiddet, ihmal ve istismar,
- Ebeveynlerin boşanmış olması,
- Kötü arkadaş ilişkileri,
- Sosyoekonomik düzeyin düşük olması,
- Aile üyelerinde patolojik rahatsızlıkların olması,
- Ebeveynlerde düşük eğitim düzeyi,
- Genetik hastalıklar,
- Örnek rol model olmaması,
- Savaş,
- Ebeveynlerin tutarsız ve katı kuralları (Tümlü ve Recepoğlu, 2013).

2.5.3. Olumlu Sonular

Olumlu sonular kiřilerin maruz kaldığı olumsuz durumlar karşısında, koruyucu faktörler sayesinde psikolojik dayanıklılık süreci sonrası ortaya çıkan sonulardır.

- Mutluluk hali oluşması,
- Psikopatolojik belirtilerin azalması,
- Arkadařlık ilişkilerinin iyileşmesi,
- Akademik başarıda artış,
- Hobilerin artması,
- Sosyal yardım etkinlikleri katılımında artış,
- Yaşam doyumunda artma,
- Kurallara uyan davranışların artışı,
- Duygusal sıkıntılarda azalma (Soysal, 2016).

2.6. Psikolojik Dayanıklılık Alanında Yapılmış Ölekler

İnsanların karşılaşmış oldukları olumsuz koşullar karşısında esnek ve güçlü olup, olay öncesi durumuna hızla geçebilmesi üzerine sorulan sorular, arařtırmacıları kavramın objektif ve standardize ölçülebilmesi amacıyla ölek geliřtirmeye yönlendirmiřtir. Alanda yapılan ilk ölek yetişkinlerdeki dayanıklılığı ölçmek amacıyla 1989 yılında Bartone tarafından "Dispositional Resilience Scale" adıyla yapılmıřtır (İkizer, 2014: 34). Yine ilk alıřmalardan olan "Psikolojik Dayanıklılık Öleđi", 2 faktörlü ve 25 maddeli olup Wagnild and Young tarafından 1993 yılında geliřtirilmiřtir. Geliřtirilen ölek ile varoluřsal yalnızlık, sakin olma, anlamlılık, özgüven ve sabır alt boyutları ölçülmek istenmektedir. Ölek farklı örneklemlere uygulanmış, ancak deđişik kültürler için daha fazla pilot alıřmaya gereksinim duyulmuřtur (Wagnild and Young, 1993). 14 maddelik "Ego-Dayanıklılık Öleđi" ise Block ve Kremen (1996) tarafından oluşturulmuřtur. 2002 yılında ise 98 üniversite öđrencisinin katılımı ile dört faktör, 16 maddeli Baruth Koruyucu Faktörler Envanteri Baruth ve Carroll tarafından geliřtirilmiřtir. Soruların cevaplandırılmasında 5'li likert tipi ölek kullanılmıřtır. 2003 yılına gelindiđinde ise beř faktörlü 37 maddelik "Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Öleđi" geliřtirilmiř (Friborg vd, 2005), aynı yıl beř faktörlü 25 maddelik Connor-Davidson Psikolojik Dayanıklılık Öleđi de geliřtirilmiřtir. Öleđin geçerlilik alıřması için 827 katılımcı ile altı grup oluşturulmuřtur. Ölek ile mizah duygusu, iyimserlik, sabır, öz-yeterlik

ve inanç gibi değişkenler ölçülmüştür. Soruların cevaplandırılması 5'li likert tipi ölçek ile sağlanmaktadır. Sonraki yıl, Sinclair and Wallston dört maddeli "Kısa Psikolojik Dayanıklılık Baş Etme Ölçeği'ni" geliştirmiştir (Osborne and Bolton, 2013). 2007 yılında ise Visser "Yetişkin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği'ni" geliştirmiştir. Dokuz faktörden oluşmaktadır. 2008 yılında ise altı maddeli "Kısa Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği" geliştirilmiştir. Diğer ölçeklerden farklı olarak dayanıklılık düzeyini ölçmekten ziyade, kişilerin yeniden iyileşme, uyum, kendini toparlama gibi özelliklerini ölçmeyi amaçlamaktadır (Doğan, 2015). Yine aynı yıl geliştirilen bir diğer bilgi toplama aracı ise "Devereux Yetişkin Dayanıklılık Anketi" olmuştur. 2010 yılında ise "Travma Dayanıklılık Ölçeği" adıyla Madsen and Abell ölçek geliştirmiştir (İkizer, 2014: 34). Bir yıl sonrasında ise, Friberg ve meslektaşları tarafından geliştirilen ölçeğin Türkçeye uyarlanması Nejat Basım ve Fatih Çetin (2011) tarafından yapılmış ve araştırmada kullanılan ölçeklerden biri olmuştur.

2.7. Çevrimiçi Oyunlar

Çevrimiçi oyunlar kişilerin diğer oyuncularla etkileşim içinde bilgisayar, xbox, playstation, akıllı telefon, tablet veya televizyon ekranı gibi kullanıcı ara yüzü ile internet ağına bağlanarak oynanan yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019). Dünya geneli oyuncu profili istatistikleri incelendiğinde erkeklerin %62,0, kadınların ise %38,0'luk orana sahip olduğu belirlenmiştir. Oyuncuların %29,29 yüksek gelir seviyesine, %31,31 orta gelir seviyesine %39,39 düşük gelir seviyesine sahip olduğu bilinmektedir. Yaş aralığı incelendiğinde ise 25-34 yaş arasındaki oyuncu sayısının en çok olduğu, 35-44 arasındaki oyuncu sayısının ise ikinci sırada yer aldığı söylenebilir (Statista, 2020). Dünya genelindeki oyuncu sayısı toplam nüfusun %9,4'lük kısmına karşılık gelmektedir. Oyuncular en çok akıllı telefon ile oyun oynarken, telefonları bilgisayarlar, tabletler, Playstation, Xbox, Mac Bilgisayar ve Nintendo Switch takip etmektedir. Ülkeler bazında oyuncu sayıları incelendiğinde ise en çok oyuncu 32.526 milyar ile Çin'de bulunmaktadır. İkinci sırada 25,426 milyar oyuncu ile Amerika Birleşik Devletleri, üçüncü sırada ise 14.048 milyar ile Japonya yerini almıştır. Almanya'da 4.430 milyar, İngiltere'de 4.238 milyar, Güney Kore'de 4.203 milyar, Fransa'da 2.977 milyar, İspanya'da 1.918 milyar, Kanada'da 1.968 milyar, İtalya'da 1.881 milyar oyuncu bulunmaktadır (WePC, 2020). Ülkemizde ise günde en az bir kez mobil oyun oynayanların oranı %49 olarak bulunmuştur. En çok tercih edilen oyun türleri ise %40 ile gündelik/puzzle ve %78 oranında tek oyunculu modda oynanan oyunlar olmuştur. Ayrıca oyuncuların en çok gece olduğunda (%67) oyun oynadığı belirlenmiştir (Gaming in

Turkey, 2019). Ülkemizde yakın zamanda 6.116 öğrenci ile yapılan araştırmanın sonucunda ise problemlili internet kullanımı gösteren 12 ile 18 yaş arasındaki gençler incelenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre ise öğrencilerin %8,5'inin problemlili düzeyde oyun oynadığı bulunmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin dörtte biri ise internete ne zaman girse en az dört saat oyun oynadıklarını belirtmişlerdir (Dinç, 2018). 2019 yılı dünya geneli en çok oynanan çevrimiçi oyun sıralaması ise aşağıdaki gibidir:

1. League of Legends(LOL)
2. Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
3. Counter Strike: Global Offensive
4. Call of Duty: Modern Warfare
5. Minecraft
6. Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)
7. Apex Legends
8. Overwatch
9. Hearthstone
10. Grand Theft Auto V (Newzoo, 2020).

2.8. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları

Çevrimiçi oyunlar son yıllarda kişilerin oynadığı boş zaman aktivitelerinin başında gelmektedir (ESA, 2019). Çevrimiçi oyunlar, oyuncunun kararlarına, hedeflerine, oyuncunun oyun nesnelerini ve kaynaklarını nasıl kullandığına ve diğerleriyle işbirliği veya rekabetçi etkileşimlere dayalı çeşitli oyuncu davranışlarına izin veren ayrıntılı sosyo-teknik davranış ayarları olarak hizmet eder (Clarke and Duimering, 2006). Oyun oynama, beden, beyin ve oyun ortamına yayılan yerleşmiş bir sosyokültürel aktivite olarak tanımlanabilir (Gee, 2004). Çevrimiçi oyun oynamanın nedenlerine bakıldığında stres giderme, gevşeme isteği, rekabet yaşama arzusu, sosyal etkileşimi artırma ve gerçek yaşamdan zihinsel olarak kaçma isteği gösterilen sebepler arasındadır (Dumrique and Castillo, 2017). Bu sebepler arasında bireyleri oyun oynamaya en çok itenin ise rekabet olduğu gözlenmiştir (Sherry vd, 2006). Eğlenmek amacıyla oynanmaya başlayan oyunlar, zaman ilerledikçe bazı oyuncular için daha ciddiye alınacak bir platform haline gelmeye başlamıştır (Ünal, 2015). Özellikle son zamanların popüler oyunlarının genel oyun kategorisi olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) kişilerdeki meydan okuma düzeyini de arttırmaktadır (Rooij, 2011).

Bu tür oyunlarda kişilerin bilgi ve becerisi zamanla arttıktan sonra oyuncuların takıma katılma davranışı göstererek, kendilerini sadece birey olarak değil, aynı zamanda eylemlerinin ekibin diğer üyelerini de etkilediği takımın bir parçası olarak görmeye başladıkları gözlenmiştir (Rambusch vd, 2007). Bir diğer yapılan araştırmaya göre ise birinci şahıs nişancı oyunlarında en kararlı oyuncuların genellikle profesyonel veya yarı profesyonel klanların bir parçası olduğu, bu oyuncuların klan bağlantısı olmayan oyunculara kıyasla rekabet ve meydan okuma üzerine daha motive oldukları keşfedilmiştir (Jansz and Tanis, 2007). Rekabetçi oyunlarda daha yüksek veya daha düşük yetenekli oyunculara kıyasla oyuncuların yakın seviyeli oldukları oyuncularla eşleşmeleri durumunda daha uzun süre oynamaya çabaladıkları da gözlenen davranışlar arasındadır (Nah vd, 2010).

Çevrimiçi oyun oynama niyetini tahmin etmede önemli olan bir diğer unsur ise akış olarak gözlenmiştir. Akış tam odaklanma ve tam katılım hissi ile karakterize edilen zihinsel bir durumdur (Hsu and Lu, 2004). Ayrıca kişi için çarpık zaman duygusu ve öz bilinç eksikliğini de içerir. Bunların haricinde algılanan kontrol, konsantrasyon ve içsel keyif düzeyi de akış için önemli bileşenlerdendir (Koufaris, 2002). Çevrimiçi oyunlar kullanıcının akışı deneyimlemesini sağlar. Akış deneyimleri tüm oyun türlerinde bulunur (Nacke and Lindley, 2010). Oyuncular üstesinden gelinemeyecek bir kullanım zorluğu ile karşılaşır, oyunun akışı, kullanışlılığı algılanmayacak ve potansiyel olarak kullanıcının çevrimiçi oyunu terk etmesine yol açacaktır. Dolayısıyla akış deneyiminin oluşması ve sürdürülmesi geliştirilen arayüzler ile de desteklenmektedir (Lin and Lu, 2000). Çevrimiçi ortamın sağladığı oyuncuların diğer oyunculara karşı oynaması da, bilgisayara karşı oynanan oyunlara kıyasla kişilerde var olma hissiyatını arttırdığı için akışa katkı sağlamaktadır. Akış deneyimi eğlence amaçlı uygulamalarda anahtar rol oynadığı için oyun geliştiricilerinin de kullanıcıları akış içerisinde tutmayı hedeflemesi gerektiği düşünülmektedir (Hsu and Lu, 2004).

Çevrimiçi oyun oynama davranışına oyuncuları yönlendiren bir diğer güçlü etken ise sosyal etkileşim olarak karşımıza çıkmaktadır. Son on yılda oyunlar tek oyunculu moddan oyuncuların çeşitli şekillerde etkileşime girdiği çok oyunculu moda geçmiştir (Ross and Weaver, 2012). Başkalarıyla oynamak, oyuncunun tek başına oynadığı bir duruma kıyasla tamamen yeni bir oyun deneyimine yol açabilmektedir (Lenhart vd, 2008). Özellikle birlikte oynamak ve diğer oyuncularla iletişim kurmak oyunculara güçlü bir beraberlik duygusu kazandırmaktadır. Oyuncuların, oyuna arkadaşları da dâhil olduğunda daha fazla zevk aldığı belirlenmiştir. Aynı zamanda oyuncuların oynamış olduğu karakterlerin oyundaki yaşam

süresi ile oyuna dahil olan arkadaş sayısı arasında da pozitif korelasyon bulunmuştur. Kişilerin oyun deneyimlerinin iyi veya kötü olmasına bakılmaksızın, arkadaşlarla oynamanın oyun oynamaya devam etmenin istikrarlı bir öngörücüsü olduğu savunulmaktadır (Saarinen, 2017). Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ile ilgili 30.000 oyuncunun katıldığı ankette oyundaki ilişkilerin değerinden bahsedilmiştir. Erkek oyuncuların %22,9'unun ve kadın oyuncuların %32'sinin MMO arkadaşlarına daha önce oyun dışında sahip oldukları arkadaşlarına söylemedikleri kişisel bilgilerini açıkladıkları, büyük bir yüzdesinin (%39,4 erkek; %53,3 kadın) kurdukları arkadaşlıkların oyun dışı arkadaşlıklarıyla aynı veya daha yakın olduğu gözlenmiştir (Yee, 2006).

2.9. Çevrimiçi Oyunların Pozitif Etkileri

Çevrimiçi oyunlar yukarıdaki istatistiksel verilerden de anlaşılacağı gibi özellikle genç nüfusun eğlence aracı halini gelmiştir. Oyuncu sayısının milyonları aşması sonucu araştırmacıların oyunların kişiler üzerindeki etkilerini araştırmaya başlamaları çok şaşırtıcı değildir (Liu vd, 2013). Yapılan deneysel ve ilişkisel çalışmalar sonucunda çevrimiçi oyunların, oyuncuların görsel ve uzamsal görevleri daha hızlı yapmaları için egzersiz görevini üstlendiği belirtilmektedir. Bu görevler hızlı görsel reaksiyon süresi, artan zihinsel rotasyon ve gelişmiş hedef belirleme olarak bulunmuştur (Castel vd, 2005). Özellikle oyuncuların ekrandaki en küçük belirtiyi bile fark edip bunu düşman olarak algılayıp hızlı şekilde ne yapacağına karar vererek karşı saldırıda bulunmasının, bu özelliklere katkısı olduğu gözlenmiştir. Çok oyunculu ve hızlı olmanın önem taşıdığı oyunların 10 saat oynanmasının bile bu özellikleri geliştirdiği saptanmıştır (Green and Bavelier, 2003). Prososyal video oyunları sayesinde ise oyuncularda diğer kişilere yardım eden davranışların ve empati düzeyinin artarak agresif düşünce, duygu ve davranışların azaldığı belirtilmektedir (Sestir and Bartholow, 2010). Eğitici ve eğlenceli senaryoların oyunlara aşamalı olarak aktarılması ile birlikte yeni eğitim fırsatları da sağlanmış ve "Oyun Tabanlı Öğrenme" olarak adlandırılmıştır (Perez vd, 2018). Eğitsel oyunlar yoluyla matematik, biyoloji ve dil öğrenme alıştırmaları etkin şekilde yürütülebilmektedir (Rondina and Roble, 2019). Diğer yandan iş hayatında da çalışanlara gerekli olan yeteneklerin kazandırılması için oyunlar kullanılmaktadır. Örneğin askeri video oyunları, genellikle takım arkadaşlarının temel tatbikatlardan, karmaşık eşgüdümlü görevlere kadar işbirlikçi görevleri yerine getirdikleri oyunlardır (Ma vd, 2011). Simülasyon oyunu adı verilen bu özel oyunlar, öğrenme ortamının gerçekliğini en üst düzeye çıkarır, böylece hem oyun hem de simülasyon öğelerini birleştirerek gerçek dünyayı daha

eksiksiz temsil eder. Bu şekilde, askerlere düşük maliyetle canlı alan egzersizlerini gerçekleştirmek için yüksek güvenilirlikli alternatif sunulmuş olmaktadır (Wilson vd, 2008). Ayrıca kişilerin sağlıklı yaşamalarına katkı sağlamak için de oyunlar kullanılmaktadır. Diyabet hastaları ile yapılan bir araştırmada 6 ay boyunca oyun egzersizi yapan kişilerin hastalıkları üzerinde öz-denetim oranlarının arttığı gözlenmiştir (Prog vd, 2014). Oyun oynamak için fiziksel aktivitenin gerekli olduğu oyunlar (exergaming) da kişilerin sabit şekilde oynaması zorunluluğunu yıkmıştır. 1980 yılında ilk örnekleri geliştirilen bu oyunların, kişilerin enerjilerini sağlıklı şekilde tüketmelerini sağladığı, kişilerin konsantrasyon ve denge kabiliyetlerini geliştirdiği bilinmektedir. Bu türdeki oyunlar spor salonlarında, sürücü kurslarında ve rehabilitasyon merkezlerinde kullanılmaktadır (Loos and Kaufman, 2018). Oyun türlerine göre faydalı oldukları alanları belirtmek gerekirse: Puzzle oyunları ile gevşemenin sağlanıp kaygının azaldığı, benlik saygısının arttığı ve olumlu duyguların arttığı bilinmektedir. Strateji türündeki oyunlar sayesinde kalıcı eğitim başarısının sağlandığı, zekâ seviyesi gelişimini desteklediği, yeni davranışları edinmek için etkili olduğu, deneyimlenen başarısızlığın kişi için motive edici olarak kullanılmasına ortam hazırladığı dolayısıyla başarısızlık karşısında esneklik sağladığı bilinmektedir (Quwaider vd, 2019). Rol yapma türündeki oyunlar ile düşmanlık duygularının azalması, liderlik becerilerinde artış ve sosyal becerilerin daha hızlı öğrenilmesi oyunların faydalı tarafları olarak karşımıza çıkmaktadır (Scott and Armstrong, 2013). Bu etkilere ek olarak çevrimiçi çok oyunculu oyunları oynayanların sanılanın aksine sosyal olarak izole olmadıkları, yabancı dillerinin geliştiği, özellikle strateji oyunları sayesinde problem çözme becerilerinin geliştiği, özgüvenlerinin arttığı, hafızalarının geliştiği ve oyunların diğer kişilerle ortak ve planlı şekilde hareket edilmesine katkı sağladığı belirtilmektedir (Granic vd, 2013).

2.10. Çevrimiçi Oyunların Negatif Etkileri

Çevrimiçi oyunların yukarıda bahsedilen pozitif yanlarına ek olarak negatif tarafları da bulunmaktadır. Çoğu oyuncu oyun oynamanın olumsuz yönlerini kabul etmeyebilir veya olumsuzluk kavramı kültürden kültüre değişiklik gösteriyor olsa da başta çevrimiçi olmak üzere başkalarıyla video oyunları oynamanın kaçınılmaz bir yönü olarak karşımıza çıkmaktadır (Kwak vd, 2015). Çevrimiçi oyunlarda, siber zorbalık, hile ve taciz gibi birçok olumsuz davranış gözlenmektedir. Bu terimler genellikle birlikte gruplandırılıp, toksik davranışlar olarak adlandırılmaktadırlar. Diğer oyunculara saldırgan mesajlar göndermek, kasıtlı olarak karşı takımın yararına olacak şekilde davranmakta toksik davranışlar tanımına

dâhil edilebilmektedir (Hu and Zambetta, 2008). “Call of Duty” oynarken sesli sohbetle bağırarak, “League of Legends” oyununda küfür filtresini atlatmanın yaratıcı yollarını bulmak, “Overwatch” oynamaya çalışırken sürekli sözlü tacize maruz kalmak, çok oyunculu video oyunlarında yaşanan toksik davranışların yaygın örnekleridir (Smith, 2017). Özellikle savaş türündeki oyunlarla birlikte oyuncuların şiddete karşı duyarsızlaşması, üzerine çalışılan konulardan olmuştur. Deneysel, ilişkisel ve uzunlamasına yapılan çalışmalara göre saldırganlık teması üzerine yoğunlaşan oyunların kişilerin saldırgan biliş, duygu ve davranışlarını kısa ve uzun vadede arttığı gözlenmiştir (Anderson vd, 2010). Kişilerin bu oyunlar sebebi ile günlük hayatta karşılaştıkları şiddet içeren durumlara karşı pozitif tutum takınmaları tetiklenmektedir. Bu duruma ek olarak kişilerin gündelik yaşantılarında karşılaştıkları fiziksel kavgalara katılım olasılığının artmasına sebep olabilmektedir (Gentile vd, 2004). Doğu ve Batı kültüründen 130,000 katılımcı ile gerçekleştirilen en kapsamlı meta-analiz çalışmalarından birine göre hem kadın hem de erkek katılımcılarda agresif temalı video oyunlarının empati ve prososyal davranışlarda düşüşe sebep olduğu, agresif duygulanım ve davranışı arttırdığı bulunmuştur (Anderson vd, 2010). Bir diğer araştırmada ise 101 katılımcı şiddet içermeyen çevrimiçi oyun, şiddet içermeyen çevrimdışı oyun, şiddet içeren çevrimiçi oyun ve şiddet içeren çevrimdışı oyun olmak üzere dört çalışma grubuna bölünmüştür. Bunu takiben katılımcılar oyuna karşı tutumlarını değerlendirmek için anketler doldurmuşlardır. Önceki araştırmayı destekleyen bu çalışma, nötr bir video oyunu ile karşılaştırıldığında şiddet içeren çevrimiçi ve çevrimdışı video oyunu oynamanın saldırganlık düzeyini önemli ölçüde artırdığını ortaya koymuştur (Hollingdale and Greitemeyer, 2014). Bu alandaki araştırmaların birçoğu şiddet içeren video oyunlarının agresif düşünceleri, kızgın duyguları, fizyolojik uyarılmayı, şiddete karşı duyarsızlaşmayı, agresif davranışları artırdığını, empatik duyguları ve yardım davranışlarını ise azalttığını bulmuştur (Bushman vd, 2010; Engelhardt vd, 2011; Hasan vd, 2012; Gentile vd, 2017; Verheijen vd, 2018; Saleem vd, 2018). Bir diğer çalışma ise benzer şekilde şiddet içerikli oyunların agresyonu arttırdığını, ek olarak bu etkinin oyuncunun sosyal ağına yayılarak oyun oynamayan kişilerinde bu kişilerle iletişime girdiğinde daha agresif olduklarını bulmuştur (Greitemeyer, 2018). Araştırmacılar oyun oynama davranışı ile agresyon arasındaki ilişkinin incelenmesinde Genel Saldırganlık Modeli’ni kullanmaktadır. Modele göre, iki tip girdi değişkeni saldırganlığa neden olabilir: kişisel ve durumsal değişkenler. Kişisel değişkenler cinsiyet, genetik yatkınlıklar, kişilik özellikleri, tutumlar, inançlar ve değerlerden oluşmaktadır (Allen vd, 2018). Durumsal değişkenler ise şiddet içeren medya, hoş olmayan durumlar gibi saldırganlığa neden olabilecek tüm dış faktörleri

içerir. Kişisel ve durumsal değişkenler birlikte bireylerin agresif bilişlerini ve fizyolojik uyarılmalarını artırır (Yao vd, 2019). Kişilerin değerlendirme ve karar verme süreçlerini etkiler ve kısa vadede agresif davranışlara yol açar. Ayrıca, şiddet içeren medyaya tekrar tekrar maruz kalmanın saldırganlıkla ilişkili bilgi işleme yapılarında kronik değişikliklere yol açarak bireylerin kişiliğinde uzun vadeli değişikliklere neden olduğu düşünülmektedir (Hasan vd, 2012).

Diğer yandan yaşları 14-15 arasında değişiklik gösteren 1004 ergenin katılımı ile gerçekleşen bir diğer çalışmanın bulgularında ise tersi yönde sonuç elde edilmiştir. Aileler son bir ay içerisinde çocuklarının saldırgan davranışlarını anket yoluyla değerlendirirken, gençlerde son oyun deneyimleri hakkında rapor vermiştir. Sonuç olarak şiddet içeren video oyunları ile ergenlerin agresif davranışları arasında ilişki bulunamamıştır (Przybylski and Weinstein, 2019). Bir diğer çalışmada ise 52 erkek katılımcı iki gruba ayrılmış, ilk grup şiddet içerikli oyunları son üç ayda haftada on saatten fazla olacak şekilde oynarken, kontrol grubunda yer alan katılımcılar ise şiddet içerikli çevrimiçi oyunları oynamamıştır. Fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) kullanarak spontan beyin aktivitesinin ölçüldüğü çalışmanın sonucuna göre uzun süre şiddet içerikli oyunlara maruz kalmanın özellikle yürütücü işlevler, ahlaki yargı ve kısa süreli bellek gibi temel beyin bölgelerini önemli ölçüde etkilemediğini göstermiştir (Pan vd, 2018). Benzer bir diğer çalışmada ise 18 deney grubu (şiddet içerikli oyun oynayan), 17 kontrol grubunda olmak üzere katılımcılara resimler gösterilerek, acı verici veya acı verici olmayan olarak belirtmeleri istenmiştir. Sonrasında fMRI verileri kullanılarak, iki grup arasında başkalarının acı deneyimlerine karşı empatik olarak farklılaşmadıkları ve deney grubunda duyarsızlaşmanın gözlenmediği sonucuna varılmıştır (Gao vd, 2017). Şiddet içeren medyanın duygusal işleme üzerindeki etkisinin kısa ömürlü olabileceği de öne sürülenler arasında yer almaktadır (Szycik vd, 2017).

Çevrimiçi oyunların, oyuncular tarafından deneyimlenen bir diğer olumsuz tarafı ise cinsel taciz olarak karşımıza çıkmaktadır (Manuel, 2017). Cinsel taciz, müstehcen veya ayrımcı yorumlar yapma, kişileri istemedikleri cinsel eylemlere zorlayan davranışlar olarak tanımlanmaktadır. Çevrimiçi video oyunlarındaki cinsel taciz örnekleri arasında cinsiyetçi şakalar, cinsiyetçi hakaretler, tecavüz şakaları ve kadın oyuncuların görünüşleri hakkında yapılan yorumlar bulunmaktadır (Tang vd, 2019). Cinsel taciz, çoğunlukla hem çevrimdışı hem de çevrimiçi bağlamlarda özellikle kadın oyuncular başta olmak üzere her yaştan, her cinsiyetten oyuncuyu etkilemektedir (Henry and Powell, 2016). Araştırmacıların önceden

kaydedilmiş nötr mesajlar kullanarak diğer anonim oyuncularla etkileşime girdiği çevrimiçi video oyunlarındaki saha deneyleri, bu oyuncuların sesin cinsiyetine bağlı olarak tepki gösterdiğini ortaya koymuştur. Sonuçlara göre ise oyunda kadın karakterle oynayan oyuncu, erkek karakter ile oynayan oyuncunun aldığından üç kat fazla olumsuz yorum almıştır (Kasumovic ve Kuznekoff, 2015). Ayrıca, çevrimiçi anketler ve oyuncularla yapılan görüşmeler, kadın oyuncuların orantısız bir şekilde cinsel tacizin hedefi olduğuna dair kanıt sağlamıştır (Assunção, 2016; Behm - Morawitz ve Schipper, 2016; Brehm, 2013; Cote, 2017; Fox ve Tang, 2016). Bununla birlikte video oyunlarında, kadın karakterler genellikle cinselleştirilmiş olarak tasvir edilir (Beasley vd, 2002). Bir kadın partnere yönelik cinsel taciz seviyesi, oyunu cinselleştirilmiş kadın karakterlerle oynayan katılımcılar için, aynı oyunu cinsellik çağrıştırmayan (giysi, vücut şekli gibi değişkenlere göre) kadın karakterlerle oynayan katılımcılara göre daha yüksektir. Bu bulgular, bir video oyunundaki kadın karakterlerin cinselleştirilmesinin, kadınlara karşı çevrimiçi cinsel tacizi kışkırtmak için yeterli bir koşul olabileceğini göstermektedir (Burnay vd, 2019).

Oyuncular üzerinde gözlemlenen bir diğer negatif etki ise akademik başarı ile alakalı olmuştur. 198 katılımcının Oyun Alışkanlıkları Ölçeği'ni doldurduğu çalışmadan elde edilen sonuçlara göre video oyunu oynayan katılımcılara kıyasla, oynamayan oyuncuların not ortalamaları daha yüksek bulunmuştur (Wright, 2011). Başka bir çalışma ise video oyunları oynamanın not ortalaması üzerine olan etkisini oyuncuların ekran karşısında harcadıkları zamana göre değerlendirmişlerdir. Gün içerisinde üç saatten fazla oyun oynayan katılımcıların not ortalamalarının, üç saatten az oynayan katılımcılardan daha az olduğu belirlenmiştir (Wakil vd, 2017). Benzer bir çalışmada ise oyun oynayan katılımcıların orta derecede akademik başarısı bulunurken, oyun oynamayanlar akademik olarak daha başarılı bulunmuştur (Garcia vd, 2018). Akademik başarı haricinde, yapılan çalışmalarla aşırı çevrimiçi oyun oynamanın, oyuncuların uyku süresini azalttığı ve uyku kalitesinin düşmesine neden olduğu da belirlenen negatif etkileri arasında yer almaktadır (Demirci vd, 2015).

Oyunların yukarıda bahsedilen negatif etkilerinden en yıkıcı olanı ise oyuncuların intihara sürüklenmesine sebep olan "Mavi Balina Oyunu" (Blue Whale Challenge) olmuştur. Meydan okuma türündeki bahsedilen uygulama ile oyun ve intihar ilk defa bu kadar kesin bir şekilde ilişkilendirilmiştir (Mukhra vd, 2017). Oyun 2013 yılında Rusya'da piyasaya sürülen bir intihar oyunudur ve 50 gün boyunca tamamlanması gereken bir dizi görevi içerir. Her geçen gün görevler daha tehlikeli ve hayatı tehdit eder hale gelmektedir. Kullanıcıların

oyundan hiçbir zaman çıkmalarına izin verilmemektedir. Verilen görevleri yöneticinin belirlediği zamanlamalarla tamamlamaları gerekmektedir (Talu, 2019). Yönetici tarafından gönderilen korku filmlerinin izlenmesi, saat 04:20 gibi garip zamanlarda mezarlığı ziyaret etmek, rahatsız edici müzikler dinlemek, kendi kollarında ve bacaklarında kesikler oluşturmak, toplam 50 görevi olan oyunun katılımcılardan beklediklerinden bazılarıdır. Son görev ise kişinin kendisini asma veya yüksek bir yerden atmasını içermektedir (Ardıç, 2019). Oyun, Avrupa ülkelerinde ve özellikle Rusya'da popüler olan V Kontakte (VK.com) isimli sosyal ağ ve virüs uzantılı mailler ile ulaştırılmaktadır. Ayrıca oyunun kişilere ulaşmasında Facebook, Yahoo, Watsapp, Instagram gibi popüler uygulamalarda kullanılmaktadır. Rusya' da 130'a yakın gencin ölümünde etkisi olduğu belirlenen oyunun: ABD, Çin, Arjantin, İtalya, Brezilya gibi ülkelerde fark edilen benzer intihar vakalarında da etkili olduğu bildirilmiştir (Mukhra vd, 2017).

Bu negatif etkiler haricinde kişilerin zamanının çoğunu oyun oynamak için harcaması, fiziksel ve psikolojik refahlarına zarar vermeleri de oyuncular arasında gözlenmektedir. Zamanla oyun oynama dışındaki diğer etkinliklere ilgi göstermemek, eğitimle ilgili performans düşüklüğü, kişilerarası ilişkilerin bozulması veya sona ermesi mümkün olabilmektedir (Mannikkö vd, 2015). Ayrıca hayatlarında ortaya çıkan sorunları fark ettikten sonra bile aşırı davranışlarını kontrol edemeyebilirler. Ek olarak oyun oynamadıklarında, genellikle oyun hakkında hayal kurmak, sinirlilik, huzursuzluk, hayal kırıklığı, sıkıntı ve üzüntü gibi yoksunluk benzeri semptomlar gözlenebilmektedir. Oyun oynamayı bir süre durdurmayı başarıyor olsalar bile aktiviteyi daha sonra benzer yoğunlukta yeniden başlatmaktadırlar (Nazlıgül vd, 2018). Ciddi vakalarda, oyuncular yemek yeme, uyku, kişisel hijyen gibi temel biyolojik ihtiyaçlarını görmezden gelirler. Bunun sonucunda oyuncularda kilo alma-kaybetme, kuru gözlere sahip olma, baş ağrısı, sırt ağrısı, genel yorgunluk hali ve bitkinlik gibi sağlık problemleri görülebilmektedir. Oyuncuların deneyimlediği bu gibi durumlar ise bizi çevrimiçi oyun oynama bozukluğu kavramına getirmektedir (Finseras vd, 2019).

2.11. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu

Davranışsal bağımlılıklara olan bilimsel ilgi son yirmi yılda dikkate değer şekilde artmıştır. Bu durum DSM-5'te Madde ile İlişkili ve Bağımlılık Bozuklukları bölümünün yaratılmasına ve kumarın ilk kez madde olmayan yani davranışsal bağımlılık olarak dahil

edilmesine neden olmuştur (Demetrovics and Griffiths, 2012). 250 ilgili yayın incelendikten sonra kesin sonuç olmamasına rağmen, sorunun ciddiyeti nedeniyle bilimsel ilgiyi hak ettiği sonucuna varıldıktan sonra DSM-5'in Gelişen Önlemler ve Modeller bölümünde bir başka madde dışı bağımlılık yani çevrimiçi oyun oynama bozukluğu literatürde bildirilmiştir. Çevrimiçi alışveriş bağımlılığı, iş bağımlılığı, egzersiz bağımlılığı, çevrimiçi seks bağımlılığı gibi diğer birçok davranışsal bağımlılıkta dahil olmaya aday olsa da, çalışma grubu araştırmanın bu alanlarda nispeten az olduğu sonucuna varmış, bu nedenle diğer hiçbir madde dışı bağımlılığı DSM-5'e dahil edilmemiştir (Demetrovics vd, 2015). Çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun gerçek bir bağımlılık olup olmadığı konusunda kesin bir anlaşma olmamasına rağmen dahil edilmesi, sahada çalışan araştırmacıların ve klinisyenlerin çoğu tarafından iyi karşılanmış gibi görünmektedir. DSM-5'in üçüncü bölümünde önerildiği gibi dokuz çevrimiçi oyun oynama bozukluğu kriteri belirlenmiştir (Griffiths vd, 2014). Bunlar: çevrimiçi oyunlarla meşgul olma, çevrimiçi oyun oynanmadığı sürede kişide yoksunluk belirtileri gözlenmesi, çevrimiçi oyunlara giderek daha çok zaman harcama ihtiyacı, çevrimiçi oyunlara katılımı kontrol etmek için yapılan girişimlerin başarısız olması, çevrimiçi oyunların bir sonucu olarak önceki hobilere olan ilgi kaybı olabilmektedir. Ayrıca psikososyal sorunların varlığına rağmen oyunların aşırı kullanımına devam edilmesi, oynanan oyun miktarıyla ilgili olarak aile üyelerinin, terapistlerin veya diğer kişilerin aldatılması diğer kriterlerdendir. Ek olarak olumsuz bir ruh halinden kaçmak veya rahatlamak için oyunların kullanılması, oyunlara katılım nedeniyle önemli bir ilişki, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye atmak veya kaybetmek olarak belirlenmiştir (APA, 2013). Bu kriterlerin esas olarak Çin'de klinik örnekler kullanarak İnternet bağımlılığı için tanı kriterleri öneren daha önceki bir rapordan türetildiğine dikkat çekilmektedir. Kriterler araştırmacıların klinik deneyimlerinden ve DSM'nin önceki versiyonlarındaki kumar ve madde kullanım kriterlerini kaynak olarak kullanan önceki yedi çalışmaya dayanarak oluşturulmuştur (Petry vd, 2014). Çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun davranışsal bir bağımlılık olup olmadığını açıklamak amacıyla, tanı kriterlerini mevcut diğer bağımlılık kriterleriyle paralel hale getirmek makul olmakla birlikte, alandaki bazı araştırmacılar, çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun ihmal edilmemesi gereken benzersiz özelliklere sahip ayırt edici bir davranış olduğunu belirtmektedir (Tao vd, 2010). Örneğin kumar veya madde kullanımından farklı olarak çevrimiçi oyunların, günümüz gençleri arasında en popüler eğlence etkinliklerinden biri olduğu gözlenmektedir. Dolayısıyla daha önce patolojik olarak kabul edilen semptomların bazıları bugün patolojik olarak tanımlanmamaktadır. Ayrıca, önerilen kriterlerinin çoğu ağır bir şekilde eleştirilmiştir (Müller

vd, 2018). Çevrimiçi oyunlarla ilgili bir meşguliyetin sorunlu katılımın göstergesi olduğunu varsaymak tamamen kolay değildir. Haftada birkaç kez bir araya gelen bir grup arkadaşın favori futbol takımları hakkında konuşabilmesi gibi oyuncular boş zamanlarını yaklaşan e-spor etkinlikleri veya satın alacakları yeni video oyunları hakkında konuşarak geçirebilirler (Weinstein vd, 2017). Özellikle yüksek başarılı veya profesyonel oyuncular için oyun, çok fazla kontrol uygulayabileceği aktif bir hobidir, bu da oyun oynama hakkında strateji geliştirmek veya oyun dışı zamanlarda taktikleri düşünmek için zaman harcamanın oyun deneyiminin önemli bir parçası olduğu anlamına gelir. Bu durum, yüksek katımlı oyuncuların damgalanmaması ve aşırı teşhis riskini azaltmak için dikkate alınmalıdır (Ko, 2014). Herhangi bir üst düzey bağlılığın (örneğin spor, müzik) diğer önemli faaliyetlere çok fazla öncelik verilmediği için bazı zararlı sonuçları olacaktır, ancak bunu her zaman bağımlılık yapan davranışlarla karıştırmak bir hata olacaktır. Buradaki zorluk, mevcut yazarların önerilerine paralel olarak, sağlıklı katılım ve zararlı zorlama arasında nasıl daha net bir şekilde ayırım yapılacağını anlamak gibi görünmektedir. İlgili sorular, kişinin oyun oynamayı yaşamları için merkezi olarak algılayıp algılamadığı veya hayatlarını oyun oynamaksızın hayal edip edemeyecekleri olmalıdır (Kardefelt- Winther, 2014). Yoksunluk belirtileri de en çok tartışılan kriterlerden biri olmuş, kalıcı olacaksa da zaman periyoduna bazı atıflar içermesi gerektiği düşünülmektedir. Oyun, kızgın bir ebeveyn, kardeş veya eş gibi bir güçle aniden durduğunda ortaya çıkan olumsuz duyguların aksine, oynamayı bıraktıktan sonra birkaç saat (birkaç güne kadar) yaşanan hoş olmayan semptomlar, gerçek yoksunluk belirtileri olarak düşünülmelidir. Oyun sona erdikten günler veya haftalar sonra hissedilen duyguların, yoksunluk sendromundan ziyade, istek olarak tanımlanması gerektiği düşünülmektedir (Rooij and Prause, 2014). Bir diğer tartışmalı kriter ise tolerans gelişimi olmuştur. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğuna sahip bireylerin zaten çok fazla oyun oynadıklarını dolayısıyla bu zamanı daha fazla arttıramadıkları ayrıca oyun oynarken başlangıçta oynamaya başladıkları zamana göre daha düşük memnuniyet yaşadıkları gözlenmiştir (Ko, 2014). Bir diğer görüşe göre ise yapılan bir çalışmada, genç erkeklerden birinin 2 yıllık süre boyunca bilgisayarını 11 kez yükseltmesinden yola çıkarak, bu maddenin oyun ekipmanını sık sık yükseltme olarak değiştirilmesinin daha uygun olacağı düşünülmüştür (Griffiths, 2000). Bununla birlikte, birçok insanın hobilerine çok fazla para harcaması gibi bu sadece bir patolojiyi yansıtmak yerine en yeni ve teknolojik olarak en zorlu oyunları en iyi ekipmanla oynayabilmenin bir sonucu da olabilir. Kullanılan donanım tipi de böyle bir sorunun nasıl cevaplanacağını etkileyebilir (King and Delfabbro, 2016). Örneğin,

oyun konsolları kişisel bilgisayarlara kıyasla yükseltmeler için çok sınırlı bir potansiyel sunar. Oyunlarda toleransın değerlendirilmesinin zor olduğu göz önüne alındığında, “Oyun oynamak için harcanan aynı zamanın artık aynı başlangıç memnuniyetini veya heyecanını üretmediğini mi düşünüyorsunuz?” gibi ek bir değerlendirme sorusu olabileceğini önerenler de vardır (Starcevic, 2017). Kişilerin oynadıkları oyun miktarı hakkında ailelerine yalan söylenmesi de tartışmalı kriterlerden biri olmuştur. Örneğin yalnız yaşayan erkekler veya kadınlar sorunlu oyun oynama davranışı gösterebilir ancak bu konuda başkalarına yalan söylemek ya da kişileri aldatmak zorunda kalmayabilirler (Griffiths vd. , 2016). Bir diğer eleştiri ise DSM-5'in çevrimiçi oyunların sorunlu kullanım gelişimi için daha yüksek riske sahip olmasına rağmen, çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun çevrimdışı oyunları da içerebileceğini iddia etmesi ve internet bağımlılığı ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğunu aynı kabul etmesi üzerine olmuştur (Griffiths and Pontes, 2014). İnternet bağımlılığı ve çevrimiçi oyun oynama bağımlılığının aynı olduğu iddiası ile ilgili olarak yapılan ampirik araştırmalar durumun böyle olmadığını göstermektedir (Kiraly vd, 2014). 2000'den fazla ergenin verilerini temsil eden ulusal bir çalışmadan toplanan bilgiler cinsiyet, çevrimiçi oyun ve çevrimiçi aktivite değişkenleri üzerinden incelenmiştir. Sonuç olarak çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun erkek olmakla daha güçlü ilişkili olduğu, internet bağımlılığının çevrimiçi oyun oynama haricinde çevrimiçi sohbet ve sosyal ağ kullanımı ile de ilişkili olduğu keşfedilmiştir (Montag vd, 2015).

