

T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI



PSİKİYATRİK SEMPTOMLARIN OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ÜZERİNDEKİ ETKİSİNDE PSİKOLOJİK DAYANIKLILIĞIN ARACI ROLÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

CEM DOĞAN

GAZİANTEP – 2024



LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ KABUL VE ONAY FORMU

Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Cem DOĞAN** tarafından hazırlanan "**Psikiyatrik Semptomların Oyun Oynama Bozukluğu Üzerindeki Etkisinde Psikolojik Dayanıklılığın Aracı Rolü**" başlıklı tez, 02 / 05 / 2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucu başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

<u>Görevi</u>	<u>Unvanı</u> <u>Adı ve Soyadı</u>	<u>Kurumu / Üniversitesi</u>	<u>İmzası</u>
Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Saadet YAPAN	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	
Jüri Başkanı	Dr. Öğr. Üyesi Şeydanur TEZCAN ÖZER	Karabük Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi Feyza TOPÇU	Karabük Üniversitesi	

Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Dr. Ufuk AKBAŞ

Enstitü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Cem DOĞAN

Tarih:

HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

PSİKİYATRİK SEMPTOMLARIN OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ÜZERİNDEKİ ETKİSİNDE PSİKOLOJİK DAYANIKLILIĞIN ARACI ROLÜ

Cem DOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Saadet ÖZTÜRK

ÖZET

Bu araştırmada psikolojik dayanıklılığın, psikiyatrik semptomlar ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkide aracı rolünün olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırma 2023 yılında Türkiye’de ikame eden 18-30 yaş arası genç yetişkinlere İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Kısa Semptom Envanteri ve Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeklerinin uygulanması ile yapılmıştır. Ayrıca internet oyun oynama bozukluğunun çeşitli demografik değişkenlerle olan farklılıklar ele alınmıştır. Araştırma psikiyatrik semptomların internette oyun oynama bozukluğunu yordadığını, psikolojik dayanıklılık moderatör olarak modele eklendiğinde psikiyatrik semptomların internette oyun oynama bozukluğu üzerindeki yordayıcı etkisinin düştüğü ortaya konmuştur. Sonuç olarak psikiyatrik semptomların internette oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkisinde psikolojik dayanıklılığın kısmi aracı rolü olduğu görülmüştür. Neticede internette oyun oynama bozukluğuna karşı geliştirecek psiko-eğitim çalışmalarında kişilerin güçlü yönlerinin de hesaba katılması ve bu çerçevede de psikolojik dayanıklılığı geliştirecek müdahalelerin kullanılması daha olumlu sonuçlar almak için katkı sağlayabilir. Sonuç olarak elde edilen bulgular, literatürde yer alan verilere dayalı olarak tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: internette oyun oynama bozukluğu, psikolojik dayanıklılık, psikiyatrik semptomlar

**HASAN KALYONCU UNIVERSITY
GRADUATE EDUCATION INSTITUTE
DEPARTMENT OF PSYCHOLOGY
MASTER'S PROGRAM IN CLINICAL PSYCHOLOGY**

**THE MEDIATING ROLE OF PSYCHOLOGICAL RESILIENCE IN THE
EFFECT OF PSYCHIATRIC SYMPTOMS ON GAMING DISORDER**

Cem DOĞAN

MASTER'S THESIS

Advisor

Asst. Prof. Dr. Saadet ÖZTÜRK

ABSTRACT

This study investigated whether psychological resilience mediates the relationship between psychiatric symptoms and Internet Gaming Disorder. The study was conducted by administering the Internet Gaming Disorder Scale, Brief Symptom Inventory, and Adult Resilience Scales to young adults aged 18-30 years residing in Turkey in 2023. In addition, the differences between Internet gaming disorder and various demographic variables were discussed. The study revealed that psychiatric symptoms predicted Internet gaming disorder, and when psychological resilience was added to the model as a moderator, the predictive effect of psychiatric symptoms on Internet gaming disorder decreased. As a result, psychological resilience was found to have a partial mediating role in the effect of psychiatric symptoms on Internet gaming disorder. Considering the strengths of individuals in psycho-educational studies to be developed against Internet gaming disorder and using interventions to improve psychological resilience in this framework may contribute to achieving more positive results. In conclusion, the findings were discussed on the basis of the data in the literature.