DSM-5'in dokuz maddelik çevrimiçi oyun oynama bozukluğu tanı kriterleri haricinde bir diğer tanı kriterleri ise ICD-11 tarafından belirlenmiştir (Pontes vd, 2019). El kitabına göre bozukluktan söz edilebilmesi için 12 ay süresince oyun oynama davranışı üzerine kontrolün yitilmesi, olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynama davranışının devam ettirilmesi veya artması, oyunun diğer yaşam alanlarına ve günlük aktivitelere kıyasla önceliğinin artması olmak üzere üç madde belirtilmiştir. Bahsedilen davranış paterni kişisel, aile, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli faaliyet alanlarında önemli bozulmalara neden olacak kadar ciddi olmalıdır. Tüm teşhis gereklilikleri yerine getirilirse ve belirtiler şiddetli ise tanı için 12 aylık süre kısaltılabilmektedir (WHO, 2018).

Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu risk faktörleri ise biyolojik, psikolojik ve sosyolojik faktörler olmak üzere üç ana gruba ayrılmıştır (Witteck vd, 2015).

Biyolojik faktörler:

- Bağımlılıklara karşı savunmasızlık,
- Nörotransmitterlardaki eksiklikler,
- Psikiyatrik eş tanı: depresyon, anksiyete... (Pontes vd, 2014).

Psikolojik faktörler:

- Düşük benlik saygısı,
- Kararsızlık,
- Özdenetim eksikliği,
- Düşük psikolojik dayanıklılık,
- Sosyal beceri eksikliği,
- Aşırı utangaçlık,
- Duygusal istikrarsızlık,
- Dürtüsellik,
- Öfke kontrol problemi (Kuss vd, 2017).

Sosyolojik faktörler:

- Çelişkili aile ortamı,
- Aile üyeleriyle zayıf iletişim,
- Aile denetim eksikliği,
- Motivasyon eksikliği olan okul ortamı,
- Okulda düşük performans,
- Kötü sosyal çevre,
- Sert yaşam değişiklikleri olarak belirtilmiştir (Rodriguez vd, 2017).

2.12. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Teori ve Modeller

Richard A. Davis, patolojik İnternet kullanımının ilk bilişsel-davranışçı modelini önermiştir. Bu modele göre iki tür patolojik kullanım tanımlanmıştır: (1) özel: gezinme, alışveriş veya kumar gibi belirli bir amaç için patolojik kullanım, (2) genel: çevrimiçi olarak gerçekleşen küresel davranışlardan oluşan kullanım. Model, çevrimiçi oyunlara doğrudan bir gönderme yapmasada patolojik internet kullanımı adı altında çevrimiçi oyun oynama bozukluğunu da kapsamaktadır (Davis, 2001). Davis'in DSM-5'te önerilen çevrimiçi oyun

oyun bozukluğundan yaklaşık 12 yıl önce yayınlanan modeli, akademik bir makale için yetersiz olarak görülebilecek 11 kaynağa sahip olsa da, problemlili oyun üzerine nispeten az çalışmanın teori oluşturma için ne kadar yararlı olduğunu göstermiştir. Davis, Beck'in (1976) bilişsel depresyon kuramı ve depresyon üzerine üç ek makaleye atıfta bulunmuş, bu çalışmalar modelin temel odak noktası olan uyumsuz bilişlerin temelini sağlamıştır (King and Delfabbro, 2018).

Davis, bilişsel değişkenlerin problemlili İnternet kullanım semptomlarının ortaya çıkmasını garantilediğini öne sürmüştür. Modelin temel bir özeti olarak Davis, patolojik internet kullanımının uyumsuz yanıtı yoğunlaştıran veya sürdüren davranışlarla birleşen, sorunlu bilişlerden kaynaklandığını iddia etmiştir. Davis, uyumsuz bilişleri iki ana kategoriye ayırmıştır: (1)kendilik hakkındaki düşünceler, (2)dünya hakkındaki düşünceler. İlk kategori kendinden şüphe duyma, düşük öz yeterlilik ve olumsuz öz değerlendirme gibi bilişsel kavramları içermektedir. Savunmasız bireyler olumsuz bir benlik kavramına sahip olup çevrimiçi etkinliklere artan yatırımla, interneti olumlu sosyal geri bildirim ve kabul elde etmenin en güvenilir yolu olarak görmeye başlarlar (Diaz- Aguado vd, 2018). Ayrıca Davis, istenmeyen "gerçek dünya benliği" ile arzu edilen "çevrimiçi benlik" olmak üzere kendilik ikileminden bahsetmiştir. Örnek verecek olursak kişilerde "Ben sadece internette iyiyim", "Ben çevrimdışı değersizim, ancak çevrimiçi var olan biriyim" gibi düşünceler gözlemlenebilmektedir. Uyumsuz bilişlerin ikinci kategorisi ise belirli olaylardan küresel eğilimlere genelleme eylemine gönderme yapmaktadır. Örnek olarak "İnternet, kendimi güvende hissedebileceğim tek yer", "Çevrimdışı kimse beni sevmiyor" gibi bilişler kullanıcılarda gözlenmektedir (Breslau vd, 2015).

Davis, İnternetle ilgili uyumsuz bilişlerin, depresyon gibi kökleri önceden var olan psikopatolojiye dayanan düşünme tarzlarından geliştiğini açıklamıştır. Bir bireyin internet kullanımı, İnternet'in gerçek dünyadaki yaşam dahil olmak üzere diğer tüm faaliyetlere tercih edilebilir olduğu inancını pekiştiren fizyolojik tepkileri ortaya çıkarmaktadır. Davis, bu uyarıcı-tepki ilişkisinin bir "kısır döngü" oluşturduğunu öne sürmüştür. Ruminasyon ve olumsuz düşünceler ile kullanıcı, İnternet hakkında daha fazla güçlendirilmiş anıları hatırlamakta bu da çevrimiçi faaliyetlere katılımı daha çok teşvik etmektedir. Davis'in modelinin faydaları arasında davranış deneyleri, maruz kalma ve tepki önleme gibi davranışsal tekniklerin açıkça belirtilmesi bulunmaktadır (King and Delfabbro, 2014).

Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu, diğer bağımlılık alanlarındaki gelişmelerden de sıklıkla yararlanmışır. Bunlar, madde ve madde dışı bağımlılıklar üzerine yapılan nörobilişsel çalışmalardan elde edilen bilgileri içermektedir. Bu alandaki bilgilerden yararlanılarak, nörobilişsel bir çevrimiçi oyun oynama bozukluğu modeli önerilmiştir. Model, uyuşturucu bağımlılığında olduğu gibi bir bireyin çevrimiçi oyun deneyimlerinin, beyin yapısını, işlevini ve alakalı bilişsel süreçleri, oyunu sürdürmeye hizmet edecek şekilde değiştirdiğini öne sürmektedir (Dong vd, 2010).

Dong ve Potenza(2014), üç bileşene ve bunların bağımlılık yaratan oyun davranışındaki rolüne odaklanmıştır: (1)ödül arama ve stres azaltma ile ilgili motivasyonel dürtüler, (2)yürütme işleviyle ilgili davranışsal kontrol ve (3)motive edilmiş davranışlarda bulunmanın artı ve eksilerini fark etmeyi içeren karar verme süreci. Bir özet olarak model, ödül arama ile bağlantılı motivasyonel dürtülerin, sorunlu oyun oynama davranışına katkıda bulunduğunu, bu dürtüler üzerindeki azalan yürütme işlevinin ve bilişsel kontrolün uygun olmayan kararların verilmesini tetiklediğini belirtmektedir(Dong and Potenza, 2014).

Nörobilişsel model, ÇOOB semptomlarının çeşitli iç içe geçmiş süreçlerle geliştiğini ve güçlendiğini önermektedir. İlk olarak, ÇOOB'ye sahip olan bireyler, artmış ödül duyarlılığına ve azalmış kayıp farkındalığına sahiptir. Kazanmak, bu oyuncular için daha güçlü fizyolojik reaksiyonlara neden olurken, deneyimlerini kaybetmek nispeten daha az etkilidir. Model, oyuncuların ödül arama motivasyonlarını yöneten yürütme sistemlerinin önemli rolünü vurgulamaktadır. ÇOOB'ye sahip bireyler azalmış tepki-engelleme ve bilişsel-kontrol eğilimlerine sahiptir. Bu durum, bu bireyler için oyun uyarıcılarından daha dikkatli kaynaklar toplamayı, otomatik davranışlar ortaya çıkarıp oyun etkinliklerini başlatma ve tamamlamayı sağlarken, kişilerin diğer ihtiyaçlarına karşı duyarsızlaşmasına neden olmaktadır (Littel, vd, 2012). Bu süreçler, özellikle oyunun kısa vadeli zevkini, oyunun olumsuz uzun vadeli sonuçlarına karşı tartmakla ilgili olarak, bireyin oyun hakkında sağlam kararlar verme yeteneğini etkilemektedir. Bu durum ÇOOB'ye sahip oyuncuların oyun davranışlarıyla ilgili kararların, gelecekteki sonuçlarını dikkate almada çok daha az yetenekli oldukları anlamına gelmektedir (Pawlikowski and Brand, 2011).

Nörobilişsel modeller, ödül arayışı ve bunun beyin üzerindeki etkilerini vurguladıkları için ÇOOB'nin bir bağımlılık biçimi olarak kavramsallaştırılmasına katkı sağlamıştır. Ek olarak, Davis'in modeli, problemlili kullanımı duygudurum bozukluğuyla daha

karşılaştırılabilir olarak görürken, Dong ve Potenza'nın modeli, kontrol kaybı ve tolerans gibi kavramları içermektedir. Bu kavramlar ile oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamamak veya oynamaya devam etmeye karar vermek dahil olmak üzere, oyuncuların deneyimlerine ve sorunlu oyun anlayışına daha kolay uyabilmektedir. Bu nedenle nörobilişsel kavramsallaştırma, sanal bir sosyal yaşamın kullanıcılar tarafından istikrarlı tercihini tanımladığı için önceki bilişsel modelden daha belirgin bir şekilde "patolojik" olarak tanımlanabilir (King and Delfabbro, 2018).

Bir diğer model ise kişi-etki-biliş-yürütme etkileşim modeli (I-PACE), yalnızca sorunlu oyun oynamayı değil, aynı zamanda alışveriş, pornografik görüntü izleme, kumar ve sosyal ağ gibi çevrimiçi ortamlarda meydana gelen diğer davranışları da açıklamayı amaçlayan kapsamlı bir teorik çerçevedir. Bu model ile ilgili yeniliklerinden biri, bazı çevrimiçi etkinliklerdeki farklılıklar da dahil olmak üzere, her bir faktörün özellikle modeldeki diğerleriyle ilişkili olduğu yollara ayrıntılı ve kısa bir genel bakış açısı sağlamasıdır (Soylu, 2018). Model: (1) çocukluk deneyimleri ve genetik faktörler gibi nispeten istikrarlı olan değişkenler:(2) başa çıkma eğilimleri, bilişsel önyargılar, özlem ve dürtüler dahil olmak üzere oyun uyarılarına maruz kalmanın ardından oluşan ruh halindeki değişiklikler: (3)yürütme, engelleyici kontrol ve kullanımla sonuçlanan karar verme davranışları ve (4)memnuniyet ve kompulsif davranış gibi oyun veya diğer çevrimiçi uygulamaların kullanımından kaynaklanan sonuçları içermektedir. I-PACE modeli, ÇOOB'nin bu bileşenlerin etkileşimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıktığını kabul etmektedir. Kısaca, bağımlılığa yatkın olan bir birey, oyun faaliyetlerinden tatmin olmak ister, bu da oyunlara duygusal ve bilişsel tepkilerde önemli değişikliklere yol açıp, dürtüyü karşılamak için olumsuz sonuçları oluşturan bağımlı kullanımla sonuçlanmaktadır (Brand vd, 2016).

2.13.Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Alanında Yapılmış Ölçekler

Hem tedavi planının oluşturulması hem gündelik oyun oynayan kişiler ile oyun oynama bozukluğu kriterlerini karşılayan oyuncuları ayırt etmek adına kullanılan ölçekler önem arz etmektedir. Kavramsallaştırılma aşamasında tartışmaların hala devam etmesine paralel olarak, ÇOOB'nin değerlendirilmesi aşamasında da zorluklar kendisini göstermiştir. Ölçeklerin ÇOOB'yi farklı yönleri ile ele alması veya internet bağımlılığı ile beraber değerlendirmesi bu zorluklardan bazılarıdır (Király vd, 2014).

En sık kullanılan ölçekleri inceleyecek olursak: ilki Salguero ve Moran(2002) tarafından yaşları 13 ile 18 arasında değişiklik gösteren 223 ergenin katılımı oluşturulan "Problem Video Game Playing(PVP) Scale" olmuştur. Ölçek, DSM-IV madde bağımlılığı ve patolojik kumar kriterleri ile bağımlılıklar hakkındaki literatür gözden geçirilerek hazırlanmıştır. Bir diğer ölçek Lemmens ve arkadaşları(2009) tarafından "Game Addiction Scale" adıyla geliştirilmiştir. Geliştirilme aşamasında 352 ve 369 ergenden oluşan iki bağımsız örneklemin kullanıldığı ölçekte 21 madde bulunurken aynı zamanda 7 maddelik kısaltılmış versiyonu da bulunmaktadır. Aynı yıl içerisinde Zhou and Li(2009) tarafından da "Online Game Addiction Index" geliştirilmiştir. 2010 yılına gelindiğinde ise 44,610 ergenin katılımı ile Rehbein ve arkadaşları tarafından "Video Game Dependency Scale" geliştirilmiştir. Bir başka ölçek ise Demetrovics ve arkadaşları(2012) tarafından geliştirilmiştir. Altı faktörlü olan ölçek, %90'ı erkek olan 3415 oyuncunun katılımı ile geliştirilmiştir. 18 maddeden oluşan ölçek tutulma, kaygı, aşırı kullanım, sosyal izolasyon, geri çekilme ve kişilerarası çatışmalar olmak üzere altı alt boyuta sahiptir. Sonraki yıllarda Pontes ve arkadaşları(2014) tarafından 57 farklı ülkeden 1003 oyuncunun katılımı ile "Internet Gaming Disorder 20 Test" ölçeği geliştirilmiş, 20 maddelik uzun versiyonu Türkçeye uyarlanan testlerden olmuştur. Yakın zamanda ölçeğin 10 maddelik kısa versiyonu yaş ortalaması 22 olan 4887 katılımcı ile geliştirilmiştir (Kiraly vd, 2017). Bir diğer Türkçeye uyarlanan ölçek ise Lemmens ve arkadaşları(2015) tarafından 13-40 yaşları arasındaki 2,444 Hollandalı ergen ve yetişkinden oluşan temsili bir örneklem ile "Internet Gaming Disorder Scale" adıyla geliştirilmiştir.

2.14.Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Hakkında Yapılmış Ulusal Çalışmalar

Oyunculardaki çevrimiçi oyun oynama bozukluğu düzeylerini değerlendirmek amacıyla geliştirilen ölçekler haricinde bu düzeyler farklı desen, değişkenler ve örneklemeler ile incelenmiştir. Bahsedilecek çalışmalardan ilki Seçilmiş(2019) tarafından duygu düzenleme, dürtüsellik ve işlevsel olmayan inançların çevrimiçi oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkisinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini yaşları 15 ve üzeri olan 175 kişi oluşturmaktadır. Yapılan aşamalı regresyon analizi sonucunda genel rahatlık hissi, azalmış dürtü kontrolü ve planlama sürecine odaklanma alt boyutlarının ÇOOB düzeyini yordadığı sonucuna ulaşılmıştır (Seçilmiş, 2019).

Bir diğerk çalıřmada ise ebeveyn yaklařımları, kiřilerin kontrol ve kendilik algıları, katılımcıların demografik deęiřkenleri ve duygu dzenleme yöntemlerinin internet oyun oynama bozukluęuna olan etkisi incelenmiřtir. Örnekleme 1122 kiřiden oluřurken, yař ortalaması 16'dır. Arařtırmanın bulgularına göre annenin eęitim durumu, ebeveynlerin oyunculara ařırı izin vermesi, dūřuk duygu dzenleme, anne tarafından uygulanan kontrol deęiřkenlerinin OOB'yi pozitif yönde yordadıęı bulunurken, kendilik algısı alt boyutunun OOB'yi negatif yönde yordadıęı bulunmuřtur (Andiç, 2019).

Ergenlerle yapılan bir bařka çalıřmada ise 1119 11. sınıf öęrencinin katılımı ile dijital oyun baęımlılıęı, sigara kullanımı ve fonksiyonel olmayan tutumlar arasındaki iliřki incelenmiřtir. Arařtırmanın bulgularına göre fonksiyonel olmayan tutumlar alt boyutlarından mükemmeliyetçi olma ile sigara kullanımı arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuřtur. Bir diğerk deęiřken dijital oyun baęımlılıęı ile sigara baęımlılıęı arasında da benzer řekilde pozitif korelasyon bulunmuřtur (Yıldız, 2019).

Konuyla ilgili yapılan bir bařka arařtırmada ise yařları 10 ile 19 arasında deęiřiklik gösteren 625 öęrencinin katılımı ile agresif davranıřlar ile çevrimiçi oyun baęımlılıęı arasındaki iliřki incelenmiřtir. Sosyo-demografik veriler ve deęiřkenler arasındaki iliřki Pearson korelasyon analizi, baęımsız örnekleme t- testi ve tek yönlü varyans analiz testleri ile incelenmiřtir. Bulgulara göre ise erkek olma, akıllı telefona sahip olma, ortaokul öęrencisi olma, kiřilerin kendilerine ait bilgisayarlarının olması, çevrimdışı oyunlar yerine çevrimiçi oyun oynama ile çevrimiçi oyun baęımlılıęı düzeyleri ve saldırganlık düzeyleri arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı iliřki bulunmuřtur. Diğerk yandan ev ierisinde bulunan ortak bilgisayar ve babanın eęitim durumu ile katılımcıların saldırganlık ve çevrimiçi oyun baęımlılıęı toplam puanlarının farklılařmadıęı sonucuna ulařılmıřtır (Balıkçı, 2018).

Son yıllarda yapılan bir bařka çalıřmada ise özel yetenekli öęrencilerin sosyal destek düzeyleri ile internet ve oyun baęımlılıęı arasındaki iliřki incelenmiřtir. Arařtırmanın örneklemini sanat ve bilim merkezlerinde eęitim göre 218 öęrenci oluřurmaktadır. Sonuç olarak öęrencilerin algılamıř oldukları sosyal destek düzeyleri ile internet ve oyun baęımlılıęları düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı iliřki olduęu bulunmuřtur (Yavuz, 2018).

Bir bařka çalıřmada ise yetiřkinlerde görülen bilgisayar oyunu oynamanın ikili iliřkiler üzerine olan etkisi arařtırılmıřtır. 392 kiřinin katıldıęı çalıřmanın sonucunda kiřilerin

sahip olduđu oyun oynama alışkanlığının ikili ilişkilerde özgüveni ve ilişki doyumunu azalttığı bulunmuştur. Bununla beraber kişilerde ilişki korkusunu ise arttığı gözlenmiştir (Erdemir, 2018).

Oyun bağımlılığı tanısı alınmadan önceki süreçte önleme çalışmalarının önemini vurgulayan bir diğeri çalışmada ise oyun bağımlılığı müdahale programının, ergenlerin oyun oynama motivasyonlarına, bağımlılık düzeylerine, annelerinin düşüncelerine, kişilerin davranışsal ve duygusal sıkıntılarına olan etkisi incelenmiştir. Oyun bağımlılığı ölçeğinden yüksek puan alan 14 deney, 17 kontrol grubunda olmak üzere araştırmaya katılım gösteren kişilere ön testlerin uygulanması sonrasında toplam 10 oturumdan oluşan müdahale programı uygulanmıştır. Son test uygulamalarından sonra yapılan analizlere göre yapılan oyun bağımlılığı müdahale programının deney grubundaki kişilerde kontrol grubuna kıyasla internet oyun oynama bozukluğu, oyun motivasyonu ve güçler-güçlükler puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Keskin, 2019).

2. 15. Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Tedavi Yöntemleri

Aşırı oyun oynamak bireyin günlük yaşamına ve sosyal işlevlerine zarar verebilir. Bu nedenle, oyun oynama bozukluğu olan insanlar için profesyonel tedavinin gerekli olduğu düşünülmektedir. Ne yazık ki, şu anda oyun oynama bozukluğu için tanınmış tedavi önlemlerinin eksikliği vardır (Kuss and Fernandez, 2016). Oyun oynama bozukluğunun patogenezi henüz açık olmadığından, mevcut müdahale önlemleri temel olarak madde kullanım bozukluğu gibi zihinsel bozuklukların tedavi deneyimine dayanmaktadır. Tedavi önlemleri genellikle psiko-davranışsal tedavi, ilaç tedavisi ve kapsamlı tedaviyi içermektedir (Wang vd, 2019). Bireysel ve grup terapi de dahil olmak üzere psikolojik terapi şu anda oyun bozukluğunu tedavi etmek için en yaygın kullanılan yöntemlerdir. Bireysel tedaviler arasında bilişsel davranışçı terapi (BDT) en sık kullanılan yöntemlerden biri olmuştur (Kaptis vd, 2016). Tedavinin ana şekli bireysel konsültasyondur. BDT tedavisinin tipik uzunluğu birkaç aydır ve genellikle her seferinde 1-2 saat arasında değişen 8-28 seans gerektirir. Tedavi içeriği oyun davranışıyla ilgili bilişsel çarpıtmaların tanımlanması ile başlamaktadır. Sonrasında bu bilişsel çarpıtmayı doğrulayabilecek kanıtlar aramak; temel inançları ve olumsuz şemayı değerlendirmek; daha uyarlanabilir düşünce kalıpları ile yer değiştirme; nüksü önleme ve öz kontrol sorunları ile uğraşmak şeklinde ilerlemektedir (Stevens vd, 2019). Sonuçlar, BDT'nin oyun bozukluğu olan kişiler için etkili olduğunu ve bireylerin oyunu çevreleyen bilişlerini

değiştirebileceğini göstermektedir (Young, 2013). Bir diğer terapi türü ise gruplar veya ekipler halinde gerçekleştirilen terapi türüdür. Bu tür terapi için genel çerçeve, en az yarım yıl boyunca haftada bir ila iki seans (1–2 saat) 6–10 katılımcıyı içermektedir. Tedavi yöntemleri: dersleri, aktiviteleri ve tartışmaları içerir. Tedavi hedefleri hastanın oyun bağımlılığı semptomlarını azaltmak, kişilerarası ilişkilerin iyileşmesini teşvik etmek, bireyin kendine güvenini arttırmak ve bu oyunlardan çekilmeyi sağlamaktır (Zajac vd, 2017). Amerikan Psikoloji Derneği grup terapisinin bireysel terapilere göre belirli avantajlara sahip olduğuna inanmaktadır. Katılımcıların benzer sorunları vardır ve yaşamda aynı zorluklarla karşılaşılır. Oyun deneyimlerini başkalarıyla paylaşarak, grup katılımcıları kendi sorunlarını daha iyi tanıyabilirler (Pallesen vd, 2015). Buna ek olarak, grup terapisi, oyun bozukluğu ile ilgili hassas konuların açıkça tartışılabileceği nispeten kapalı ve güvenli bir ortam yaratabilir. Her insanın oyun oynama bozukluğuyla başa çıkmasının farklı yolları olduğundan, grup terapisi bu yolları diğerlerinden öğrenme fırsatı sunabilir, böylece başa çıkma yetenekleri geliştirilebilir (APA, 2015). Bir diğer terapi türü olan aile terapisi, aile ünitesinde psikolojik müdahaleler kullanarak tedavi sağlar. Temel olarak geleneksel aile terapisi ve evlilik terapisini içerir. Çoğu zaman, aile danışmanlığı ve akran destek grupları dahil olmak üzere çok düzeyli bir madde bağımlılığı müdahale modeli uygulanır. Buna ek olarak, çok aileli grup terapisi, oyun oynama bozukluğunu tedavi etmek için kullanılmıştır (Wang vd, 2019).

2.16. Siber İnsani Değerler

Etkileşimli sistemler dünya çapında büyüyen bir gerçekliktir ve insanlar bunları farklı cihazlarla, farklı bağlamlarda, değişen amaçlar için kullanırlar. Etkileşimli teknolojinin sosyal çevremizde neye sebep olduğuna dair, gizlilik korumasından güvenlik sorunlarına, dijital dışlanmadan insanların özerkliğine, hizmetlerin kullanılabilirliğinden aşırı tekno-bağımlılığın kadar hem olumlu hem de olumsuz örneklerle çevriliyiz (Bodker, 2006). Günümüzde teknoloji, yerleştirildiği ortamı, bu ortamda yaşayan insanları, hatta kullanmayanları bile etkileyen değişiklikleri tetiklemektedir. Her yerde karşılaşılan bilgi işlem, sosyal yazılım, ortam destekli yaşam, akıllı binalar, akıllı şehirler ve nesnelerin interneti, etkileşimli bilgi işlem teknolojisinin kişisel ve kolektif yaşamın tüm yönlerine nasıl nüfuz ettiğinin bazı örnekleridir (Pereira vd, 2018). Yukarıda bahsedilen bu örnekler, teknolojinin kendisi de dahil olmak üzere, insanlar ve çevrelerindeki dünya arasındaki ilişkiyi genişletme, önemli ölçüde zenginleştirme ve hatta değiştirme potansiyeline sahip olmaktadır. Bu nedenle, etkileşimli sistemleri tasarlama görevi, karmaşıklık açısından yeni boyutlar

kazanmış, bunları yaratanların ve kullananların etik ve sosyal sorumluluklarının daha geniş ve daha derin anlayışını gerektirmiştir (Sellen vd, 2009). Son yıllarda, bilgisayar sistemlerinin ekonomik, etik, politik ve sosyal yaşam üzerindeki etkisi daha belirgin hale gelip, insan-bilgisayar etkileşimi odaklı, bilgi işlemin aracılık ettiği bir yaşam perspektifine geçme ihtiyacı doğmuştur (Harrison vd, 2007). Ölçülmesi ve hatta tanımlanması zor hale gelen ilgili faktörler bireysel psikoloji ve sosyal iletişim arasında karmaşık bir etkileşimin incelenmesini önermektedir. Dijital çağ ile birlikte insanlar teknolojiyi sadece kullanmakla kalmayıp aynı zamanda bu teknolojiyle birlikte yaşamaya başladığı için değerlerin entegrasyon süreci kesinlikle incelenmesi gereken konuların başında gelmektedir (Bannon, 2011). Bu nedenle sistemlerin güvenilirliği basitçe teknik özellikler olarak değil, geçirilen zaman süresince insanların yargı, beceri ve eylemleriyle iç içe geçmiş bir sosyo-teknik işleyiş olarak değerlendirilmektedir (Bannon, 1991). Teknolojide bilgisayarlaşma, ağ kurma ve otomatikleşme çabasına kıyasla insan etkinliklerini hızlı ve zaman zaman radikal teknik değişime sunmanın sonuçlarını incelemek nispeten daha geç başlamıştır. Bilgisayar ve insanların etkileşim alanı 1980'lerin başında, bilgisayar sistemleri ile ilgili çeşitli kaygıların birleşmesinden ortaya çıkmıştır. Son yıllarda ise karşılaşılan en büyük sorunların başında insani değerleri açık bir şekilde bilgisayar ve insan etkileşimine dahil edebilmek gelmektedir (Friedman and Hendry, 2019). İnsani değerlerin kapsamını dikkate almak, verimlilik, etkililik ve fayda için tasarım hedeflerine ulaşmaya çalışmaktan oldukça farklı bir girişimdir. Dijital tasarımların sadece zaman ve hatalar açısından değil, önerilen teknolojiye etkileyecek çeşitli taraflar üzerindeki ahlaki, kişisel ve sosyal etkilerin tartılması açısından da dikkate alınması gerekir. Örneğin, diyabetik çocuklar için "iyi olma" izleme teknolojisinin tasarım amacı, ebeveynlere yardım etmek için yanlarında olmadıkları okul zamanlarında çocuklarının kan şekeri seviyesinin sabit olduğuna dair güvence sağlamak olabilir. Ancak, sadece ebeveynler değil aynı zamanda çocuğun, okul hemşiresinin, öğretmenlerin ve diğer çocukların duyarlılıklarının da dikkate alınması gerekir (Harper vd, 2008). Bu nedenle, kişisel veriler yalnızca kullanılabilir değil aynı zamanda sosyal olarak kabul edilebilir bir şekilde temsil edilmelidir. Başkalarının izlenmesi, insanların kişisel bilgilerinin elde edilmesi, bunlara erişimin ve yönetimin, niyet açısından iyi olmasına rağmen, sosyal ve ahlaki bir bağlamda anlaşılması gerekmektedir. Ayrıca keşfettiğimiz ve dijital ortamda tasarlamaya karar verdiğimiz değerler bağlamdan bağlama değişmektedir. Örneğin, bir ailede mahremiyet kavramı, bir çalışma grubundakinden çok farklıdır. Çocuklarımızın nerede olduklarını ve güvende olduklarını bilmek, ebeveyn olma işinin bir parçasıyken, çalışanlarımızın iş yerindeki

konumlarına ve faaliyetlerine erişim çok daha olumsuz algılanabilir. Özetle neyin doğru neyin yanlış olduğu farklı bağlamlarda değişiklik göstermektedir (Friedman vd, 2006).

Günümüzde teknolojiler 20-30 yıl öncesinde olduğu gibi kullanıcılar için sadece sorunları çözme aracı haricinde, gittikçe artan bir şekilde arzular, hırslar ve diğer türlü çıkarların da dahil edildiği bir kullanım şekline evrilmiştir. Gizlilik, sağlık, mülkiyet, adil oyun ve güvenlik gibi değerler giderek yaygınlaşan teknolojilerin tasarımına dahil edilmektedir (Erses ve Müezzın, 2018). Ancak bu değerler yeni bilgisayar teknolojileri ile entegre edilirken, bizi nasıl etkileyecekleri hakkında yargıda bulunabilmek çok basit değildir. Kullanılan teknolojilerin öngörülemeyen etkileri olabileceği gibi kullanıcılarının da öngörülemeyen tepkileri olabilmektedir (Peker ve İskender, 2015). Teknolojik uygulamalar, tasarım sırasında insanlar hakkında bilgi toplanması ve kullanılması, ikincil istenmeyen sonuçlar veya teknolojilerin kullandığı doğal kaynaklar nedeniyle, kullanıcıların ötesindeki insanları da etkileyebilir. Teknolojiler, insanların kendilerini ifade etmelerini sağlamak, başkalarına olan sevgilerini göstermek, aile üyeleri ile iletişimi sağlamak gibi belirli değerleri desteklemek için özel olarak tasarlanabilir. Ayrıca güven, gizlilik ve adalet duygusu gibi insani değerleri ihlal edecek şekilde tasarlanabilmeleri de olasıdır (Dılmaç vd, 2016). Siber insani değerler, sosyal medya uygulamaları başta olmak üzere etkileşimli sistemlerde gözlenen siber davranış, ahlak ve zorbalık gibi konuları incelemektedir (Durak ve Sarıtepeci, 2019).

2.16.1. İnsani Değerler

Neden bazı insanlar ihtiyacı olan kişilere yardım etme eğilimindeyken diğerleri değildir? Neden bazı insanlar diğerlerinden daha dindar? Bireylerin meslek tercihlerindeki farklılıklarını nasıl açıklarız? İnsanların sahip olduğu değerler bu gibi tutum ve davranışlarda çok önemli rol oynamaktadır (Schwartz vd, 2001). Son araştırmalar, değerlerin genetik miras, aile yapısı, eğitim sistemi ve toplum gibi birden fazla sosyal ortamın kombinasyonu ile oluştuğunu gösteriyor (Torrea vd, 2016). Doğası gereği öznel olan değerler, kişilerin çok çeşitli tutum ve tercihlerini öngördüğü için insan davranışına paha biçilmez bir bakış sağlamaktadır. Kişisel değerler esas olarak psikolojinin ilgi alanı içerisinde incelense, sosyoloji, yönetim ve siyaset bilimi gibi diğer alanlar da çalışılan konulardan biridir (Cieciuch vd, 2015). Kişisel değerler Gordon Allport tarafından psikolojik araştırmaya dahil edilmiştir. Bununla birlikte, sonraki 40 yıl boyunca, psikoloji değerlerin incelenmesine nispeten az

dikkat etmiştir. Milton Rokeach, değerlerin insanların tutum ve davranışlarını formüle etmek için kullandıkları referans noktaları olarak hizmet ettiği önerisi ile değer araştırmalarına yeni bir ivme kazandırmıştır. Son 30 yıl süresince araştırmacılar birçok kültürde değerlerin içeriğini, yapısını, kökenlerini ve sonuçlarını incelemişlerdir (Torres vd, 2016). Değerler, tüm insan davranışlarının merkezinde yer almaktadır. Başlangıçta, insan davranışının en iyi kişinin kişilik sistemi ihtiyaçları, güduları, inançları, hedefleri ve tutumları açısından açıklanabileceğine inanılıyordu. Ama son yıllarda vurgu, değerlere doğru kaymakta çünkü insan davranışının eski kavramlara atfedilemeyen, ancak değerlerin rol oynadığı birçok yönünün de olduğu düşünülmektedir (Husein vd, 2011). Değerler insanları diğer canlılardan ayıran ve davranışlarını yönlendiren düzenleyici ve yol gösterici özellikler olarak tanımlanmıştır (Dilmaç, 2017). Basit bir şekilde tanımlayacak olursak değerler genel olarak neyin önemli ve değerli olduğunu ifade eden inançlar ve ölçütler olarak tanımlanabilir. Hem bireyleri hem de uluslar, iş organizasyonları ve dini gruplar gibi toplulukları etkilemektedirler. Topluluk değerleri genellikle kültürel değerler olarak adlandırılır. Bu değerler grup üyelerinin izlemeleri için teşvik edilen hedefleri temsil edip, liderlerin bu hedefleri gerçekleştirmek için attığı eylemleri haklı çıkarmaya hizmet etmektedir. Kişisel değerler ise insanların eylemlerini motive eden ve yaşamlarında yol gösterici ilkeler olarak hizmet edip, insanların zaman içindeki ve değişik durumlardaki tercihlerini ve davranışlarını etkilemektedirler (Hitlin and Piliavin, 2004). Değerler, motivasyonel amaçların bilişsel temsili olarak düşünülebilir. Tüm değerler hedefleri temsil ederken, tüm hedefler bir değer değildir. Bireyler, değerleri sahip oldukları kişilik özelliklerinden ziyade zihinlerinde tasarlamış oldukları ideal benliklerine daha yakın hissederler, dolayısıyla değerler arzu edilen davranışları temsil etmektedirler (Sagiv vd, 2017). Her insan için bazı değerler çok önemliken bazıları daha az önemli olabilmektedir. Bu sebeple kişisel değerler arasında öncelik ve önem bakımından hiyerarşi gözlenebilmektedir. Diğer yandan çoğu insanın değer hiyerarşilerinde bazı benzerlikler bulunmuştur. Örneğin yakınımızdaki insanları koruma ve onlara bakma motivasyonu birçok toplum için ortak değerlerin başında gelirken, başkalarına hükmetme ve kontrol etme motivasyonunu ifade eden değerler çoğu toplumdaki birçok insan için en az önemli değerler arasında yer almaktadır (Schwartz and Bardi, 2001). Var olan değer sayısı çok fazla olduğu için değerleri daha kolay inceleyebilmek adına uzun değer listeleri yerine değerlerin ifade ettikleri ortak motivasyonel hedeflere göre düzenlenebileceği düşünülmüştür. Bu nedenle Schwartz tarafından 10 tane değer tanımlanmıştır:

- Güvenlik: toplumun, ilişkilerin, benliğin güvenliği, uyumu ve istikrarı,
- Başarı: sosyal standartlara göre yeterlilik göstererek elde edilen kişisel başarı,
- Güç: sosyal statü, prestij, insanlar ve kaynaklar üzerinde kontrol veya hâkimiyet,
- İyilikseverlik: yakın olunan kişilerin refahını korumak ve arttırmak,
- Uyuma: kişinin başkalarını üzecek veya onlara zarar verecek, sosyal beklentileri ihlal edecek eylemleri, eğilimleri ve dürtüleri kısıtlaması,
- Özyönelim: bağımsız düşünce ve eylem seçme, yaratma, keşfetme,
- Hazcılık: kişinin kendisi için zevk veya duyumsal doyum sağlaması,
- Evrenselcilik: doğa ve tüm insanların refahı için anlayış, takdir, hoşgörü ve koruma,
- Uyarılım: heyecan, yenilik ve hayata meydan okuma,
- Geleneksellik: bireyin kültürünün veya dininin sağladığı adet, alışkanlık ve fikirlere olan saygısı, bağlılığı, kabulü (Schwartz, 2012).

Yukarıda belirtilen değerlerin istikrarı ve değişimi de araştırmacılar tarafından çalışılan konulardan olmuştur. İnsan değerlerini değiştirebilir mi? Bazı araştırmacılar değerlerin, kişilik özelliklerinin aksine kolay değiştirilebileceğini belirtmişlerdir. Bununla birlikte, bu varsayımın aksine yetişkinlere istedikleri takdirde değerlerini değiştirip değiştiremeyecekleri sorulduğunda, bu değişimin kişilik özelliklerinin değiştirilmesinden çok daha zor olacağını söylemişlerdir. Bağlamsal faktörlerin ve hatta rastgele gürültünün bireylerin değer öncelikleri hakkındaki raporlarını etkileyebileceği düşünüldüğünde, zaman içindeki değerlerde tutarlılığın derecesi dikkat çekicidir (Roccas vd, 2014). Araştırmalar, büyük yaşam geçişlerinin önemli değer değişimleri üretebileceğini göstermektedir. Kişinin kendi kültüründe vurgulananlardan farklı değerleri vurgulayan bir kültüre göç etmek dikkate değer bir örnektir. Rusya'dan Finlandiya'ya göçenler üzerinde yapılan bir çalışmada yaklaşık 19 ay sonra, evrenselcilik ve güvenlik değerlerinin önemi artıp, güç ve başarı değerlerinin önemi azalmıştır. Ek olarak bir değer önemi arttığında, karşıt değer öneminde azalma gözlenmektedir. Bu bulgu, değerlerin tutarlı bir anlam sistemi oluşturduğu görüşüne uygundur. Kısacası sistemin bir yönündeki değişikliğe, sistemin diğer bölümlerindeki tutarlı değişiklikler eşlik etmektedir (Lönnqvist vd, 2011). Teknolojik ilerlemenin katkısıyla uluslararası iletişim artarak hızlanmıştır. Bu iletişimin sağladığı küreselleşme ile birlikte yönlendirilebilen ve çabuk uyarılabilen bir kitle oluşmuş, önceki jenerasyona kıyasla

değerleri, aile ve okul ortamı haricinde de kazanmaya başlamışlardır. Bu yeni kazanım ile var olan değerlerde köklü değişikliklerin olduğu düşünülmektedir (Kıran ve Gül, 2016).

2.17. Teknolojik Tasarımlarda İnsani Değerler ve Etiğin Gelişim Süreci

Çok çeşitli disiplinlerarası yaklaşımlar, dijital tasarımlarda değerleri ve etiği incelemek için teorik ve metodolojik bir omurga oluşturmaya çalışmaktadırlar. Dijital tasarımda etik ve değerlerin tartışılması teknoloji felsefesi, iş etiği, oyun çalışmaları, medya çalışmaları, bilgi çalışmaları ve tabii ki insan-bilgisayar etkileşimi alanlarında gerçekleşmektedir. Teknolojiler ve insanlar arasındaki etkileşimi eleştiren değerler ve tasarımla ilgili literatür, bilgisayar etiği, sosyoteknik literatürler, feminist, ırkçı ve postkolonyal teknoloji çalışmaları gibi marjinalleşmiş perspektiflerde özellikle belirgindir (Shilton, 2018). Tasarıma dahil edilen değerleri ve etiği değiştirmeye çalışan üretken yaklaşımlar arasında değere duyarlı tasarım, oyunda değerler ve değer merkezli tasarım yer alır. Teknolojideki değerlere ve etiğe yönelik eleştirel temelli yaklaşımlar, insan ve teknolojilerin anlamlarını, etkilerini ve etkileşimlerini uzun zamandır inceleyen filozoflar, eleştirel kuramcılar, antropologlar ve sosyologlar tarafından geliştirilmiştir. Bilgisayar ve bilgi teknolojisi etiği, istisnalar olmasına rağmen büyük ölçüde geleneksel batı etik teorisini uygulamaktadır (Vesna and Niveditha, 2012).

1940'ların ortalarında, bilim ve felsefedeki yenilikçi gelişmeler, daha sonra ortaya çıkacak bilgisayar etiği veya bilgi etiği isimli yeni bir etik dalının yaratılmasına yol açmıştır. Bu yeni felsefi alanın kurucusu MIT'de matematik ve mühendislik profesörü olan Amerikalı akademisyen Norbert Wiener olmuştur (Vacura, 2015). İkinci Dünya Savaşı sırasında, Wiener Amerika ve İngiltere'deki meslektaşları ile birlikte bilgisayarlar ile diğer yeni ve güçlü bilgi teknolojilerinin geliştirilmesine yardımcı olmuştur. Bu savaş gündemiyle uğraşırken, Wiener ve arkadaşları, Wiener'in "sibernetik" adını verdiği yeni bir uygulamalı bilim dalı oluşturmuşlardır. Savaş devam ederken bile Wiener, sibernetiğin elektronik bilgisayarların muazzam etik ve sosyal etkileriyle beraber, dünyanın şaşırtıcı sayıda yeni etik zorluk yaşayacağı "ikinci bir sanayi devrimi" ve "otomatik bir yaş" geçireceğini öngörmüştür (Stahl vd, 2016). Savaş sona erdiğinde Wiener, yeni uygulamalı bilim dalını tanımladığı, elektronik bilgisayarların bazı sosyal ve etik etkilerini incelediği "Cybernetics" (1948) kitabını yazmıştır. Sonrasında yazmış olduğu "İnsanların İnsan Kullanımı" (1950) ve "Tanrı ve Golem"(1963) kitapları, bilgisayarlar ve güvenlik, bilgisayarlar ve işsizlik, bilgisayar profesyonellerinin sorumlulukları, bilgi ağları, küreselleşme, sanal topluluklar, uzaktan çalışma, insan

vücudunun makinelerle birleştirilmesi, robot etiği, yapay zekâ, bilgisayarlar ve din gibi bir dizi başka konuyu da içermektedir. O zamanlarda, birçok insanın Wiener'i etik konusunda uç fikirleri olan tuhaf bir bilim adamı olarak görmesine rağmen, ilgili üç kitabı bugünün bilgisayar ve bilgi etiği alanı için güçlü bir temel hazırlamaktadır (Taddeo and Miller, 2016).

Wiener' e göre insanlar gelişmek için yaratıcı ve esnek eylemlerde bulunmakta böylece kendi yaşamlarından sorumlu, akıllı ve karar verici varlıklar olarak tam potansiyellerini en üst düzeye çıkarmakta özgür olmalıdırlar. İnsan yaşamının amacının bu olduğunu düşünmektedir. Bir insan yaşamının amacının bu şekilde anlaşılması Wiener'i, toplumun üzerine inşa edilmesi gereken “büyük adalet ilkeleri” olarak adlandırdığı şeye yönlendirmiştir. Sonuç olarak bilgisayar etiğinin kurucusu olan Wiener'i de bu alanda çalışmaya motive eden özgürlük, yardımseverlik ve eşitlik gibi benimsemiş olduğu değer ve prensipleri olmuştur (Bynum, 2009).

1976'da Wiener'in Sibernetik kitabının yayınlanmasından yaklaşık otuz yıl sonra, Walter Maner, tıp etiği dersinde ele alınan etik sorunlarının bilgisayarların katılımıyla daha da karmaşıklaşmış önemli ölçüde değiştiğini fark etmiştir. Bununla beraber tıp etiği ve iş etiği gibi mevcut alanlara benzer yeni bir uygulamalı etik dalı olması gerektiği sonucuna varmıştır (Atrey vd, 2009). Bilgi etiği adını düşündükten sonra, bunun yerine önerilen yeni alanı “Bilgisayar Etiği” olarak adlandırmaya karar vermiştir. Önerilen yeni alanı, bilgisayar teknolojisinin dönüştürdüğü ya da yarattığı etik problemleri inceleyen bir alan olarak tanımlamıştır. Üniversite düzeyinde bilgisayar bilimi programlarındaki öğrenciler için tasarlanmış deneysel bir bilgisayar etiği kursu geliştirmiş ve olumlu geri bildirimler almıştır (Hımma and Tavani, 2009). 1978'de, Amerika'da felsefe konferanslarında ve bilgisayar bilimleri konferanslarında katılımcılar için hazırladığı bilgisayar etiği öğretimi üzerine bir başlangıç kiti yaratmıştır. 1980'de Helvetia Press, Maner'in bilgisayar etiği başlangıç setini monografi olarak yayınlamış olup Amerika ve diğer yerlerdeki kolejlere ve üniversitelere yaygın bir şekilde dağıtmıştır. Sonuç olarak, Maner'in çığır açan çabaları nedeniyle bilgisayar bilimcileri başta olmak üzere, birçok bilim insanı ve filozof bilgisayar etiğine dahil edilmiştir (Bynum, 2015) Maner tüm bunları yaparken felsefe bölümünde çalışmakta olan meslektaşı Deborah Johnson'da bu alanla ilgilenmeye başlamıştır. Özellikle Maner'in, bilgisayarların tamamen yeni etik problemler yarattığı görüşünün doğruluğuna katılmamaktadır. Konu üzerine yapılan tartışmalar sonrası, diğer akademisyenleri de içerisine alan, bilgisayar etiğinin doğası ve teklifi üzerine verimli bir dizi yorum ve yayın yapılmıştır (Gotterbarn and

Rogerson, 1997). Maner ise yeni bir sistemle karşı karşıya olduğumuz için etik sorunlarla yüzleştığımızda, geçmişte karşılaştığımız benzer durumlar olmadığı için, kavramsal köprüler kurarak ahlaki sezgileri mevcut durumumuza aktaramayacağımızı savunmaktadır. Bu sebeple yeni ahlaki değerler keşfetmeye, etkili ahlaki ilkeler formüle etmeye, yeni politikalar geliştirmenin ve bize sunulan konular hakkında düşünmenin yeni yollarını bulmanın gerekliliğini savunmaktadır (Bynum, 2009).

Johnson 1985 yılında, yapmış olduğu araştırmaları "Bilgisayar Etiği" isimli kitaba dahil etmiştir. Kitabın ilk sayfasında bilgisayarların standart ahlaki sorunların ve ahlaki ikilemlerin yeni versiyonlarını oluşturduğunu, eski sorunları daha da kötüleştirdiğini ve keşfedilmemiş alemlere sıradan ahlaki normları uygulamada zorlandığını belirtmiştir. Bununla birlikte, Maner'in bilgisayarların tamamen yeni etik sorunlar yarattığı iddiasını ısrarla reddederek, bilgisayar etiği sorunlarını, bilgisayar teknolojisi tarafından yeni bir düzlemde var olan eski etik sorunlar olarak tanımlamıştır (Durante, 2008). İleriki on yıl boyunca ders kitabı olarak yaygın olarak kullanılan kitaba sonraki senelerde engelli insanlar için bilgisayar teknolojisi ve hackleme gibi yeni konular dahil edilmiştir. Yine aynı yıl içerisinde James Moor'un klasik "Bilgisayar Etiği Nedir?" isimli makalesi, bilgisayar teknolojisinin diğer teknoloji türlerine kıyasla neden bu kadar çok etik soru ortaya çıkardığının bir açıklamasını sunarak bilgisayar etiği sorunlarının tanımlarının ve örneklerinin ötesine geçmiş, bilgisayar etiği tarihinde bir dönüm noktası niteliğindedir (Quarshie, 2012). Moor'a göre sağlık, mutluluk, güvenlik ve bilgi gibi bazı insani değerler, bir topluluğun sürekli hayatta kalması için çok önemlidir. Eğer bir topluluk temel değerlere önem vermiyorsa, kısa süre içerisinde var olmaktan sıkıntı çekecektir. Bu sebeple Moor 1990'lı yıllarda temel insani değerler kavramı da dahil olmak üzere bilgisayar etiğine yeni fikirler eklemiştir. Kalıcı insani değerleri destekleyen bilgi ve hesaplama sistemi tasarlamak için başlangıçta fiziksel refah, özerklik, evrensel kullanılabilirlik, güven ve mülkiyet gibi değerlere odaklanmışlardır (Moor, 1985). Bilgisayar etiğine insani değer yaklaşımı alan için çok verimli olmuştur. 1990'ların sonlarında "değer duyarlı bilgisayar tasarım", potansiyel bilgisayar-etik sorunlarının önlenilebileceği, yeni teknoloji geliştirilirken insani değerler ile alakalı olası zararları önlemek amacıyla geliştirilmiştir (Borning and Muller, 2012). 2000'li yıllarda ise Avrupa'da bilgi ve bilgisayar etiğinin hızla büyümesinde merkezi figür Simon Rogerson olmuştur. De Montfort Üniversitesi'nde Bilgi İşlem ve Sosyal Sorumluluk Merkezi oluşturmanın ve ETHICOMP konferanslarına başkanlık etmenin yanı sıra üniversite

müfredatına bilgisayar etiği ekleyip, ileri bilgisayar etiği derecelerine sahip bir lisansüstü program oluşturmuştur (Himma and Tavani, 2009). Ayrıca Batya Friedman'ın değere duyarlı tasarım hakkında yapmış olduğu çalışmaları, bilgisayar etiği ve tasarım yöntemlerini birleştirmede en etkili olanlardan biri olmuş, tasarımdaki değerlere verimli yaklaşımlar için yeni bir zemin hazırlamıştır. Friedman'ın ilk çalışmaları, bilgisayar virüsleri, tıbbi yazılımlardaki arızalar ve bilgisayar güdümlü silah teknolojilerindeki hatalar gibi bir dizi zararlı sonuçtan ilham almıştır (Timmermans and Mittelstadt, 2014). Zamanla, Friedman bilgi işlem teknolojilerinin nasıl tasarlanacağı sorununu ele almaya başlamış, değere duyarlı bilgisayar tasarımı teorisi, tasarım ve ampirik araştırmaları içeren üçlü bir yaklaşım geliştirmiştir. Sonraki yirmi yıl boyunca değere duyarlı tasarım, kentsel planlama teknolojileri, mobil cihazlar ve uygulamalar, görüntülü sohbet yazılımları, robotlar, artırılmış gerçeklik teknolojileri, ikna edici teknolojiler ve kimlik teknolojileri gibi çeşitli alanlara uygulanılmaya çalışılmıştır (Shilton, 2018).

2.18. Değer Duyarlı Tasarım

Günümüzde bilgisayar etiği, makul bir şekilde küresel bilgi etiği olarak adlandırılabilir daha geniş ve daha önemli bir alana dönüşmektedir. İnternet gibi küresel ağlar, tüm dünyadaki insanları birbirine bağlamaktadır. Tarihte ilk kez, karşılıklı olarak mutabık kalınan davranış standartlarını geliştirme, insani değerleri ilerletme ve savunma çabaları gerçekten küresel bir bağlamda yapılmaktadır. Bu nedenle, etik ve değerler belirli bir coğrafi bölge, din veya kültür ile sınırlı olmanın dışına çıkmıştır. Bu, tarihin en önemli sosyal gelişmelerinden biri olabilir (Floridi, 2014). Bu değişim ile beraber oluşabilecek küresel sorunların üzerine birçok soru sorulmaktadır. Örneğin Avrupa ülkelerinin birinde yaşamakta olan bir kişinin, başka bir ülkede yaşayan bir diğer kişi ile internet üzerinden sağlamış olduğu ortak bir işi olduğunu farz edelim. Yapılan işin, taraflardan birinin ülkesinde illegal olarak kabul edilmesi karşısında, bu kişi sınırları içerisinde bulunmadığı bir ülke tarafından yargılanabilir mi? (Chhabra and Chhabra, 2014). Benzer şekilde konuşma özgürlüğü, pornografinin kontrolü, fikri mülkiyetin korunması ve gizlilik istilaları gibi konular bu kadar çok ülke dahil olduğunda yasalarla nasıl yönetilebilir? Dünyanın büyük üniversiteleri internet üzerinden bilgi sunmaya başladığında, daha küçük üniversiteler zarar görecek, hatta çalışanlar işten çıkartılacak mı? Eğitim fırsatları, iş, istihdam fırsatları, tıbbi hizmetler ve yaşamın diğer birçok gereksinimi siber yaşam yaygınlaştıkça, zengin ve yoksullar arasındaki boşluk daha da artacak mı? (Bynum, 2015). Bilgi sistemlerinin tasarımında, uygulanmasında ve kullanımında

anonimliğe karşı güven gibi rakip değerler arasında nasıl bir değiş tokuş yapmalıyız? Gizlilik gibi ahlaki değerlerin, estetik tercihler gibi ahlaki olmayan değerlere kıyasla daha dikkate değer olması gerekir mi? Değer Duyarlı Tasarım, bu soruları kavramsal araştırmalar başlığı altında ele almaktadır (Friedman vd, 2013). Değer duyarlı tasarım, genel olarak teknolojilerdeki değerlerin, özellikle de bilgi ve iletişim teknolojilerinin yazılmasını ele alan bir araştırma alanını ifade eder. Bu katkıda, başlangıçta önerilen bir terim olan değer duyarlı tasarım, tasarımdaki değerler, oyundaki değerler ve açıklayıcı bilgisayar etiği gibi diğer taraflarca geliştirilen benzer yaklaşımları kapsayan bir şemsiye terim olarak kullanılmaktadır (Simon,2016). Değer duyarlı tasarım, teknolojilerin tasarlanması sürecinde, toplumsal değerlerin genellikle bu teknolojilere yanlılıkla yazıldığını ve sonuçta ortaya çıkan teknolojilerin adalet ve mahremiyet gibi belirli değerleri teşvik edebileceğini veya indirgeyebileceği gözleminden yola çıkmaktadır. İstenen değerleri teknolojilere dahil etme hedefi doğrultusunda, değer duyarlı tasarımın savunucuları, bu teknolojilerden etkilenen veya etkilenebilecek çeşitli paydaşların istediği değerleri teşvik eden teknolojik eserlerin tasarımına ve geliştirilmesine rehberlik etmek için somut yöntemler geliştirmiştir (Grunwald, 2011). Değer duyarlı tasarımın amacı iki yönlüdür: bir yandan mevcut teknolojilerin kasıtlı veya kasıtsız olarak içine yerleştirilmiş olan değer ve dezavantajlarla ilgili eleştirel analizlerini desteklemeyi amaçlamaktadır. Diğer yandan, istenen değerlerin yeni donanım, yazılım, algoritma ve veri tabanlarına kasıtlı olarak nasıl yazılacağına dair somut bir metodoloji sunmayı amaçlamaktadır (Flanagan vd, 2008).

Etkileşimli sistemlere insani değerleri dahil etme süresince karşılaşılan ilk zorluk, değer mi yoksa etik mi olarak adlandırılması üzerine olmuştur. Değerlerin kolay tanımlanamayıp doğrudan gözlenemeyen doğası, yetenek gibi birçok değer ahlaki olmayan bir statüsünün olması, özellikle diğer insanlara göre nasıl davranmamız gerektiğini bize söylemeyen taraflarının olması bu ikilemin oluşmasında etkilidir (Makinen and Naarmala, 2006). Etiğin tanımı hak, yükümlülük, topluma fayda, adalet veya belirli erdemler açısından insanların yapması gerekenleri öngören doğru ve yanlış standartlardır. Bu tanım, daha geniş bir terim olan insani değerlerden sapan çeşitli yönleri işaret etmektedir. İlk olarak, daha dar etik terimi, açıkça doğru ve yanlış ahlaki konularla ilgilidir. Bu sebeple toplumsal yaşamın karmaşıklığını vurgulamak, kişisel ve konvansiyonel değerlerin ahlaki olarak işlenebileceği analizlere temel sağlamak için sadece ahlaki değerler yerine, daha geniş insani değerler teriminin kullanılması tercih edilmiştir (Shilton, 2018).

İnsani değerleri siber tasarımlara dahil etme sürecinde karşılaşılan ikinci bir zorluk, değerlerin tasarıma uygulanması zor olabilecek bir soyutlama düzeyinde çalışmasıdır. Bir teknolojinin toplam insan mutluluğu üzerindeki muhtemel etkisini nasıl analiz edebiliriz? Sosyoteknik bir sistemin insan onuruna saygı gösterip göstermediğini mi yoksa insanları bir amaç için mi kullandığını nasıl yorumlarız? (Davis, 2009). Shannon Vallor değer odaklı tasarım faaliyetleri için bazı önerilerde bulunmuştur. Hem doğu hem de batı geleneklerine dayanarak, dürüstlük, kendini kontrol etme, alçakgönüllülük, adalet, cesaret, empati, bakım, medeniyet, esneklik, perspektif ve büyüklükten oluşan teknokent erdemlerin bir sınıflandırmasını yapmıştır. Bunlar değere duyarlı tasarımın orijinal ilkelerini yansıtmakta ve genişletmektedir. Aynı zamanda etik bilgelik, bu erdemlerin tüm tasarım durumları için tek veya doğru erdemler olmadığını bilme esnekliğini de sağlamaktadır (Poel, 2018). Bir diğer karşılaşılan zorluk ise, akademik çevrede tasarlanmış bir çerçeveyi ticari ve endüstriyel ortamlara yerleştirmek üzerine oluşmaktadır. Değerlere yönelik tasarım, kodlama ve tasarım çalışmaları ile teknoloji etiğinde köprü uzmanlığı gerektirdiği için zaman alıcı ve başarılması zor olabilmektedir. Verimlilik ve hız gibi piyasa değerlerinin hakim olduğu bir teknoloji endüstrisinde etiğe nasıl öncelik verileceği ise net değildir. Bu sebeple kurumsal tasarım ekiplerinde değer savunucuları ve tasarım ekibi üyeleri arasındaki güç ve otorite sorunları değer odaklı tasarımın önündeki engellerden birisi olmuştur (Felton and Zelenko, 2012). Teknoloji ekiplerinin etik ve değerleri savunmaktan açıkça sorumlu üyelerle donatılması, değer bilincini tasarım içinde açık bir sorumluluk haline getirmeye yardımcı olacağı için çok sayıda bilim adamı tarafından önerilmiştir. Bunun yanında bir değer savunucusunun rolünün doğasında var olan zorluklara işaret edilmiştir. Dolayısıyla değer savunucularının tasarım ekiplerine dahil edilmesi, mükemmel bir çözüm olmamıştır. Tanımlanan iki zorluktan ilki tasarım ekibindeki kendi varlığını ve tasarımcıların ya da bu konudaki herhangi birinin neden endişelenmesi gerektiğine dair farkındalığı netleştirmek, bir diğeri ise belirli tasarım seçeneklerinin neden ve nasıl ahlaki sonuçlara yol açtığını gerekçelendirmek ve rasyonelleştirmek üzerine olmuştur (Shilton, 2016). Sarah Spiekermann, "Etik Sistem Geliştirme Yaşam Döngüsü" olarak adlandırdığı, ticari uygulamaları ve süreçlerine uygun, belki de en geliştirilmiş değer odaklı tasarım yöntemini önermiştir. Güvenlik tasarım mühendisliğinden esinlenen yöntem, güvenlik ve gizlilik risk analizinden diğer insan değerlerine kadar birçok değere uygulanabilmektedir (Spiekermann, 2015). Sonuç olarak tasarımda değerler ile ilgilenen araştırmacı ve uygulayıcılara çok çeşitli açık fırsatlar ve zorluklar sunulmaktadır. Tasarımın değer odaklı teorileri ve metotları hakkındaki literatür

zengin ve derin olsa da, teknoloji endüstrisinde yaygın olarak uygulanamamıştır. Son olarak, bilgi işlem adaletinde, tasarımdaki değerlere dikkat edilerek gerçekleştirilemeyen bazı sorunlar hala devam etmektedir (Jacobs and Huldtgren, 2018). Örneğin, sosyal medya teknolojilerinin eğitimde kullanımı son zamanlarda güncel bir konu haline gelmiştir. Öğretmenler basit adımlarla bir topluluk oluşturabilir ve öğrencileriyle iletişim kurabilmektedirler. Tüm bunlar kullanıcılara kolaylık sağlar. Öte yandan, teknolojik gelişmenin hızı sosyal gelişim hızından daha fazla olduğunda, insani değerlerin varlığını tehdit edebilmektedir (Kara ve Tekin 2017).

2.19. Siber Zorbalık

İçinde yaşadığımız dönem, bilgi patlaması, hızlı değişim ve sosyal ağların toplum üyeleri arasında büyük bir başarı yakalaması ile ülkeler arasındaki insan ilişkilerini yaygınlaştırmaktadır. Hatta dünya, mobil cihaz ve bilgisayar klavyelerinin bazı düğmeleri kontrol edilerek kıtaların ve ülkelerin dolaşıldığı küçük bir köy haline gelmiş gibi görünmektedir (Alshawareb and Alnasraween, 2019). İnternetin faydalarının yanı sıra, herkes tarafından kolayca erişilebilir olması nedeniyle bazı sorunlara da yol açabilmektedir. Olumsuz yönlerinden birisi de kullanıcıların çevrimiçi uygulamaları başkalarını rahatsız etmek için kullanmaları yani siber zorbalık olarak karşımıza çıkmaktadır (Taştekin ve Bayhan, 2018). Siber zorbalık kullanıcıların sosyal medya uygulamaları, çevrimiçi oyunlar, e-mail, cep telefonu mesajları, sohbet odaları, bloglar ve web siteleri gibi internet temelli uygulamalar yolu ile kasıtlı olarak karşı tarafa zarar vermek amacıyla yineleyen agresif davranışlar olarak tanımlanmaktadır (Peled, 2019). Mağduriyet yaşayan kişiler adına sahte hesap açmak, küçük düşürücü mesajlar yollamak, iftira atmak, izinsiz bir şekilde elde edilen görüntüleri paylaşmak, dedikodu yaymak, hacklemek ve virüslü mailler yollamak bu davranışlardan bazılarıdır. Geleneksel zorbalığın aksine siber zorbalıkta belirli mekân ve zaman kısıtlamasının olamaması, kişiler çevrimiçi uygulamaları kapatmış olsalar bile iftira, dedikodu veya görüntülerin çevrimiçi ortamlarda günlerce yayınlanması, denetim zorluğu, zorbalığın kimliklerini bulmada yaşanan zorluklar durumunun olumsuz etkilerini daha da arttırmaktadır (Sticca and Peren, 2013). Çevrimiçi ortamlarda gözlenen zorba davranışlar, daha iyi incelenmesi adına kategorize edilmiştir:

- Başkasının kimliğine bürünme,
- Dışlama,

- İfşa ve düzenbazlık,
- Taciz,
- Karalama,
- Siber takip,
- Parlama (Akça ve Sayımer, 2017).

Türkiye'de gerçekleşmekte olan siber zorbalık sıklığının platformlara göre dağılımı incelenecek olursa: sosyal ağlar %60, çevrimiçi mesajlaşma uygulamaları %36, sohbet odaları %33, E-mail %18 ve diğer web siteler %10 olarak bulunmuştur. Siber zorbalığa maruz kalanlar ise en çok tanımadıkları genç insanlar(%41), yetişkin yabancılar(%35), sınıf arkadaşları(%22) ve tanımadıkları kişiler(%16) tarafından mağdur edilmektedir (Statista, 2018). Siber zorbalık sonucunda, mağdurlarda genellikle depresyon, anksiyete, yalnızlık, düşük benlik saygısı, sosyal dışlanma, okul fobisi, aile sorunları ve zayıf akademik performans gibi psikolojik problemler gözlemlenebilmektedir. Bu da kişileri, özellikle baş etmekte zorlandıkları zaman kaçınmanın bir yolu olarak intihar düşüncelerine sürükleyebilmektedir (Ghadampour vd, 2017). Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan araştırmalar, siber zorbalığa karışanların yüzdelerinin, üstlenilen rolden bağımsız olarak %20 ile %60 arasında olduğunu belirtmektedir. Siber mağduriyet sonrasında depresyon ve alkol kullanımı kadın üniversite öğrencileri için en yaygın ortaya çıkan sağlık sorunları arasında görülmektedir. Önceki çalışmalar, üniversite öğrencilerinin yaklaşık %30'unun depresyon teşhisi bildirdiğini ve %9'unun son bir yılda intihar etmeyi düşündüğünü desteklemektedir (Selkie vd, 2015). Mağdurlar ve zorbalılar üzerine yapılan bir araştırmaya göre bu kişiler farklı psikolojik ve sosyal profillere sahiplerdir. Örneğin zorbalılar ağırlıklı olarak akran gruplarında baskınlık ve liderlik kurmak için proaktif saldırganlık kullanan, az empati gösteren, fiziksel cezanın kullanıldığı, ebeveyn sıcaklığının genellikle eksik olduğu evlerden gelen kişiler olarak tanımlanırken, mağdurların ise depresif, özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygıları olan ve aşırı koruyucu ailelere sahip olan kişiler olduğu gözlenmiştir (Dilmaç, 2009).

Ülkemizde 195'i kız, 105'i ise erkek ortaokul öğrencisinin katılımı ile yapılan bir çalışmada İnsani Değerler Ölçeği ve Siber Zorbalık Ölçeği ile katılımcılardan veriler toplanmıştır. Yapılan regresyon analizi sonucunda saygı, hoşgörü, sorumluluk, arkadaşlık, dürüstlük ve pasifizm gibi insani değerlerin siber ortamdaki zorba davranışları yordadığı bulunmuştur (Dilmaç ve Aydoğan, 2010). Başka bir çalışmada ise yaşları 14 ile 18 arasında değişiklik gösteren 390 katılımcının sahip olduğu insani değerlerin siber zorbalık ve geleneksel zorbalık üzerine olan etkisi incelenmiş, ahlaki değerlere sahip olmanın siber

zorbalığı olumsuz yönde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır (Menesini vd, 2011). Benzer değişkenlerin incelendiği bir başka çalışmada ise İnsani Değerler Ölçeği, Siber Mağduriyet Ölçeği ve kişisel bilgi formu kullanılarak, 1028 ortaöğretim öğrencisinden veri toplanmıştır. Araştırmanın amacı siber mağdur olmanın, sosyodemografik değişkenler ve insani değerler açısından incelenmesidir. Yapılan analizlere göre saygı, barışçı olma, dostluk gibi değerler ile siber kurbanlık arasında negatif yönde anlamlı ilişkinin var olduğu gözlenmiştir. Siber zorbalığa uğrayan öğrencilerin, zorbalığa hiç maruz kalmamış öğrencilerin aksine ortalama pasifizm puanları anlamlı olarak dört kez daha düşüktür. Ayrıca zorbalık yapan öğrencilerin insani değer puan ortalaması, yapmayan öğrencilere kıyasla daha düşük çıkmıştır (Büyükyıldırım ve Dilmaç, 2015).

2. 20. Çevrimiçi Oyunlar ve Siber İnsani Değerler

Sıradan oyunlardan karmaşık çok oyunculu oyunlara, video oyunları günümüzde eğlence için tercih edilen en yaygın sanal ortamlardan biri haline gelmiş görünmektedir. Şiddet barındıran içerik ve olası olumsuz sonuçlar hakkında hararetle tartışmalara rağmen, toplum bu ortamın popülerliğini, ekonomik ilgisini ve yaratıcı değerini kabul etmektedir (Quandt and Kowert, 2015). Oyunların medya ortamının daha büyük bir parçası haline gelmesi finansal, sosyal ve kültürel etki alanlarında değişiklikleri de beraberinde getirmektedir. Özellikle sosyal, kültürel ve psikolojik etkilerine odaklanacak olursak, diğer medyalarda olduğu gibi oyunların temsil sistemleri ve mekaniği içinde değerler ve inançlar taşınması, üzerine çalışılan etkilerden olmuştur (Wunsch vd, 2006). Etik fikirlerin veya insani değerlerin teknik sistemlerde, cihazlarda, eserlerde ve süreçlerde somutlaşabileceği fikri, teknoloji, toplum ve insanlığın incelenmesine yönelik çeşitli disiplin yaklaşımlarında kök salmıştır. Oyunlar yaratıcı düzeyde, güçlü ve çağrışımsal hikâyeler ile oyuncuları heyecanlandırılıp, bahsedilen anlatıya dalmalarını sağlamaktadır. Oyunların tasarım süreci boyunca, istemli bir şekilde yapılsın veya yapılsın, insani değerler oyunların içerisinde gömülü veya açık bir şekilde bulunmaktadır (Flanagan vd, 2005). Duygusal tasarımdan değer duyarlı tasarıma kadar, insani değerlerin bilgisayarlaşmayı nasıl şekillendirdiği, aynı zamanda bu sistemler tarafından nasıl şekillendiği hakkında sorular giderek önem kazanmaktadır (Friedman and Hendry, 2019).

Oyunlar, eğlence ve yaratıcı keşif yoluyla eleştirel düşünmeye teşvik için kültürel araçlar olarak insan-bilgisayar etkileşimi araştırma gündeminin önemli bir parçasıdır.

Düşünce ve sorgulamanın kısıktılması, eleştirel tasarım ve yansıtıcı tasarımın ortak özellikleridir. Bu şekilde, deneyimin bilinçdışı yönlerini farkındalığa getirerek bilinçli seçim için kullanım sağlanmaktadır. Oyunlar içerisinde güven, paylaşım, gizlilik, çevrecilik, işbirliği, yaratıcılık gibi birçok değeri barındırmaktadır. Bu değerler hem oyun tasarlarken hem de oyun oynanırken varlığını sürdürmektedir. Dolayısıyla oyun tasarımcıları, oyuncular ve vatandaşlar olarak sosyal, etik ve politik konularda sistematik, bilgili ve eleştirel düşünmeye ihtiyacımız var (Flanagan and Nissenbaum, 2014). Genel olarak bu düşünme süreci, duraklama ve sormayı gerektirir, ne tür bir gelecek inşa ediyoruz ve bu gelecekte mutlu muyuz? Bu tür sorular felsefi, kültürel ve sosyal olarak karmaşıktır. Yine de, onlara cevap verme gerekliliği doğmaktadır. Son yıllarda oyunların geniş kültürel ve pratik erişimi, bu karmaşık temaların bazılarını daha geniş bir kitleye açmak için yararlı bir araç haline gelebilmektedir. Oyun, uzun süredir tasarımcılar, hikâye anlatıcıları ve oyuncular için çeşitli kişisel ve sosyal konular hakkında düşüncelerini seslendirmek veya harekete geçirmek için bir forum önerdiğinden, oyunda ortaya çıkan sorunlar tartışma için iyi bir başlangıç noktası olarak görülebilir (Kultima and Sandovar, 2016).

Oyunlarda açık bir şekilde gözlemlenen insani değerlerin başında ise ahlak ve adalet gelmektedir. Örneğin rol yapma oyunları genellikle oyuncuları kendi kararlarına göre hareket etmelerini ve tepki vermelerini gerektiren durumlar içerisinde bırakır. Kişilerin eylemlerinin sonuçları her zaman görünür değildir (Sengers vd, 2005). Yakın zamanda piyasaya sürülen Witcher 3, oyuncuları eşitsizlik, önyargı ve zulümle dolu kusurlu bir fantezi dünyasına yerleştirmektedir. Oyuncular genel olarak nadiren mutlu sonla biten etik ve ahlaki ikilemlerle karşı karşıya bırakılmaktadır. Örnek üzerinden ilerleyecek olursak oyuncu oyun sırasında bir cüceyi linç etmeye çalışan bir grup insanla karşı karşıya kalmaktadır. Oyuncu bu duruma müdahale edebilir veya olayın devam etmesine izin verebilir. Oyuncu eğer hareket etmeyi seçerse, şiddeti doğrudan bir çözüm olarak kullanabilir veya rüşvet gibi bir tür ikna yolunu kullanmaya çalışabilir. Müdahale etmek, muhtemelen çok az somut kazanç ve daha fazla kan dökülmesi potansiyeli için risk ve kayıp gerektirir. Sadece bu örnek, oyunların fedakârlık ve özveri gibi değerlerin ırkçılık ve uyanıklık gibi sosyal konulara nasıl dokunabileceğini bizlere göstermektedir (Darzentas and Urguhart, 2015).

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi oyunlar hedonik zevk için basit ihtiyaçları karşılasada, bunun ötesine geçebilirler (Oliver vd, 2015). Son zamanlarda, karar vermeye dayalı oyunların uygulanması giderek daha popüler ve ekonomik olarak başarılı hale gelmiştir. Ahlaki konuları

içeren oyunlar, güçlülere karşı yalnızlık, kayıp ve görünüşte umutsuz mücadeleler hakkında anlamlı ve dokunaklı hikâyeler anlatabilmektedir. Kullanıcılar artık aracılıklı anlatıların pasif izleyicileri değil, sanal dünyanın aktif bir bileşenidir. Başka bir deyişle, oyun oynamak sürekli karar verme tekrarı olarak görülebilir. Örneğin Pong gibi erken video oyunları çubuğu yukarı ve aşağı kaydırmak gibi yalnızca sınırlı sayıda etkileşim olanağı sunmuştur (Melzer and Holl, 2019). Son yıllarda teknolojik gelişmeler nedeniyle, önemli temaların uygulanmasına izin veren daha karmaşık anlatı kalıpları oyuncular için daha fazla karar alma ile karşı karşıya kalınmasına sebep olmaktadır. Bir davranış biçiminin oyun sırasında diğer potansiyel davranış biçimlerine tercih edilebilir olduğuna dair sürekli olan inanç ise oyun değeri olarak adlandırılmıştır. Arayüzde bu tür değerlere aracılık etmenin oyunun tanımlayıcı bir özelliği olduğu öne sürülmektedir (Barr, 2008). Zorlu kararlar ve etik sorular hem günlük yaşam durumlarında hem de kurgusal ortamlarda önemlidir. Bununla birlikte, başkaları tarafından alınan ahlaki kararların sonuçlarını sunan etkileşimli olmayan televizyon gibi medya formlarının aksine, oyun içerisinde kişiler kendi kararlarını veren aktörler haline gelirler. Bir oyunda kişilerarası ikilemlerin uygulanması oyun deneyimini zenginleştirebilir, hatta iyi hikâye anlatımı için bir ön koşul olabilmektedir (Zagal, 2009).

Günlük ikilemlerin sinir bozucu olmasının aksine, video oyunlarının kurgusal dünyası, oyuncuların bu çatışma durumlarını doğrudan gerçek yaşam sonuçları olmadan nispeten güvenli bir alanda keşfetmelerini sağlamaktadır. Diğer yandan oyuncunun davranışlarını izlemek teknik olarak kolaydır, ancak motivasyonları ve niyetleri hakkında bizlere bilgi vermemektedir. Oyuncunun kafası karışmış, dikkati dağılmış veya fark etmeden yanlış düğmeye basılmış olabileceğinden davranış seçimi kasıtsız gerçekleşmiş olabilir. Sadece eğlence için, oyundaki stratejik nedenlerle veya gerçek hayatta tabu olabilecek eylemleri denemek için açık bir ahlaksız karar bile verilmiş olabilir (Heron and Belford, 2015).

Ahlaki açıdan alakalı içeriğe sahip oyunlar üzerine yapılan araştırmalar, öncelikle sanal davranışın felsefi ve teorik açıklamalarına odaklanmıştır. Maalesef, oyunla ilgili oyuncuların aldığı kararların bilimsel analizleri çoğunlukla sanal şiddete katılmanın etkileri etrafında dönmekte, akademide ve genel kamuoyunda devam eden sıcak tartışmalara yol açmaktadır (Prescott vd, 2018; Ferguson 2015; Shao and Wang, 2019; Kühn vd, 2018;Khalil vd, 2019). Video oyunlarında, ahlaki dönüşümler genellikle zarar verici eylemler olarak görünür. Ancak, bu ahlaksız davranışların tümü şiddete dayalı değildir ve tüm sanal şiddet eylemleri mutlaka ahlaksız değildir. Şimdiye kadar, sadece birkaç çalışma video oyunlarının

ahlaki yönlerini sanal şiddetten ayırmaya çalışmıştır (Joeckel vd, 2012). Video oyununda ahlaki akıl yürütme üzerine yapılan araştırmalar iki temel bulguya vurgu yapmıştır. Birincisi, araştırmalar kullanıcıların sanal karakterlerini, gerçekçi bir şekilde otomatik olarak algılama eğiliminde olduklarını göstermektedir. Buna göre, deneysel çalışmalar, kullanıcıların sanal karakterlere karşı haksız tutumlar gerçekleştirmeleri durumunda kişisel normları ihlal etmekten sezgisel olarak suçluluk hissettiklerini göstermiştir İkincisi çalışmalar, kullanıcıların sanal dünyada ahlaki tabuları kırmaktan kaçınma eğiliminde olduğunu ortaya koymuştur. Özellikle, oyuncular kendileri için çok önemli olan ahlaki davranışlara yönelirler (Hartmann ve Vorderer, 2010). Yapılan bir çalışmada ahlaki ikilemlerin süreçleri aktif oyuncularla yapılandırılmış görüşmeler kullanarak analiz edilmiş, oyunda bir durumun varyasyonlarının farklı yaklaşımlara ve davranışsal sonuçlara yol açabileceği bulunmuştur. Dolayısıyla, ahlaki oyun bağlama bağlıdır. Bağlama ek olarak, oynayan kişilerin karakter özellikleri de önemlidir (Holl vd, 2020). Yapılan bir diğer çalışma oyuncuların gerçek hayattaki ahlaki inançlarını, oyuncular tarafından oynanmayan bilgisayar karakterleri de dahil olmak üzere aldıkları kararlara yansıtıklarını göstermiştir. Oyuncular ev gibi hissettiren bir şehre yardım etme gibi ahlaki düşünceleri ve bir karakterin oyun içi para kazanmasına yardımcı olma gibi stratejik davranışları neredeyse eşit ölçüde gerçekleştirmiştir (Krcmar and Eden, 2019). Öte yandan, çoğu oyuncu isterse, bunun sadece bir oyun olduğunu sürekli vurgulayarak kendilerini ahlaksız görünen sanal davranışın olumsuz etkilerinden uzaklaştırma eğiliminde de olabilmektedir (Klimmt vd, 2006). Yapılan bir araştırma, gerçekten de, oyuncuların “sadece bir oyun” mantığına ne kadar çok inandıklarını, oyunda ahlaksız davranışlar yaptıktan sonra suçluluk ve olumsuz etkiyi ne kadar az yaşadıklarını göstermektedir. Bu bulgu, oyun oynamanın genel olarak ahlaki davranışlara yol açtığı fikrini zayıflatmaktadır (Hartmann vd, 2010).

Mevcut koronavirüs salgını, duygusal olarak yorucu bir zaman olup, insanların korku ve endişe gibi olumsuz duygularını özellikle siber ortamda ifade etme ve paylaşma eğiliminde olduğunu bizlere göstermiştir. İnsanlar zihinlerini sakinleştirmek ve zorluklardan uzaklaşmak için çeşitli eğlence yöntemlerine başvururken, bunlardan bir tanesi tabii ki online oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Nash, 2020). Bu süreçte olumsuz duyguların siber ortamlar aracılığıyla ifade edilmesi, birçok insana ulaşılması, olumsuz duygusal iklim yaratan duygusal bir bulaşmaya yol açabilmektedir (Kleinberg vd, 2020). Psikoloji ve sosyoloji alanındaki araştırmalar, insanların değerlerini koşullara uyarladıklarını göstermektedir. İnsanlar tehdit

edici bir durumda olduklarında veya bir durumu tehdit edici olarak algıladıklarında, güvenliği ve uyumu vurgulayan değerlerin önemi artabilmektedir (Bardi vd, 2014). Çevrimiçi oyunlarda edimsel koşullanma sayesinde oyuncular, oyun ilerledikçe zorluğu artan çeşitli görevler için ödüllendirilerek dopamin toleransları zamanla artmaktadır (Vu, 2017). Sosyal mesafe ile insanların çevrimiçi ortama yönelmesi teknoloji şirketlerini en büyük kazananlar arasındaki konumunu yükseltmiştir. İronik bir şekilde, duygusal bulaşmaya ve potansiyel değer değişikliğine katkıda bulunan platformları sağlayan şirketler, aynı zamanda potansiyel bir değer değişikliğinden en çok yararlanacak şirketler olma konumundadır. Korku gibi olumsuz duygular hakim olduğunda insanlar mesafe ve güvenlik adına gizlilik değerinden vazgeçmeye daha istekli olabilecek, bu durumdan teknoloji şirketleri uzun vadede daha fazla fayda sağlayacaktır. Dolayısıyla siber ortamı uzun süreli değer değişikliği açısından düşünmek, hem oyunların sahip olabileceği uzun vadeli fark edilmesi zor etik durumları hem de siber ortamın potansiyel katkısı ile gerçekleşen ahlaki gerilemeyi göz önünde bulundurmak adına önemli olacaktır (Steinert, 2020).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Modeli

Üniversite öğrencilerinde psikolojik dayanıklılık, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ve siber insani değerler arasındaki ilişkinin inceleneceği araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama yöntemi; betimleyici, büyük örneklem üzerinde yapılabildiği sonuçlarını evrene genelleyen, araştırmaya katılanların yetenek, tutum ve ilgisini ölçmek amacıyla gerçekleştirilen araştırmalardır. Üniversite öğrencilerinden ölçekler yoluyla, tek seferde bilgi toplanacağı için araştırma kesitsel tarama modelinde gerçekleştirilmiştir. İlişkisel araştırma yöntemi ise iki veya daha fazla değişken arasında istatistiksel olarak bir ilişki olup olmadığını, varsa ilişkinin gücünü belirlemek amacıyla yapılmaktadır (Karasar, 2013: 81).

3.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Türkiye'de lisans eğitimi gören öğrenci sayısı 4.241.841 kişidir. Örneklem sayısının hesaplanması amacıyla Yamane tarafından 1967 yılında önerilmiş olan $n_{Yamane} = N / (1 + Ne^2)$ formülü kullanılmıştır. Formüldeki N, örneklem büyüklüğünü ifade ederken, e ise hata seviyesini belirtmekte olup (Yamane, 1967) araştırma için 0.05 kabul edilmiştir. Elde edilen sonuca göre araştırmanın örneklemini 2019-2020 ders yılında Türkiye'de eğitim gören lisans düzeyindeki 813 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcılar, evren içerisinde basit seçkisiz yöntem ile seçilmiştir.

3.3 Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, Kişisel Bilgi Formu, Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği, Siber İnsani Değerler Ölçeği ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu kullanılmıştır.