Keywords: internet gaming disorder, psychological resilience, psychiatric symptoms

ÖNSÖZ

Doğrusu bu araştırma konusu benim bulduğum bir konu olmaktan ziyade bir öneri olarak tarafımda ele alınmıştır. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu konusu benim araştırmalarımda derinleşene kadar pek de ilgimi çekmiyordu. Oysa bu konu gelecek açısından gerçek bir problemin altını çizmektedir. Oyunlar tarih boyunca insanlık için hem bir neşe hem de bir öğrenme aracı ola gelmiştir. Oysa bugün oyun dediğimizde artık dijital oyunları anlamaktayız. Ve bu oyunların yoğun kullanımı, bildiğimiz oyunların aksine bizleri pek de mutlu etmiyor gözükmektedir. Obeziteyi arttırmakta, bireyleri daha öfkeli bir hale getirmekte, zaman kavramını yok ederek kişiyi yaşamdan alıkoymakta ve neticede başka mutluluk kaynaklarından uzaklaşmasına ve günün sonunda bireyi bağımlılığa kadar götüren ciddi bir süreci beraberinde getirebilmektedir. Elbette her şey dozunda güzeldir ve dijital oyunların da sınırlı kullanımının bazı faydaları olabilir. Ancak araştırmamızın ve benzer araştırmaların da gösterdiği gibi eğer ek olarak bir de alta psikopatoloji varlığı söz konusu ise dijital oyunlar artık uyuşturucu haline gelebilmektedir.

Bu araştırmanın benim için en ilgi çekici kısmı araştırmanın sonucundan ziyade, neden oyun oynamaya yöneldiğimizizin açıklandığı kısımdır. Biz insanlar, varlığımızı iletirmek, var olan potansiyelimizi hiçbir ödül ya da cezaya gerek kalmaksızın merakla keşfetmek isteyen canlılarız. Günümüz dünyasını kuran onun işte bu keşif ve merak duygusudur. Bu duyguya ket vurulduğu, bireylerin kendini gerçekleştiremediği, çocukların gerçek oyunlar oynamak için alanlarının kalmadığı yerlerde dijital oyunlar adeta bir paralel evren olarak kişilerin dünyasına girmektedir. Böylece kişiler, gerçek yaşamda peşinden koşmak istediği hazları çok rahat bir şekilde dijital platformlarda kovalamaya çalışmaktadır. Bu oyunlarda yeni yerler keşfedilmekte, zorlu görevlerin üstesinden gelinmekte, pes etmeden tekrar tekrar denenmekte, bir amaç doğrultusunda arkadaşlıklar kurulmaktadır. Ancak internet kesildiğinde birey gerçek yaşam ile yine baş başa kalmaktadır. Tüm bu süreç internette oyun oynamanın sinsi bir şekilde nasıl bağımlılığa gittiğini de açıklamaktadır. Bağımlılık, tedavisi oldukça zor, başarı oranı düşük ve nüksetme ihtimali yüksek bir problemdir. Tüm bu süreç bize psikolojik dayanıklılığın önemini hatırlatmaktadır çünkü bağımlılık ile çalışırken en önemli konulardan birisi geç kalmamaktır. Günümüzde koruyucu ve önleyici çalışmalar bu

sebeple hiç olmadığı kadar önemlidir. Bu araştırma ile bunun tekrar altını çizmiş bulunmaktayız.

Tüm bu süreçte tez çalışmamda tecrübesi ve birikimiyle bana yardımını esirgemeyen, anlayışı ve desteği ile her daim destek olan değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Saadet ÖZTÜRK'e saygılarımı sunarım. Ayrıca tez konusunda emeği geçen değerli hocam Prof. Dr. Osman Tolga Arıcak'ı da teşekkürlerimi sunuyorum.

Gerek deprem gerekse yaşamın getirdiği birçok zorluk karşısında yanımda duran ve bana hep yardımcı olan değerli halalarım Fatma Doğan ve Yazgül Yaman'a; dünyanın en güzel kalpli insanı Nuriye Okur'a, yaşamdaki var oluşu ile beni çok etkileyen sayın Dr. Nur Canoğlu'na, çok sevdiğim Nurşen Ferik Yücel, Mehmet Mamger Yücel, Tuba Yıldırım Aydoğan'a; değerli dostlarım: Ümmühan Zilan, Ali Alban, Orhan Çalışkan, İbrahim Çalışkan ve değerli anne babalarına ne kadar teşekkür etsem azdır. Yaşama, bana böyle güzel karşılaşmalar yaşattığı için minnettarım.

Cem DOĞAN

Gaziantep - 2024



2023 Depreminde kaybettiğimiz tüm canlara,
saygıyla.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	6
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	8
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	8
1.6. Tanımlar	9
İKİNCİ BÖLÜM	10
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	10
2.1. Dijital Oyunlar.....	10
2.1.1. Türkiye’de Dijital Oyunlar	12
2.1.2. Dijital Oyunların Kullanımı ve Olumsuz Sonuçları.....	13
2.2. Davranışsal Bağımlılıklar ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu	15
2.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Psikiyatrik Semptomlar	20
2.4. Psikolojik Dayanıklılık	21
2.4.1. Psikolojik Dayanıklılık Kavramı	21
2.4.2. Psikolojik Dayanıklılığı Açıklayan Modeller	23
2.4.3. Psikolojik Dayanıklılık ve Psikiyatrik Semptomlar.....	24
2.4.4. Psikolojik Dayanıklılık ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu	25
2.4.5. İOOB ve Psikolojik Dayanıklılığı Ele Alan Araştırmalar	26
2.5. Psikiyatrik Semptomlar.....	27
2.6. İlgili Araştırmalar	28

2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	28
2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	29
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	33
YÖNTEM	33
3.1. Araştırma Modeli.....	33
3.2. Çalışma Grubu.....	33
3.3. Veri Toplama Araçları	34
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	35
3.3.2. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu.....	35
3.3.3. Kısa Semptom Envanteri (KSE)	36
3.3.4. Yetişkinler İçin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği (YİPDÖ)	37
3.5. İşlem	37
3.6. Verilerin Analizi.....	38
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	40
BULGULAR.....	40
BEŞİNCİ BÖLÜM	48
TARTIŞMA	48
4.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Sosyodemografik Özellikler Açısından Tartışılması	48
4.2. Psikiyatrik Semptomların İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ile İlişkisinde Psikolojik Dayanıklılığın Aracı Rolüne İlişkin Bulguların Tartışılması	54
ALTINCI BÖLÜM.....	57
SONUÇ VE ÖNERİLER	57
5.1. Sonuçlar	57
5.2. Öneriler	58
KAYNAKÇA	60
EKLER	91
EK 1. Bilgilendirilmiş Onam Formu	91
EK 2. Kişisel Bilgi Formu	92
EK 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu	93
EK 4. Kısa Semptom Envanteri	95
EK 5. Yetişkinler İçin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği.....	97
EK 6. Etik Kurul İzni	100
ÖZGEÇMİŞ.....	101

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların demografik özellikleri	34
Tablo 2. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđi, kısa semptom envanteri ve yetişkinler için dayanıklılık ölçeđinin basıklık ve çarpıklık katsayılarının ve cronbach alpha katsayılarının incelenmesi	39
Tablo 3. Demografik veriler, internet oyun oynama bozukluğu ölçeđi, kısa semptom envanteri ve yetişkinler için dayanıklılık ölçeđi arasındaki ilişki.....	40
Tablo 4. Psikolojik semptomlar ile internette oyun oynama bozukluğu ilişkisinde psikolojik dayanıklılıđın aracı rolüne ilişkin bulgular	43
Tablo 5. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđinden elde edilen puanların cinsiyete göre bađımsız gruplar t testi sonuçları	45
Tablo 6. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđinden elde edilen puanların çalışma durumuna göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu	45
Tablo 7. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđinden elde edilen puanların sosyoekonomik düzeye göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu.....	48
Tablo 8. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđinden elde edilen puanların sosyoekonomik düzeye göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Psikolojik semptomlar ile internette oyun oynama bozukluğu ilişkisinde psikolojik dayanıklılığın aracı rolüne ilişkin grafik46



KISALTMALAR LİSTESİ

İOOB: İnternette Oyun Oynama Bozukluđu

İOOBÖ9-KF: İnternet Oyun Oynama Bozukluđu Ölçeđi Kısa Formu

KSE: Kısa Semptom Envanteri

YİPDÖ: Yetiřkinler İin Psikolojik Dayanıklılık Öleđi

SCL-90: Belirti Tarama Listesi

DSM: Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders

APA: American Psychiatric Association

ICD: International Classification of Diseases

WHO: World Health Organization

TSSB: Travma Sonrası Stres Bozukluđu

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumuna, alt problemlerine, araştırmanın amacına, varsayımlara, sınırlılıklara ve kavramların tanımlarına yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