3.3.1 Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından oluşturulacak bu formda, katılımcıların yaşı, cinsiyeti ve algılanan akademik başarısı hakkında bilgi alınmıştır.

3.3.2 Siber İnsani Değerler Ölçeği

Siber İnsani Değerler Ölçeği, 2015 yılında sosyal medya kullanıcılarının, sanal dünyadaki insani değerlerini ölçmek amacıyla, Kerem Kılıçer, Ahmet Naci Çoklar ve Vildan Özeke tarafından 1,495 sosyal medya kullanıcısının katılımı ile geliştirilmiştir. Katılımcılara Facebook ve Twitter üzerinden ulaşılmıştır. Yapılan analizler sonucu ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0.90, yarıya bölme güvenilirlik katsayısı ise 0.88 olarak bulunmuştur.

Siber İnsani Değerler Ölçeği toplam 25 maddeden oluşmakta, dayanışma, hoşgörü, barışçıl olma, saygı ve doğruluk-dürüstlük olmak üzere beş alt boyutu bulunmaktadır. Ölçekteki maddelerde ters kodlanacak bir ifade yoktur. Katılımcılar en düşük 25, en yüksek 125 puan alırken, yüksek puan alması kişinin sanal ortamdaki insani değerlere önem veren davranışlara sahip olduğunu belirtmektedir (Kılıçer, Çoklar ve Özeke, 2015).

3.3.3 Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği

Psikolojik dayanıklılık düzeylerinin istatistiksel olarak ölçülmesi için yapılan çalışmalar ilk olarak 1993 yılında Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği'nin geliştirilmesiyle başlamıştır. 2003 yılında ise Friborg, Martinussen, Barlaug ve Rosenvinge tarafından beş faktörlü Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık ölçeği geliştirilmiştir. Aynı ölçeğin Türkçeye beş aşamalı yöntemle çevrilmesi Nejat Basım ve Fatih Çetin tarafından 2011 yılında gerçekleştirilmiştir. Çeviri sonrası ilk örnekleme 350 üniversite öğrencisi, ikinci örnekleme ise 262 banka çalışanından oluşan katılımcılara ölçek uygulanmıştır. Ölçek 33 maddeden oluşmaktadır. Katılımcılar cevaplarını beş ayrı kutucuktan birini işaretleyerek belirtmektedir. Elde edilen yüksek veya düşük psikolojik dayanıklılık puanlaması ise serbest bırakılmıştır. Ölçek; yapısal stil, gelecek algısı, sosyal yeterlilik, kendilik algısı, sosyal kaynaklar ve aile uyumu olmak üzere toplamda altı alt boyuttan oluşmaktadır. Uygulanan ölçeğin test-tekrar test güvenilirlik katsayıları, $p < 0,01$ olmak üzere, alt boyutlar için 0,68 ile 0,81 arasında değişkenlik göstermektedir. Toplam Cronbach Alfa katsayısı 0,86 olarak hesaplanırken, geçerlilik bulgularına bakıldığında yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) 0,92 ve Tucker Lewis İndeksi 0,91 olarak hesaplanmıştır. (Basım ve Çetin, 2011).

3.3.4 İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Ölçeęi - Kısa Form

DSM-5 tanı ölçütleri dikkate alınarak, toplamda 58 ülkeden katılan çevrimiçi oyuncudan elde edilen veriler sonucu, Pontes ve Griffiths tarafından 2015 yılında geliştirilmiş, İngilizce dokuz maddeli bir ölçektir. Aynı ölçeęin 'Türkçe' ye uyarlanması ise 2018 yılında Arıcak, Dinç, Yay ve Griffiths tarafından, dört ayrı çalışma grubu kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma gruplarından yaş ortalaması 12 olan 35 kişilik ergen grup, dilsel eşdeğerlilik çalışması için kullanılmıştır. İkinci çalışma grubu ise yine dilsel eşdeğerlilik çalışması için üniversitede İngilizce eğitim gören 33 genç yetışkenden oluşmaktadır. Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması için veri toplanan 455 ortaokul ve üniversite öğrencisinin oluşturduğu katılımcılar ise üçüncü çalışma grubunu oluşturmaktadır. Dördüncü ve son çalışma grubu ise yaş ortalaması 13 olan 64 kişilik öğrenciden oluşup, katılımcılara ölçek iki hafta arayla uygulanarak test-tekrar test güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Yapılan güvenilirlik analizleri sonucunda ölçeęin Guttman test yarı güvenilirlik katsayısı 0,75 ve Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0,82 olarak hesaplanmıştır. Test-tekrar test güvenilirlik katsayısı ise 0,78 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca yapı geçerlilięini ölçmek için yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, madde faktör yükleri 0,39 ve 0,71 arasında deęişmektedir. Ölçekte bulunan dokuz madde katılımcılar tarafından 1 (asla) ile 5 (çok sık) arasında deęişen puan çizelgesine göre cevaplandırılmaktadır. Ölçekte ters kodlanacak madde yoktur. Katılımcıların alabileceęi en düşük puan 9, en yüksek puan ise 45 olmakta, ek olarak en düşük ve en yüksek puan alan katılımcıların oranının hesaplanması sonucu ölçeęin, zemin ve tavan etkisinin olmadığı bulunmuştur. (Arıcak, Dinç, Yay ve Griffiths, 2019).

3.4 Veri Toplama Araçlarının Uygulanması

Yapılacak olan çalışma için ilk olarak Tez Danışmanı, Anabilim Dalı Başkanı ve Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nden Tez Öneri Formu ile onay alınmıştır. Araştırmada kullanılacak olan Siber İnsani Deęerler Ölçeęi, Yetışkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeęi ve İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Ölçeęi-Kısa Formu kullanımı için ise ölçek geliştiricilerinden izin alınmıştır. Ölçekler Türkiye'de çeşitli bölümlerde eğitim gören üniversite öğrencilerine çevrimiçi uygulamalar üzerinden 2020 yılı içerisinde uygulanmıştır. Ölçekler uygulanmadan önce katılımcılara araştırmanın gönüllülük esasına dayandığı, amacı, ölçeklerin nasıl doldurulacağı, cevapların gizli ve sadece araştırma için kullanılacağı bilgisi yazılı olarak ifade edilmiştir. Ölçeklerin uygulama süresinin 10 ile 15

dakika arasında deęişiklik göstereceęi tahmin edilmektedir. Veri toplama işlemleri bittikten sonra, araştırmacı tarafından ölçekler kontrol edilip, eksik verisi olan katılımcılar örneklemden çıkarılmıştır. Elde edilen veriler gerekli analizlerin yapılması için, araştırmacı tarafından SPSS programına girilmiştir.

3.5 Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Katılımcılar yoluyla elde edilen veriler araştırmacı tarafından SPSS Statistics 20,0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. İlk olarak katılımcılardan elde edilen veriler ters kodlanacak maddeler, hatalı veriler düzenlenerek analizler için hazır hale getirilmiştir. Siber insani değerler, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu, yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeęi, yaş, akademik başarı ve cinsiyet deęişkenlerinden elde edilen toplam puanların normal dağılım gösterip göstermedięinin anlaşılması için yapılan analizlerde çarpıklık ve basıklık katsayı puanlarına bakılmıştır. Ayrıca uç deęerler belirlenmiş, 23 deęerin çıkarılması ile 813 üniversite öğrencisi ile analize devam edilmiştir. Elde edilen basıklık ve çarpıklık deęerleri yaş, akademik başarı, cinsiyet, tüm ölçekler ve alt boyutları için -2 ve +2 deęerleri arasında olduğundan dolayı verilerin normal dağılım gösterdiğine karar verilmiştir. Bu nedenle analizlerde parametrik testler kullanılmıştır (George and Mallery, 2013).

Tablo 1. Basıklık Çarpıklık Deęerleri

Deęişken	Çarpıklık(skewness)	Basıklık(kurtosis)
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeęi	,156	-,914
Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeęi	-,246	-,266
Kendilik Algısı Alt boyutu	-,312	-,248
Gelecek Algısı Alt boyutu	-,300	-,353
Yapısal Stil Alt boyutu	-,009	-,557
Sosyal Yeterlilik Alt boyutu	-,386	-,049
Aile Uyumu Alt boyutu	-,429	,154
Sosyal Kaynaklar Alt boyutu	-,596	,209
Siber İnsani Deęerler Ölçeęi	-,125	-,254

Saygı Alt boyutu	-,106	-,363
Doğruluk-Dürüstlük Alt boyutu	-,484	,075
Hoşgörü Alt boyutu	-,283	-,474
Barışçıl Olma Alt boyutu	-,139	-,445
Dayanışma Alt boyutu	-,438	,046
Yaş	,015	-,188
Cinsiyet	,389	-1,853
Akademik Başarı	,138	-,354

Ölçeklerin ve alt boyutlarının iç tutarlılıkları ise Cronbach Alpha katsayısı ile incelenmiştir. Araştırmada kullanılan üç ölçeğin Cronbach Alpha katsayıları 0,81 ile 1,00 arasında olduğu için yüksek güvenilirliğe sahip oldukları sonucuna varılmıştır (Kılıç, 2016).

Tablo 2. Cronbach Alpha Güvenirlik Katsayısı

Ölçekler/Alt boyutlar	Cronbach Alpha Katsayısı	Madde Sayısı
Çevrimiçi Oyun Oynama Toplam	,888	9
Psikolojik Dayanıklılık Toplam	,859	33
Kendilik Algısı Alt boyutu	,671	6
Gelecek Algısı Alt boyutu	,635	4
Yapısal Stil Alt boyutu	,504	4
Sosyal Yeterlilik Alt boyutu	,689	6
Aile Uyumu Alt boyutu	,652	6
Sosyal Kaynaklar Alt boyutu	,682	7
Siber İnsani Değerler Toplam	,870	25
Saygı Alt boyutu	,759	5
Doğruluk-Dürüstlük Alt boyutu	,764	5

Hoşgörü Alt boyutu	,739	4
Barışçıl Olma Alt boyutu	,769	6
Dayanışma Alt boyutu	,813	5

Ölçekler ve alt boyutları için tanımlayıcı istatistiklerden ortalama, standart sapma, minimum, maksimum değerleri incelenmiştir. Siber İnsani Değerler Ölçeği, Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği, Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ve alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakmak amacıyla bağımsız örneklem t testi, yaş ve akademik başarı düzeyleri değişkenleri yönünden farklılaşıp farklılaşmadığını analiz etmek için ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Pearson korelasyon analizi iki ölçek arasındaki ilişki düzeyini belirlemek için kullanılmıştır. Çoklu Regresyon Analizi ise bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni yordama derecesini istatistiksel olarak ölçmek için kullanılmıştır. Elde edilecek sonuçlar anlamlılık düzeyi $p<0,05$ olacak şekilde değerlendirilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın örneklemeden elde edilen verilerin, araştırma soruları doğrultusunda yapılan analiz bulgularına yer verilmiştir.

4.1 Betimsel İstatistiklere Dair Bulgular

Bu bölümde sosyodemografik verilerin betimleyici analizleri ile bu analizlerin frekans, yüzde ve yığılmalı yüzde değerleri belirtilmiştir. Ölçeklerin ve alt boyutlarının katılımcı sayısı, ortalama değerleri ve standart sapma değerleri belirtilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyet değişkeni için frekans ve yüzde değerleri

Cinsiyet	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Yığılmalı Yüzde
Kadın	484	55,3	59,5	59,5
Erkek	329	37,6	40,5	100
Toplam	813	92,9	100	

Tablo 3' deki verilere göre araştırmaya katılan kişi sayısı 813'tür. Katılımcıların 484'ü kadın (%55,3), 329'u (37,6) ise erkek katılımcılardan oluşmaktadır.

Tablo 4. Yaş değişkeni için frekans ve yüzde değerleri

Yaş	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Yığılmalı Yüzde
18-20	165	18,9	20,3	20,3
21-23	523	59,8	64,3	84,6
24-26	125	14,3	15,4	100
Toplam	813	92,9	100	

Tablo 4' de arařtırmaya katılan üniversite öğrencilerinin yaş dağılımına ilişkin frekans ve yüzde değerleri verilmiştir. Buna göre öğrencilerin 165'inin (%18,9) yaşı 18 ile 20 yaş aralığında, 523'ünün (%59,8) 21 ile 23 yaş arasında, 125'inin (%14,3) 24 ile 26 yaş aralığında olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Akademik başarı değişkeni için frekans ve yüzde değerleri

Akademik Başarı	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Yığılmalı Yüzde
Çok iyi	101	11,5	12,4	12,4
İyi	384	43,9	47,2	59,7
Orta	277	31,7	34,1	93,7
Kötü	51	5,8	6,3	100
Toplam	813	92,9	100	

Tablo 5'de arařtırmaya katılan üniversite öğrencilerinin algılanan akademik başarı düzeylerine ilişkin frekans ve yüzde değerleri verilmiştir. Buna göre öğrencilerin 101'inin (%11,5) akademik başarısını çok iyi olarak tanımladığı, 384'ünün (%43,9) iyi olarak tanımladığı, 277'sinin (%31,7) orta olarak tanımladığı, 51'inin (%5,8) kötü olarak tanımladığı görülmektedir.

Tablo 6. Ölçekler ve Alt boyutlarına İlişkin Betimsel Değerlerin Dağılımı

Ölçekler/Alt boyutlar	N	\bar{x}	S
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu	813	20,59	6,601
Psikolojik Dayanıklılık	813	120,86	15,546
Kendilik Algısı Alt boyutu	813	22,18	3,990
Gelecek Algısı Alt boyutu	813	14,38	3,225
Yapısal Stil Alt boyutu	813	13,60	3,179
Sosyal Yeterlilik Alt boyutu	813	22,11	4,063

Aile Uyumu Alt boyutu	813	21,22	4,023
Sosyal Kaynaklar Alt boyutu	813	27,36	4,150
Siber İnsani Değerler	813	85,82	12,048
Saygı Alt boyutu	813	15,46	3,766
Doğruluk-Dürüstlük Alt boyutu	813	18,24	3,460
Hoşgörü Alt boyutu	813	12,98	2,983
Barışçıl Olma Alt boyutu	813	19,43	4,081
Dayanışma Alt boyutu	813	19,71	3,286

Tablo 6'da üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ölçeği ortalama puanı 20,59, yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeğinden aldıkları ortalama puan 120,86, siber insani değerler ölçeğinden aldıkları toplam puan ise 85,82 olarak bulunmuştur. Bu bulgulara göre katılımcıların çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının düşük düzeyde, psikolojik dayanıklılık ve siber insani değerlerinin ise orta düzeyde olduğu söylenebilir.

4.2. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun cinsiyet değişkenine göre değişip değişmediği bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7. Cinsiyete göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan bağımsız örneklem t-testi

Ölçek	Cinsiyet	N	\bar{x}	S	Sd	t	p	d
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu	Kadın	484	17,62	5,186	811	18,015	0,00	-1.305
	Erkek	329	24,95	6,016				

p<0.05

Tablo 7'deki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama ölçeğinden aldıkları puanlar sırasıyla 17,62 ve 24,95'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark görülmüştür [$t(811) = 18,015$, $p = 0,00 < 0,05$, $d = -1.305$]. Erkek katılımcıların ($X = 24,95 \pm 6,016$) çevrimiçi oyun oynama bozukluğu düzeylerinin kadın katılımcılardan ($X = 17,62 \pm 5,186$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun yaş değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8. Yaşa göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek	Yaş	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	η^2	fark
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu	18-20	165	20,27	6,133	Gruplar Arası	352,517	2	176,259	4,095	0,018	0,009	2>3
	21-23	523	21,02	6,725								
	24-26	125	19,21	6,511	Gruplar İçi	35032,088	810	43,249				

p<0.05

Yapılan analiz sonucunda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmıştır [$F(2,810) = 3,095$, $p = 0,018 < 0,05$, $\eta^2 = 0,009$]. Farklılaşmanın hangi yaş düzeyinde olduğunu anlamak amacıyla Games-Howell post hoc testi uygulanmıştır. Teste göre yaşı 21 ile 23 arasında değişen üniversite öğrencilerinin ÇOOB puanları istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yaşı 24-26 yaş arasındaki öğrencilerden daha yüksek bulunmuştur. Diğer yandan yaşları 18-20 arasında değişen öğrenciler ile 21-23 arasında değişen öğrencilerin ÇOOB puanları arasında istatistiksel anlamda farklılık saptanmamıştır.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun algılanan akademik başarı değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 9'da gösterilmiştir.

Tablo 9. Akademik başarıya göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanı için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek	Akademik başarı	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Toplamı	F	p	η^2	fark
ÇOOB	çok iyi	101	18,29	4,712	Gruplar Arası	1397,690	3	465,897	13,201	,000	0,039	4>1
	iyi	384	20,02	6,267								3>1
	orta	277	21,72	7,220	Gruplar İçi	33986,915	809	42,011				2>1
	kötü	51	23,33	6,834								

p<0.05

Üniversite öğrencilerinin akademik başarı değişkenine göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir [$F(3,809)=13,201$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,039$]. Bu farklılaşmanın hangi akademik başarı düzeyinde olduğunu anlamak amacıyla varyans homojenliği ve örneklem sayılarının eşit olmaması sebebiyle Games- Howell post hoc testi uygulanmıştır (Kayri, 2009) Bu teste göre akademik başarısı "kötü" olan öğrencilerin ÇOOB puanları, akademik başarısı "çok iyi" olan öğrencilere göre; akademik başarısı orta olan öğrencilerin ÇOOB puanları, akademik başarısı "çok iyi" olanlara göre; akademik başarısı "iyi" olan öğrencilerin ÇOOB puanları, akademik başarısı "çok iyi" olan öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

4.3. Psikolojik dayanıklılık seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının cinsiyet değişkenine göre değişip değişmediği bağımsız örneklem t-testi ile incelemiştir. Sonuçlar Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10. Cinsiyete göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan bağımsız örneklem t-testi

Ölçek/Alt boyut	Cinsiyet	N	\bar{x}	S	Sd	t	P	d
Psikolojik Dayanıklılık	Kadın	484	121,23	14,969	811	,827	,408	
	Erkek	329	120,31	16,364				
Gelecek Algısı	Kadın	484	14,41	3,225	811	,355	,723	
	Erkek	329	14,33	3,230				
Aile Uyumunu	Kadın	484	21,16	4,216	811	,528	,589	
	Erkek	329	21,31	3,725				
Sosyal Kaynaklar	Kadın	484	27,57	4,130	811	1,696	0,90	
	Erkek	329	27,06	4,157				
Kendilik Algısı	Kadın	484	21,84	3,957	811	2,931	,003	-0.208
	Erkek	329	22,67	3,994				
Yapısal Stil	Kadın	484	13,96	3,151	811	4,007	,000	0.285
	Erkek	329	13,06	3,149				
Sosyal Yeterlilik	Kadın	484	22,28	4,011	811	1,437	,151	
	Erkek	329	21,87	4,132				

p<0.05

Tablo 10'daki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık ölçeğinden aldıkları puanlar 121,23 ve 120,31'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır [$t(811)=,827$, $p=,408>0,05$]. Gelecek algısı alt boyut puanları sırasıyla 14,41 ve 14,33'dür. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır [$t(811) =,355$, $p=,723>0,05$]. Aile uyumu alt boyut puanları sırasıyla 21,16 ve 21,31'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır [$t(811)=,528$, $p=,589>0,05$]. Sosyal kaynaklar alt boyut puanları sırasıyla 27,57 ve 27,06'dır. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar

arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır [$t(811)=1,696$, $p=0,90>0,05$]. Kendilik algısı alt boyut puanları sırasıyla 21,84 ve 22,67'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=2,931$, $p=,003<0,05$, $d=-0.208$]. Erkek üniversite öğrencilerinin kendilik algısı ($X=22,67\pm 3,994$) kadın üniversite öğrencilerinden ($X=21,84\pm 3,957$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Yapısal stil alt boyut puanları sırasıyla 13,96 ve 13,06'dır. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=4,007$, $p=,000<0,05$, $d=0.285$]. Kadın üniversite öğrencilerinin yapısal stili ($X=13,96\pm 3,151$), erkek üniversite öğrencilerinden ($X=13,06\pm 3,149$), istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Sosyal yeterlilik alt boyut puanları sırasıyla 22,28 ve 21,87'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır [$t(811) = 1,437$, $p = ,151>0,05$].

Üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının yaş değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 11'de gösterilmiştir.

Tablo 11. Yaşa göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek/Alt boyut	Yaş	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Psikolojik Dayanıklılık	18-20	165	120,49	15,072	G.A	53,400	2	26,700	,110	,896
	21-23	523	121,05	15,499						
	24-26	125	120,54	16,445	G.İ	196178,049	810	242,195		
Gelecek Algısı	18-20	165	14,87	3,087	G.A	49,025	2	24,512	2,364	,095
	21-23	523	14,25	3,169						
	24-26	125	14,26	3,583	G.İ	8398,532	810	10,369		
Aile Uyumu	18-20	165	21,07	4,002	G.A	7,639	2	3,820	,236	,790

	21-23	523	21,23	3,967					
	24-26	125	21,39	4,299	G.İ	13131,064	810	16,211	
	18-20	165	27,20	4,351					
	21-23	523	27,48	4,120	G.A	20,213	2	10,107	
Sosyal Kaynaklar	24-26	125	27,10	4,017					,586 ,557
	18-20	165	21,89	3,651	G.İ	13963,745	810	17,239	
	21-23	523	22,28	3,964					
	24-26	125	22,12	4,509	G.A	19,994	2	9,997	
Kendilik Algısı	18-20	165	13,39	2,995					,708 ,494
	21-23	523	13,58	3,143	G.İ	12909,787	810	15,938	
	24-26	125	13,94	3,546					
	18-20	165	22,07	4,031	G.A	21,298	2	10,649	
Yapısal Stil	21-23	523	22,22	4,090					1,054 ,349
	24-26	125	21,74	3,998	G.İ	8186,178	810	10,106	
	18-20	165	22,07	4,031					
	21-23	523	22,22	4,090	G.A	23,795	2	11,898	
Sosyal Yeterlilik	24-26	125	21,74	3,998					,720 ,487
	18-20	165	22,07	4,031	G.İ	13380,566	810	16,519	

p< 0.05

Tablo 11'deki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=,110$, $p=,896>0,05$]. Gelecek algısı alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=2,364$, $p=,095>0,05$]. Aile uyumu alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=,236$, $p=,790>0,05$]. Sosyal kaynaklar alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=,586$, $p=,557>0,05$]. Kendilik algısı alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=,708$, $p=,494>0,05$]. Yapısal stil alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel

anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810)=1,054$, $p=,349>0,05$]. Sosyal yeterlilik alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = ,720$, $p=,487> 0,05$].

Üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının akademik başarı değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 12'de gösterilmiştir.

Tablo 12. Akademik başarıya göre psikolojik dayanıklılık puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek/ Alt boyut	A.b	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	η^2	fark
Psikolojik Dayanıklılık	çok iyi	101	127,13	14,092	G.A	28441,907	3	9480,636	45,711	,000	0,14	1>3
	iyi	384	124,29	14,840								1>4
	orta	277	117,07	13,505	2>3							
	kötü	51	103,16	16,277	G.İ	167789,542	809	207,404				2>4
					3>4							
Gelecek Algısı	çok iyi	101	15,59	3,099	G.A	689,654	3	229,885	19,531	,000	0,08	1>3
	iyi	384	14,89	3,105								1>4
	orta	277	13,69	2,793	2>3							
	kötü	51	11,92	4,363	G.İ	7757,903	809	9,589				2>4
					3>4							
Aile Uyumu	çok iyi	101	22,01	3,923	G.A	1068,070	3	356,023	23,861	,000	0,08	1>4
	iyi	384	21,83	3,979								2>3
	orta	277	20,83	3,775	2>4							
	kötü	51	17,22	3,270	G.İ	12070,633	809	14,920				3>4
Sosyal Kaynaklar	çok iyi	101	28,35	4,170	G.A	1414,875	3	471,625	30,356	,000	0,10	1>3
	iyi	384	28,11	4,041								1>4

	orta	277	26,78	3,767						2>3	
	kötü	51	22,92	3,638	G.İ	12569,083	809	15,537		2>4	
										3>4	
	çok iyi	101	23,83	3,326						1>2	
	iyi	384	22,56	3,856	G.A	771,305	3	257,102		1>3	
	orta	277	21,50	3,781					15,778	0,000	0,05
Kendilik Algısı											
	kötü	51	19,71	5,315	G.İ	12158,476	809	15,029		2>3	
										2>4	
										3>4	
	çok iyi	101	16,04	2,949						1>2	
	iyi	384	14,10	2,938	G.A	1407,265	3	469,088		1>3	
	orta	277	12,51	2,856					55,806	,000	0,17
Yapısal Stil											
	kötü	51	10,88	2,732	G.İ	6800,211	809	8,406		2>3	
										2>4	
										3>4	
	çok iyi	101	21,31	4,221						1>2	
	iyi	384	22,79	3,869	G.A	402,970	3	134,323		1>3	
	orta	277	21,77	3,966					7,573	,000	0,03
Sosyal Yeterlilik											
	kötü	51	20,51	4,785	G.İ	13001,391	809	16,071		2>3	

p< 0.05

Tablo12'deki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmıştır [$F(3,809)=45,711$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,14$]. Yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin psikolojik dayanıklılığında daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin psikolojik dayanıklılığında anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin psikolojik dayanıklılığı, akademik başarısını "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Gelecek algısı alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmıştır [$F(3,809)=19,531$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,08$]. Yapılan Games-Howell testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin gelecek algılarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin gelecek algılarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısı "kötü" olan öğrencilerin gelecek algılarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.

Aile uyumu alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=23,861$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,08$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin aile uyumu, akademik başarısını "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin aile uyumu, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin aile uyumu ise okul başarısını "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Sosyal kaynaklar alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=30,356$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,10$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin sosyal kaynakları, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin sosyal kaynakları, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin sosyal kaynakları ise "kötü" akademik başarıya sahip öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Kendilik algısı alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmıştır [$F(3,809)=15,778$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,05$]. Yapılan Games-Howell testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin kendilik algıları, akademik başarısını "iyi", "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere

kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin kendilik algıları, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin kendilik algıları, başarısı "kötü" olan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Yapısal stil alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=55,806$, $p=,000 < 0,05$, $\eta^2=0,17$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin yapısal stili, akademik başarısını "iyi", "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin yapısal stili, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerin yapısal stili, "kötü" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Sosyal yeterlilik alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=7,573$, $p=,000 < 0,05$, $\eta^2=0,03$], yapılan Games-Howell testine göre akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin sosyal yeterliliği, akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur.

4.4. Siber insani değer seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin cinsiyete göre değişip değişmediği bağımsız örneklem t-testi ile incelemiştir. Sonuçlar Tablo 13'de gösterilmiştir.

Tablo 13. Cinsiyete göre siber insani değer puanı ve alt boyutları için yapılan bağımsız örneklem t-testi

Ölçek/Alt boyut	Cinsiyet	N	\bar{x}	S	Sd	t	p	d
Siber İnsani Değerler	Kadın	484	87,80	11,868	811	5,818	,000	0.416
	Erkek	329	82,89	11,727				
Saygı	Kadın	484	15,88	3,741	811	3,907	,000	0.278

	Erkek	329	14,84	3,721				
Doğruluk- Dürüstlük	Kadın	484	18,43	3,342	811	1,901	,061	
	Erkek	329	17,96	3,613				
Hoşgörü	Kadın	484	13,36	2,960	811	4,427	,000	0.319
	Erkek	329	12,42	2,932				
Dayanışma	Kadın	484	20,15	3,265	811	4,721	,000	0.336
	Erkek	329	19,06	3,213				
Barışçıl Olma	Kadın	484	19,99	4,254	811	4,766	,000	0.328
	Erkek	329	18,61	4,143				

$p < 0.05$

Tablo 13'deki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin siber insani değerler ölçeğinden aldıkları puanlar 87,80 ve 82,89'dür. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=5,818$, $p =,000 < 0,05$, $d=0.416$]. Saygı alt boyut puanları sırasıyla 15,88 ve 14,84'dür. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=3,907$, $p =,000 < 0,05$, $d=0.278$]. Doğruluk-dürüstlük alt boyut puanları sırasıyla 18,43 ve 17,96'dır. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmamıştır [$t(811)=1,901$, $p =,061 < 0,05$]. Hoşgörü alt boyut puanları sırasıyla 13,36 ve 12,42'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=4,427$, $p =,000 < 0,05$, $d=0.319$]. Dayanışma alt boyut puanları sırasıyla 20,15 ve 19,06'dır. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811) = 4,721$, $p =,000 < 0,05$, $d=0.336$]. Barışçıl olma alt boyut puanları sırasıyla 19,99 ve 18,61'dir. Yapılan karşılaştırmada kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur [$t(811)=4,766$, $p =,000 < 0,05$, $d=0.328$].

Üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin yaş değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 14'de gösterilmiştir.

Tablo 14. Yaşa göre siber insani değerler puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek	Yaş	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	η^2	fark
Alt boyut	18-20	165	86,59	11,114	G.A	225,455	2	112,727				
	21-23	523	85,43	12,442								
	24-26	125	86,42	11,561								
SiD	18-20	165	15,52	3,723	G.A	18,375	2	9,188				
	21-23	523	15,36	3,808								
	24-26	125	15,78	3,652								
SYG	18-20	165	18,87	3,436	G.A	85,402	2	42,701				
	21-23	523	18,11	3,539								
	24-26	125	17,95	3,056								
DD	18-20	165	12,72	3,162	G.A	24,064	2	12,032				
	21-23	523	12,98	2,937								
	24-26	125	13,30	2,918								
HGR	18-20	165	20,01	3,195	G.A	35,716	2	17,858				
	21-23	523	19,56	3,322								
	24-26	125	19,97	3,235								
DYM	18-20	165	19,47	3,938	G.A	,392	2	,196				
	21-23	523	19,42	4,175								
	24-26	125	19,97	3,235								
BO	18-20	165	19,47	3,938	G.A	,392	2	,196				
	21-23	523	19,42	4,175								
	24-26	125	19,97	3,235								
BO	18-20	165	19,47	3,938	G.A	,392	2	,196				
	21-23	523	19,42	4,175								
	24-26	125	19,97	3,235								

$p < 0.05$

SİD=Siber İnsani Değerler; SYG=Saygı; DD=Doğruluk-Dürüstlük; HGR=Hoşgörü; DYM=Dayanışma; BO=Barışçıl Olma

Tablo 14'deki analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = ,824, p = ,440 > 0,05$]. Saygı alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = ,647, p = ,524 > 0,05$]. Doğruluk-dürüstlük alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(2,810) = 3,591, p = ,028 < 0,05, \eta^2 = 0,008$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre yaşları "18-20" arasında olan öğrencilerin doğruluk- dürüstlük puanları, yaşları "21-23" arasında değişiklik gösteren öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Hoşgörü alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = 1,354, p = ,259 > 0,05$]. Dayanışma alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = 1,656, p = ,191 > 0,05$]. Barışçıl olma alt boyutunun yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır [$F(2,810) = 0,12, p = ,988 > 0,05$].

Üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin akademik başarı değişkenine göre değişip değişmediği tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 15'de gösterilmiştir.

Tablo 15. Akademik başarıya göre siber insani değerler puanı ve alt boyutları için yapılan tek yönlü varyans analizi

Ölçek	A.b	N	\bar{x}	S	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	η^2	fark
SİD	çok iyi	101	87,96	12,553	G.A	6972,291	3	2324,097	16,956	,000	0,06	1>3
	iyi	384	88,07	11,653								1>4
	orta	277	83,27	11,418	2>3							
	kötü	51	78,45	11,944	G.İ	110885,402	809	137,065				2>4

SYG	çok iyi	101	15,66	4,150	G.A	494,965	3	164,988	12,114	,000	0,04	1>4
	iyi	384	16,11	3,649								2>3
	orta	277	14,87	3,508	G.İ	11018,735	809	13,620	3,800	,010	0,01	2>4
	kötü	51	13,31	3,997								2>3
DD	çok iyi	101	18,42	3,945	G.A	135,046	3	45,015	12,396	,000	0,04	1>3
	iyi	384	18,61	3,268								1>4
	orta	277	17,75	3,424	G.İ	9583,183	809	11,846	9,363	,000	0,03	2>3
	kötü	51	17,73	3,742								2>4
HGR	çok iyi	101	13,82	2,744	G.A	323,285	3	107,762	7,650	,000	0,02	1>3
	iyi	384	13,38	2,954								1>4
	orta	277	12,32	2,840	G.İ	6900,316	809	8,529	13148,344	809	16,253	2>3
	kötü	51	11,80	3,400								2>4
DYM	çok iyi	101	20,79	3,011	G.A	317,985	3	105,995	7,650	,000	0,03	1>3
	iyi	384	19,96	3,112								1>4
	orta	277	19,26	3,353	G.İ	8450,664	809	10,446	9,363	,000	0,03	2>3
	kötü	51	18,18	3,825								2>4
BO	çok iyi	101	19,27	3,967	G.A	372,979	3	124,326	7,650	,000	0,02	1>3
	iyi	384	20,01	4,043								1>4
	orta	277	19,06	4,018	G.İ	13148,344	809	16,253	7,650	,000	0,02	2>3
	kötü	51	17,43	4,149								2>4

$p < 0.05$

Tablo15'deki analiz sonuçlarına üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=16,956$, $p=,000 < 0,05$, $\eta^2=0,06$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin siber insani değerleri, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin siber insani değerleri,

akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Saygı alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=12,114$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,04$], yapılan Bonferroni posthoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin, akademik başarısını "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden çevrimiçi ortamda daha saygılı oldukları bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamda saygılı davranışlarının, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.

Doğruluk-dürüstlük alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=3,800$, $p=,010<0,05$, $\eta^2=0,01$], yapılan Bonferroni post hoc testine göre akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamdaki doğruluk-dürüstlük değer odaklı davranışları, akademik başarısını "orta" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Hoşgörü alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=12,396$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,04$], yapılan Games-Howell post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamdaki hoşgörüsü, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamdaki hoşgörüsü, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Dayanışma alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=9,363$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,03$], yapılan Games-Howell post hoc testine göre akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamdaki dayanışması, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Akademik başarısını "iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin çevrimiçi ortamdaki dayanışması, akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Barışçıl olma alt boyutunun algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaştığı saptanmış [$F(3,809)=7,650$, $p=,000<0,05$, $\eta^2=0,02$], yapılan Bonferroni

post hoc testine göre akademik başarısını "iyi" olarak belirten öğrencilerin barışçıl tutumları, akademik başarısını "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

4.5. Üniversite Öğrencilerinin, Siber İnsani Değerler, Psikolojik Dayanıklılık ve Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Araştırmada incelenmek istenen üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıkları, siber insani değerleri ve çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasındaki ikili ilişki Pearson Korelasyon analizi kullanılarak incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre değişkenler ve alt boyutlarına ilişkin korelasyon katsayıları Tablo 16’ da gösterilmiştir.

Tablo 16. Ölçek ve alt boyutları arasındaki ilişkinin incelendiği Pearson korelasyon analizi

	PD	SİD	SYG	DD	HGR	DYM	BO	KA	GA	YS	SY	AU	SK	ÇOOB
PD	1	,389**	,312**	,245**	,229**	,277**	,263**	,749**	,702**	,568**	,610**	,690**	,779**	-,215**
SİD		1	,708**	,610**	,656**	,701**	,737**	,166**	,234**	,346**	,187**	,365**	,315**	-,261**
SYG			1	,216**	,502**	,291**	,383**	,095**	,162**	,265**	,213**	,300**	,249**	-,136**
DD				1	,245**	,378**	,271**	,143**	,182**	,171**	,085**	,221**	,210**	-,141**
HGR					1	,291**	,302**	,089**	,108**	,219**	,134**	,237**	,160**	-,144**
DYM						1	,463**	,086**	,178**	,298**	,030	,296**	,272**	-,258**
BO							1	,147**	,165**	,231**	,161**	,201**	,187**	-,214**
KA								1	,596**	,358**	,363**	,320**	,442**	-,080**
GA									1	,421**	,285**	,325**	,363**	-,173**
YS										1	,074**	,347**	,282**	-,263**
SY											1	,230**	,458**	-,107**
AU												1	,563**	-,126**
SK													1	-,167**
ÇOOB														1

** p<01

PD=Psikolojik Dayanıklılık; SİD=Siber İnsani Değerler; SYG=Saygı; DD=Doğruluk-Dürüstlük; HGR=Hoşgörü; DYM=Dayanışma; BO=Barışçıl Olma; KA=Kendilik Algısı;

GA=Gelecek Algısı; YS=Yapısal Stil; SY=Sosyal Yeterlilik; AU=Aile Uyumu; SK=Sosyal Kaynaklar; ÇOOB=Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu

4.6 Üniversite öğrencilerinin, siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Tablo 16'daki bulgulara göre; siber insani değerler değişkeninin alt boyutları ile psikolojik dayanıklılık değişkeninin alt boyutları arasındaki ilişkiye bakıldığında saygı ile kendilik algısı ($p=,095$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=,162$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=,265$, $p<0,01$), sosyal yeterlilik ($p=,213$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=,300$, $p<0,01$) ve sosyal kaynaklar ($p=,249$, $p<0,01$), arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Doğruluk-dürüstlük değişkeni ile kendilik algısı ($p=,143$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=,182$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=,171$, $p<0,01$), sosyal yeterlilik ($p=,085$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=,221$, $p<0,01$) ve sosyal kaynaklar ($p=,210$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Hoşgörü alt boyutu ile kendilik algısı ($p=,089$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=,108$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=,219$, $p<0,01$), sosyal yeterlilik ($p=,134$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=,237$, $p<0,01$) ve sosyal kaynaklar ($p=,160$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Dayanışma alt boyutu ile kendilik algısı ($p=,086$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=,178$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=,298$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=,296$, $p<0,01$) ve sosyal kaynaklar ($p=,272$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Dayanışma ve sosyal yeterlilik ($p=,030$, $p<0,01$) alt boyutları arasında ise istatistiksel düzeyde anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Barışçıl olma alt boyutu ile kendilik algısı ($p=,147$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=,165$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=,231$, $p<0,01$), sosyal yeterlilik ($p=,161$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=,201$, $p<0,01$), ve sosyal kaynaklar ($p=,187$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

4.7. Üniversite öğrencilerinin, psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Tablo 16'daki bulgulara göre; çevrimiçi oyun oynama bozukluğu değişkeni ile psikolojik dayanıklılık değişkeninin alt boyutları, kendilik algısı ($p=-,080$, $p<0,01$), gelecek algısı ($p=-,173$, $p<0,01$), yapısal stil ($p=-,263$, $p<0,01$), sosyal yeterlilik ($p=-,107$, $p<0,01$), aile uyumu ($p=-,126$, $p<0,01$) ve sosyal kaynaklar ($p=-,167$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

4.8. Üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ile siber insani değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Tablo 16'daki bulgulara göre; çevrimiçi oyun oynama bozukluğu değişkeni ile siber insani değerler değişkeninin alt boyutları, saygı ($p=-,136$, $p<0,01$), doğruluk- dürüstlük ($p=-,141$, $p<0,01$), hoşgörü ($p=-,144$, $p<0,01$), dayanışma ($p=-,258$, $p<0,01$), barışçıl olma ($p=-,214$, $p<0,01$) arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

4.9. Siber insani değerler alt boyut puanları ile psikolojik dayanıklılık alt boyut puanlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarını yordama düzeyine ilişkin çoklu regresyon analizi

Tablo 16' daki değişkenler arası korelasyon katsayıları gözden geçirildiğinde yordayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağıntı problemi bulunmadığı anlaşılmaktadır. Verilerin normal dağılım göstermesi, değişkenler arasında korelasyonel ilişki olmasından dolayı çoklu regresyon analizi yapılmış, analiz sonuçları Tablo 17'de sunulmuştur.

Tablo 17. Siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık ölçeği alt boyutlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarını yordama düzeyine ilişkin çoklu regresyon analizi

Değişken	B	S.h	β	t	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	37,501	2,065		18,162	,000		
Kendilik Algısı	,178	,074	,108	2,416	,016	,085	,080

Gelecek Algısı	-,176	,089	-,086	-1,977	,048	-,070	-,065
Yapısal Stil	-,402	,082	-,194	-4,904	,000	-,171	-,162
Sosyal Yeterlilik	-,112	,064	-,069	-1,750	,081	-,062	-,058
Aile Uyumu	,085	,069	,052	1,232	,218	,043	,041
Sosyal Kaynaklar	-,112	,073	-,070	-1,534	,125	-,054	-,051
Saygı	-,060	,072	,034	-,826	,409	,029	,027
Doğruluk-Dürüstlük	-,037	,070	-,019	-,527	,598	-,019	-,017
Hoşgörü	-,086	,087	-,039	,994	,320	-,035	-,033
Dayanışma	-,277	,083	-,138	-3,340	,001	-,117	-,110
Barışçıl Olma	-,145	,064	-,090	-2,266	,024	-,080	-,075
<hr/>							
R =,358	R ² =,116	F(11,801)	=10,691	p=,000			

KA=Kendilik Algısı; GA=Gelecek Algısı; YS=Yapısal Stil; SY=Sosyal Yeterlilik; AU=Aile Uyumu; SK=Sosyal Kaynaklar; SYG=Saygı; DD=Doğruluk-Dürüstlük; HGR=Hoşgörü; DYM =Dayanışma; BO=Barışçıl Olma

Tablo 17'de görülen çoklu regresyon analizi sonuçlarına göre siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık ölçeği alt boyutları, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanları ile anlamlı ilişki göstermektedir. Tabloda yer alan siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık alt boyut puanlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğundaki toplam varyansın %11'ini açıkladığı görülmektedir [$R = ,358$, $R^2 = ,128$, $p < 0,05$].

Regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin t-testi sonuçları incelendiğinde ise kendilik algısı, yapısal stil, gelecek algısı, barışçıl olma ve dayanışma alt boyutlarının

yordayıcı olduđu gözlenmektedir. Aile uyumu, sosyal yeterlilik, sosyal kaynaklar, doğruluk-dürüslük, hoşgörü ve saygı alt boyutlarının ise yordayıcı olmadığı gözlenmiştir.

Standardize edilmiş regresyon katsayısına (β) göre yordayıcı deęişkenlerin çevrimiçi oyun oynama bozukluđu üzerindeki görelî önem sırası: yapısal stil ($\beta=-,194$), dayanışma ($\beta=-,138$), kendilik algısı ($\beta=,108$), barışçıl olma ($\beta=-,090$) ve gelecek algısı ($\beta=-,086$) şeklindedir.



BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu araştırma birinci bölümde bahsedildiği gibi üniversite öğrencilerinde psikolojik dayanıklılık, siber insani değerler ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Ayrıca bu değişkenlerin yaş, cinsiyet ve akademik başarıya göre farklılaşıp farklılaşmadığı da incelenmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde konuyla bağlantısı olduğu düşünülen kuramsal yaklaşımlar ve önceki araştırmalara yer verilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmanın yönteminden ve veri toplama araçlarından bahsedilmiştir. Dördüncü bölümde araştırma soruları doğrultusunda yapılan analizlerin bulgularına yer verilmiştir. Bu bölümde ise elde edilen bulgular araştırma soruları doğrultusunda sırasıyla tartışılacaktır.

Araştırmanın örnekleminin üniversite öğrencileri seçilmesinin nedenlerini inceleyecek olursak: Literatür incelendiğinde ergenlerin ÇOOB'ye karşı daha savunmasız oldukları bilinirken, çevrimiçi oyunların hızla her yaş grubu için yaygın bir eğlence aracı haline gelmesi, yetişkin popülasyonlarında ÇOOB hakkında bilgi eksikliği bulunması, son yıllarda hem Doğu hem de Batı'da yetişkinlerin sorunlu çevrimiçi oyun oynama semptomlarını ve olumsuz sonuçlarını bildirdikleri gözlenmiştir (Kim vd, 2016). Ülkemizde yapılan bir başka çalışmada ise üniversite öğrencilerinde ÇOOB riski yüksek (%82.58) olarak bulunmuştur (Özen, 2018). Üniversite öğrencilerinin de toplumun önemli bir kısmını oluşturmasından dolayı (Bağçeci ve Kinay, 2013) örneklem olarak seçilmiştir

5.1.Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, cinsiyet, yaş ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Araştırmada çevrimiçi oyun oynama bozukluğundan alınan toplam puanlar arasında erkek ve kadın katılımcılar arasında anlamlı fark görülmüş: erkek katılımcıların çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarının kadın katılımcılara göre anlamlı ölçüde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Wang ve arkadaşları (2016) araştırmalarında 20 kontrol grubu, 20 çevrimiçi oyun oynama bozukluğu olan ve 23 eğlence amaçlı oyun oynayan katılımcıyı karşılaştırmıştır. Araştırmaya göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun erkek katılımcılarda daha yüksek olduğu bulunmuştur. Dong ve arkadaşları (2013) tarafından yapılan bir diğer araştırmada da benzer bir sonuç elde edilmiş, çevrimiçi oyun oynama bozukluğuna sahip

olanların çoğunlukla erkekler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Li ve arkadaşları (2015) tarafından yapılan bir çalışma, Çin'deki erkek ergenlerin %87,4'ünün ve kadın ergenlerin %45,6'sının çevrimiçi oyunlar oynadığını; bununla birlikte çevrimiçi oyun oynama bozukluğuna sahip erkeklerin oranının kadınlara göre anlamlı derecede yüksek olduğunu bulmuştur. Erkek katılımcılarda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun daha fazla görülmesi sosyallik ve başarılı olma motivasyonunun kadın katılımcılara göre daha fazla olması ile açıklanmıştır. Ko ve arkadaşları(2005) tarafından yapılan başka bir çalışmaya göre ise kadınlarda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun daha az olması aileden gelen yönlendirmenin etkisinin fazla olması ile kültürel bir bakış açısıyla açıklanmıştır. Lewis ve Griffiths(2011), kadınların genellikle erkeklerle karşılaştırıldığında daha kısa sürelerde gündelik oyunlar oynadıklarını vurgulamışlardır. Son yıllarda yapılan nicel araştırmalara göre kadın ve erkek oyuncular arasındaki farkın ise eski yıllara kıyasla kapandığı gözlenmiştir. Erkekler için baş etme yöntemi çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun önemli yordayıcısı iken, kadınlar için rekabet daha belirleyici olmuş, kaçınma ise her iki cinsiyette de çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun yordayıcısı olarak gözlenmiştir (Fernandez vd, 2019). Yapılan bazı araştırmalar ise kadın oyuncuların erkek oyunculara kıyasla neden daha az ÇOOB puanlarına sahip olduğu üzerine olmuştur. Hartmann ve meslektaşlarının(2015) yapmış olduğu araştırmanın bulgularına göre kadınların şiddet içeren video oyunlarında empati düzeylerinin yüksek olması nedeniyle daha fazla suçluluk duygusu tecrübe ettikleri, sonrasında alınan keyif azaldığı için çevrimiçi oyunlara sınırlı süre maruz kalmayı tercih ettikleri belirtilmiştir. Bu tür saldırgan oyunların erkek oyunculara agresyonu daha fazla arttırdığı da yapılan araştırmalar ile desteklenmektedir (Tian and Qian, 2014). Bununla birlikte kadın oyuncuların cinsiyet beklentileri ve akran topluluğundan kaynaklandığını iddia ettikleri, çevrimiçi oyunların erkek egemen olarak görülmesi sebebiyle daha az oynama veya daha erken durma eğiliminde oldukları belirtilmiştir (Shen vd, 2016). Ayrıca oyun bağımlılığını tedavi eden klinisyenler, bu sorun için tedavi edilen kadınların erkeklere kıyasla psikopatoloji deneyimlerinde farklılıklar gösterdiği için bu zihinsel bozukluğun kadınlarda fark edilmeyebileceğini bildirmişlerdir. Bununla birlikte, kadınlarda sorunlu ve potansiyel olarak patolojik oyun oynama nadiren ampirik araştırmalarda ele alınmaktadır (Laconi vd, 2016). Sonuç olarak alanyazın incelendiğinde araştırma bulgularını destekler biçimde erkek katılımcılarda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun daha yaygın olduğu gözlenmiştir.

Araştırmada çevrimiçi oyun oynama bozukluğundan alınan toplam puanlar arasında yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılık saptanmış, yaşları 21 ile 23 arasında değişen öğrencilerin ÇOOB puanları, 24-26 yaş arası öğrencilerden daha yüksek bulunmuştur. Yaşları 18-20 arasında değişen öğrenciler ile 21-23 yaşındaki öğrencilerin ÇOOB puanları ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir fark göstermemiştir. Literatür incelendiğinde yaşa göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun farklılaşması ile alakalı farklı görüşler bulunmaktadır. Eğlence Yazılımları Derneği'ne göre, oyuncuların ortalama yaşı 35 ile 44 yaş arasında bulunmuş, sadece ergenlerin oyun oynamakla ilgilendikleri efsanesini ortadan kaldırmıştır (ESA, 2020). Northrup ve Shumway (2014) oyun nüfusunun% 68'inin 18 yaşından büyük olduğunu bulmuşlardır. Hussain ve arkadaşları (2012) ergenlerin bir haftada daha sık oynama eğiliminde olduklarını, yetişkinlerin ise tek bir oyun oturumunda daha uzun süre oynama olasılıklarının yüksek olduğunu bildirmiştir. Ergen erkekler arasındaki oyun süresi de günde ortalama bir ila yarım saat arasında ve haftada 13 saate kadar değişmekte iken, yetişkin erkeklerin ise daha fazla oynayarak, günde 4,68 saat ve haftada 27,76 saat harcama eğiliminde oldukları bulunmuştur. Yeşildal ve arkadaşları(2019) tarafından yapılan araştırmada çevrimiçi oyun oynama düzeyinin yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek için katılımcıları 18-20, 21-23 ve 24-26 yaş aralığında olacak şekilde üç gruba ayırmıştır. Yapılan analiz sonucunda yaş değişkenine göre çevrimiçi oyun oynamanın farklılaşmadığı gözlenmiştir. Lemmens ve arkadaşları(2015) yaşları 13 ve 40 arasında değişen ergen ve yetişkin iki grubu karşılaştırmıştır. Yapılan gizli sınıf analizinden sonra ergenler için %3.8 ve yetişkinler için %5.4'lük bir yaygınlık tahmini elde etmişlerdir. Rehbein ve arkadaşları tarafından(2016) Almanya' da yapılan bir diğer çalışmada 13 ila 18 yaşları arasında değişen 11,003 genç ve daha yaşlı ergenlerin temsili bir örneğinde %1,2'lik bir çevrimiçi oyun oynama bozukluğu yaygınlık oranı gözlenmiştir. Müller ve arkadaşları tarafından yedi Avrupa ülkesini içeren bir başka çalışmada, 12.938 yetişkin oyuncunun arasında internet oyun oynama bozukluğu %5.3'lük bir yaygınlık oranı göstermiştir. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun ergenlerde daha çok görülmesi ise bu dönemin, genç yetişkinliğe geçiş sırasında bağımlılık davranışlarının ortaya çıkması için bir kırılma dönemi temsil etmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Gelişimsel olarak gençler, akran gruplarındaki sosyal deneyimler dizisi yoluyla özerklik ve kimlik oluşturmaya odaklanmıştır. Çoklu ve biraz çelişkili talepleri, gelişimsel ihtiyaçları, kişilerarası çatışmalara ve duygusal sıkıntıya neden olabilmektedir. Bu bağlamda, bağımlılık davranışı akran grubu içinde yeni bir kimlik duygusu geliştirmenin ve duygusal sıkıntıyı hafifletmenin bir aracı olarak ortaya

çıkabilmektedir (Davidson vd, 2015). Bir başka çalışmada ise Wu ve arkadaşları(2018) tarafından çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun Çin yetişkin popülasyonundaki yaygınlığını incelemek amacıyla 1000 yetişkine yönelik anket uygulanmıştır. Bu çalışma, ergenlere benzer şekilde, yetişkin oyuncuların da çevrimiçi oyun oynama bozukluğuna duyarlı olduklarına dair kanıtlar sunmaktadır. Sonuç olarak literatür incelendiğinde çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ergen katılımcılarda daha yüksek oranda görülmüş olsa da yetişkin katılımcılar üzerine yapılan çalışmalara göre bu riskin yetişkin bireylerde de yüksek olduğunu göstermiştir.

Araştırmanın bir diğer bulgusu ise çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun akademik başarı değişkenine göre farklılaştığı üzerine olmuştur. Yapılan analize göre akademik başarısını kötü olarak tanımlayan katılımcıların çevrimiçi oyun oynama ortalama puanları daha yüksek çıkmıştır. Bu sonucu destekleyecek şekilde Anand(2007) tarafından yapılan çalışmaya göre oyun oynama ile akademik başarı arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Shao-I ve arkadaşlarının(2004) yapmış olduğu çalışmaya göre ise öğrenci ödev yapmak veya akademik olarak hazırlanmak yerine oyuna çok fazla dahil olduğu için oyun oynamanın akademik başarıyı negatif yönde etkilediğini bulmuşlardır. Anderson ve Dill (2000) video oyunları ve saldırganlık üzerine çalışmışlar, oyun oynamanın performans üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğunu, aynı zamanda okuldaki problemlerle ve düşük akademik performansla bağlantılı olan daha yüksek düzeyde saldırganlığı tetiklediğini ileri sürmüşlerdir. Gentile ve arkadaşları(2011) ise Singapurlu ergenler arasında patolojik video oyunu kullanımının 2 yıl sonra daha düşük okul notlarını ve daha düşük psikolojik iyi oluşu yordadığını bulmuştur. Benzer şekilde diğer çalışmalarda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun görüldüğü kişilerin akademik başarılarının daha düşük olduğunu bulmuşlardır. (Skoric vd, 2009;Kuss and Griffiths, 2012; Müller vd, 2015; Elinjen vd, 2018). Diğer yandan bir başka çalışmaya göre ise 438 tıp öğrencisi anket doldürmüştür. Cevaplardan elde edilen verilere göre oyun oynayan öğrenciler ile oynamayan öğrencilerin not ortalamalarının farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. (Kurnianingsih vd, 2018). Aynı şekilde Ferguson ve Ceranoğlu(2014) 144 ergende patolojik oyun oynama ve dikkat problemlerinin gelişimini bir yıl boyunca izlemişlerdir. Bir yılın sonunda ise patolojik oyun oynamanın not ortalama(GPA) puanları üzerinde hiçbir etkisi olmadığını bulmuşlardır. Literatürde birbirinden farklı sonuçlar bulunmuş olsa da yapılan araştırmanın sonucunun genel anlamda literatür ile uyduğu görülmüştür.

5.2. Psikolojik dayanıklılık seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Yapılan analiz sonuçlarına göre psikolojik dayanıklılık toplam puanları, aile uyumu, sosyal kaynaklar, sosyal yeterlilik ve gelecek algısı alt boyutları için erkek ve kadın katılımcılar arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Diğer yandan yapısal stil alt boyutu için kadın öğrencilerin erkeklere kıyasla puanı istatistiksel anlamda daha yüksek bulunmuştur. Kendilik algısı alt boyutu için ise erkek öğrencilerin puanları istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksektir. Campbell-Sills, Cohan, Chavira ve Stein (2006) tarafından genç erişkinlerde kişilik, başa çıkma ve psikiyatrik belirtiler ile psikolojik dayanıklılığın ilişkisi üzerine yapılan bir çalışma, dayanıklılıkta erkekler ve kadınlar arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermiştir. Ülkemizde Erdoğan ve arkadaşları(2015) tarafından yapılan bir başka araştırmada ise 596 eğitim ve ilahiyat fakültesi öğrencisinin psikolojik dayanıklılıkları cinsiyet ve fakülte değişkenlerine göre incelenmiştir. Analiz sonucu elde edilen verilere göre ise psikolojik dayanıklılık toplam puanları kadın katılımcılara kıyasla erkek katılımcılarda daha yüksek bulunmuştur. Bununla birlikte, bir başka çalışmada ise İsrail' de meydana gelen savaştan bir yıl sonra 821 ergen ve 870 yetişkinden oluşan katılımcılar üzerinde savaşın uzun vadeli etkisine odaklanılmıştır. Araştırma, kadınların olumsuz sonuçlara karşı daha savunmasız olduğunu, daha fazla travma sonrası stres bozukluğu ve daha az travma sonrası büyüme (sıkıntı kaynaklı olumlu değişim) gösterdiklerini ortaya koymuştur (Kimhi vd, 2010). Bir başka çalışmada ise siyasi şiddete maruz kalan kadın ve erkek katılımcılar incelenmiştir. Bulgulara göre siyasi şiddete maruz kalan kadın ve erkeklerin sosyal desteği farklı şekilde deneyimledikleri, erkek katılımcıların sosyal destekten yüksek memnuniyet duyduğu ve kadınların daha az psikolojik dayanıklılık sergilediği bulunmuştur (Punamaki, 2001). Netuveli ve arkadaşlarının(2008) yapmış oldukları çalışmaya göre tam tersi bir sonuç elde edilmiş ve kadınların psikolojik dayanıklılıkları yüksek bulunmuştur. Ülkemizde Önder ve arkadaşlarının(2018) 404 lise öğrencisinin katılımı ile yaptıkları araştırma sonucuna göre toplam psikolojik dayanıklılık puanı, empati, aile desteği, akran desteği, mücadele azmi alt boyutlarının kadın katılımcılarda daha yüksek olduğu bulunmuştur. Öte yandan, yaşlı yetişkinler için aynı dayanıklılık ölçeğini kullanan on üç çalışmanın sonucuna göre, erkeklerin dayanıklılıkları daha yüksek bulunmuştur. Psikolojik dayanıklılık alt boyutlarından olan kendilik algısını değerlendirmek amacıyla 221 öğrencinin her gün beraber çalışmalarını sağlamıştır. Öğrenciler beş veya altı kişilik öğrenme ekiplerine atanmış olup, her üç ayda bir

üyelerin birbirine yapıcı ve doğru geri bildirimde bulunması sağlanmıştır. Daha sonra kişilerin kendilerini değerlendirmeleri ve takım arkadaşlarının değerlendirmeleri karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucuna göre öğrencilerin kendi liderlik becerilerine ilişkin görüşlerinin, geri bildirim aldıktan sonra azaldığı ve daha fazla geri bildirim yanıt olarak düşmeye devam ettiği bulunmuştur. Başkalarından gelen geri bildirimler, başkalarının puanlarını kendi öz değerlendirmelerimizle karşılaştırmamıza yol açmaktadır. Bu karşılaştırma kendimiz hakkında düşünmeyi ve kendi şişirilmiş görüşlerimizi başkalarının daha gerçekçi değerlendirmeleriyle uyumlu hale getirmek için yeniden düzenlemeyi tetiklemektedir. Ayrıca bu etkinin kadınlar için daha güçlü olduğu, öz farkındalıklarını akran geribildirimi ile daha hızlı bir şekilde hizaladıkları, erkeklerin ise zaman içinde kendilik algılarını rasyonelleştirmeye ve şişirmeye devam ettikleri bulunmuştur (Mayo, 2016). Genel olarak araştırmalar, herhangi bir işte kadınların erkeklerle eşit veya daha iyi performans gösterdiği halde erkeklere kıyasla başarılarını ve yeteneklerini küçümseme eğilimini gösterdiklerini bulmuşlardır (Ratwatte, 2006). Erkeklerin başarılarından kendilerini sorumlu görüp, başarısızlıklarını reddetme eğiliminin (kendine hizmet eden yüklemeye yanlılığı) daha fazla olması ve içinde yaşanan toplumun kadınlara vermiş olduğu mesajlar ile bu eğilimin artış gösterdiği belirtilmiştir (Franzoi vd, 2012). Diğer yandan kadınlar, pozitif uyumlu ilişkiler geliştirme yeteneği ve ahlaki erdem üzerine kendilerini daha yüksek değerlendirme eğiliminde bulunurken, erkeklerin ikna etme, baskınlık, strese dayanma kapasitesi ve üstün zekâlılık konularında kendilerini daha yüksek değerlendirme eğiliminde buldukları da belirlenmiştir. Görev başarısı üzerine kendilik algılarında ise kadın ve erkeklerin benzer değerlendirmelerde buldukları belirlenmiştir. Sonuç olarak kendilik algısındaki cinsiyet farklılıkları, yaşanan kültürdeki geleneksel cinsiyet rolü beklentileri ve önyargıları ile tutarlı bulunmaktadır (Baron vd, 2014). Araştırmanın bir diğer bulgusu ise yapısal stil alt boyutunun kadın katılımcılarda anlamlı düzeyde daha yüksek bulunması olmuştur. Yapısal stil alt boyutu öz disiplin ile yakından ilişkili olup kişilerin belirledikleri hedefler doğrultusunda istikrarlı davranışlar göstermesi olarak tanımlanmaktadır (Çavuşoğlu ve Yalçın, 2018). Sekizinci sınıf 198 öğrencinin katıldığı bir çalışmada elde edilen bulgulara göre ders notları ve genel not ortalaması üzerinden yapılan karşılaştırma sonucunda erkeklere kıyasla kız öğrencilerin öz-disiplini daha yüksek bulunmuştur (Duckworth and Seligman, 2006). Kadınların öz-kontrol puanlarının erkeklere göre daha yüksek çıkması ise erkek çocuklarının uygunsuz davranışlarının, kızların uygunsuz davranışlarına göre ebeveynleri tarafından daha az izlenmesi, fark edilmesi ve düzeltilmesi ile açıklanmıştır. Erkeklere kıyasla daha yakından

denetlenen kızların ise sonuç olarak daha yüksek düzeyde özdenetim geliştirdiği bulunmuştur (Higgins, 2007). Ebeveynlerin ebeveyn görevlerini erkekler ve kadınlar için benzer şekilde yerine getirdiği durumlarda öz kontrol değişimlerinin ise sosyalleşmedeki farklılıkların bir sonucu olduğu belirtilmiştir (Lynsky vd, 2009).

Yapılan analiz sonuçlarından bir diğeri ise üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı üzerine olmuştur. Gooding ve arkadaşları(2012) 26 yaş altı genç yetişkinler ile 64 yaş üzeri yaşlı yetişkinlerin psikolojik dayanıklılık düzeylerini karşılaştırmışlardır. Katılımcılara depresyon, umutsuzluk, genel sağlık ve dayanıklılık anket ölçümleri uygulanmış, yapılan analizlere göre ise yaşlı yetişkin grup, özellikle problem çözme ve duygu düzenleme yeteneği açısından daha dirençli, genç yetişkinler ise sosyal destek alt boyutuna bağlı olarak daha dayanıklı bulunmuştur. Kötü genel sağlık algısı ve düşük enerji seviyelerinin ise yaşa bakılmaksızın düşük psikolojik dayanıklılığa sebep olduğu gözlenmiştir. Nygren ve arkadaşları(2005) yaşları 85 ile 95 arasında değişen 125 katılımcıya Dayanıklılık Ölçeği'ni uygulamıştır. Araştırmanın bulgularına göre ise psikolojik dayanıklılığın yaşla birlikte azalmadığı, yaşlı yetişkinlerin de en az genç yetişkinler kadar dayanıklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışma bulgularını destekleyen bir başka çalışma ise ülkemizde yapılmış, dayanıklılık düzeyi ile katılımcıların yaşları arasında istatistiksel anlamda pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Atik, 2013). Bağımlı bir değişken olarak psikolojik dayanıklılık, risk faktörlerinin niteliği, miktarı, yoğunluğu ile kişilik özellikleri arasındaki etkileşimin bir ürünü olurken, moderatör değişken olarak rolü, stresli olayların uyum üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmaktadır. Yaşlılıkta direnç, duygusal, bilişsel rezervlere bağlı olup, yaşam boyu gelişim yaklaşımının varsayımına göre, dirençliliğin yaşlılıkta düşüştten ziyade artma eğiliminde olduğu, başarılı bir adaptasyona ulaşmak için bir arabulucu görevi gördüğü üzerine olmuştur (Fontes and Neri, 2015). Bir başka çalışmanın bulgularında da 56-77 yaşları arasındaki bireyler daha yüksek direnç seviyeleri ile ilişkilendirilirken, 35-55 yaşındaki bireyler orta derecede direnç göstermiş, 20-35 yaş arasındaki genç yaş grubu ise en düşük direnç düzeyine sahip olmuştur. Bu durum olumsuz yaşamı değiştiren durumlarda yetişkinlerin, onlara yardımcı olabilecek daha iyi başa çıkma yolları geliştirmesiyle açıklanmaktadır. Ayrıca yüksek dayanıklılık, araştırmada hayatlarını kesintiye uğratan sıkıntılar yaşadıklarını belirten katılımcılar arasında daha yüksek bulunmuştur. Olumsuzluklara bu şekilde maruz kalma, başa çıkma stratejileri geliştirmelerini sağlamış ve bir miktar motivasyon geliştirmeyi tetiklemiştir

(Sambu and Mhongo, 2019). Ülkemizde yapılan bir başka çalışmaya göre ise yaş ile psikolojik dayanıklılık arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Aydın ve Egemberdiyeva, 2018). Sonuç olarak farklı bulguların elde edilmesi sebebi ile yaşın dayanıklılık üzerindeki farklı etkilerini incelemek için daha fazla çalışma yapılmasına ihtiyaç vardır (Bennett, 2015).

Analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılık gösterdiği bulunmuştur. Akademik başarısını yüksek olarak tanımlayan üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık ortalama puanları daha yüksek bulunmuştur. Biçen(2019) tarafından yapılan araştırma bu bulguyu desteklemiş, akademik ortalamaları 3,00 üzeri olan üniversite öğrencilerinin almış oldukları dayanıklılık puanları, ortalaması 2,00 ila 2,99 arasında değişen öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Ülkemizde yapılan bir diğer çalışmada ise hemşirelik öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık toplam puanları ile akademik öz yeterlilikleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca kişilerin var olan gündelik işlerini planlama ve organize etme başarısı olarak tanımlanan yapısal stil alt boyutu ve psikolojik dayanıklılık arasında da pozitif yönde anlamlı ilişki gözlenmiştir (Turgut, 2018). Literatürde benzer şekilde bulguların elde edildiği birçok çalışma bulunmaktadır (Dass-Brailsford, 2005; Lee, 2009; Deb and Arora, 2012; Jafri, 2013; Solomon, 2013; Challen vd, 2014). Diğer yandan literatür incelendiğinde akademik başarı ile psikolojik dayanıklılık arasında istatistiksel olarak ilişkinin bulunmadığı çalışmalar da mevcuttur (Sarwar vd, 2010; Elizondo-Omaña vd, 2010). Ancak araştırmanın bulguları diğer birçok çalışmanın bulguları tarafından desteklenmektedir. Akademik başarısı yüksek olan öğrencilerin psikolojik dayanıklılığının yüksek olması ise bu bireylerin, öz saygı, öz yeterlilik ve öz farkındalık değişkenlerinden de daha yüksek puanlar alması ile açıklanmıştır (Coutu, 2002). Özsaygı ve yeterlilik hissinin artması ile beraber öğrenciler derslere aktif katılım sağlamakta, sınıf ortamında bulunmaktan hoşnutluk duymaya başlamaktadır. Bu durum psikolojik dayanıklılığın ve iyi oluş halinin artmasını sağlamaktadır (Sweet, 2019). Psikolojik dayanıklılığın artması ile öğrencilerin bilişsel becerilerinde artış olup, odaklanma ile beraber ders notlarında yükselme görülmektedir. Bu artış beraberinde ebeveynlerin takdir ve desteğini de sağladığı için kişilerin pozitif kendilik algısı gelişimine ve içsel kontrol odağı geliştirmesine katkıda bulunmaktadır. Dolayısıyla psikolojik dayanıklılık ve akademik başarı arasında çift yönlü etkileşim bulunmaktadır (Novotný and Křeménková, 2016).

5.3. Siber insani değer seviyelerine göre üniversite öğrencilerinde, yaş, cinsiyet ve algılanan akademik başarı değişkenleri açısından anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin siber insani değerler ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmuştur. Doğruluk-dürüstlük alt boyut harici saygı, hoşgörü, dayanışma ve barışçıl olma alt boyutlarının tümünde kadın üniversite öğrencilerinin toplam puanları, erkek üniversite öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde Kılıçer ve arkadaşları(2018) da yapmış oldukları araştırma sonucunda kadın katılımcıların siber insani değer puanlarının erkeklerden daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Bu sonuç Metli ve Şirin(2017) tarafından 309 ortaokul öğrencisinin katılımı ile insani değerlerin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını inceleyen çalışması tarafından desteklenmiş, kız öğrencilerin hoşgörü, sorumluluk, barışçıl olma, dürüstlük değerlerinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Kaban tarafından yapılan bir başka çalışmada ise Kocaeli'nde eğitim görmekte olan 160 lise öğrencisinin insani değerler puanları ile kadın ve erkek olmaları arasında herhangi bir fark bulunmamıştır. Küçükali ve Kadan(2018) tarafından yapılan çalışmada ise öğretmen adaylarının cinsiyetlerine göre insani değer düzeyleri incelenmiştir. Araştırmaya göre kadın öğretmen adayları saygı alt boyutunda erkek adaylara göre daha yüksek puanlar almış, diğer yandan dürüstlük, hoşgörü, barışçıl olma ve dostluk alt boyutlarında ise kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Kadınların insani değerler düzeylerinin daha fazla olduğu benzer çalışmalar literatürde mevcuttur (Çalışkur, 2013; İşcan, 2007; Kılınc ve Gündüz, 2017). Yiğit ve Dilmaç tarafından(2011) 633 ortaöğretim öğrencisinin insani değer düzeyleri toplam puanları sorumluluk, dostluk/arkadaşlık, barışçıl olma, dürüstlük alt boyutlarında kız öğrencilerin toplam puanları daha yüksek bulunmuştur. Saygı ve hoşgörü alt boyutları için ise kız ve erkek öğrenciler arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Ülkemizde ortaöğretim öğrencilerinin sosyal medyada algılanan değerlerinde cinsiyetlerine göre farklılıklar olduğu sonucuna varılan araştırmanın bulgularına göre kız öğrencilerin saygı, dostluk, dürüstlük, ilişkiyi sürdürme ve sorumluluk alt boyut puanları erkek öğrencilere göre daha fazla bulunmuştur. Sanal topluluk, narsisizm, bilgilendirilme gibi değerlerin ise erkek öğrencilerde daha yüksek olduğu saptanmıştır (Kara ve Tekin, 2017). Değer araştırmacıları uzun zamandır cinsiyete bağlı değer öncelikleri ile ilgilenmişlerdir. Rokeach (1973), değer önceliklerinde cinsiyet temelli farklılıkların ortaya çıkmasının muhtemel olduğunu, çünkü toplumun

erkekleri ve kadınları farklı toplumsal cinsiyet rolleri oynamaları için sosyalleştirdiğini savunmuştur. Bu argüman, toplumsal cinsiyet temelli psikolojik farklılıkların, erkeklerin ve kadınların sosyalleştikleri toplumsal cinsiyet rollerine uyumlarının bir sonucu olduğunu öne süren sosyal yapısal köken teorisinin temsilcisidir. Evrimsel köken teorisi gibi cinsiyet farklılıklarının biyolojik açıklamaları ileri sürülse de, toplumsal cinsiyetin sosyalleşmenin ürünü olduğu fikri, hem psikologlar hem de sosyologlar tarafından yaygın olarak kabul edilmektedir. Hem toplumsal cinsiyet rolleri hem de insani değerler, erken yaşamda sosyalleşme yoluyla kazanılacak şekilde teorize edildiğinden, Rokeach'ın bunların birbirleriyle ilişkili olduğu argümanı makul görülmektedir (Lyons vd, 2005). Geniş insani değerler yelpazesindeki cinsiyet temelli farklılıkları araştıran çalışmanın bulgularına göre erkeklerin kadınlardan daha materyalist, hazcı, başarı odaklı ve entelektüel yönelimli olduğu, öte yandan kadınların erkeklerden daha çok dini değerleri, kişisel mutluluğu, sevgiyi ve öz saygıyı önemseydiği görülmüştür. Bu bulguyu destekleyip değerlerin cinsiyet değişkenine göre farklılaştığını belirten benzer çalışmalar bulunmaktadır (Struch vd, 2002; Büyükbayraktar vd, 2015; Liu vd, 2020). 979 katılımcı ile gerçekleştirilen bir araştırmada, katılımcılar 1945-65 arası doğanlar ve 1965-79 arası doğanlar olarak iki gruba ayrılmıştır. Çalışma jenerasyon farkı ile beraber insani değerlerdeki değişimi cinsiyet değişkeni açısından incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre 1965 ile 1979 arasında doğan kişilerin başarıya bir önceki jenerasyondan daha fazla değer verdiği bulunmuş, ayrıca kadınların vermiş olduğu değerlerde artış olduğu gözlenmiştir. Bu durum ise kadınların meslek yaşamına daha çok dahil olması ile açıklanabilir (Hewlett, 2002). Her iki cinsiyet için farklılaşabilen değerlere ek olarak, her iki cinsiyet için ortak olarak gözlenen değerlerde araştırmacılar tarafından vurgulanmıştır. Hyland(2003) her iki cinsiyetin de özgürlük, dürüstlük, sağlık, mutluluk ve dünya barışı gibi değerlere önem verdiğine vurgu yapmıştır. Sonuç olarak değişen yaşam koşulları ile birlikte kişisel değerler sisteminin, mevcut ihtiyaçlara uyum sağlamak için değişiklikleri içerisinde barındırması her iki cinsiyet için gerçekleşmektedir.

Araştırmanın bir diğer araştırma sorusu ise yaş değişkenine göre siber insani değerlerin değişip değişmediği üzerine olmuş yapılan analiz sonucunda katılımcıların yaşına göre siber insani değer puanlarının değişmediği bulunmuştur. Sadece doğruluk-dürüstlük alt boyutu için yaşı 18-20 arasında değişen öğrencilerin puanları, 21-23 yaş grubundaki katılımcılara göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Durak ve Sarıtepeci(2019), 222 üniversite öğrencisini 17-20 yaş arası ve 21 yaş üstü olarak iki gruba ayırmıştır. Yapılan

analiz sonucunda ise katılımcıların siber insani değer puanları yaş değişkenine göre farklılaşmamıştır. Yiğit ve Dilmaç (2011) tarafından yapılan çalışmada da yaş değişkenine göre kişilerin insani değerlerinde herhangi bir farklılaşma bulunamamıştır. Kılıçer ve arkadaşları(2018) tarafından yapılan çalışmanın bulgularına göre ise 12-18 yaş arası katılımcıların siber insani değerleri en düşük, yaşları 45 ile 64 yaş arasında farklılaşan katılımcıların ise siber insani değerleri en yüksek çıkmıştır. İnsani değerlerin birbirleri ile karşılıklı ilişkisinden dolayı bir değere atfedilen önemin azalması ile karşıt değere verilen önemin artması tetiklenmektedir. İnsanların karşılaştığı fırsatlar ve kısıtlamalar ile başa çıkma kaynakları ve değerleri etkilenmektedir. Üniversite öğrencilerinin de dahil olduğu erken yetişkinlikte, bilgiyi sorgulama, eleştirel düşünme yaygınlaşırken, iş ve aile hayatını kurma üzerine tahminlerde bulunma ve adımlar atma birincil meseledir. Hem iş hem de aile kurarken başarı talepleri büyüktür. Zorluklar çok olduğu gibi fırsatlarda çok olurken, genç yetişkinlerin cesaretlerini kanıtlamaları beklenir. Bu yaşam koşulları, güvenlik, uygunluk ve gelenek değerleri pahasına başarı ve cesaret değerlerinin peşinde koşmayı gerektirmektedir (Vilar, 2020).Orta yetişkinlikte ise kişiler, korumayı taahhüt ettikleri yerleşik aile, iş ve sosyal ilişkilere yatırım yaparlar. İş ve aile sorumlulukları risk almayı daha kısıtlı hale getirirken, değişim fırsatları daralmaktadır. Bu tür yaşam koşulları güvenlik, uygunluk ve gelenek değerlerine daha fazla vurgu yapmayı diğer yandan teşvik ve başarı değerlerine daha az vurgu yapılmasına neden olmaktadır. Güç, enerji, bilişsel hız, hafıza ve duyuların keskinliği alanlarında değişim ise yaşlılıkta hedonistik değerlerin önemini genel olarak azaltmakta, uyumluluk değerlerinin ise önemli hale gelmesine zemin hazırlamaktadır (Nico, 2019).

Yapılan analizler sonucu elde edilen bir başka bulgu ise üniversite öğrencilerinin siber insani değerlerinin algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşması üzerine olmuştur. Tüm alt boyutlar için akademik başarısını çok iyi veya iyi olarak tanımlayan öğrencilerin ortalama puanları akademik başarısını orta veya kötü olarak tanımlayan öğrencilerden daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Khatun ve Halder(2019) tarafından 800 lise öğrencisinin katılımı ile yapılan araştırmada değerler ve akademik başarının birbiriyle pozitif yönde ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Koscielniak ve Bojanowska(2019) tarafından değerlerin akademik sahtekârlıkla doğrudan ilişkisinin yanı sıra öğrencilerin geçmiş başarılarının (notlar) rolü araştırılmıştır. 219 üniversite öğrencisinin katılımıyla yapılan araştırmanın bulgularına göre uyumluluk gibi sosyal yönelimli insani değerlerin, etik olmayan davranışlarla negatif yönde ilişkili olduğu, hedonizm ve güç gibi

kişisel odaklı değerlerin ise pozitif yönde ilişkili olduğu bulunmuştur. Ek analizler, başarı ve güvenlik değerlerinin akademik dürüstlikle olan ilişkilerinin öğrencilerin akademik performansı (notları) tarafından önemli ölçüde yönetildiğini ortaya koymuştur. Sonuç olarak bahsedilen çalışmaların bulguları bu araştırma ile elde edilen bulguyla benzeşmektedir.

5.4. Üniversite öğrencilerinin, siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Yapılan analiz sonucunda üniversite öğrencilerinin siber insani değer düzeyleri ile psikolojik dayanıklılık düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ağırkan ve Kağan(2017), 3766 üniversite öğrencisinin değer yönelimleri ile dayanıklılıkları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Benzer bir bulgu elde ederek öğrencilerin evrenselcilik, hoşgörü, güvenlik ve başarı gibi değerlerinin psikolojik dayanıklılık düzeyleri üzerinde yordayıcı etkisi olduklarını bulmuşlardır. Gökçe ve Dilmaç(2020) ise ergenlerin umutsuzluk ve insani değerlerinin psikolojik dayanıklılıklarına olan etkisini incelemişlerdir. Ergenlerin sahip olduğu insani değerler arttıkça kişilerin psikolojik dayanıklılıklarının da arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Yeni durumlara karşı açık olup, değişikliklerden heyecan duyma olarak tanımlanabilecek uyarılma değeri bireylerin, yeniliklerden kaçınan bireylerin aksine daha fazla psikolojik dayanıklılığa sahip olduğu bilinmektedir. Bu şekilde kişiler girişimci ve güçlü olma değerleri sayesinde sosyal kaynaklardan yüksek düzeyde faydalanıp psikolojik dayanıklılık düzeylerini arttırabilmektedir (Bolat, 2013). Başarı değerine verilen değer ile beraber kişiler bu değere yönelik hedefler belirleyip, istikrarlı bir şekilde hedefleri doğrultusunda davranabilmektedir. Bunun sonucunda ise kişilerin kendilik algısı olumlu olarak tanımlanabilecek ve herhangi bir tükenmişlik riskine karşı koruyucu faktör olarak işlev görecektir (Gönen ve Ballı, 2020).Sonuç olarak literatürde her ne kadar psikolojik dayanıklılık ile siber insani değerler arasındaki ilişkinin incelendiği çalışma bulunmuyor olsa da insani değerler ile psikolojik dayanıklılık ilişkisinin incelendiği çalışmalar, değerler ile dayanıklılık arasında pozitif yönde korelasyon olduğunu göstermektedir.

5.5. Üniversite öğrencilerinin, psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Araştırma bulgularına göre; çevrimiçi oyun oynama bozukluğu değişkeni ile psikolojik dayanıklılık değişkeni arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Yen ve arkadaşları(2019) 87 internet oyun oynama bozukluğu tanısı almış,

kontrol grubunda ise tanısı bulunmayan 87 genç yetişkin kişiyi incelemişlerdir. Stres, depresyon, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan araştırma bulgularına göre; tanı alan grubun, kontrol grubuna göre daha düşük psikolojik dayanıklılığa, daha yüksek algılanan strese ve depresyona sahip olduğu bulunmuştur. Canale ve arkadaşları(2019) yetişkinlerden oluşan 605 katılımcı ile yapmış olduğu araştırma sonucunda psikolojik dayanıklılık ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğunu bulmuştur. Aşırı oyun oynama uyku sorunları, stres ve ilişkilerin bozulması gibi olumsuz sonuçlarla ilişkilendirildiği için ÇOOB'nin gelişmesinin oyuncular arasında psikolojik sıkıntıya yol açması şaşırtıcı değildir (Kuss and Griffiths, 2012). Psikolojik dayanıklılık ve ÇOOB'nin nedensel açıdan çift yönlü ilişkisi bulunmaktadır. Örneğin yalnız, sosyal açıdan yetersiz ve dayanıklılığı düşük insanlar için çevrimiçi oyunlar, rahatsız edici günlük çevrimdışı etkileşimlere hoş bir alternatif sağlayabilir. Aynı zamanda, aşırı oyun oynama, sosyal sorunlara sebep olurken yaşam doyumunu azaltıp, psikolojik dayanıklılığı azaltabilir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011). Ayrıca şiddet içeren oyunları oynamak kişilerin empati duygularını azaltıp, saldırgan problem çözme stillerinin gelişimini teşvik etmektedir. Azalan empati ve agresif problem çözme becerileri, sağlıklı arkadaşlıkların veya romantik birlikteliklerin sürdürülmesini engelleyebilmektedir. Bu sebepler oyuncuların psikososyal refahını zayıflayıp, psikolojik dayanıklılıklarını olumsuz yönde etkilemektedir(Anderson ve Bushman, 2001). Çevrimiçi oyun oynama ile beraber gerçek yaşam ve sanal yaşam arasında denge sağlayabilmek üzerine hayatımıza yeni bir beceri alanı dahil olmuştur. Bazı kişilerin birtakım biyopsikososyal risk faktörleri sebebi ile de bu dengeyi kurabilmekte sıkıntı yaşaması sonucu psikolojik iyi oluş ve esneklik negatif yönde etkilenmeye başlamıştır (Keskin, 2019). Sonuç olarak yapılan diğer çalışmalarda elde edilen sonucu desteklemektedir.