İnsan için gelişim, gerek psikolojik gerekse biyolojik olarak sürekli devamlılık gösteren bir süreçtir. Kimi bilim insanları gelişimi evrelere (çocuk, genç, orta ve ileri) ayırmaktadır. Genç yetişkinlik tanımına hangi yaşların dâhil edilmesi gerektiğine dair net bir yönerge yoktur ve uluslararası alanda uzmanlar arasında bir fikir birliği bulunmamaktadır. Yine de yetişkinliği genç yetişkinlik (20-30 yaş) (Havighurst, 1972), orta yetişkinlik (40-50) ve ileri yetişkinlik (60 ve sonrası) olarak ayıran araştırmacılardan bahsedilmektedir (Santrock, 2012). Genç yetişkinlik döneminden beklenen gelişim görevleri kişisel ve ekonomik bağımsızlık kazanma, kariyerde ilerleme ve biriyle yakın ilişki içinde yaşamayı öğrenerek bir eş seçme, bir aile oluşturma ve çocuklara bakma zamanı olarak ifade edilmektedir (Havighurst, 1972; Santrock, 2012). Her ne kadar gelişim ödevlerinden bahsedilse de, bu ilerlemenin önüne çeşitli engeller çıkabilmektedir. Bu engellerden bir tanesi mobil oyunların uzun saatler boyunca oynanmasıdır (Dinç, 2015).

Kolektif kültürlerin zamanla bireysel bir kültürel yapıya geçmesi, yanlış şehirleşme ve ailelerin çocuklarını sokaklara rahat bir şekilde bırakamaması neticesinde aileler, gençlerin evde “sakince” vakit geçirmeleri için mobil oyunların kullanıma göz yumuyor gözükmektedir (Coşkun ve Filiz, 2019). Demetroviç ve arkadaşlarının (2011) yaptığı bir çalışmada gençlerin internette oyun oynama motivasyonlarının sosyalleşme, kaçış, rekabet, başa çıkma, beceri geliştirme, fantezi ve eğlence amaçlı olduğu gösterilmiştir. Wan ve Chiou'nun (2006) yaptığı araştırmaya göre internette oyun oynamak oyuncular için gerçek hayatta alamadıkları ihtiyaç ve motivasyon tatminini sağlamak amacıyla telafi edici bir yoldur. Aynı çalışmada oynama motivasyonu dört başlık altında toplanmıştır: “Eğlence ve boş zaman”, “duygusal başa çıkma”, “heyecan ve meydan okuma” ve “gerçeklikten kaçma”. Benzer şekilde Chappell ve

arkadaşları (2006) da oyuncuların, oyunun zorluklarının üstesinden gelmenin oyuncularda coşku duygusuna yol açtığını belirtmektedir. Zorlukların üstesinden gelmek kimi araştırmacılara göre insanın zaten içsel bir motivasyonudur. Harlow (1953) tarafından yapılan bir araştırma, maymunların keşfetme motivasyonunun haz veya ödülün ziyade merak ve heyecan tarafından sağlandığını göstermektedir. Deci ve Ryan'a göre (1985) çocuklarda içsel olarak öğrenmeye, zorluklarla başa çıkmaya ve sorunların üstesinden gelmeye yönelik içsel bir motivasyon vardır ve bu motivasyonların çoğunda bir ödül beklentisi yoktur. Bir ödül beklemezsizin kendi kaderini tayin etme yani bir seçeneğe sahip olma ihtiyacı ön plandadır. İnsanlar o an sahip olunan yetkinliklerine uygun, ne çok kolay ne çok zor olan zorluklar ararlar. Optimal zorluklar bulduklarında onları yenmek için çaba gösterirler. Dolayısıyla dış dünyanın sanal bir versiyonunun internet oyunlarında yer alması kişilerin, bir seçeneğe sahip olma ve optimal zorluklarla başa çıkma ihtiyacını karşıladığı ve internette oyun oynamaya dair güçlü bir motivasyon oluşturmaya büyük ölçüde katkı sağladığı anlaşılmaktadır (Brockmyer, Fox, Curtiss, McBroom, Burkhart ve Pidruzny, 2009; Yee, 2006). Neticede oyunun böylesi bir etkiye sahip olması, oyunların dünyada hızla yayılması ile sonuçlanacağına dair yargıları güçlendirmektedir (Gürbüz, Evlioğlu, Erol, Gülseçen ve Gülseçen, 2017). Bilgisayarların ve telefonların gelişmesi kadar yaşamın her alanına yayılması da oldukça kısa sürede olmuştur. Bu araçlara internetin de dâhil olması ile birlikte günlük yaşamın bir parçası olan ticaret, eğlence, sanat, sosyalleşme gibi pek çok etkinlik artık sanal dünyada da yer almaya başlamıştır. Digital in 2022 Global Overview raporuna (datareportal, 2022) göre bugün dijital medya pazarında oyun sektörü 155.5 milyar dolar ile en büyük payı aldığı görülmektedir. Statista'nın (2021) verileri incelendiğinde dünyada 3,24 milyar kişi video oyunu oynamaktadır. Türkiye'de ise yaklaşık 40 milyon oyuncunun olduğu görülmektedir ve bu sayı bir önceki yıla göre 5 milyon kişi artış göstermiştir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2021). Bu hızlı büyümede oyunun bağımlılık yapıcı etkisinin de önemli bir payı vardır (Griffiths, 1998).