5.6. Üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ile siber insani değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

Bulgulara göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu değişkeni ile siber insani değerler değişkeninin alt boyutları; saygı, doğruluk-dürüstlük, hoşgörü, dayanışma, barışçıl olma arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ting ve arkadaşları(2019) tarafından yapılan çalışma ise araştırmanın bulgusunu destekleyecek biçimde çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun kişilerdeki düşmanlık, yalnızlık, dayanışmanın aksine sosyal izolasyonu arttırdığı bulunmuştur. Collins ve arkadaşları(2012)

tarafından yapılan bir çalışmada ise çevrimiçi oyun türlerinden biri olan çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynayanların sözlü saldırganlıkta bu türde oyun oynamayan katılımcılara göre daha yüksek puan aldıkları bulunmuştur. Bu durum ise çevrimiçi oyun oynama bozukluğu kriterlerini karşılayan kişilerin önyargılı ve zayıf sosyal becerilere sahip olma olasılığının daha yüksek olduğu, dolayısıyla başkalarının verdiği mesajları yanlış yorumlama eğiliminde olmaları ile açıklanmıştır. Bu durum ise saldırgan söylem ve davranışları arttırarak oyunlar yoluyla siber zorbalık artışına sebep olmaktadır. Wonderly (2008), şiddet içeren oyunların kişinin empatik işleyişini azalttığını savunmaktadır. Sonrasında azalan empatik işleyişin ahlaki açıdan sorunlu olduğunu, şiddet içeren oyunların oyuncunun ahlaki muhakemesini bozup, kişilerin empatik yeteneklerini azalttığını savunmaktadır. Diğer yandan oyuncular oyun içerisindeki düşmanlarına karşı saldırgan bir tutum sergilerken, arkadaşlarına ise yardımsever ve hoşgörülü davranabilmektedir. Gentile ve arkadaşları(2009) tarafından yapılan deneysel araştırmada toplum yanlısı oyunlar oynamak üzere rastgele atanan ABD'li lisans öğrencilerinin başka öğrencilere karşı prososyal davranışlarda buldukları gözlenmiştir. Araştırmacılar arasında online oyunlarda kişilerin davranışlarından sorumlu olup olmadıkları veya oyuncuların gerçek ahlaki duyarlılıklarını oyuna yansıtıp yansıtmadıkları üzerine tartışmalar da mevcuttur. Birçok video oyunu, oyunculara ahlaki seçimler de dahil olmak üzere oyun içinde çok sayıda seçim yapmaya itmekte iken bu seçeneklerin kapsamı oldukça sınırlıdır. Pek çok filozof, eylemlerimiz önceden belirlenmişse, onlardan ahlaki olarak sorumlu tutulamayacağımızı savunmaktadır (Kissel, 2020). Çevrimiçi oyunların, oyuncuların yaptıklarını özgürce seçme yeteneğinden yoksun olduğu belirli dünyaları temsil ettiğini ancak oyuncuların bazı eylemlerinden, özellikle de oyuncunun yapmakta istekli olduğu eylemlerden ahlaki olarak sorumlu tutulabilecekleri önerilmektedir. Ancak video oyunlarında şiddetin ahlaki değerinin tam bir resmini ve ahlaki psikolojimizdeki hayal gücünün rolünü ve sınırlarını daha iyi anlamak istiyorsak, o zaman bazı sanal şiddet eylemlerinin bazı oyuncular için neden önemli olduğunu, kişileri neyin motive ettiğini düşünmemizin daha faydalı olacağı belirtilmektedir (Bartel, 2016).

Oyun içerisindeki dünyalar çeşitli hayali gerçeklikleri temsil eder ve bu hayali gerçekliklerin anlamı zamanla değişmektedir. Bir zamanlar iyi huylu görünen oyunlar şimdi bakıldığında bize son derece saygısız görünebilirken, bir zamanlar saygısız görünen oyunlar ise artık zararsız görünebilir. Belirli bir oyun dünyası belirli bir zamanda var olmaktadır. O

zaman boyunca aynı zamanda sosyal dünya hakkındaki gerçeklere duyarlıdır. Bu nedenle oyun içeriği duruma göre ve zamana göre değerlendirilmelidir (Goerger, 2017). Sonuç olarak kişiler tarafından oynanan oyunlar iyi, kötü veya insani değerleri bozan olarak tanımlamaktan ziyade, önemli olanın oyunların içeriği ve oyuncuların istekli davranışları olduğunu belirtmek faydalı olacaktır.

5.7. Siber insani değerler ölçeği ile psikolojik dayanıklılık ölçeği alt boyut puanlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ölçeği puanlarını yordamakta mıdır?

Yapılan çoklu regresyon analizi sonucuna göre siber insani değerler ile psikolojik dayanıklılık ölçeği alt boyutlarının çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ölçeği puanları ile anlamlı ilişki göstermektedir. Kendilik algısı, gelecek algısı, yapısal stil, dayanışma ve barışçıl olma alt boyutlarının yordayıcı olduğu gözlenmektedir. Sosyal yeterlilik, aile uyumu, sosyal kaynaklar, saygı, doğruluk-dürüstlük ve hoşgörü alt boyutlarının ise yordayıcı olmadığı gözlenmiştir.

Psikolojik dayanıklılık alt boyutlarından olan yapısal stil, kişilerin sahip olduğu güçlü yanları, öz disiplini ve kendilerine yönelik geliştirmiş oldukları güvenlerini tanımlamaktadır (Çetin, 2015). Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre yapısal stil alt boyutundaki her bir birimlik değişim, ÇOOB'yi -,194 puan azaltmaktadır. Yapılan bir diğer çalışmanın bulguları da bu sonucu desteklemiş, 33 genç yetişkinin katılımı ile gerçekleştirilen çalışmaya göre öz kontrol ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında yüksek korelasyon bulunmuştur. Genç yetişkin oyunculara öz kontrol ne kadar düşükse, çevrimiçi oyun bağımlılığı yaşama olasılığının o kadar şiddetli olduğu belirtilmiştir (Safarina and Halimah, 2019). 487 üniversite öğrencisinin katılımı ile gerçekleşen bir başka çalışmanın bulgularına göre ise duygu, davranış ve dürtüleri düzenleme becerisi olarak tanımlanan öz kontrol ile çevrimiçi oyun oynama bozukluğu arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Mills and Allen, 2020). Araştırmalar, kişilerin günlük yaşamda yeterlilik, özerklik ve ilişki kurma gibi ihtiyaçlarının karşılanmaması sonucu yaşamış oldukları hayal kırıklığı veya engellenmenin ÇOOB semptomları ile istatistiksel olarak pozitif anlamda ilişkili olduğunu bulmuştur (Allen and Anderson, 2018). Bu durum ise temel ihtiyaçların karşılanmayıp, deneyimlenen hayal kırıklıkları ile beraber kişilerin öz kontrollerini kaybettiği, bunu telafi için oyunlara yönelik daha güçlü dışsal motivasyonun oluşması ile açıklanmıştır. Oluşan bu güçlü dışsal motivasyon ile de kişilerin ÇOOB semptomlarının şiddeti artmaktadır

(Vansteenkiste and Ryan, 2013). Oyuncuların kendi kendini kontrol edemeyip dürtüsel davranması sonucunda işlevselliklerini bozacak düzeyde çevrimiçi oyun oynamaları hâlihazırda tanı kriterlerinden de olduğu için iki değişken arasında negatif korelasyon bulunması şaşırtıcı değildir (Nazlıgül vd, 2018). Sonuç olarak, literatürde ÇOOB ile öz kontrolü içeren yapısal stil alt boyutu arasında negatif yönde anlamlı ilişkinin varlığını destekleyen benzer çalışmalar (Tangney vd, 2004 ;Mills vd, 2018) bulunmaktadır.

Bir diğer psikolojik dayanıklılık alt boyutlarından olan kendilik algısı da ÇOOB değişkenini anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Kendilik algısındaki bir birimlik değişim, ÇOOB'yi ,108 puan arttırmaktadır. Kendilik algısı bireyin bir bütün olarak kendine karşı olumlu veya olumsuz tutumu olarak tanımlanmakta olup öz farkındalık ile yakından ilişkilidir. Ayrıca kişilerin karakter özellikleri ve yeteneklerini ideal benlikleriyle karşılaştırmaları ile çevrelerinden edindikleri geribildirimlerle benlikleri hakkında geliştirmiş oldukları kanaatleri olarak da tanımlanabilir (Tutar vd, 2009). Karmaşık fiziksel dünyayı dijital olarak taklit eden, kullanıcıların başkalarıyla etkileşime girip, birden çok yeni kimliği test etme fırsatı sunan simülasyon ortamlarında avatar, sanal dünyadaki kişinin benliğinin dijital bir temsili olarak var olmaktadır (Bainbridge, 2007). Araştırmalar oyuncuların çevrimiçi oyunlarda oynamış oldukları avatarların gerçek ve ideal benlik özelliklerinin bir kombinasyonu olduğunu belirtmektedir. Yapılan bir çalışma sonucunda ise oyun oynamak için harcanan zaman ve benlik kavramının önemli ölçüde negatif ilişkili olduğu bulunmuştur(Lee vd, 2012). Popüler video oyunlarının içeriğini analiz eden araştırmalar, oyunlarda kadınların tipik olarak büyük göğüslü ve ince belli idealleştirilmiş seks nesneleri olarak stilize edildiğini, erkek karakterlerin ise gerçekçi olamayacak derecede kaslı olarak tasvir edildiğini bulmuştur (Downs and Smith, 2010). Yapılan bir başka çalışmanın bulgularına göre ise katılımcıların ideal erkek veya kadın bedenini vurgulayan bir oyunu oynadıktan sonra önemli ölçüde daha düşük vücut özsaygısına sahip oldukları bulunmuştur (Barlett and Harris, 2008). Kişilerin kendilik algısı ile yakından ilişkili kavramlardan olan benlik saygısı ve ÇOOB arasında negatif yönde anlamlı ilişkinin olduğu sonucuna ulaşan birçok çalışma yapılmıştır (Beard vd, 2017; Cuda vd, 2019; Laconi vd, 2017; You vd, 2017; Scerri vd, 2019; Sincek vd, 2017). Bu durum ise çevrimiçi oyun oynama bozukluğu ile idealize edilmiş sanal karakterlerle artan düzeyde yüzleşmenin, oyuncuların gerçek benlikleri ve ideal benlik arasında yüksek tutarsızlıklara yol açması ile açıklanmıştır (Klimmt vd, 2009). Diğer taraftan bu iki değişken arasında negatif yönde ilişkinin olmadığını gösteren çalışmalar

da mevcuttur. (Baysak vd, 2018; Colder vd, 2017). Yakın zamanda yayınlanan başka bir çalışma da hiper idealize edilmiş karakter bedenlerine sahip video oyunlarının, kadınlar arasında beden imajı tatmini ve tutumları üzerinde olumlu etkisi olduğu bulunmuştur. (Mathews vd, 2016). Araştırma bulgularının kendilik algısı ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğunu olumlu yordaması ise katılımcıların ÇOOB puanlarının orta seviyede olması ile açıklanabilir. Oyuncuların sanal bir ortamda avaturlarıyla, sorunlu duygusal durumlarla başa çıkma yöntemlerine yardımcı olacak başa çıkma stratejilerini öğrenerek, duygusal işlevselliklerini geliştirebilecekleri bilinmektedir. Bu durum sorunlu veya bağımlı oyuncular için geçerli değildir (Villani vd, 2018).

Bu araştırmanın bulgularına göre katılımcıların ÇOOB puanlarını olumsuz yönde yordayan bir diğer değişken ise gelecek algısı alt boyutu olmuştur. Gelecek algısı kişilerin yakın veya uzak bir zaman dilimi içerisinde hedeflerine ulaşmak için bugünde yapmış olduğu davranışlarına olan etki olarak tanımlanabilir. Gelecek algısının öznel bir yapısı olduğu için kişiden kişiye değişiklikler görülmektedir. Bazı kişiler uzun vadeli hedefler belirlemeye yatkınken, bazı kişilerin hedefleri ise yakın zamanı kapsayacak şekilde düzenlenmektedir. Yapılan araştırmalar uzun gelecek algısına sahip bireylerin hem hedeflerine vermiş oldukları değerin arttığı hem de daha motive oldukları için başarı oranlarının yükseldiği belirtilmiştir (Avcı ve Erden, 2010). Yapılan araştırmalar ise ÇOOB semptomları gösteren kişilerin harcadıkları zamanı uygun şekilde kontrol edememesi sebebiyle ilişkisel ve mesleki hedeflerinden ödün verdiğini belirtmektedir. Riskli zaman kontrolü, oyun oynama bozukluğundan muzdarip hastalarla ilgilenen klinisyenler tarafından da sıklıkla karşılaşılmaktadır (Nuyens vd, 2020). Geleceğe yönelik planlamanın azalması ise dürtüsellik ile ilişkilendirilmiştir (Bakhshani, 2014). Yapılan araştırmalar sonucunda ise ÇOOB semptomları ile dürtüsellik arasında iyi bilinen bir ilişki olduğu belirtilmektedir (Ryu vd, 2018). Ayrıca nörobilişsel işlevleri değerlendiren çalışmalar, ÇOOB'de dürtüsellik kumar bozukluğu gibi diğer davranışsal bağımlılıklara göre daha belirgin olduğunu ileri sürmüştür (Choi vd, 2014). Bu durum ise dürtüsellik dikkat ve yürütücü işlevlerdeki nöropsikolojik bozuklukların bir sonucu olarak ortaya çıkması ile açıklanmıştır. Ayrıca nedensel ilişkiler net olarak tanımlanamamakla birlikte, ÇOOB'nin klinik özelliklerinin beyindeki yapısal anormalliklerle ilişkili olabileceği ileri sürülmektedir. Oyun bağımlılığını ele alan bazı çalışmalar, ön singulat korteks (ACC), tamamlayıcı motor alan (SMA), prefrontal ve parietal korteksler gibi yönetici kontrol ile ilişkili olduğu bilinen beyin

bölgelerinde yapısal anormallikler tanımlamış, bu nedenle ÇOOB yönetici kontrolde bozulmalarla ilişkilendirilmiştir. Bu durumda oyuncuların uzun vadeli hedefler belirlemesini güçleştirmektedir (Şalvarlı and Griffiths, 2018).

Araştırmanın bulgularına göre siber insani değer alt boyutlarından olan barışçıl olma ve dayanışma alt boyutları da ÇOOB'yi negatif yönde yordayan değişkenlerdendir. Barışçıl olma kayıp veya kazanç, başarı veya başarısızlık, acı veya zevkten bağımsız olarak her durumda sakinliği sürdürebilme yeteneği olarak tanımlanabilir. Barışçıl olma başkalarıyla çatışmaya yaklaşmanın bir yolu olup, diğerlerine ve kendimize adil davranmaktır. Barışçıl olma değeri ile ilişkili dikkat, sakinlik, memnuniyet, haysiyet, disiplin, eşitlik, sadakat, minnettarlık, mutluluk, uyum, tevazu, iç sessizlik, iyimserlik, sabır, memnuniyet gibi bir dizi değer bulunmaktadır (Arweck and Nesbitt, 2008). Dürtüselliğin oyuncularda öz kontrol düzeylerini düşürerek oyun içerisinde diğer kişilere karşı yapılan agresif davranışları arttırdığı bilinmektedir. Kişinin işlevselliğini bozan düzeyde oyun oynaması günbegün saldırganlığın artmasına neden olmakta, bu durumda araştırmanın bulgularını destekler biçimde siber ortamdaki barışçıl davranışların azalmasına sebep olmaktadır (Teng vd, 2014). Ayrıca çevrimiçi oyunlarda barışçıl ortamı bozacak düzeyde gözdağı, manipülasyon ve tehditler, oyuncularda travma ve strese bağlı zihinsel bozuklukların gelişmesine sebep olmaktadır (Makarova and Makarova, 2019). Çevrimiçi ortamdaki bu gibi durumlar ise anonimliğin neden olduğu bireyselleşme ile kendini gözlemlemenin veya öz farkındalığın azalması, sosyal değerlendirmeye yönelik endişenin en aza indirilmesi ve suçluluk temelli kontrollerin zayıflaması ile açıklanmaktadır (Yen vd, 2011). İnsanların birbirlerine destek olması olarak kısaca tanımlanabilecek dayanışma alt boyutu da, oyun oynama bozukluğunun kişilerde empati duygusunu azaltıp, antisosyal davranışları tetiklemesi sebebiyle negatif yönde etkilenmektedir (Dang vd, 2007). Ek olarak her ne kadar servis sağlayıcıları tarafından engellenmeye çalışılsa da gündelik yaşamda olduğu gibi, bazı oyuncular haksız avantaj elde etmek için belirlenmiş kuralları atlatmaya yönelebilmektedir. Hileciler sanal ortama iyi bir şekilde yerleşmiş olup, büyük ölçüde adil oyunculardan ayırt edilememektedirler. Çevrimiçi oyunlarda yapılan etik olmayan davranışların ise adeta bir enfeksiyon gibi kişiden kişiye yayıldığı gözlenmiştir. Bu durum adil oyun oynayan kişiler tarafından hoş karşılanmamakta, dayanışma temelli bir oyun ortamının korunmasını ise olumsuz şekilde etkileyebilmektedir (Blackburn vd,2014). Ayrıca ÇOOB semptomları gösteren kişilerin olası zararları algılamak için semptom taşımayan kişilere göre daha az çaba sarf ettikleri bilinmektedir. Bu durumda

hem karşı tarafa verilecek hem de kendi psikolojik iyi oluş hallerini azaltabilecek durumların sürekli hale gelmesine sebep olmaktadır (Dong vd, 2013).

Araştırmanın bulgularına göre sosyal kaynaklar, aile uyumu ve sosyal yeterlilik alt boyutlarının ÇOOB puanlarını yordamadığı bulunmuştur. Alanyazın incelendiğinde ise tam tersi bulguların elde edildiği çalışmalar bulunmaktadır. Zhang ve meslektaşları(2019) tarafından yapılan araştırmanın bulgularına göre sosyal destek ile ÇOOB arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sosyal kaynaklar, kişinin mevcut kişilerarası iletişiminin sağlam bir göstergesidir. Kişinin özellikle ebeveynlerinden, sosyal çevresinden, arkadaşlarından ve diğer önemli kişilerden gelen duygusal, bilgilendirici ve pratik yardımları ifade etmektedir. Sosyal yeterlilik ise kişinin ilgilenildiği algısı olup, bir ilişki ve aidiyet duygusu geliştirebilmesidir (Tian vd, 2016). Bir diğer beş yıllık uzunlamasına yapılan araştırmanın bulgularına göre de okul bağlamında sosyal desteğin ergenlerin ÇOOB semptomları ile negatif ilişkili olduğu bulunmuştur (Rehbein and Baier, 2013). Benzer şekilde sosyal desteğin ÇOOB için koruyucu faktör olduğunu gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Yu vd, 2009; Yu vd, 2018). Diğer yandan sosyal destek ile ÇOOB arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişkinin saptanmadığı çalışmalar da mevcuttur. Olası nedenlerden biri olarak ise sosyal desteğin ÇOOB semptomları üzerindeki etkisinin aslında hayat amacı gibi değişkenler üzerinden aracılık etmesi olarak açıklanmıştır. Bir diğer olası neden ise bazı bireylerin oyun yoluyla çevrimiçi ilişkiler geliştirebilmeleri ve çevrimiçi arkadaşlarından destek almaları olarak belirtilmektedir. Dolayısıyla bu kişilerin gündelik yaşamlarındaki sosyal desteklerinin olup olmaması ÇOOB semptomları üzerinde anlamlı bir farklılaşmaya neden olmayabilmektedir (Zhang vd, 2019). Ayrıca oyuncuların, oyun içi sosyal desteği gerçek dünya desteğiyle benzer kalitede algıladıklarını gösteren çalışmalarda bu bulguyu desteklemektedir (Trepte vd, 2012).

ALTINCI BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu araştırmada üniversite öğrencilerindeki siber insani değerler, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğu düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Ayrıca araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin cinsiyetlerinin, yaşlarının ve algılanan akademik başarılarının, siber insani değerler, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığı incelenmiştir.

1. Yapılan bağımsız örneklem t-testi analiz sonucuna göre üniversite öğrencilerinin cinsiyetlerine göre internet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan toplam puanlar arasında istatistiksel düzeyde farklılaşma olduğu gözlenmiştir. Erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanları kadın öğrencilere göre anlamlı ölçüde yüksek bulunmuştur.

2. Yapılan tek yönlü varyans analizi sonucuna göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğundan alınan toplam puanların katılımcıların yaşına göre farklılaştığı bulunmuştur. Yapılan post hoc analizine göre yaşları 21 ile 23 arasında değişen üniversite öğrencilerinin ÇOOB puanları, yaşları 24-26 yaş arasındaki öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

3. Katılımcıların algılanan akademik başarılarına göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanlarının farklılaşıp farklılaşmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiş ve farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan post-hoc analiz sonucuna göre akademik başarısı "kötü", "orta" ve "iyi" olan öğrencilerin ÇOOB puanları, akademik başarısı "çok iyi" olan öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur.

4. Yapılan bağımsız örneklem t-testi analiz sonuçlarına göre psikolojik dayanıklılık toplam puanları, alt boyutlardan aile uyumu, sosyal kaynaklar, sosyal yeterlilik ve gelecek algısı alt boyutları için kadın ve erkek üniversite öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Kendilik algısı alt boyutu için erkek üniversite öğrencilerinin puanları istatistiksel olarak daha yüksek bulunurken, yapısal stil alt boyutu için ise kadın öğrencilerin puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

5. Yapılan tek yönlü varyans analizi sonucunda üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının yaş değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılaşmadığı saptanmıştır.

6. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların psikolojik dayanıklılık puanlarının algılanan akademik başarı değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılık gösterdiği bulunmuştur. Akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan katılımcıların psikolojik dayanıklılık ortalama puanları akademik başarısını "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin psikolojik dayanıklılığından daha yüksek bulunmuştur.

7. Araştırmanın bulgularına göre katılımcıların siber insani değer puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaştığı bulunmuştur. Saygı, hoşgörü, dayanışma ve barışçıl olma alt boyutları için kadın katılımcıların toplam puanları, erkek üniversite öğrencilerinden daha yüksek bulunmuştur.

8. Katılımcıların siber insani değer puanlarının ise yaş değişkenine göre farklılaşmadığı bulunmuştur.

9. Yapılan analiz sonucunda katılımcıların siber insani değer puanlarının algılanan akademik başarı değişkenine göre farklılaştığı bulunmuştur. Akademik başarısını "çok iyi" olarak tanımlayan öğrencilerin siber insani değer odaklı davranışları "orta" ve "kötü" olarak tanımlayan öğrencilerin puanlarından daha yüksek olduğu saptanmıştır.

10. Araştırma bulgularına göre üniversite öğrencilerinin siber insani değer puanları ile psikolojik dayanıklılık puanları arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

11. Bulgulara göre katılımcıların çevrimiçi oyun oynama bozukluğu puanları ile psikolojik dayanıklılık puanları arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

12. Yapılan analiz sonucuna göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğu değişkeni ile siber insani değerler değişkeninin alt boyutları; saygı, doğruluk- dürüstlük, hoşgörü, dayanışma, barışçıl olma arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

13. Yapılan regresyon analizi sonuçları incelendiğinde ise kendilik algısı, gelecek algısı, yapısal stil, barışçıl olma ve dayanışma alt boyutlarının çevrimiçi oyun oynama

bozukluğunu yordadığı bulunmuştur. Sosyal yeterlilik, aile uyumu, sosyal kaynaklar, saygı, doğruluk-dürüstlük ve hoşgörü alt boyutlarının ise yordayıcı olmadığı gözlenmiştir.

6.2. Öneriler

1. Bu çalışmada siber insani değerler, psikolojik dayanıklılık ve çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun birbirleri ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Literatür incelendiğinde bu üç değişken arasında ilişkiyi inceleyen başka bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu sebeple bu üç değişkenin arasındaki ilişkinin araştırıldığı farklı örneklem ve daha çok katılımcı ile yeni çalışmalar yapılabilir. Bu şekilde bulguların güvenilirliğinin artması sağlanabilir.

2. Araştırmalarda kullanılan ilişkisel analizler, değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkisi hakkında hiçbir zaman bilgi vermemektedir. İkili değişkenler arasında karşılıklı bir etkileşim olup, her zaman bir başka değişkenin de etkisi olacağı için farklı desende çalışmaların yapılması gerekliliği doğmaktadır. Bu şekilde uygulanabilecek koruyucu tedaviler hakkında (Şimşek ve Yılmaz, 2020) öneride bulunmak kolaylaşacaktır. Özellikle siber insani değerler ile farklı yaş grupları, deneysel araştırma veya karma desenli araştırmalar yapılarak, siber insani değerleri yordadığı düşünülen değişkenler ile neden-sonuç ilişkisinin daha ayrıntılı incelendiği çalışmalar yapılabilir.

3. Siber zorbalık riskini en aza indirebilmek amacıyla saygı, hoşgörü gibi değerlerimizin sadece günlük yaşantımız için değil, sanal ortamlarda da geçerli olduğu üzerine farkındalığı arttırmak amacıyla psikolojik dayanıklılık ve siber insani değerler odaklı eğitimlerin artırılması sağlanabilir.

4. Oyuncular çevrimiçi oyun oynamayı stres azaltan bir aktivite olarak tanımlamaktadır. Ancak bu stresi azaltma diğer tüm stres giderici aktiviteleri ihmal ederek gerçekleşmektedir. Dolayısıyla oyuncuların ruh hallerini yükseltmek için günlük rutinlerine düzenli egzersiz, derin nefes alma gibi sağlıklı başa çıkma stratejilerini de (Amin vd, 2020) dahil etmesi faydalı olabilir.

5. Olumsuz sonuçların farkında olmalarına rağmen, yetişkin oyuncular sorunlu oyun modellerine devam etme eğilimindedir. Bu nedenle, aşırı çevrimiçi oyun oynamanın olumsuz sonuçlarına ilişkin halk eğitimi tek başına yeterli bir önleme stratejisi olmayabilir. Dolayısıyla ruh hali yönetimini ve başa çıkma esnekliğini teşvik eden telefon uygulamaları (Ameringen vd, 2017), üniversite öğrencilerinde ÇOOB riskini azaltmak için geliştirilebilir.

6. Araştırmanın bulgularına göre yapısal stil alt boyutundaki bir birimlik değişim ÇOOB puanını düşürmektedir. Dolayısıyla oyuncuların günlük aktivitelerini, yapılması gereken görevler, sosyalleşme zamanı ve yeterli boş zamanla dengeleyen bir program yapmaları öz disiplini geliştirmek adına faydalı olabilir. Öz denetimi geliştirmenin bir diğer olası yolu da farkındalık (mindfulness) temelli müdahaleler olarak bilinmektedir (Deplus vd, 2016). Dolayısıyla bu müdahalelerin terapi sürecinde etkin kullanımı ile oyuncuların günlük faaliyetlerine olan dikkatleri artırılarak ÇOOB semptomlarında azalma sağlanabilir.

7. Literatür incelendiğinde çevrimiçi oyun oynama bozukluğu konusunda yapılan çalışmaların kavramsallaştırılması ve metodolojik sorunları nedeniyle oyun bağımlılığının yaygınlığı konusunda bir fikir birliği bulunmaması, farklı bağımlılık kriterlerine dayalı ölçeklerin kullanımı, oyunların oynanması için kullanılan konsol, bilgisayar, cep telefonu veya tablet oyunları ayırımının bulunmaması, oyun türlerinin dikkate alınmaması ve bazı araştırmalarda çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun, problemlili oyun kullanımı başlığı altında kavramsallaştırılması gibi literatürde fikir birliğini zorlaştıracak araştırmalar bulunmaktadır (Fernandez vd, 2019). Konu ele alınırken bu durumlara dikkat edilebilir.

8. Kendilik algısı ile yakından ilişkili olan öz saygının artması temel bir insani ihtiyaç olarak bilinmektedir (Grawe, 2004).ÇOOB semptomları gösteren oyuncuların öz değeri, oyun koşullu artış göstermekte bu durumda daha düşük genel kendilik algısına sebep olmaktadır (Beard vd, 2017). Terapötik yaklaşımların benlik saygısının artırılmasını dikkate almasının semptomların azalmasında faydalı olacağı söylenebilir. Bu nedenle, bireylerin yeni boş zaman aktiviteleri keşfetmeye veya eski aktiviteleri yeniden başlatıp üretken olmaya yatırım yapması önemlidir. Boyama, bahçivancılık, bulmaca gibi anlamlı ve tatmin edici faaliyetlere keşif ve katılım teşvik edilmelidir (Amin vd, 2020).

9. Üniversite öğrencileri ile yapılan bir diğer nitel araştırmanın bulgularına göre öğrencilerin en sık sahte hesap açıp, arkadaşlarının özel konuşma ve utandırıcı kişisel bilgileri ile dalga geçtikleri belirlenmiştir. Kişilerin hesaplarını ele geçirip buradan kendi siyasi görüşlerini destekleyecek mesajlar attıkları, özellikle erkek öğrencilerin karşı cinse cinsel içerikli mesajlar yolladıklarını, reddedildiklerinde ise tehdit mesajları attıklarını ifade etmişlerdir. Kız öğrencilerin ise sevgililerine, aldatma ihtimallerini denemek amacıyla cinsel içerikli mesaj yolladıkları belirlenmiştir (Alkayut, 2017). Bu gibi siber ortamda barışçıl olma ve dayanışma ortamını engelleyen davranışları azaltabilmek adına bu alan üzerine çalışan

eđitimcilerin, geleneksel dđnya kavramlarını siber alana aktarırken dikkatli olunması ve her zaman uygunluđunun sorgulanması gerektiđi öđrencilere detaylı Őekilde anlatılabilir. Bu eđitimler sadece teknolojiyi deđil, onunla iliŐkili deđerleri de öđreterek teŐvik edilebilir (Inversini, 2020). Toplumların interneti devlet veya kđltürel sınırlarla çevrili bir Őey olarak deđil, insanlıđın ortak iyiliđi olarak içselleŐtirmesi için devlet kurumları, üniversiteler, aileler ve adli kurumların eŐgüdümlü hareket etmesi üzerine iŐbirlikleri arttırılabilir.



KAYNAKÇA

- Ađırkan, M. ve Kađan, M. (2017). Üniserte öđrencilerinin deđer yönelimleri ile psikolojik dayanıklılık düzeyleri arasındaki iliřki. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 19(3), 225-245. doi: 10.17556/erziefd.335063
- Akça, E., B. ve Sayımer, İ. (2017). Siber zorbalık kavramı, türleri ve iliřkili olduđu faktörler: mevcut arařtırmalar üzerinden bir deđerlendirme. *Online Academic Journal of Information Technology*,8(30), 1-20. doi: 10.5824/1309- 1581.2017.5.001.x
- Alibekirođlu, P., B., Akbař, T., Ateř, F. ve Kırdök, O. (2018). Üniserte öđrencilerinde yařam doyumunu ile psikolojik sađlamlık arasındaki iliřkide öz anlayıřın aracı etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(2), 1-17. <https://dergipark.org.tr/cusosbil/issue/39773/471215>
- Allen, J. J. and Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and wellbeing. *Computers in Human Behavior*, 84, 220–229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>
- Allen, J., J., Anderson, C., A. and Bushman, B., J. (2018). The general ađresion model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80. <http://dx.doi.org/doi:10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Alshawareb, I., J. and Alnasraween, M., S. (2019). Cyber bullying through social media among basic stage students at directorate of education of the university district/capital governorate. *International Education Studies*, 13(1), 104-110. doi:10.5539/ies.v13n1p104
- Altunay, E. ve Yalçınkaya, M. (2011). Öğretmen adaylarının bilgi toplumunda deđerlere iliřkin görüşlerinin bazı deđerřişkenler ađısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 17(1), 5-28.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders-text revision*. (5th edition.). DC: American Psychiatric Publishing.

- American Psychological Association. (2015). *Psychotherapy: understanding group therapy*.<https://www.apa.org/helpcenter/group-therapy> (16.01.2020).
- Ameringen, M., V., Turna, J., Khalesi, Z., Pullia, K. and Patterson, B. (2017). There is an app for that! the current state of mobile applications (apps) for DSM-5 obsessive-compulsive disorder, posttraumatic stress disorder, anxiety and mood disorders. *Depress Anxiety* , 34(6), 526-539. doi: 10.1002/da.22657
- Amin, K. ,P., Griffiths, M., D. and Dsouza, D., D. (2020). Online gaming during the covid-19 pandemic in india: strategies for work-life balance. *International Journal of Mental Health and Addiciton*, <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00358-1>
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 552-559. doi: 10.1089/cpb.2007.9991
- Anderson, C. A., and Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C., A. and Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. doi: 10.1037//O022-3514.78.4.772
- Anderson, C., A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., and Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136,151-173. doi:10.1037/a0018251 .
- Andiç, S. (2019). *Ergenlik dönemi internet oyun oynama bozukluğu:ailesel ve bireysel değişkenler temelinde bir modelleme*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). Dijital oyun sektörü raporu. http://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html. (15.09.2019).

- Ardıç, E. (2019). Çevrim içi oyun tehditlerine karşı çözüm önerileri: mavi balina oyunu. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 3(1), 57-75.
- Arıca, O.T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths M., D. (2019). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÇ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(1), <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.1.0027>
- Arweck, E. and E., Nesbitt, (2008). Peace and non-violence: sathya sai education in human values in british school. *Journal of Peace Education*,5(1), 17-32.
- Aslan, E. (2018). *Üniversite öğrencilerinde psikolojik sağlamlık düzeyinin kişinin mizaç özellikleri, çocukluk dönemi travma durumları, ebeveyn tutumları ve demografik özelliklerine göre incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yakınođu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Atık, E. L. (2013). *Liseli ergenlerde bağlanma stilleri ve psikolojik sağlamlık düzeyleri arasındaki ilişkide öz-yansıtma ve içgörünün rolü*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilim Üniversitesi, İstanbul.
- Atrey, S., H., Sharma, D., K., Lakra, S., Sharma, A., K. and Prasad, T., V. (2009). Impact of computer ethics in 21st century. *Institute of Management&Technology*, 1-4. https://www.researchgate.net/publication/316618956_Impact_of_Computer_Ethics_in_21st_Century
- Avcı, S. ve Erden, M. (2010). Gelecek zaman algısı ölçeğinin türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(37), 1- 12.
- Aydın, M. (2003). Gençliği Değer Algısı: Konya Örneği. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 1(3), 121-144. <https://dergipark.org.tr/ded/issue/29198/312593>
- Aydın, M. ve Egemberdiyeva, A. (2018). Üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlamlık düzeylerinin incelenmesi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 3(1), 37-53. <https://dergipark.org.tr/turkegitimdergisi/issue/37897/333333>

- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/751430>
- Bağçeci, B. ve Kinay, I. (2013). Öğretmenlerin problem çözme becerilerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(44), 335-347. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/6158/82777>
- Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science*, 317, 472–476. <https://doi.org/10.1126/science.1146930>
- Bakhshani, N., M.. (2014). Impulsivity: a predisposition toward risky behaviors. *International Journal of High Risk Behaviors & Addiction*, 3(2), doi: 10.5812/ijhrba.20428
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Ballard, M. E., and Welch, K. M. (2016). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG Play. *Games and Culture*. doi: 10.1177/1555412015592473
- Bannon, L. (1991). The role of psychology and human-cmputer interaction studies in systems design. *From human factors to human actors*, 25-44. http://www.itu.dk/~malmberg/Interaktionsdesign/Kompendie/Bannon_1991.pdf
- Bannon, L. (2011). Reimaginig hci: toward a more human- centered perspective. *Interactions*, 18(4), 50-57. doi: 10.1145/1978822.1978833
- Barlett, C., P. and Harris, R., J. (2008). The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles*, 59, 586-601. doi: 10.1007/s11199-008-9457-8
- Baron, A., S., Schmader, T., Cvencek, D. and Meltzoff, A., N. (2014). The gendered self-concept: how implicit gender stereotypes and attitudes shape self-definition. *Gender and Development*, 109-132. http://ilabs.uw.edu/dl/Baron_Schmader_Cvencek_Meltzoff_2014.pdf

- Barr, P. (2008). *Video game values- play as a human computer interaction*. Unpublished doctoral dissertation, Victoria University of Wellington, New Zealand.
- Bartel, C. (2016). Free will and moral responsibility in video games. *Ethics and Information Technology*, 17, 285-293. <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9383-8>
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., and Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 283-290. doi:10.1016/j.jesp.2005.08.006
- Basım, H., N. ve Çetin, F. (2011). Yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeği'nin güvenilirlik ve geçerlilik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 22(2), 104-114.
- Baysak, E., Yertutanol, F., D., K., Dalgıç, I., Candansayar, S. How game addiction rates and related psychosocial risk factors change within 2-years: a follow-up study. *Psychiatry Investig*, 15, 984-990. doi: 10.30773/pi.2018.08.16
- Beard., C., L., and Haas, A., L., Wickham, R., E. and Stavropoulos, V. (2017). Age of initiation and internet gaming disorder: the role of self-esteem. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 20, 397-401. doi: 10.1089/cyber.2017.0011
- Beasley, B., and Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication and Society*, 5, 279–293. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- Bennett, K., M. (2015). Emotional and personal resilience through life. *Foresight Government Office for Science*, 1-37.
- Bıçen, M., U. (2019). *Üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlamlılıkları ile akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yakındoğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Blackburn, T. (2013). *Chinese gamer dies after 40 hour MMO session*. <http://www.gamebreaker.tv/game-industry-news/chinese-gamer-dies-after-40-hour-mmo-session/> (01.11.2020).

- Blackburn, J., Skvoretz, J., Ripeanu, M. and Kourtellis, N. (2014). *ACM Transactions on Internet Technology*, 13(3), 1-25. doi: 10.1145/2602570
- Block, J., and Kremen, A. M. (1996). IQ and ego-resiliency: Conceptual and empirical connections and separateness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(2),349-361. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.70.2.349>
- Bodker, S. (2006). When second wave hci meet third way challenges . *NordiCHI '06: Proceedings of the 4th Nordic conference on Human-computer interaction: changing roles*. (ss. 1-8). Oslo: ACM Press.
- Bolat, Z. (2013). *Üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlamlıkları ile öz-anlayışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Borning, A. and Muller, M. (2012). Next steps for value sensitive design. *CHI 2012*, 5(10), 1125-1134.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M.... Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178-192. doi: 10.1016/j.compedu.2015.11.003
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wöfling, K., and Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-CognitionExecution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., and Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>

- Breslau, J., Aharoni, E., Pedersen, E., R. and Miller, L., L. (2015). *A review of research on problematic internet use and well-being*. Santa Monica: RAND.
- Burleigh, T. L., Stavropoulos, V., Liew, L. W., Adams, B. L., and Griffiths, M. D. (2017). Depression, internet gaming disorder, and the moderating effect of the gamer-avatar relationship: an exploratory longitudinal study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-23.
- Burnay, J., Bushman, B., J. and Laroi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behaviour*, 45(2), 214- 223. doi: 10.1002/ab.21811
- Bushman, B., R., Rothstein, H., R. and Anderson, C., A. (2010). Much ado about something: violent video game effects and a school of red herring: reply to ferguson and kilburn. *American Psychological Association*, 136(2), 182-187. doi: 10.1037/a0018718
- Bülbül, H., Tun., T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97- 111. doi: 10.25287/ohuiibf.423745
- Büyükbayraktar, Ç., G., Kozan, İ., Ö., Kesici, Ş. ve Dilmaç, B. (2015). Effect of gender on humanistic value. *Anthropologist*, 20(3), 754-764. doi: 10.1080/09720073.2015.11891782
- Büyükyıldırım, İ. ve Dilmaç, B. (2015). Siber mağdur olmanın insani değerler ve sosyodemografik değişkenler açısından incelenmesi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(29), 7-40. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/ivFRQ.pdf>
- Bynum, T. (2009). Philosophy and the information revolution. *8th international conference computer ethics: philosophical enquiry* (ss. 30-52). Greece: INSEIT.
- Bynum, T. (2015). Computer and information ethics. E. Zalta (Ed.). *The stanford encyclopedia of philosophy* (ss. 8-25). UK: Cambridge University Press.
- Çalışkur, A. (2013). Türk üniversite öğrencilerinin yaşam değerleri ve kişilik özellikleri üzerine bir araştırma. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 109-141.

- Çavuşoğlu, S. ve Yalçın, M. (2018). Banka çalışanlarının kişilik özelliklerinin psikolojik dayanıklılık düzeylerine etkisi. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(2), 49,76. doi: 10.18026/cbayarsos.439420
- Campbell-Sills, L., Cohan, S., L. and Stein, M., B. (2006). Relationship of resilience to personality, coping and psychiatric symptoms in young adults. *Behaviour Research and Therapy*, 44(4), 585-599. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2005.05.001>
- Canale, N., Marino, C., Griffiths, M., D., Scacchi, L., Monaci, M., G. and Vieno, A. (2019). The association between problematic online gaming and perceived stress: the moderating effect of psychological resilience. *J Behav Addict*, 8(1), 174-180. doi: 10.1556/2006.8.2019.01
- Castel, A. D., Pratt, J and Drummond, E. (2005). The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. *Acta Psychologica*, 119, 217-230. doi: 10.1016/j.actpsy.2005.02.004.
- Challen, A. R., Machin, S. J. ve Gillham J. E. (2014). The UK Resilience Programme: A School-Based Universal Nonrandomized Pragmatic Controlled Trial. *J Consult Clin Psychol*, 82(1), 75-89. doi: 10.1037/a0034854
- Chang, F., Chiu, C., Miao, N., Chen, P., Lee, C., Huang, T., and Pan, Y. (2015). Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents. *International Journal of Public Health*, 60, 257-266. <https://doi.org/10.1007/s00038-014-0643-x>
- Cheng, C., Cheung, M.,W., L. and Wang, H. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behaviour*, 88, 153-167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033>
- Choi, S. W., Kim, H., Kim, G. Y., Jeon, Y., Park, S., Lee, J. Y.,...Kim, D. J. (2014). Similarities and differences among internet gaming disorder, gambling disorder and alcohol use disorder: a focus on impulsivity and compulsivity. *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 246-253.

- Cieciuch, J., Schwartz, S., H. and Davidov, E.(2015).*International encyclopedia of social and behavioral sciences.* (2.nd. Ed.). Oxford: Elsevier.
- Clarke, D., and Duimering, P. R. (2006). How computer gamers experience the game situation: a behavioral study. *Computers in Entertainment (CIE)*, 4(3), <https://doi.org/10.1145/1146816.1146827>
- Collins, E., Freeman, J. and Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role-playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 13-138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>
- Cortada, J. (2016). *The computer in the united states.* (1st edition). New York: USA.
- Cudo., A., Szewczyk, M., Blachnio, A., Przepiorka, A. and Jarzabek- Cudo, A. (2019). The role of depression and self-esteem in facebook intrusion and gaming disorder among young adult gamers. *Psychiatric Quarter*, 91, 65-76. doi: 10.1007/s11126-019-09685-6
- Çakar, F., S., Karatai, Z. ve Çakır, M., A. (2014). Yetişkin yılmazlık ölçeği: türk kültürüne uyarlanması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32, 22-39. https://toad.halileksi.net/sites/default/files/pdf/yetiskin-yilmazlik-olcegi-toad_0.pdf
- Çam, O. ve Büyükbayram, A. (2017). Hemşirelerde psikolojik dayanıklılık ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 8(2), 118-126. doi: 10.14744/phd.2017.75436
- Çapan, B., E. ve Arıcıoğlu, A. (2014). Psikolojik sağlamlığın yordayıcısı olarak affedicilik. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(4), 70-82. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.05325>
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer., M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/518414>
- Dang, J., Lee, J. and Nyugen, C. (2007). Playing with ethics: video game controversy. *Florida Institute of Technology*, 1-12. <http://www.ethicpublishing.com/ethical/3CH12.pdf>

- Dass-Brailsford, P. (2005). Exploring resiliency: academic achievement among disadvantaged black youth in south africa. *South African Journal of Psychology*, 35(3), 574-591. <https://doi.org/10.1177/008124630503500311>
- Davidson, L.,L, Grigorenko, E.,L, Boivin, M.,J, Rapa, E. and Stein, A. (2015). A focus on adolescence to reduce neurological, mental health and substance-use disability. *Nature*, 527,161–166. doi:10.1038/nature16030
- Davis, J. (2009). Design methods for ethical persuasive computing. *Persuasive Technology, Fourth International Conference* (ss.61-68). USA: ACM.
- Davis, Richard, A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195. doi: [10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- Deb, A., and Arora, M. (2012). Resilience and academic achievement among adolescents. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 38(1), 93–101.
- Demirbaş, K., Y. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "platform oyunları" türü örneği. *Selçuk üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363-387. doi: [10.18094/si.05694](https://doi.org/10.18094/si.05694)
- Demetrovics, Z. and Griffiths, M., D. (2012). Behavioral addictions: past, present and future. *Journal of Behavioral Addiction*, 1(1), 1-2. doi: 10.1556/JBA.1.2012.1.0
- Demetrovics, Z., Griffiths, M., D. and Kiraly, O. (2015). Internet gaming disorder and the dsm-5: conceptualization, debates and controversies. *Technology and Addiction*, 2(3), 254-262. doi : [10.1007/s40429-015-0066-7](https://doi.org/10.1007/s40429-015-0066-7)
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M., D., Papal, O.,...Ola, A. (2012). The development of the problematic online game questionnaire. *PLoS ONE*, 7(5), 1-9. doi: [10.1371/journal.pone.0036417](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417)
- Demirci K., Akgönül M., ve Akpınar A. (2015). Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 85–92. doi:10.1556/2006.4.2015.010

- Deplus, S., Billieux, J., Scharff, C., & Philippot, P. (2016). A mindfulness-based group intervention for enhancing self-regulation of emotion in late childhood and adolescence: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 775–790. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9627-1>
- Diaz- Aguado, M., J., Martin- Babarro, J. and Falcon, L. (2018). Problematic internet use, maladaptive future time perspective and school context. *Psicothema*, 30(2), 195-200. doi: 10.7334/psicothema2017.282
- Dilmaç, B. (2009). Sanal Zorbalığı Yordayan Psikolojik İhtiyaçlar: Lisans Öğrencileri İçin Bir Ön Çalışma. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 9(3), 1291- 1325.
- Dilmaç, B. (2017). The relationship between adolescents' levels of hopelessness and cyberbullying: the role of values. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 17(4), 1119- 1133. doi: 10.12738/estp.2017.4.0610
- Dilmaç, B. and Aydoğan, D. (2010). Values as a predictor of cyber-bullying among secondary school students. *International Journal of Human and Social Sciences*, 5(3), 185–188. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.309.3210&rep=rep1&type=pdf>
- Dilmaç, B., Arıca, O.T., and Cesur, S. (2014). A Validity and Reliability Study on the Development of the Values Scale in Turkey. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 14(5), 1661-1671. doi: 10.12738/estp.2014.5.2124
- Dilmaç, B., Yurt, E., Aydın, M. and Kaşarcı, İ. (2016). Predictive relationship between human values of adolescents cyberbullying and cyberbullying sensibility. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 14(1), 3-22. DOI: 10.14204/ejrep.38.14123
- Dinç, M. (2018). Davranışsal bağımlılık olarak internet ve teknoloji bağımlılığı, önlenmesi için öneriler. *Meclis Araştırması Komisyonu Tutanak Dergisi*(ss. 1-29). İstanbul.
- Doğan, T. (2015). Kısa psikolojik sağlamlık ölçeği'nin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *The Journal of Happiness & Well-Being*, 3(1), 93-102. <https://toad.halileksi.net/olcek/kisa-psikolojik-saglamlik-olcegi>

- Dong, G. and Potenza, M., N. (2014). A cognitive behavioral model of internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7-11. doi: [10.1016/j.jpsychires.2014.07.005](https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005)
- Dong, G., Hu, Y. and Lin, X. (2013). Reward/punishment sensitivities among internet addicts: implications for their addictive behaviors. *Progressin Neuro psychopharmacol & Biological Psychiatry*, 46, 139–45.
- Dong, G., Wang, J., Yang, X. and Zhou, H. (2013). Risk personality traits of Internet addiction: a longitudinal study of Internet-addicted Chinese university students. *Asia Pac Psychiatry*, 5(4), 316–321. doi: [10.1111/j.1758-5872.2012.00185.x](https://doi.org/10.1111/j.1758-5872.2012.00185.x).
- Dong, G., Zhou, H. and Zhao, X. (2010). Impulse inhibition in people with internet addiction disorder: electrophysiological evidence from a go/nogo study. *Neurosci Lett*, 485(2), 138,142. doi: [10.1016/j.neulet.2010.09.002](https://doi.org/10.1016/j.neulet.2010.09.002).
- Downs, E. and Smith, S., L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: a video game character content analysis. *Sex Roles*, 62, 721-733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Duckworth, A. and Seligman, M., P. (2006). Self-discipline gives girls the edge: gender in self-discipline, grades and achievement test scores. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 198-208. doi: [10.1037/0022-0663.98.1.198](https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.1.198)
- Dumrique, D., O and Castillo, J., G. (2017). Online gaming: Impact of the academic performance and the social behaviour of the students in polytechnic university of the philippines laboratory high school. *KnE Social Sciences*, 1205-1210. doi: [10.18502/kss.v3i6.2447](https://doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447)
- Durak, H., Y. ve Saritepeci, M. (2019). An examination on the reflections of cyber human values demonstrated by university students on lifelong learning trends. *Journal of Computer and Education Research*, 7(14), 418-436. <https://doi.org/10.18009/jcer.601158>
- Durante, M. (2008). *Ethics, law and the politics of information*. (1.st. Ed). Turin: Springer.

- Durualp, E. ve Aral, N. Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 160-172.
- Earp, J., Persico, D., Dagnino, F. and Pasarelli, M. (2018). Ethical issues in gaming: a literature review. *12th European Conference on Game- Based Learning* (ss54-61). France: Acpi.
- Elizondo-Omaña, R., García-Rodríguez, M., Hinojosa-Amaya, J., Villarreal-Silva, E., Avilan, R., Cruz, J., and Guzmán-López, S. (2010). Resilience does not predict academic performance in gross anatomy. *Anatomical Sciences Education*, 3(4), 168-173. <http://dx.doi.org/10.1002/ase.158>
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., and Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *J. Exp. Soc. Psychol.* 47, 1033–1036. doi: 10.1016/j.jesp.2011.03.027
- Erdemir, F., D. (2018). *Yetişkinlikte bilgisayar oyunu oynama alışkanlığının romantik ilişkiler üzerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul.
- Erdoğan, E. (2015). Tanrı algısı, dini yönelim biçimleri ve öznel dindarlığın psikolojik dayanıklılıkla ilişkisi: üniversite örnekleme. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29(12), 223-246. <http://sbed.mku.edu.tr/article/viewFile/5000103968/5000106041>
- Erdoğan, E., Özdoğan, Ö. and Erdoğan, M. (2015). University students resilience level: the effect of gender and faculty. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 1262-1267. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.047
- Ergün, O. (2016). *Ergenlerde duygusal zeka özellikleri ile psikolojik sağlamlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, İstanbul.

- Ernas, Ş. (2017). *Özerklik ve psikolojik dayanıklılık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul.
- Erses, T. ve Müezzini, E., E. (2018). İnsani değerler psiko-eğitim programının ergenlerde internet kullanımına etkisi. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 4(7), 313-326.<http://dergipark.org.tr/tr/pub/ijhe/issue/36883/346987>
- ESA. (2019). *Essential facts about the computer and video game industry*.<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf> (10.01.2020).
- ESA. (2020). *Essential facts about the computer and video game industry*.<https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (01.08.2020).
- Eskasasnanda, I., D., P. (2017). Causes and effects of online video game playing among junior-senior high school students in Malang East Java. *International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2) (2017): 191-202. doi:10.15294/komunitas.v9i2.9565
- Esteves, A., Hoven, E., V., D. and Oakley, I. (2013). Physical games or digital games? Comparing support for mental projection in tangible and virtual representations of a problem-solving task. *TEI*, 167-174.<https://doi.org/10.1145/2460625.2460651>
- Nico, M. (2019). What do I care for?. *Pool of European Youth Researchers*.<https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262649/Social+Values+full+paper.pdf/c8e7b81a-f41b-52ca-ea31-7e7e5c4ce67f> (08.11.2020).
- Felton, E. and Zelenko, O. (2012). Framing design and ethics. *Reflections on Practice*, 3-9. https://www.academia.edu/1540484/Framing_Design_and_Ethics
- Ferguson, C., J. (2015). Do angry birds make for angry children? a meta-analysis video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behaviour, and academic performance. *Perspective on Psychological Science*, 10(5), 646-666. doi: 10.1177/1745691615592234

- Ferguson, C.,J. and Ceranoglu, T., A. (2014) Attention problems and pathological gaming: resolving the 'chicken and egg' in a prospective analysis.*Psychiatr Q*, 85(1), 103-110.doi: 10.1007/s11126-013-9276-0.
- Fernandez, O., L., Williams, A., J., Griffiths, M., D. and Kuss, D. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: a narrative literature review. *Front Psychiatry*,10. doi: 10.3389/fpsyt.2019.00454
- Finseras, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., A., Krossbakken, E., King, D., L. and Molde, H. (2019). Evaluating internet gaming disorder scale using mokken scaling analyses. *Frontier Psychology*,10, 911. doi: [10.3389/fpsyg.2019.00911](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00911)
- Flanagan, M., Nissenbaum, H. and Howe, D., C. (2005). New design methods for activist gaming. *Digital Games Research Conference 2005*. (ss. 16-20.). Vancouver: DIGRA.
- Flanagan, M., Nissenbaum, H., Belman, J., and Diamond, J. (2007). A method for discovering values in digital games. In *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play"*, (752-760). Tokyo: DIGRA.
- Flanagan, M., Howe, D., C. and Nissenbaum, H. (2008). Embodied values in technology-theory and practice. In *Information Technology and Moral Philosophy*, 322-353. https://nissenbaum.tech.cornell.edu/papers/embodying_values.pdf
- Flanagan, M. and Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. (1st Ed.). Boston:MIT Press.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution- how the infosphere is reshaping human reality*. (1.st. Ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Fontes, A., P. and Neri, A., L. Resilience in aging: literature review.*Ciência & Saúde Coletiva*, 20(5), 1475–1495. doi:10.1590/1413-81232015205.00502014
- Franzoi, S., L., Vasquez, K., Frost, K., Sparapani, E. ve Martin, J. (2012). Exploring body comparison tendencies: women are self-critical whereas men are self-hopeful. *Psychology Faculty Research and Publications*, 36(1), 99-109. doi: 10.1177/0361684311427028

- Friborg, O., Barlaug, D., Martinussen, M., Rosenvinge, J.H. and Hjemdal, O. (2005). Resilience in relation to personality and intelligence. *Inter-national Journal of Methods in Psychiatric Research*, 14(1), 29-42.<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/16097398>
- Friedman, B., Kahn, P., H., Borning, A. and Zhang, P. (2006). Value sensitive design and information systems. M. E. Sharpe. (Ed.), *Early engagement and new technologies: opening up the laboratory* (ss. 55-95). Dordrecht: Springer.
- Friedman, B., Kahn, P., H. and Borning, A. (2013). Value sensitive design and information systems. *Human-Computer Interaction in Management Information Systems: Foundations*, 1-27.
- Friedman, B. and Hendry, D., G. (2019). *Value sensitive design*. (1.st. Ed.). Cambridge: MIT Press.
- Galli, N. and Gonzalez, S. (2014). Psychological resilience in sport: a review of the literature and implications for research and practice. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 13(3), 1-15. doi: 10.1080/1612197X.2014.946947
- Gaming in Turkey. (2019). *Türkiye oyun sektörü 2019 raporu*. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019/> . (05.04.2020)
- Gao, X., Pan, W., Li, C., Weng, L., Yao, M. and Chen, A. (2017). Long-time exposure to violent video games does not show desensitization on empathy for pain : an fmri study. *Frontiers in Psychology*, 8, 650. doi: [10.3389/fpsyg.2017.00650](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00650)
- Garcia, K., Jarabe, N. and Paragas, J. (2018). Negative effects of online games on academic performance. *Southeast Asian Journal of Science and Technology*, 3(1), 2672-2984.
- Gay, L., F. and Sinha, S., K. (2013). Resilience of civil infrastructure systems: literature review for improved asset management. *International Journal of Critical Infrastructures*, 9(4), 330-350. doi: 10.1504/IJCIS.2013.058172
- Gee, J. P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. (1st Ed.) Palgrave Macmillan.

- 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. *Pers Soc Psychol Bull*,35(6), 752-763.doi: 10.1177/0146167209333045
- Gentile, D., A., Bender, P., K. and Anderson, C., A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal and aggressive thoughts in children. *Computers In Human Behaviour*, 70, 39-43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.045>
- Gentile, D.,A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. and Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study.*Pediatrics*, 127(2), 319-329.doi: 10.1542/peds.2010-1353.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., and Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22. doi: 10.1016/j.adolescence.2003.10.002
- George, D., and Mallery, M.(2010). Spss for windows step by step: a simple guide and reference, 17.0 update (10a ed.). Boston: Pearson.
- Ghadampour F., Shafiei M. and Heidarirad H. (2017). Relationships among cyberbullying, psychological vulnerability and suicidal thoughts in female and male students. *J. Res. Psychol. Health*, 11(3), 28–40.
- Gizir, C., A. (2007). Psikolojik sağlamlık, risk faktörleri ve koruyucu faktörler üzerine bir derleme çalışması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 28(3), 113-126. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/200204>
- Goerger, M. (2017). Value, violence, and the ethics of gaming. *Ethics and Information Technology*, 19(2), 95–105. doi:10.1007/s10676-017-9417-5
- Gooding, P., A., Hurst,A., Johnson, J., and Tarrier,N. (2012). Psychological resilience in young and older adults. *Int J Geriatr Psychiatry*, 27(3), 261-270. doi: 10.1002/gps.2712

- Gotterbarn, D. and Rogerson, S. (1997). Computer ethics: the evolution of the uniqueness revolution. *CEPE'97*, 1-8.
https://www.researchgate.net/publication/313860829_Computer_Ethics_The_Evolution_of_the_Uniqueness_Revolution
- Gökçe, ve Dilmaç, B. (2020). Ergenlerin umutsuzluk ve psikolojik sağlamlılıklarının sahip oldukları değerler açısından incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(9), 752-763.
- Gökşen, C. (2-14). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve gaziantep çocuk oyunları. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229- 259.
- Gönen, T. ve Ballı, A., İ. (2020). Psikolojik sağlamlılığın tükenmişliğe etkisi: özel okullarda çalışan öğretmenler üzerine bir araştırma. *Turizm Ekonomi ve İşletme Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 46-60. <http://www.dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1174998>
- Granic, I., Lobel, A. and Engels, R., C., M., E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychological Association*, 69(1), 66-78. doi: 10.1037/a0034857
- Grawe, K. (2004). *Neuropsychotherapie*. Göttingen: Hogrefe.
- Green, C. S., 8r Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537. doi:10.1038/nature01647
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behaviour*, 80, 216-219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>
- Griffiths, M., D. (2000). Does internet and computer 'addiction' exist? some case study evidence. *Cyber Psychology & Behavior*, 3(2), 211-218.
- Griffiths, M., D. King, D., L. and Demetrovics, Z. (2014). Dsm-5 internet gaming disorder needs a unified approach to assessment. *Neuropsychiatry*, 4(1), 1-4. doi: 10.2217/npv.13.82
- Griffiths, M., D. and Pontes, H., M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal Of Addiction Research & Therapy*, 5(4), 124. doi: 10.4172/2155-6105.1000e124

- Griffiths, M., D., Rooij, A., J., Kardefelt- Winther, D., Starcevic, V., Kiraly, O., Pallesen, S., ... Müller, K. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on petry et.al. *Addiction*, *111*(1), 167-175. doi:10.1111/add.13057
- Grunwald, A. (2011). Responsible innovation: bringing together technology assessment, applied ethics, and sts research. *Enterprise and Work Innovation Studies*, *7*, 9-31. <https://run.unl.pt/bitstream/10362/7944/1/Grunwald9-31.pdf>
- Gül, M., E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: playerunknown's battlegrounds (pubg) oyunu örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies*, *5*(2), 448-465. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/904809>
- Güloğlu, B. ve Kararmak, Ö. Üniversite öğrencilerinde yalnızlığın yordayıcısı olarak benlik saygısı ve psikolojik sağlamlık. *Ege Eğitim Dergisi*, *11*(2), 73-88. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/57023>
- Güngörmüş, K., Okanlı, A., ve Kocabeyoğlu, T. (2015). Hemşirelik öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıkları ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, *6*(1), 9-14. doi: 10.5505/phd.2015.80299
- Güven, H., İ. (2019). *Üniversite öğrencilerinin bilişsel çarpıtma düzeyleri, stresle başa çıkma stratejilerinin psikolojik dayanıklılık üzerindeki rolü*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Güvenli İnternet Merkezi. (2017). *Dijital oyunlar raporu 2017*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>. (17.09.2019).
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). *Dijital oyunlar raporu 2019*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>. (20.02.2020).
- Harper, R., Rodden, T., Rogers, Y. and Sellen, A. (2008). *Being human: human computer interaction in the year 2020*. (1st Ed). Cambridge: Microsoft Research Ltd.

- Harrison, S., R., and Tatar, D., G. and Sengers, P. (2007). The three paradigms of HCI. *Session at the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. (ss. 1-18). San Jose: CHI.
- Hartmann, T., Möller, I. and Krause, C. (2015). Factors underlying male and female use of violent video games. *N Media Society*, 17(11),1777–94. doi:10.1177/1461444814533067
- Hartmann, T., Toz, E. and Brandon, M. (2010). Just a game? Unjustified virtual violence produces guilt in empathic players. *Media Psychology*, 13(4). doi: 10.1080/15213269.2010.524912
- Hartmann, T. and Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94-119. doi: 10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x
- Harvey, J., and Delfabbro, P. H. (2004). Psychological resilience in disadvantaged youth: A critical overview. *Australian Psychologist*, 39(1),3-13. <http://dx.doi.org/10.1080/00050060410001660281>
- Hasan, Y., Begue, L., and Bushman, B., J. (2012). Viewing the world through "blood-red tinted glasses": the hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48, 953-956. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.12.019>
- Henry, N. and Powell, A. (2016). Technology- facilitated sexual violence: a literature review of empirical research. *Trauma, Violence & Abuse*, 19, 195-208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>
- Heron, M., J. and Belford, P., H. (2014). Do you feel like a hero yet? externalized morality in video games. *Journal of Games Criticism*, 1(2), 1-25. <http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2>
- Hewlett, S. A. (2002). *Creating a life: Professional women and the quest for children*. New York: Talk Miramax.

- Himma, K., E. and Tavani, H., T. (2009). *The handbook of information and computer ethics*. (1.st. Ed). New Jersey: WILEY.
- Higgins, G., E. (2007). Gender and self-control theory: are there differences in the measures and theory's causal model?. *Criminal Justice Studies*, 17(1), 33-55. , doi: 10.1080/0888431042000204961
- Hitlin, S. and Piliavin, J., A. (2004). Values reviving a dormant concept. *Annual Review of Sociology*, 30(1), 359-393. doi: 10.1146/annurev.soc.30.012703.110640
- Holl, E., Bernard, S. and Melzer, A. (2020). Moral decision-making in video games: a focus group study on player perceptions. *Hum Beh&Emerg Tech*, 1-10. <https://doi.org/10.1002/hbe2.189>
- Hollingdale, J. and Greitemeyer, T. (2014). The effect of online video games on levels of aggression. *PloS One*, 9(11). doi: 10.1371/journal.pone.0111790
- Holmes, E., A., James, E.,L. , Coode-Bate, T., and Deeprise, C. (2009). Can playing the computer game “tetris” reduce the build-up of flashbacks for trauma? A proposal from cognitive science PLoS One, 4 (1) , p. e4153 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0004153>
- Hou X. L., Wang H. Z., Guo C., Gaskin J., Rost D. H. and Wang J. L. (2017). Psychological resilience can help combat the effect of stress on problematic social networking site usage. *Personality and Individual Differences*, 109, 61–66. doi:10.1016/j.paid.2016.12.048
- Hsu, C. L., and Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41(7), 853-868.
- Hu, J. and Zambetta, F. (2008). Security issues in massive online games. *Wiley InterScience*. 83-92. doi: 10.1002/sec.5
- Hughes, V. (2012). The roots of resilience. *Nature*, 490, 165-167. doi:10.1038/490165a

- Hussain, Z., Griffiths, M. D., and Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. doi:10.3109/16066359.2011.640442
- Husein, A., Rahman, S. and Khan, A. (2011). Human values- a running commentary based on literary texts. *Man in India*, 92(3-4), 491-504. https://www.researchgate.net/publication/236125042_Human_Values-A_Running_Commentary_based_on_Literary_Texts
- Hyland, M. E. (2003). A measure of positive health - related quality of life. *Psychological Reports*, 71, 1137 -1138.
- Irmak, A.Y. ve Erdoğan, S. (2015). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Genel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 26, 1-11. doi: 10.5080/u13407
- İçel, S. ve Özkan, B. (2018). Sağlık yüksek okulu hemşirelik öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıklarının incelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 73(6), 240-251. http://www.asosjournal.com/Makaleler/998275587_13883%20Sema%20%c4%b0%c3%87EL.pdf
- İkizer, G. (2014). *Factors related to psychological resilience among survivors of the earthquakes in van, turkey*.Yayınlanmamış Doktora tezi, Middle East Technical University, İstanbul.
- Inversini, R. (2020). Cyber peace: and how it can be achieved. *The Ethics of Cybersecurity*, 13, 259-276. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-29053-5_13#Fn5
- İşcan, C. D. (2007). *İlköğretim düzeyinde değerler eğitimi programının etkililiği*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Laconi, S., Pires, S. and Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Comput Hum Behav*, 75, 652-659. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012
- Lee, C., Aiken, K. D., and Hung, H. C. (2012). Effects of college students' video gaming behavior on self-concept clarity and flow. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 40, 673-679. <https://doi.org/10.2224/sbp.2012.40.4.673>

- Lee, D., D. (2009). *Impact of resilience on the academic achievement of at risk students in the upward bound program in gerorgia*. Unpublished Doctoral Dissertation, Georgia Southern University, Georgia.
- Lemmens, J., S., Valkenburg, P., M. and Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychol Assess*, 27(2), 567-582. doi: 10.1037/pas0000062
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P., M. and Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi: [10.1080/15213260802669458](https://doi.org/10.1080/15213260802669458)
- Littel, M., Van den Berg, I., Luijten, M., van Rooij, A. J., Keemink, L., and Franken, I. H. A. (2012). Error processing and response inhibition in excessive computer game players: An eventrelated potential study: Error processing in gamers. *Addiction Biology*, 17(5), 934–947. doi:10.1111/j.1369- 1600.2012.00467.x
- Lynsky, D. P., L. T. Winfree, F. A. Esbensen and D. L. Clason (2009). Linking gender, minority group status, and family matters to self-control theory: a multivariate analysis of key self-control concepts in a youth gang context. *Juvenile and Family Court Journal*, 51(3), 1-19.
- Lyons, S., Duxbury, L. and Higgins, C. (2005). Are gender differences in basic human values a generational phenomenon?. *Sex Roles*, 53(9), 763- 778. doi: 10.1007/s11199-005-7740-4
- Makarova, E., A. and MakarovA, E., L. (2019). Aggressive behaviour in online games and cybervictimization of teenagers and adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157-165. doi: 10.26822/iejee.2019257663
- Metli, G. ve Şirin, T. (2019) Ortaokul Öğrencilerinin Siber Zorbalık, Siber Mağduriyet ve İnsani Değerleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 23(77), 179-200.
- Müller, K., W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M., E., Tzavara, C., Richardson, C., and Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in

- European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*, 24(5), 565-574. doi: 10.1007/s00787-014-0611-2
- Netuveli, G., Wiggins, R., D., Montgomery, S., M., , Hildon, Z., and Blane., D. (2008). Mental health and resilience at older ages: bouncing back after adversity in the british household panel survey. *Journal of Epidemiology and Community Health*62(11), 987–991, <https://doi.org/10.1136/jech.2007.069138>.
- Nuyens, F., M., Kuss, D., J., Fernandez, O., L. and Griffiths, M., D. (2020). The potential interaction between time perception and gaming: a narrative review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, 1226- 1246. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00121-1>
- Nygren, B., Alex, L., Jonsen, E., Gustafson, Y., Norberg, A. and Lundman, B. (2005). Resilience, sense of coherence, purpose in life and self- transcendence in relation to perceived physical and mental health among the oldest old. *Aging & Mental Health*, 9(4), 354-362. doi: 10.1080/1360500114415
- Önder, F., C., Yıldırım, S., Y. ve Arslan, A. (2018). Lise öğrencilerinde psikolojik dayanıklılığın akademik erteleme üzerindeki rolü. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(57), <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2018.2455>
- Punamaki, R. L., Qouta, S., and El-Sarraj, E. (2001). Resiliency factors predicting psychological adjustment after political violence among palestinian children. *International Journal of Behavioral Develop-ment*, 25, 256–267.
- Jacobs, N. and Huldtgren, A. (2018). Why value sensitive design needs ethical commitments. *Ethics and Information Technology*, 1-4. doi: 10.1007/s10676-018-9467-3
- Jafri, M., H. (2013). A study of the relationship of psychological capital and students' performance. *Business Perspective and Research*, 1(2), 9-16. <https://doi.org/10.1177/2278533720130202>
- Jansz, J., and Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 133-136.

- Joeckel, S., Bowman, N., D. and Doğruel, L. (2012). Gut or game? the influence of moral intuitions on decisions in video games. *Media Psychology*, 15(4), 460-485. doi: 10.1080/15213269.2012.727218
- Jones, T., Moore, T., and Choo., J. (2016). The impact of virtual reality on chronic pain. *PLoS One*, 11(12), doi: 10.1371/journal.pone.0167523
- Kaban, G. (2019). *Ergenlerde siber zorbalığın insani değerler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Kaptsis, D., King, D., L., Delfabbro, P., H. and Gradisar, M. (2016). Withdrawal symptoms in internet gaming disorder: a systematic review. *Clinical Psychology Review*, 43, 58-66. doi: 10.1016/j.cpr.2015.11.006
- Kara, A and Tekin, H. (2017). The investigation of human values perceived from the use of social media of secondary school students. *Universal Journal of Educational Research*, 5(11), 1912-1925. doi: 10.13189/ujer.2017.051108
- Karacağlu, K. ve Köktaş, G. Psikolojik dayanıklılık ve psikolojik iyi olma ilişkisinde iyimserliğin aracı rolü: hastane çalışanları üzerine bir araştırma. *İş ve İnsan Dergisi*. 3(2), 119-127. doi: <http://dx.doi.org/10.18394/iid.20391>
- Kararımk, Ö. (2006). Psikolojik sağlamlık, risk faktörleri ve koruyucu faktörler. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 26(3), 129-139. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/200204>
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (25. Basım). Ankara: Nobel.
- Kardefelt- Winther, D. (2014). A critical account of dsm-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research & Theory*, 23(2), 93-98. doi: 10.3109/16066359.2014.935350
- Kasumovic, M., M. and Kuznekoff, J., H. (2015). Insights into sexism: male status and performance moderates female-directed hostile and amicable behaviour. *PLoS One*, 10 (7), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0131613>

- Kavi, E. ve Karakale, B. (2018). Çalışan psikolojisi açısından psikolojik dayanıklılık. *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 17(7), 55-77. doi: 10.31199/hakisderg.391826
- Kayri, M. (2009). Araştırmalarda gruplar arası farkın belirlenmesine yönelik çoklu karşılaştırma teknikleri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(1), 51-64.
- Keskin, A., D. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Khalil, S., Sultana, F., Alim, F. and Muzammil, K. (2019). Impact of playing violent video games among school going children. *Indian Journal of Community Health*, 31(3), 331-337. https://www.researchgate.net/publication/337680188_Impact_of_Playing_Violent_Video_Games_Among_School_Going_Children
- Khatun, M. and Halder, U., K. (2019). A study on the relation between personal value and academic achievement of higher secondary students. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 8(8), 199-202.
- Kılıç, S. (2016). Cronbachs alpha reliability. *Journal of Mood Disorders*, 6(1), 47-48. doi: 10.5455/jmood.20160307122823
- Kılıçer, K., Çoklar, A. N. and Özeke, V. (2017). Cyber Human Values Scale (i- value): The study of development, validity and reliability. *Internet Research*, 27(5), 1255-1274. doi:10.1108/IntR-10-2016-0290
- Kılıçer, K., Özeke, V., & Çoklar, A. N. (2018). Sosyal medya kullanıcılarına ait siber davranışların insani değerler bağlamında incelenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 56, 19-39.
- Kılınc, İ ve Gündüz, Ş. (2017). Lise öğrencilerinin siber duyarlılık, internet bağımlılığı ve insani değerlerinin incelenmesi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 261-283.

- Kıran,Ö. ve Gül, S. (2016). Lise öğrencilerinin değer yönelimlerinin schwartz değerler ölçeği açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 47(9), 487-495. doi: 10.17719/jisr.2016.1395
- Kim, N.,R, Hwang, S.,S., Choi, J., S., Kim, D., J., Demetrovics, Z., Király, O., ... Choi, S.,W. (2016).Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria.*Psychiatry Investig*,13(1), 58-66.doi: 10.4306/pi.2016.13.1.58
- Kimhi, S., Eshel, Y., Zysberg, L., and Hantman, S. (2010). Postwar winners and losers in the long run: Determinants of war related stress symptoms and posttraumatic growth. *Community Mental Health Journal*. *Community Mental Health Journal*, 46(1), 10-19.
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308. doi: 10.1016/j.cpr.2014.03.006
- King, D., L. and Delfabbro, P., H. (2016). Defining tolerance in internet gaming disorder: isn't it time?. *Addiction*, 111(11), 2064-2065.doi:10.1111/add.13448
- King D. and Delfabbro, P. (2018). *Internet gaming disorder: theory, assesment, treatment, and prevention*.United Kingdom: Elsevier.
- King D., Delfabbro, P., Billieux, J. and Potenza, M. (2020). Problematic online gaming and the covid-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186. doi: 10.1556/2006.2020.00016
- Kiraly, O., Griffiths, M., D., Urban, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z. , ... Demetrovics, Z. (2014). Problematic intener use and problematic online gaming are not the same: finfing from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychol Behav Soc Networking*, 17(12), 749- 754 . doi: 10.1089/cyber.2014.0475
- Király, O., Slezcka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., and Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT–10) andevaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260.doi: 10.1016/j.addbeh.2015.11.005

- Kissel, A. (2020). Free will, the self, and video game actions. *Ethics and Information Technology*, 17(4), 285-293.
- Kleem, C. and Pieters, W. (2017). Game mechanics and technological mediation: an ethical perspective on the effects of mmorpg's. *Ethics and Information Technology*, 19, 81-93.
- Kleinberg, B., Van der Vegt, I. and Mozes, M. (2020). Measuring emotions in the covid-19 real world worry dataset. *ArXiv*, <https://arxiv.org/abs/2004.04225>
- Klimmt, C., Hefner, D. and Vorderer, P. (2009). The video game experience as "tur" identification: a theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Commun Theory*, 19, 351-373.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T. and Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications*, 31(3), 309-328. doi: 10.1515/COMMUN.2006.020
- Ko, C. (2014). Internet gaming disorder. *Current Addiction Reports*, 3(1), 177-185.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., and Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Kobasa, S. (1979). Stressful life events, personality and health: An inquiry into hardiness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1-11. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.37.1.1>
- Koca, D., A. ve Erden, S. (2018). Bilişsel davranışçı temelli grupla psikolojik danışma programının ergenlerin psikolojik dayanıklılığına ve mizah düzeyine etkisi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(3), 61-72. <http://dergipark.gov.tr/ybpd>
- Koscielniak, M. and Bojanowska, A. (2019). The role of personal values and student achievement in academic dishonesty. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-7. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01887
- Kotzé, M., and Niemann, R. (2013). Psychological resources as predictors of academic performance of first-year students in higher education. *Acta Academica*, 45(2), 85-121. <http://www.ufs.ac.za/ActaAcademica>

- Koufaris, M. (2002). Applying the technology acceptance model and flow theory to online consumer behavior. *Information Systems Research*, 13(2), 205-223. doi: [10.1287/isre.13.2.205.83](https://doi.org/10.1287/isre.13.2.205.83)
- Krcmar, M. and Eden, A. (2019). Rational versus intuitive processing. *Jornal of Media Psychology*, 31, 2-11. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000215>
- Krisher, H., and Shechtman, Z. (2016). Factors in the adjustment and academic achievement of college students with learning disabilities in Israel. *International Research in Higher Education*, 1(1), 125-135. doi:10.5430/irhe.v1n1p125
- Kudler, A. (2017). *Timeline video games, part iv*. <https://www.infoplease.com/spot/timeline-video-games-2> . (20.03.2020) .
- Kultima, A. and Sandovar, A. (2016). Game design values. *The 20th international academic mindtrek conference*. (ss. 350-357). Tampere: ACM.
- Kumar, A. (2017). Psychobiological determinants of ‘Blue Whale Suicide Challenge’ victimization: A proposition for the agency mediated mental health risk in new media age. PsyArXiv, 1-20. doi: 10.17605/OSF.IO/8XH92
- Kurnianingsih, N., Ratnawati, R., Yudhantara, D., S., Prawiro, R., B., S., Permatasari, M., Rachma, H. and Ariadi, A., S. (2018). Association between time spent for internet gaming, grade point average and internet gaming disorder risk among medical students. *Research Journal of Life Science*, 5(3), 140-148. doi:10.21776/ub.rjls.2018.005.03.1
- Kuss, D., J. and Fernandez, O., L. (2016). Internet addiction and problematic internet use: a systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143-176. doi: 10.5498/wjp.v6.i1.143
- Kuss D. J., and Griffiths M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5

- Kuss, D., J., Griffiths, M., D. and Pontes, H., M. (2017). Chaos and confusion in dsm-5 diagnosis of internet gaming disorder: issues, concerns and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 103-109. doi: 10.1556/2006.5.2016.062
- Küçükali, R. ve Kadan, G. (2018). Öğretmen adaylarının insani değerler ve çocuk sevmeye düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası İnsan Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 281- 304. <https://doi.org/10.35235/uicd.464979>
- Kühn, S., Kugler, D., T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C. and Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? a longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24, 1220-1234. <https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7>
- Kwak, H., Blackburn, J. and Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behaviour in team competition online games. *Association for Computing Machinery*, 3739-3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>
- Laconi S, Pirès S, and Chabrol H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Comput Human Behav* 75, 652–659. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012
- Lee, J., A., . (2006). History of Computing in education. *Critical Care Medicine*, 29(8), 177-182. doi: 10.1097/00003246-200108001-00006
- Lemmens, J.,S, Valkenburg, P.,M. and Gentile D.,A.(2015). The internet gaming disorder scale. *Psychol Assess*, 27, 567–582. doi: 10.1037/pas0000062
- Lemmens, J., S., Valkenburg, P., M. and Peter, J. (2011). Psychological causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behaviour*, 27, 144-152.
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., and Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51, 177-122. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.03.024>
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., and Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include

- significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American Life Project*, 1-64. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED525058.pdf>
- Leonard D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*; 3(4): 1-9. doi: 10.3138/sim.3.4.002
- Lewis A. and Griffiths M.,D. (2011). Confronting gender representation: a qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers. *Aloma Rev Psicol*, 28, 245–272.
- Li, L., Yu, Q., Zhang, L. and Jin, S. (2015). The gender difference on Internet addictive among adolescent: the mediation effect of the differentiation of social and psychological situation in school. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 23(6), 1044–8.
- Lin, J. and Lu., H. (2000). Toward an understanding of the behavioural intention to use a web site. *International Journal of Information Management*, 20, 197–208. doi:[10.1016/S0268-4012\(00\)00005-0](https://doi.org/10.1016/S0268-4012(00)00005-0)
- Liu, D., Li, X. and Santhanam, R. (2013). Digital games and beyond: what happens when players compete?. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 37(1), 111-124. <https://doi.org/10.25300/MISQ/2013/37.1.05>
- Loos, E. and Kaufman, D. (2018). Positive impact of exergaming on older adult's mental and social well- being: in research of evidence. *Springer International Publishing*, 101-112. doi: 10.1007/978-3-319-92037-5_9
- Lopez-Fernandez O, Williams A.,J and Kuss D.,J (2019). Measuring female gaming: gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Front Psychol*, 10, 898. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00898
- Lönnqvist, J., E., Jasinskaja-Lahti, I., and Verkasalo, M. (2011). Personal values before and after migration: a longitudinal case study on value change in ingrian- finnish migrants. *Social Psychological and Personality Science*, 2(6), 584-591. <https://doi.org/10.1177/1948550611402362>

- Luthans, F. and Youssef, C., M. (2007). Emerging positive organizational behaviour. *Journal of Management*, 33(3), 321-349. doi: 10.1177/0149206307300814
- Luthar, S., (2003). *Resilience and vulnerability adaptation in the context of childhood adversities*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Luthar, S., S., Lyman, E., L. and Crossman, E., J. (2014). *Handbook of Developmental Psychopathology*. New York: Springer Science+Business Media. doi:10.1007/978-1-4614-9608-3_7
- Ma, M., Oikonomou, A., Jain, L.,C. and Landers, R., N. (2011). Casual social games as serious games: the psychology of gamification in undergraduate education and employee training. *Serious Games and Edutainment Applications*, 399-423. doi:10.1007/978-1-4471-2161-9_20
- Makinen, O. and Naarmala, J. (2006). Defining cyberethics. *Frontiers of E-Business Research*, 1-6. <https://pdfs.semanticscholar.org/6bc4/820c2be1a772374c68785ec0e44896bef4e4.pdf>
- Mannikkö, N., Billieux, J. and Kaariainen, M. (2015). Problematic digital gaming behaviour and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281-288. doi: [10.1556/2006.4.2015.040](https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040)
- Masten, A., S. (2014). Global perspectives on resilience in children and youth. *Child Development*, 8(1), 6-20. <https://doi.org/10.1111/cdev.12205>
- Masten, A., S., Best, K. M., and Garmezy, N. (1990). Resilience and development: Contributions from the study of children who overcome adversity. *Development and Psychopathology*, 2(4), 425-444. <https://doi.org/10.1017/S0954579400005812>
- Masten, A., S. and Gewirtz, A., H. (2006). Resilience in development: the importance of early childhood. *Centre of Excellence for Early Childhood Development*, 1-6, <http://hdl.handle.net/11299/53904>

- Mathews, N., L., Lynch, T., Martins, N. (2016). Real ideal: investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women. *Computer Human Behavior*, 59, 155-164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.026>.
- Mayo, M. (2016). *The gender gap in feedback and self-perception*. <https://hbr.org/2016/08/the-gender-gap-in-feedback-and-self-perception>
- McFarlane, A., C. and Van Hooff, M. (2009). Impact of childhood exposure to a natural disaster on adult mental health: 20-year longitudinal follow-up study. *British Journal of Psychiatry*, 195, 142-148. doi: 10.1192/bjp.bp.108.054270
- Melzer, A. and Holl, E. (2019). Player's moral decisions in virtual worlds: morality in video games. *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*, 1-32. doi: 10.13140/RG.2.2.36644.01921
- Menesini, E., Nocentini, A., and Camodeca, M. (2011). Morality, values, traditional bullying, and cyberbullying in adolescence. *British Journal of Developmental Psychology*, 31(1), 1-14.
- Mızrakçı, A., M. (2011). *Üniversite öğrencilerinde empati ve psikolojik sağlamlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yakındoğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Mills, D., J. and Allen, J., J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behaviour*, 105, doi: 10.1016/j.chb.2019.106209
- Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y., F., Liu, W., Y., ... Reuter, M. (2015). Is it meaningful to distinguish between generalized and specific internet addiction? evidence from a cross-cultural study from germany, sweden, taiwan and china. *Asia Pac Psychiatry*, 7(1), 20-26. doi: 10.1111/appy.12122
- Moor, J. (1985). What is computer ethics? *Metaphilosophy*, 16(4), 266-275. doi: 10.1111/j.1467-9973.1985.tb00173.x

- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K. and Kanchan, T. (2017). 'Blue whale challenge': a game or crime?. *Science and Engineering Ethics*, 25(4), 285-291. doi: 10.1007/s11948-017-0004-2
- Müller, K., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M., Tzavara, C., Richardson, C., and Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and Internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574. doi:10.1007/s00787-014-0611-2
- Müller, K., W., Beutel, M., E., Dreier, M., and Wölfling, K. (2018). A clinical evaluation of the dsm-5 criteria for internet gaming disorder and a pilot study on their applicability to further internet-related disorders. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 16-24. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.140>
- Nacke, L. E., and Lindley, C. A. (2010). Affective ludology, flow and immersion in a firstperson shooter: Measurement of player experience. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3(5).
- Nah, F.F.H., Eschenbrenner, B., DeWester, D., and Park, S.R. (2010). "Impact of Flow and Brand Equity in 3d Virtual Worlds," *Journal of Database Management* ,69- 89.
- Nash, M. (2020). *What marketers can learn from online gaming's winning playbook*. <https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/consumer-trends/online-gaming-behavior-trends-during-covid-19/> (08.11.2020).
- Nazlıgül, M., D. Baş, S., Akyüz, Z. and Yorulmaz, O. (2018). Internet gaming disorder and treatment approaches: a systematic review. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(1), 13-35. doi: 10.15805/addicta.2018.5.1.0018
- Newzoo. (2019). *The global games market will generate \$152.1 billion in 2019 as the u.s overtakes china as the biggest market*.<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> (02.07.2019).
- Newzoo. (2020). *Most popular pc games*. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/> . (05.04.2020).