Günümüze kadar bağımlılık denince akla gelen ilk unsur, madde bağımlılığıydı. Oysa araştırmacılar madde dışı bir bağımlılığın da olduğuna dair uyarılarını yıllardır sürdürmektedir. Bianchi ve Phillips (2005) geleneksel bağımlılık kavramının tıbbi bir modele ve uyuşturucu ya da alkol gibi bir maddenin kullanılmasına dayandığını ancak bunun araştırmacılar tarafından sorgulandığını belirtmişlerdir. Bu modelin yetersiz olduğunu düşünen kimi araştırmacılar ise davranışsal bir bağımlılığın da geçerliliğini savunmuşlardır (Lemon, 2002). Griffiths (1998) de internet üzerine yapmış olduğu araştırma bulgularında

kişilerin tıpkı maddeye dayalı bağımlılıklar karşısında gösterdiği tepkilerin benzerlerini gösterdiklerini belirtmiştir. Bunlardan bazıları, çevrimiçi olmayla fazla meşgul olma (%58), çok sayıda başarısız bırakma girişimi (%68) ve internetten uzak durmaya çalışırken huzursuz hissetme ve benzeri semptomlardır. Buradan hareketle Griffiths (1996) teknoloji bağımlılığının operasyonel tanımını; insan-makine etkileşimini içeren, kimyasal olmayan (davranışsal) bir bağımlılık olarak belirtmiştir. DSM-5'te (APA, 2013) bir tanı önerisi olarak “daha ileri çalışmalar gerektiren ruhsal hastalıklar” bölümünde yer alan oyun oynama bozukluğu yıllar süren tartışmalar sonucunda artık büyük ölçüde araştırmacılar tarafından bir davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü tarafından 2018 yılında yayımlanmış olan “Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırması” (International Classification of Diseases-ICD) el kitabının 11. baskısında, oyun oynama bozukluğu bir hastalık olarak kabul edilmiştir. Böylece oyun oynama bozukluğu, Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (ICD-11) 11. beta versiyonunda “dijital” ya da “video” oyun oynama bozukluğu, kişinin oyun oynama üzerindeki kontrolün bozulması, oyun oynamanın diğer ilgi alanlarına ve ilgilendiği diğer günlük etkinliklere göre öncelikli olması ve olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya devam etmesi veya oyun oynamanın artması ile karakterize edilen davranış örüntüsü, şeklinde tanımlanmıştır. Oyun oynama bozukluğunun teşhis edilebilmesi için, davranış örüntüsünün kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli işlevsellik alanlarında belirgin bozulmaya yol açacak kadar şiddetli olması ve normalde en az 12 aylık süre içinde belirgin olması gereklidir (Dünya Sağlık Örgütü, 2018).

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (İOOB) ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde, ülkeler arasındaki görülme sıklıkları arasında büyük farklar olduğu görülmektedir. Kuss'a (2013) göre bunun sebebi İOOB'nin kavramsallaştırılmasındaki farklılık, ölçüm araçları ve kesme skorlarının değişiklik göstermesidir. Batı ülkelerinde bağımlılık düzeyi Uzak Doğu ülkelerine göre daha az görülmektedir. Örneğin Wittek ve arkadaşları (2016, s. 677) tarafından Norveç'te yapılan bir çalışmada İOOB yaygınlık oranı %1.41 olarak bulunurken Almanya'da bu oran %1.16 bulunmuştur (Rehbein, Kliem, Baier, Mössle ve Petry, 2015). Kore'de yapılan yaygınlık çalışmalarında Hur (2006) her iki ergenden birinde İOOB olduğunu belirtirken, bu oran Wang, Cho ve Kim (2018) tarafından yapılan çalışmada %10.8, Kim ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan araştırma ise katılımcıların %13.8'i risk grubu olarak bulunmuştur. Wang ve arkadaşları (2014) tarafından yapılan İOOB sıklığı araştırma sonucuna göre ise altı kişiden biri (%15.6) İOOB'ye sahip olarak tanımlanmıştır. Türkiye'de ise “oyun amaçlı problemlerli internet kullanımı” üzerine

İstanbul'da yapılan bir arařtırmada 12-19 yař arası 6116 gencin %8,5'inin problemli düzeyde dijital oyun oynama davranıřı gösterdiđi bulgulanmıřtır (Yeřilay, 2018). Yine İstanbul'da 865 ergen üzerinde yapılan bir doktora tez çalıřmasında ise bađımlılık düzeyinde oyun oynayanların oranı %28.8 olarak bulunmuřtur (Irmak, 2014). Yaygınlık arařtırmalarında cinsiyet dađılım farklılıđı da dikkat çekicidir. İOOB yaygınlıđına dair yapılan neredeyse tüm arařtırmalarda erkekler, kadınlardan oran olarak daha fazla ön plana çıkmıřtır (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010; Ko ve ark., 2005 ; Rehbein, Kleimann ve Mössle, 2010). Bu sonuçlar arařtırmalarda cinsiyet faktörünün altını çizerken, erkeklerin İOOB açasından daha büyük bir risk altında olduđunu göstermektedir.

İOOB arařtırmalarında çeřitli risk faktörleri göze çarpmaktadır. Gentile ve arkadaşlarının (2011) yaptıđı bir çalıřmada daha düşük sosyal yeterlilik ve dürtüsellik, Wack ve Tantleff-Dunn'un (2009) yaptıđı arařtırmada ise yalnız kalma, sıkılma ve stresli olmanın risk faktörü olduđu belirtilmektedir. Oyunların hipnoz eden özelliđi ile birlikte artan saatler, gençlerde çeřitli sorunlara da kapı aralamaktadır. Arařtırmalar video oyun oynamanın bařlangıçta oyunculara keyif verdiđi ancak zamanla oynamak için aşırı vakit harcamanın, okula/üniversiteye sürekli devamsızlık yapmak, işyerine hasta olduđunu bildirmek, kiřinin işini ve/veya eřini, ailesini ve arkadaşlarını kaybetmesine varacak şekilde ciddi sorunlara yol açtıđını göstermektedir (Chappell ve ark., 2006; Duyan ve Güvebakan, 2021; Griffiths ve ark., 2004). Özellikle uzak dođu ülkelerinde bu sorunlar ciddi boyutlara ulařmıř ve bazı devletler bu konuyla ilgili politikalar geliřtirmek durumunda kalmıřtır (Young, 2009). Örneđin Çin, çevrimiçi oyun oynamayı günde 1 saat ile sınırlandırmıřtır (Euronews, 2021). Bu etkileri sebebiyle İOOB arařtırmalarında psikolojik faktörler de oldukça önemli sayılabilir.

Literatürde psikiyatrik semptomlar ile İOOB arasındaki iliřkiyi arařtıran pek çok arařtırma vardır. İOOB ve pek çok psikiyatrik semptom pozitif yönde korelasyon göstermektedir. Starcevic ve arkadaşlarının (2011) yaptıđı bir arařtırmada Belirti Tarama Listesi (SCL-90) kullanılmıřtır. Bu liste somatizasyon, obsesyon, kiřilerarası duyarlılık, depresyon, anksiyete, öfke, fobik, paranoid ve psikotik semptomları ölçen bir listedir. Arařtırma sonucunda İOOB ölçeđinden yüksek puanları olan oyuncuların tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden daha yüksek puan aldıđı görölmüřtür. Benzer bir arařtırma Kısa Belirti Envanteri kullanılarak Kim ve arkadaşları (2016) tarafından yapılmıřtır. Bu arařtırmada İOOB grubu, karřılařtırma grubuna göre dokuz psikiyatrik semptom boyutunun hepsinde, yani somatizasyon, obsesyon-kompülsiyon, kiřilerarası duyarlılık, depresyon, anksiyete, düřmanlık, fobik kaygı, paranoid düřünce ve psikotizmde önemli ölçüde daha

yüksek puanlar almıştır. Bu sonuçlar, İOOB ile psikiyatrik semptomlar arasında güçlü bir bağ olduğunu gösterir niteliktedir