- Northrup, J. C., and Shumway, S. (2014). Gamer widow: A phenomenological study of spouses of online video game addicts. *The American Journal of Family Therapy*, 42(4), 269–281. doi:10.1080/01926187.2013.847705
- Novotný, J. S., and Křeménková, L. (2016). The relationship between resilience and academic performance at youth placed at risk. *Československá Psychologie: Časopis Pro Psychologickou Teorii a Praxi*, 60(6), 553–566.
- Oliver, M., B., Bowman, N., D., Wooley, J., K., Rogers, R. and Sherrick, B., I. (2015). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology for Popular Media Culture*, 5(4), 390-405. doi: 10.1037/ppm0000066
- Osborne, A., S. and Bolton, K., W. (2013). Assessing resilience: a review of measures across the life course. *Journal of Evidence-Based Social Work*, 10, 111-126. doi: 10.1080/15433714.2011.597305.
- Ozbay F., and Charney D. (2008). Social support and resilience to stress across the life span: a neurobiologic framework. *Current Psychiatry Report*, 10(4), 304–310. https://www.academia.edu/14782307/Social_support_and_resilience_to_stress_across_the_life_span_A_neurobiologic_framework
- Öncü, H. ve Yağbasanlar, O. (2018). Kavramsal bir bakış: psikolojik dayanıklılık. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 12-21. http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/02.huseyin_ Oncu.pdf
- Özen, M., E. (2018). Üniversite öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu sıklığı ve bu öğrencilerde disosiyatif yaşantının değerlendirilmesi. *Ulusal Alkol ve Madde Bağımlılığı Kongresi*(ss. 206-207). Antalya: T.C. Sağlık Bakanlığı.
- Özer, E. (2016). Core self evaluations, coping strategies and psychological resilience. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(14), 587-606. doi: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9536>.
- Özer, E. ve Deniz, M., E. (2014). Üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlık düzeylerinin duygusal zeka açısından incelenmesi. *İlköğretim Online*, 13(4), 1240-1248. doi:10.17051/io.2014.74855.

- Özğüven, İ. E. (1992). Üniversite öğrencilerinin sorunları ve baş etme yolları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (7), 5-13. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/88249>
- Özkan, S., ve Yılmaz, E. (2010). Üniversite öğrencilerinin üniversite yaşamına uyum durumları (Bandırma Örneği). *Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi*, 5(13), 153-171.
- Pallesen, S., Lorvik, I., M., Bu, E., H. and Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. *Psychological Reports*, 117(2), 490-495. <https://doi.org/10.2466/02.PR0.117c14z9>
- Pan, W., Gao, X., Shi, S., Liu, F. and Li, C. (2018). Spontaneous brain activity did not show the effect of violent video games on aggression: a resting-state fmri study. *Frontiers in Psychology*, 8, 2219. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02219>
- Pawlikowski, M. and Brand, M. (2011). Excessive internet gaming and decision making: do excessive World of Warcraft players have problems in decision making under risky conditions?. *Psychiatry Research*, 188(3), 428-433. doi:10.1016/j.psychres.2011.05.017
- Peker, A. ve İskende, M. (2015). İnsani değerler yönelimli psiko-eğitim programının siber zorbalık üzerindeki etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(1), 11-22. <http://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/32509>
- Peled, Y. (2019). Cyberbullying and its influence on academic, social, and emotional development of undergraduate students. *Heliyon*, 5(3), doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e01393
- Pereira, R., Baranauskas, M., C., C. and Liu, K. (2018). An essay on human values in HCI. *SBC Journal on Interactive Systems*, 9(1), 4-16. <https://www.researchgate.net/publication/325654450> An Essay on Human Values in HCI
- Perez, D., M., Duque, A., P., G. and Garcia, L., C., F. (2018). Game-based learning: increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1). doi: 10.7821/naer.2018.1.248

- Petry, N., M., Rehbein, F., Gentile, D., A., Lemmens, J., S., Rumpf, H., J., Mossle, T. et.al. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new dsm-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-406. doi: 10.1111/add.12457
- Poel, I., V., D. (2018). Design for value challenge. *Ethics and Information Technology*, 1-5. doi: 10.1007/s10676-018-9461-9
- Polatçı, S., Irk, E., Gültekin, Z. ve Sobacı, F. (2017). Psikolojik dayanıklılık ve kişilik özellikleri tatmin düzeyine etkiler mi?. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29, 553-578. <http://sbedergi.sdu.edu.tr/assets/uploads/sites/343/files/29-sayi-yazi25-29122017.pdf>
- Pontes, H., M., Kiraly, O., Demetrovics, Z. and Griffiths, M., D. (2014).The conceptualization and measurement of dsm-5 internet gaming disorder: the development of the ıgd-20 test. *PLoS One*, 9(10), 110-137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pontes, H., M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. and Montag, C. (2019). Measurement and conceptualization of gaming disorder according to the world health organization framework: the development of the gaming disorder test. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Prescot, A., T., Sargent, J., D. and Hull, J., G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882-9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., and Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan & D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*, 109-128.
- Przybylski, A., K. and Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *The Royal Society Publishing*, 6(2).<https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

- Quandt, T. and Kowert, R. (2015). *The video game debate: Unravelling the physical, social and psychological effects of video games*. New York: Routledge.
- Quarshie, H., O. (2012). Ethical challenges in a computerized society. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 3(11), 1495-1497. <https://www.researchgate.net/publication/280561779> Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences Ethical Challenges in a Computerized Society
- Quwaider, M., Alabed, A. and Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviours: a survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Rambusch, J., Jakobsson, P., and Pargman, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-strike. In *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play"*(ss. 157-164). Tokyo; DIGRA.
- Ratwatta, H. (2006). Gender differences in self-perception of competence in english. *Gender, Education and Socialisation*. Colombo: CENWOR.
- Rehbein, F., and Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *Journal of Media Psychology Theories Methods and Applications*, 25, 118-128. doi: 10.1027/1864-1105/a000093
- Rehbein, F., Kleimann, M. and Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a german nationwide survey. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 13(3), 269-277. doi: 10.1089/cyber.2009.0227.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., and Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729–735. doi:10.1016/j.chb.2015.10.016
- Rickwood, D., Deane, F. P., Wilson, C. J. and Ciarrochi, J. V. (2005). Young people's help-seeking for mental health problems. *Australian e-Journal for the Advancement of Mental Health*, 4(3), 1-34. <http://ro.uow.edu.au/hbspapers/2106>

- Robitschek, C. and Kashubeck, S. (1999). A structural model of parental alcoholism, family functioning and psychological health: The mediating effects of hardiness and personal growth orientation. *Journal of Counseling Psychology*, 46(2), 159-172. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-0167.46.2.159>
- Roccas, S., Sagiv, L., Oppenheim, S., Elster, A. and Gal, A. (2014). Integrating content and structure aspects of the self: traits, values, and self-improvement. *Journal of Personality*, 82(2), 144-157. <https://doi.org/10.1111/jopy.12041>
- Rodriguez, A., T., Griffiths, M., D. and Carbonell, X. (2017). The treatment of internet gaming disorder: a brief overview of the pipatic program. *Int J Ment Health Addiction*, 16(2), 1000-1015. doi: 10.1007/s11469-017-9825-0
- Rokosny, I. (2018). Digital games as a cultural phenomenon: a brief history and current state. *Acta Ludologica*, 14(2), 48-61.
- Rondina, J.,Q. and Roble, D., B. (2019). Game-based design mathematics activities and students' learning gains. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*.9(1), 1-7. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/596837>
- Rooij and Prause, (2014). A critical review of "internet addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 203-213. doi:10.1556/JBA.3.2014.4.1
- Ross, T. L., and Weaver, A. J. (2012). Shall We Play a Game? *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 24(3), 102–112. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000068>
- Rutter, M. (1987). Psychosocial resilience and protective mechanisms. *American Journal of Orthopsychiatry*, 57(3), 316-331. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1987.tb03541.x>
- Rutter, M. (2006). Implications of resilience concepts for scientific understanding. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1094, 1–12. doi: 10.1196/annals.1376.002.
- Rutter, M. (2012). Resilience as a dynamic concept. *Development and Psychopathology*, 24, 335-344. doi:10.1017/S0954579412000028

- Ryu, H., Lee, J.-Y., Choi, A., Park, S., Kim, D.-J., and Choi, J.-S. (2018). The Relationship between Impulsivity and Internet Gaming Disorder in Young Adults: Mediating Effects of Interpersonal Relationships and Depression. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), 458-468. doi: 10.3390/ijerph15030458.
- Saarinen, T. (2017). *Toxic behaviour in online games*. Unpublished Master Thesis, University of Oulu, Oulu.
- Safarina, N. and Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. *Journal of Physics Conference Series*, 1375, 1-7. doi: [10.1088/1742-6596/1375/1/012094](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094)
- Sagiv, L., Roccas, S., Cieciuch, J. and Schwartz, S., H. (2017). Personal values in human life. *Nature Human Behaviour*, 1(9), 630-639. doi: 10.1038/s41562-017-0185-3
- Sağlam, M. ve Topsumer, F. (2019). Dijital oyunlar ve öznel iyi oluş ilişkisi: muğla sıtkı kocaman üniversitesi örneği. *Hümanities Sciences*, 4(2), 31-50. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2019.14.2.4C0230>.
- Saleem, S., Rao, A., S., Junaid, M. and Majeed, S.(2018). Effect of video games on the aggressive behavior of children. *APMC*, 12(3), 198-201. doi:10.29054/APMC/18.524
- Salguero, R., A., T. and Moran, R., M., B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x.
- Sambu, L., J. and Mhongo, S. (2019). Age and gender in relation to resilience after the experience of trauma among internally displaced persons in kiambaa village, eldoret east sub-county, kenya. *Journal of Psychology and Behavioral Science*, 7(1), 31-40. D-doi: 10.15640/jpbs.v7n1a4
- Sarwar, M., Inamullah, H., Khan, N., and Anwar, N. (2010). Resilience And Academic Achievement Of Male And Female Secondary Level Students In Pakistan. *Journal Of College Teaching & Learning (TLC)*, 7(8), 19-24. <http://dx.doi.org/10.19030/tlc.v7i8.140>

- Scerri, M., Anderson., A., Stavropoulos., V. and Hu., E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: a preliminary integrative model. *Addict Behav Rep*, 9, 100-144. doi: 10.1016/j.abrep.2018.100144
- Schrier, K. (2015) “EPIC: a framework for using video games in ethics education”. *Journal of Moral Education*,44(4), 393–424.
- Schwartz, S., H. (2012). An overview of schwartz theory of basic values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1), 1-20. <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- Schwartz, S., H. and Bardi, A. (2001). Value hierarchies across cultures. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 32(3), 268- 290. doi: 10.1177/0022022101032003002
- Schwartz, S., H., Melech, G., Lehmann, A., Burgess, S., Harris, M. and Owens, V. (2001). Extending the cross-cultural validity of the theory of basic human values with a different method of measurement. *Journal of Cross- Cultural Psychology*, 32(5), 519-542. doi: 10.1177/0022022101032005001
- Scott,J. and Armstrong, A., P., P. (2013). Impact of multiplayer online role-playing games upon the psychosocail well-being adolescents and young adults: reviewing the evidence. *Hindawi Psychiatry Journal*, 1-8. doi:10.1155/2013/464685
- Seçilmiş, H., H. (2019). *İşlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenlemenin internette oyun oynama bozukluğundaki rolü*.Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Ankara.
- Seligman, M. E. (2002). “Positive psychology, positive prevention and posi-tive therapy” *,Handbook of Positive Psychology*, New York: Oxford University Press, 3-9.
- Selkie, E., M., Kota, R., Chan, Y., F. and Moreno, M. (2015). Cyberbullying, depression, and problem alcohol use in female college students: a multisite study. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*,18(2), 79-86. doi: 10.1089/cyber.2014.0371
- Sellen, A., Rogers, Y., Harper, R., H., R. and Rodden, T. (2009). Reflecting human values in the digital age. *Communications of the ACM*, 52(3), 58-66. doi: 10.1145/1467247.1467265 .

- Sengers, P., Boehner, K., David, S. and Kaye, J., J. (2005). Reflective design. *Proceedings of the 4th decennial conference on critical computing: between sense and sensibility*. (ss. 49-55). USA: ACM.
- Sestir, M. A., and Bartholow, B. D. (2010). Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46, 934-942.
- Sezen, T., İ. ve Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 249-286.
- Shao, R. and Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescents aggression: an examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 1-9. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00384
- Shao-I, C., Jie-Zhi, L., and Der-Hsiang, H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Shen, C., Ratan, R., Cai, Y., D. and Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *J Comput Mediat Commun*, 21(4), 312–329. doi: 10.1111/jcc4.12159
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., and Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 24, 213-224.
- Shilton, K.(2018). Values and ethics in human-computer interaction. *Foundations and Trends in Human- Computer Interaction*, 12(2), 107-171. doi: 10.1561/11000000073
- Shilton, K. and Anderson, S. (2016). Ethics roles, responsibilities and expertise in design. *College of Information Studies*, 1-14. <https://terpconnect.umd.edu/~kshilton/pdf/ShiltonAndersonIWCpreprint.pdf>
- Siburian, H., K. (2013). Emerging issue in cyber crime: case study cyber crime in indonesia. *International Journal of Science and Research*, 5(11), 511-514. doi: 10.21275/ART20162818

- Simon, J. (2016). Value sensitive design and responsible research and innovation. *The Ethics of Technology*, 219-236. [https://www.academia.edu/32571311/Value-Sensitive Design and Responsible Research and Innovation](https://www.academia.edu/32571311/Value-Sensitive_Design_and_Responsible_Research_and_Innovation)
- Skoric, M.,M., Teo, L.,L. and Neo, R.,L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychol Behav*,12(5), 567-572.doi: 10.1089/cpb.2009.0079
- Smith, C., B., A. (2017). Toxic behaviour in online cooperative game play. Unpublished Master Thesis, Texas Tech University, Lubbock.
- Sincek, D., Humer, J., T., and Duvnjak, I. (2017). Correlates of problematic gaming- is there support for proneness to risky behaviour?. *Psychiatr Danub*, 29(3), 302-312. doi: 10.24869/psyd.2017.302
- Solomon, O. (2013). *Exploring the relationship between resilience, perceived stress and academic achievement*. Unpublished Master's Thesis, Manchester Metropolitan University, Manchester.
- Søraker, J., H. (2016). Gaming the gamer?-the ethics of exploiting psychological research in video games. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 14(2), 106-123. doi: 10.1108/JICES-02-2015-0003
- Soylu, N. (2018). *İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinin türkçeye uyarlanması*.Yayınlanmamış doktora tezi. İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Soysal, M., N. (2016). *Facebook bağımlılığı ve psikolojik dayanıklılık*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Spiekermann, S. (2015). *Ethical it innovation: a value based system design approach*. (1.st.Ed.). Boca Raton: Auerbach Publications.
- Stahl, B., C., Timmermans, J. and Mittelstadt, B. (2016). The ethics of computing. *ACM Computer Surveys*, 48(4), 1-38. doi: 10.1145/2871196
- Starcevic, V. (2017). Internet gaming disorder: inadequate diagnostic criteria wrapped in a constraining conceptual model. *Journal of Behavioral Addictions*,6(2), 110-113. doi: 10.1556/2006.6.2017.012

- Statista. (2018). *Persons responsible for cyberbullying in turkey in 2018*. <https://www.statista.com/statistics/941045/persons-responsible-for-cyberbullying-turkey/> .(17.04.2020).
- Statista. (2020). *Online games*.<https://www.statista.com/outlook/212/100/online-games/worldwide> . (05.04.2020).
- Steinert, S. (2020). Corona and value change. The role of social media and emotional contagion. *Ethics and Information Technology*, doi: 10.1007/s10676-020-09545-z
- Stevens, M., W., R., King, D., L., Dorstyn, D. and Delfabbro, P., H. (2019). Cognitive-behavioral therapy for internet gaming disorder: a systematic review and metaanalysis. *Clin Psychol Psychother*, 26(2), 191-203. doi: 10.1002/cpp.2341
- Sticca, F. and Peren, S. (2013). Is cyberbullying worse then traditional bullying? Examining the differential role of medium, publicity, and anonymity for the perceived severity of bullying. *Journal of Youth and Adolescence*,42(5), 739-750. doi: 10.1007/s10964-012-9867-3.
- Struch, N., Schwartz, S., H. and Van der Kloot, W., A. (2002). Meanings of basic values for women and men: a crosscultural analysisi. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 16-28. doi: 10.1177/0146167202281002
- Sümbüllü, Y., Z. ve Altınışik, M., E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2, 73-85.<https://dergipark.org.tr/download/article-file/424118>
- Sweet, J., Swayze, S. and Busse, K. (2019). The relationships between psychological capital and gpa: a study of one freshmen cohort. *Journal of Higher Education Theory and Practice*,19(2), doi: <https://doi.org/10.33423/jhetp.v19i2.1448>
- Szycik, G., Mohammadi, B., Münte, T., F. and Wildt, B., T. (2017). Lack of evidence taht neural empathic responses are blunted in excessive users of violent video games: an fmri study. *Frontiers in Psychology*, 8, 174. doi: [10.3389/fpsyg.2017.00174](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00174)

- Şalvarlı, Ş., İand Griffthihs, M., D. (2019). The association between internet gaming disorder and impulsivity: a systematic review of literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, doi: 10.1007/s11469-019-00126-w
- Şimşek, E. ve Yılmaz, T., K. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866.doi: 10.24106/kefdergi.3920
- Taddeo, M. and Miller, K. (2016). Ethics and information technologies: history and themes of a research field. M. Taddeo (Ed.), *The ethics of information technologies* (ss. 1-16). UK: Ashgate Publishing.
- Talu, E. (2019). Bir oyundan ötesi: " mavi balina " (the blue whale) adlı oyunun shneidman'ın "intihar küpü" modeli bağlamında analizi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 1044-1078.
- Tang, W., Y., Reer, F. and Quandt, T. (2019). Investigating sexual harrassment in online video games: how personality and context factors are related to toxic sexual behaviours against fellow players. *Agressive Behaviour*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., and Boone, A. L. (2004). High self- control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–322. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H. and Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*, 105(3), 556-64, doi: 10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x
- Taşgın, Ö., Bozgeyikli, H. ve Boğazlıyan, E., E. (2017). Üniversiteli gençlerin işsizlik kaygıları ile psikolojik dayanıklılıkları arasındaki ilişki. *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 15(6),552-567.<https://dergipark.org.tr/download/article-file/391001>
- Taştekin, E. and Bayhan, P. (2018). Examination of cyber bullying and victimization among adolescents. *Online Journal of Technology Addiction&Cyberbullying*, 5(2), 21-45. <http://static.dergipark.org.tr/article-download/0243/e739/014b/5c27dd0d8820c.pdf?>

- Tatlı, Z. (2018). Traditional and dijital game preferences of children: a chaid analysis on middle school students. *Contemporary Educational Technology*, 9(1), 90-110.
- Teng, Z., Li, Y. and Liu, Y. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in chinese male students: the mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(1), 89-97. doi: 10.5539/ijps.v6n2p89
- Thirunarayanan, M.O. and Vilchez, M. (2012). Life skills developed by those who have played in video game tournaments Interdisciplinary. *Journal of Information, Knowledge, and Management*, 7, 205-220. <http://www.ijikm.org/Volume7/IJIKMv7p205-220Thirunarayanan642.pdf>
- Tian, J., and Qian, Z. (2014). Are boys more aggressive than girls after playing violent computer games online? An insight into an emotional stroop task. *Psychol Health*, 5, 27-31. doi:10.4236/psych.2014.51006
- Tian, L., L., Tian, Q., Q., and Huebner, E., S. (2016). School-related social support and adolescents' school-related subjective well-being: The mediating role of basic psychological needs satisfaction at school. *Social Indicators Research*, 128(1), 105-129. doi: 10.1007/s11205-015-1021-7
- Timmermans, J. and Mittelstadt, B. (2014). Reflexivity and values-sensitive design. *Computer ethics: philosophical enquiry* (ss.1-9). Paris: INSEIT.
- T'ng, S., T., Ho, K., H., Sim, D., A., Yu, C., H., and Wong, P., Y. (2019). The mediating effect of internet gaming disorder's symptoms of loneliness and aggression among undergraduate students and working adults in malaysia. *PsyCh Journal*, 9(1), 96-107. <https://doi.org/10.1002/pchj.320>
- Topkaya, N. ve Meydan, B. (2013). Üniversite öğrencilerinin problem yaşadıkları alanlar, yardım kaynakları ve psikolojik yardım alma niyetleri. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 25-37. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/200355>
- Torres, C., Schwartz, S., H. and Nascimento, T., G. (2016). The refined theory of values: associations with behavior and evidences of discriminative and predictive validity. *Psicologia USP*, 27(2):341-356. doi: 10.1590/0103-656420150045

- Trepte, S., Reinecke, L., and Juechems, K. (2012). The social side of gaming: how playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behaviour*, 28(3), 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Turgut, N. (2018). *Hemşirelik öğrencilerinde psikolojik dayanıklılık, akademik başarı ve akademik özyeterlilik düzeylerinin belirlenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yakındoğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Tutar, H., Altınöz, M. ve Çakıroğlu, D. (2009). İşgörenlerin kendilik algılarının bireysel özellikler bakımından değerlendirilmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 490-496. https://www.researchgate.net/publication/38112129_Isgorenlerin_Kendilik_Algilarini_n_Bireysel_Ozellikler_Bakimindan_Degerlendirilmesi
- Tümlü, G., Ü. ve Receptoğlu, E. (2013). Üniversite akademik personelinin psikolojik dayanıklılık ve yaşam doyumu arasındaki ilişki. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 3(3), 205-213. doi:10.5961/jhes.2013.078.
- Ungar, M. (2005). *Handbook for working with children and youth: pathways to resilience across cultures and contexts*. (1st Ed.). Canada: SAGE Publication.
- Ungar, M., Brown, M., Liebenberg, L., Othman, R., Kwong, W., Armstrong, M. and Gilgun, J. (2007). Unique pathways to resilience across cultures. *Adolescence*, 42(166), 287-310. <https://doi.org/10.1080/15427600802274019>
- Ülker Tümlü, G. ve Receptoğlu, E. (2013). Üniversite akademik personelinin psikolojik dayanıklılık ve yaşam doyumu arasındaki ilişki. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 3(3), 205-213. doi: 10.5961/jhes.2013.078
- Ünal, E. (2015). Oyun bağımlılığı, bir uzamış ergenlik öyküsü: vaka çalışması. *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*.2(3), 29-39.
- Vacura, M. (2015). The history of computer ethics and its future challenges. *Information technology and society interaction and interdependence*. (ss. 325-333). Poděbrady: Trauner Verlag.

- Van Rooij, A. J. (2011). Online video game addiction. Exploring a new phenomenon (unpublished doctoral dissertation). Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.
- Vansteenkiste, M., and Ryan, R. M. (2013). On psychological growth and vulnerability: Basic psychological need satisfaction and need frustration as a unifying principle. *Journal of Psychotherapy Integration*, 23(3), 263–280. <https://doi.org/10.1037/a0032359>
- Verheijen, G., P., Burk, W., J., Stoltz, S., E., M., J., Berg, Y., H., M. and Cillessen, A., H., N. (2018). Friendly fire: longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behaviour in adolescent friendship dyads. *Aggressive Behaviour*, 44, 257-267. <https://doi.org/10.1002/ab.21748>
- Verbeek, P., P. (2006). Materializing morality design ethics and technological mediation. *Science, Technology & Human Values*, 31(3), 361-380. <https://doi.org/10.1177/0162243905285847>
- Vesna, L. and Niveditha, D. (2012). Ethics in cyberspace a philosophical approach. *International Journal of Advancements in Research & Technology*, 1(3), 1-5. <http://www.ijoart.org/docs/Ethics-in-cyberspace-a-philosophical-approach.pdf>
- Vilar, R., Liu, J. H.-f., and Gouveia, V., V. (2020). Age and gender differences in human values: A 20-nation study. *Psychology and Aging*, 35(3), 345–356. <https://doi.org/10.1037/pag0000448>
- Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G. and Riva, G. Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games Health Journal*, 7, 85-99. <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0108>
- Vu, D. (2017). An analysis operant conditioning and its relationship with video game addiction. *ART 108: Introduction to Game Studies*, <https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=art108>
- Wagnild, G. and Young, H. M. (1993). Development and psychometric evaluation of the Resilience Scale. *Journal of Nursing Measurement*, 1(2), 165-177.

- Wakil, K., Omer, S. and Omer, B. (2017). Impact of computer games on student gpa. *European Journal of Education Studies* , 3(8), 262-272. doi: 10.5281/zenodo.827400
- Walsh, F. (2003). Family resilience: a framework for clinical practice. *Family Process*, 42(1), 1-18. doi: 10.1111/famp.2003.42
- Wang, R., DeMaria, S.J., Goldberg, A. and D. Katz (2016). A systematic review of serious games in training health care professionals. *Simulation in Healthcare*, 11 (1) , pp. 41-51. doi: 10.1097/SIH.0000000000000118
- Wang, Q., Honghong, R., Long, J., Liu, Y. and Liu, T. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *General Psychiatry*, 32(3), 100-117. .doi:10.1136/ gpsych-2019-100071
- Wang, Y., Wu, L., Wang, L., Zhang, Y., Du, X., Dong, G. (2016). Impaired decision-making and impulse control in Internet gaming addicts: evidence from the comparison with recreational Internet game users. *Addiction Biology*, 22(6), 1610–21.
- Wartberg., L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T. and Kammerl., R. (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychol Med*, 49(2), 287–94. <https://doi.org/10.1017/s003329171800082x>.
- Watson, P., J. and Neria, Y. (2013). Understanding and fostering resilience in persons exposed to trauma. *Psychiatric Times*, 30(5), 1-6.
- Weinstein, N., Przybylski, A. and Murayama, K. (2017). A prospective of the study of the motivational and health dynamics of internet gaming disorder. *PeerJ*, 5, 1-30, doi: 10.7717/peerj.3838
- WePc. (2019). *2019 video game industry statistics, trends & data*. <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (30.07.2019).
- WePc. (2020). *2020 video game industry statistics, trends & data*. <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#online-gaming> .(04.02.2020).

- Werner, E., E. (1995). Resilience in Development. *Current Directions in Psychological Science*, 4(3), 83-84. <http://www.jstor.org/stable/20182335>
- Wilson, K., A., Bedwell, W., L., Lazzara, E., H., Salas, E., Burke, C., S., Estock, J., L.,... Conkey, C. (2008). Relationships between game attributes and learning outcomes: review and research proposals. *Psychology Faculty Publications*, 40(2), 217-266. <https://doi.org/10.1177/1046878108321866>
- Wittek, C., T., Finseras, T., R., Pallesen, S., Mentzoni, R., A., Hanss, D., Griffiths, M., D. and Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game addiction: a study based on a national representative sample of gamers. *Int J Mental Health Addiction*, 14, 672-686. doi: 10.1007/s11469-015-9592-8
- Wonderly, M. (2008). A Humean approach to assessing the moral significance of ultra-violent video games. *Ethics and Information Technology*, 10, 1–10. doi: 10.1007/s10676-007-9149-z
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder, predominantly online*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362> (30.07.2019).
- Wright, J. (2011). The effects of video game play on academic performance. *Modern Psychological Studies*, 17(1), 37-44. <https://scholar.utc.edu/mps/vol17/iss1/6>
- Wu, A., M., S., Chen, J., H., Tong, K., K., Yu, S. and Lau, J., T., F. (2018). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among community dwelling adults in macao, china. *J Behav Addict*, 7(1), 62-69. doi: 10.1556/2006.7.2018.12
- Wunsch, A., D. (2006). Human built world: how to think about technology and culture. *IEEE Technology and Society Magazine*, 25(2), 47-50. doi: 10.1109/MTAS.2006.1649029
- Yamane, T. (1967). *Statistics, An Introductory Analysis*, 2nd Ed., New York: Harper and Row.
- Yao, Zhou, Li and Gao, (2019). Violent video game exposure and aggression: the role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behaviour*, 45(6), 662-670. <https://doi.org/10.1002/ab.21860>

- Yavuz, O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 281-296.
- Yee, N. (2006a). Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav* ,9,722-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772
- Yee, N. (2006b). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329. doi:10.1162/pres.15.3.309
- Yen, J-Y., Lin, H-C., Chou,W-P., Liu, T-L. and Ko, C-H. (2019). Associations among resilience, stress, depression and internet gaming disorders in young adults. *Int J Environ Res Public Health*, 16(17), 3181. doi: 10.3390/ijerph16173181
- Yen, J-Y., Yen, C-F., Wu, H-Y., Huang, C-J. and Ko, C-H. (2011). Hostility in the real world and online: the effect of internet addiction, depression and online activity. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*,14(11), 649-655. doi: 10.1089/cyber.2010.0393
- Yenituna, B. (2017). Türkiye'de dijital oyun geliştiriciliği: günümüzdeki durumu ve sorunları. *1. Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı*. (ss.168-178). İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi yayınları.
- Yeşildal, M., Dömbekçi, H., A. ve Erişen, M., A. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 12(67), 997-1005. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3788>
- Yılmaz, E. and Çağıltay, K. (2005). History of digital games in turkey. *Digital Games Research Association*, 3, https://www.academia.edu/302326/History_of_Digital_Games_In_Turkey
- Yıldız, T. (2019). *Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Mersin.

- Yiğit, R. ve Dilmaç, B.(2011). Ortaöğretimde öğrencilerinin sahip oldukları insani değerler ile akademik erteleme davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi.*Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 159- 178.
- You, S. Kim, E. and Lee, D. (2017). Virtually real: exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games Cult*, 12, 56-71. <https://doi.org/10.1177/1555412015581087>
- Young, K., Y., S. (2013). Treatment outcomes using bct-1a with internet-addicted patients. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(4), 209-215. doi: 10.1556/JBA.2.2013.4.3
- Yu, S., Mao, S. and Wu, A., M., S. (2018). The interplay among stress, frustration tolerance, mindfulness, and social support in internet gaming disorder symptoms among chinese working adults. *Asia- Pacific Psychiatry*, <https://doi.org/10.1111/appy.12319>
- Yu, Z., Sun, P., and Huang, J. M. (2009). Internet game addiction and inflectional factors of middle school students in Guangzhou. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 17, 473–475.
- Zagal, J. P. (2009). Ethically notable videogames: moral dilemmas and gameplay. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference* (ss. 1-9). London: ACM.
- Zajac, K., Ginley, M., K., Chang, R. and Petry, N. (2017). Treatments for internet gaming disorder and internet addiction: a systematic review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(8), 979-994. doi:10.1037/adb0000315
- Zhou, Y. and Li, Z. (2009). Online game addiction among chinese college students: measurement and attribution. *Studies in Health Technology and Informatics*,144(1), 149-154. doi: [10.3389/conf.neuro.14.2009.06.107](https://doi.org/10.3389/conf.neuro.14.2009.06.107)

EKLER

Ek 1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırma üniversite öğrencilerinde siber insani değerler, psikolojik dayanıklılık ve oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla, Hasan Kalyoncu Üniversitesi klinik psikoloji yüksek lisans öğrencisi Merve Bıyıkoğlu tarafından gerçekleştirilecektir. Ölçeklerdeki sorulara vereceğiniz yanıtlardan elde edilecek bilgiler gizli tutulup, sadece araştırma için kullanılacaktır. Soruların 10 dakikanızı alacağı tahmin edilmektedir. Samimiyetle cevap vermeniz araştırmanın gidişatı için önem arz etmektedir. Lütfen anketi bir defa doldurunuz. Şimdiden katkınızdan dolayı teşekkür ederim. Sormak istediğiniz bir şey olursa merve8436@gmail.com mail adresi üzerinden iletebilirsiniz.

Cinsiyetiniz? : Kadın Erkek

Yaşınız? 18-20

21-23

24-26

Akademik başarılarınızı nasıl değerlendirirsiniz?

Çok iyi

İyi

Orta

Kötü

Ek 2. Siber İnsani Değerler Ölçeği

Aşağıdaki ifadeler internet kullanıcılarının sosyal medyada ortamındaki insani değer odaklı bazı davranışlarını oluşturmaktadır. Her bir ifadeyi inceleyerek, ifadenin size uygunluğunu yandaki seçeneklerden biri işaretleyerek belirtiniz. Lütfen ifadeleri dikkatlice okuyarak görüşünüze en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Sosyal medyadaki kullanıcıların tüm paylaşımlarına (yazı, resim, video vb.) saygı duyarım					
2. Sosyal medyada paylaşımında bulunurken toplumsal hassasiyetleri dikkate alırım					
3. Sosyal medyada paylaşımında bulunurken diğer kullanıcıların hassasiyetlerini dikkate alırım					
4. Tüm sosyal medya kullanıcılarının paylaşımlarını önemserim					
5. Sosyal medyada kullanıcıların yaptıkları tüm yorumlara değer veririm					
6. Sosyal medyadaki paylaşımlarımın arkasında dururum/paylaşımlarımı silmem					
7. Sosyal medyada başkalarının düşüncelerimi onaylamasını beklemem					
8. Sosyal medyada da					

günlük hayatta da aynı kişiyimdir					
9. Sosyal medyadaki paylaşımlarım gerçek düşüncelerimi olduğu gibi yansıtır					
10. Tüm sosyal medya ortamlarındaki paylaşımlarım birbiriyle tutarlıdır					
11. Sosyal medyada paylaşımlarıma yapılan her türlü yorumu anlayışla karşılarım					
12. Sosyal medyada her türlü paylaşımı hoşgörüyü karşılarım					
13. Arkadaşlarımı gündeme ilişkin sosyal medyadaki fikir ve paylaşımları nedeniyle yargılamam					
14. Sosyal medyada paylaşımlarıma yapılan eleştirileri olgunlukla karşılarım					
15. Sosyal medyada birilerinin zarar görmesine neden olacak paylaşımlar yapmaktan kaçınırım					
16. Sosyal medyada başkaları hakkında asılsız/gerçek dışı bilgiler içeren paylaşımlarda bulunmam					
17. Gerilim ve öfkeden uzak sosyal medya ortamlarında bulunmayı tercih ederim					
18. Gündem ne olursa olsun sosyal medyada bulunduğum ortamlara gerilim ve öfke					

bulaştırmam					
19. Gündem ne olursa olsun sosyal medyada kullanıcıları galeyana getirecek paylaşımlarda bulunmam					
20. Sosyal medyada ait olduğum topluluğun yönelimleri doğrultusunda insanları kışkırtacak paylaşımlarda bulunmam					
21. Sosyal medyada karşılaştığım sorunları çözmek için önce kendimi karşı tarafın yerine koyarım					
22. Doğal afet veya toplumu sarsan bir olay olduğunda sosyal medyada toplumsal dayanışmanın önemini vurgulayan birleştirici paylaşımlarda bulunurum					
23. Toplumsal dayanışmanın gerekli olduğu durumlarda yakın çevremdekilerle birlikte sosyal medyada aktif destek veririm					
24. Sosyal medyada yürütülen yardım faaliyetlerine aktif destek veririm					
25. Sosyal medyada benden herhangi bir konuda yardım istendiğinde kim olduğuna bakmaksızın yardımcı olmaya çalışırım					

Ek 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği- Kısa Form

Aşağıda, geçen 1 yıl içerisindeki (son 12 ay) oyun faaliyetlerinizle ilgili sorular bulunmaktadır. Oyun faaliyetiyle bilgisayar/dizüstü bilgisayar, oyun konsolu veya diğer elektronik cihazlar (örneğin cep telefonu, tablet gibi) ile hem internette hem de internete bağlı olmadan oynanabilen her türlü oyunla ilişkili etkinlikler kastedilmektedir.

	Asla	Nadiren	Bazen	Sık sık	Çok sık
1. Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?					
2. Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?					
3. Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz?					
4. Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeye veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz?					
5. Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?					
6. Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi?					
7. Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmene veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu?					
8. Olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçici de olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız?					
9. Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?					

Ek 4. Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği

Her bir ifadeyi inceleyerek, ifadenin size uygunluğunu aşağıdaki seçeneklerden birini işaretleyerek belirtiniz. Lütfen ifadeleri dikkatlice okuyarak görüşünüze en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.

1. Beklenmedik bir olay olduğunda...	
Her zaman bir çözüm bulurum	Çoğu kez ne yapacağımı kestiremem
2. Gelecek için yaptığım planların...	
Başarılması zordur	Başarılması mümkündür
3. En iyi olduğum durumlar şu durumlardır...	
Ulaşmak istediğim açık bir hedefim olduğunda	Tam bir günlük boş bir vaktim olduğunda
4. ...olmaktan hoşlanıyorum	
Diğer kişilerle birlikte	Kendi başıma
5. Ailemin, hayatta neyin önemli olduğu konusundaki anlayışı...	
Benimkinden farklıdır	Benimkiyle aynıdır
6. Kişisel konuları...	
Hiç kimseyle tartışmam	Arkadaşlarımla/Aile-üeleriyle tartışabilirim
7. Kişisel problemlerimi...	
Çözmem	Nasıl çözebileceğimi bilirim
8. Gelecekteki hedeflerimi...	
Nasıl başaracağımı bilirim	Nasıl başaracağımdan emin değilim
9. Yeni bir işe/projeye başladığımda...	
İleriye dönük planlama yapmam, derhal işe başlarım	Ayrıntılı bir plan yapmayı tercih ederim
10. Benim için sosyal ortamlarda rahat/esnek olmak	
Önemli değildir	Çok önemlidir
11. Ailemle birlikteyken kendimi... hissederim	
Çok mutlu	Çok mutsuz

12. Beni...	
Bazı yakın arkadaşlarım/aile üyelerim cesaretlendirebilir	Hiç kimse cesaretlendiremez
13. Yeteneklerim...	
Olduğuna çok inanırım	Konusunda emin değilim
14. Geleceğimin...olduğunu hissediyorum	
Ümit verici	Belirsiz
15. Şu konuda iyiyimdir...	
Zamanımı planlama	Zamanımı harcama
16. Yeni arkadaşlık konusu...bir şeydir	
Kolayca yapabildiğim	Yapmakta zorlandığım
17. Ailem şöyle tanımlanabilir...	
Birbirinden bağımsız	Birbirine sıkı biçimde kenetlenmiş
18. Arkadaşlarımın arasındaki ilişkiler...	
Zayıftır	Güçlüdür
19. Yargılarıma ve kararlarıma...	
Çok fazla güvenmem	Tamamen güvenirim
20. Geleceğe dönük amaçlarım...	
Belirsizdir	İyi düşünülmüştür
21. Kurallar ve düzenli alışkanlıklar...	
Günlük yaşamımda yoktur	Günlük yaşamımı kolaylaştırır
22. Yeni insanlarla tanışmak...	
Benim için zordur	Benim iyi olduğum bir konudur
23. Zor zamanlarda, ailem...	
Geleceğe pozitif bakar	Geleceği umutsuz görür
24. Ailemden birisi acil bir durumla karşılaştığında...	
Bana hemen haber verilir	Bana söylenmesi bir hayli zaman alır
25. Diğerleriyle beraberken	
Kolayca gülerim	Nadiren gülerim

26. Başka kişiler söz konusu olduğunda, ailem şöyle davranır:	
Birbirlerini desteklemez biçimde	Birbirlerine bağlı biçimde
27. Destek alırım	
Arkadaşımdan/aile üyelerinden	Hiç kimseden
28. Zor zamanlarda ...eğilimim vardır	
Her şeyi umutsuzca gören bir	Beni başarıya götürebilecek iyi bir şey bulma
29. Karşılıklı konuşma için güzel konuların düşünülmesi, benim için...	
Zordur	Kolaydır
30. İhtiyacım olduğunda...	
Bana yardım edebilecek kimse yoktur	Her zaman bana yardım edebilen birisi vardır
31. Hayatımdaki kontrol edemediğim olaylar (ile)...	
Başa çıkmaya çalışırım	Sürekli bir endişe/kaygı kaynağıdır
32. Ailemde şunu severiz...	
İşleri bağımsız olarak yapmayı	İşleri hep beraber yapmayı
33. Yakın arkadaşlarım/aile üyeleri...	
Yeteneklerimi beğenirler	Yeteneklerimi beğenmezler