Psikolojik dayanıklılık, özellikle zihinsel, duygusal ve davranışsal esneklik ve iç ve dış taleplere uyum sağlama yoluyla zor veya zorlu yaşam deneyimlerine başarılı bir şekilde uyum sağlama süreci ve sonucunu ifade eder. İnsanların zorluklar ile başa çıkma ve adapte olabilmelerine dünyayı algılama ve dünya ile ilişki kurma yolları, sosyal kaynaklarının mevcudiyeti ve bunların kalitesi ve kişinin geliştirmiş olduğu başa çıkma stratejileri gibi faktörler psikolojik dayanıklılığa katkı sağlamaktadır (American Psychological Association, n.d.). Ayrıca iyimserlik (Ong ve ark., 2006), öz-yeterlik, duygusal düzenleme stratejileri (Cai ve ark., 2017; Mestre ve ark., 2017) ve yüksek zeka (Sapienza ve Masten, 2011; Waller, 2001) gibi psikolojik faktörlerin hepsinin dayanıklılığa olumlu katkıda bulunduğu gösterilmiştir.

Psikolojik dayanıklılığın yüksek seviyelerde olması pek çok psikiyatrik semptomlar için koruyucu bir unsurdur ki bunlar arasında İOOB de vardır (Liu ve ark., 2023; Tsui ve Cheng, 2021). Örneğin Canale ve arkadaşları (2019) tarafından yapılan bir araştırmada algılanan stres düzeyi ile İOOB düzeyi arasında pozitif bir ilişki bulunmuşken, psikolojik dayanıklılık düzeyinin yüksekliği ile İOOB arasında negatif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Aktaş (2018) tarafından yapılan bir çalışmada İOOB ve saldırganlık arasında pozitif yönde bir ilişki bulunurken, psikolojik dayanıklılık bu iki faktör ile negatif yönde ilişkili bulunmuştur. Benzer şekilde psikolojik dayanıklılık ile İOOB arasında düşük düzey ilişki bulan araştırmalar vardır (Bonfiglio ve ark., 2021; Keskin, 2019; Robertson, Yan ve Rapoza, 2018; Tsui ve Cheng, 2021; Yen ve ark., 2019). Kimi araştırmacılar (Snodgrass ve ark., 2014; Young ve Abreu, 2010) psikolojik ve gündelik sorunlar neticesinde algılanan stresin yüksek oranda hissedilmesi ve stres ile baş etme mekanizmasının güçlü olmaması ile İOOB arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Psikolojik dayanıklılık ise bireylerin zorluklara, bu zorluklar karşısında oluşan stres ve sıkıntı veren duygularla baş edebilmesini kapsamaktadır (Keskin, 2019). Bu sonuçlar psikolojik dayanıklılığın, İOOB üzerinde koruyucu bir unsur olabileceği tezini desteklemektedir.

Tüm bu literatür kapsamında, genç yetişkinlerde daha yoğun psikiyatrik semptom belirtileri göstermenin İOOB üzerinde pozitif yönde anlamlı bir etkisinin olacağı ve psikolojik dayanıklılığı zayıf olan gençlerin ise daha fazla İOOB düzeyi ve daha yoğun psikiyatrik semptom belirtileri gösterecekleri düşünülmektedir. Bu bağlamda bu çalışma psikiyatrik

semptomların İOOB üzerindeki etkisi ve psikolojik dayanıklılığın bu etkideki aracı rolünün incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın akademisyenlere, klinik alanda çalışan ruh sağlığı profesyonellerine ve okullarda çalışan okul psikolojik danışmanlarına önemli bir veri sunacağı düşünülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada psikiyatrik semptomlar ve internet oyun oynama bozukluğu (İOOB) arasındaki ilişki ve psikolojik dayanıklılığın bu ilişkideki aracı rolünü incelemek amaçlanmıştır. Ek olarak internet oyun oynama bozukluğunun cinsiyet, yaş ve oyun oynama süresi gibi değişkenlere göre nasıl farklılık gösterdiği de ele alınmaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranacaktır.

1. Psikiyatrik semptomların İOOB üzerindeki etkisinde psikolojik dayanıklılığın aracı rolü nedir?
2. Cinsiyete göre internette oyun oynama bozukluğu puanları farklılaşmakta mıdır?
3. Oyun oynama türlerine göre (çevrimiçi – çevrimdışı ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı) internette oyun oynama bozukluğu puanları farklılaşmakta mıdır?
4. Algılanan sosyoekonomik düzeyine göre internette oyun oynama bozukluğu puanları farklılaşmakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

İnsan gelişimi, hem psikolojik hem de biyolojik olarak sürekli ilerleyen bir süreçtir. Kimi bilim insanları bu gelişimi çocuk, genç, orta ve ileri yaş gibi kategorilere ayırmaktadır. Genç yetişkinlik tanımına hangi yaşların dâhil edilmesi gerektiğine dair net bir bilgi olmadığı gibi bu konuda uluslararası alanda da uzmanlar arasında bir fikir birliği oluşmamıştır. Yine de yetişkinliği genç yetişkinlik (20-30 yaş) (Havighurst, 1972), orta yetişkinlik (40-50) ve ileri yetişkinlik (60 ve sonrası) olarak ayıran araştırmacılar vardır (Santrock, 2012). Genç yetişkinlik döneminde umulan gelişim görevleri kişisel ve ekonomik özgürlük elde etme, seçilen kariyerde ilerleme ve bir ötekiyle yakın bir ilişki içinde yaşamayı öğrenerek bir

partner seçme, bir aile oluşturma ve çocuklara bakım verme zamanı olarak kabul edilmektedir (Havighurst, 1972; Santrock, 2012).

Ancak her gelişim döneminin önüne çeşitli engeller çıkabilmektedir. Bu engellerden önemli bir tanesi kişinin yaşadığı psikolojik belirtiler ve bir diğeri de bağımlılıktır (Dinç, 2015). Psikiyatrik semptomlar kişinin yaşamını zorlayan, hayat kalitesini düşüren ve insan ilişkilerinde bozulmalara yol açabilen psikolojik sıkıntıları ifade etmektedir (Top, 2003). Davranışsal bağımlılık ise kişinin yaşamını olumsuz etkilemesine rağmen bu davranışı durdurmakta büyük zorlukla karşılaşması ve haz almak adına devamlı olarak o davranışı devam ettirmesidir (Griffiths, 1998). Günümüzde ise bir davranışsal bağımlılık türü olan video oyun bağımlılığı bir salgın gibi yayılmakta ve kimi ülkeler için ciddi bir sorun haline gelmeye çoktan başlamış durumdadır (Maraşoğlu, 2020; Yip ve Kwok, 2005; Li, Wang ve Wang, 2013). Psikiyatrik semptomlar (depresyon, Anksiyete, DEHB, düşmanlık, somatik belirtiler vb.) ile video oyun oynama arasında ilişkiyi gösteren pek çok araştırma vardır (Kim ve ark., 2016; Starcevic ve ark.i 2011). Psikolojik dayanıklılık ise hem psikolojik belirtilere hem de bağımlılıklara karşı koruyucu bir faktör olarak ön plana çıkmaktadır (Bonfiglio ve ark., 2021; Canale ve ark., 2019).

Literatürde psikiyatrik semptomlar, İOOB ve psikolojik dayanıklılığın ele alındığı araştırmalar mevcuttur. İOOB'nin artan bir tehlike olarak güncelliğini koruyor olması sebebiyle konu hakkında daha detaylı ve farklı açılardan araştırmalar yapmak önemini korumaktadır. Günümüzde bağımlılığın tedavisi ve rehabilitasyonundan ziyade henüz bağımlı olmayan kişilere dair yapılacak koruyucu ve önleyici çalışmalar ve hızlı sonuç alınabilen çalışmalar önem kazanmaktadır (Dinç, 2015). Ruh sağlığı genellikle psikopatolojik bir bakış açısıyla değerlendirilmiş, bireyin potansiyeli ve güçlü yönleri göz ardı edilmiştir (Chen ve ark., 2022). Ruh sağlığının çift faktörlü modeli, ruh sağlığı durumunun daha kapsamlı bir şekilde anlaşılabilmesi için ruh sağlığının hem olumlu hem de olumsuz göstergeler açısından değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Keyes, 2005). Koruyucu ve önleyici çalışmalar üzerine araştırma yapan alanlardan birisi de pozitif psikolojidir (Owens ve Waters, 2020). Kişilerin yaşama en iyi şekilde adaptasyonunu sağlamak, pozitif yönlerin gelişmesi, bireysel iyi oluşun arttırılması, psikolojik sağlığın korunması pozitif psikolojinin amaçlarını oluşturmaktadır (Eryılmaz, 2013). Pozitif psikoloji içinde yer alan önemli başlıklardan birisi ise psikolojik dayanıklılıktır (Ersin ve Karakale, 2018). Yapılan araştırmalar yüksek düzey psikolojik dayanıklılığa sahip bireylerin kendilerini internete kaptırmalarına karşı koruyucu olduğunu bulmuştur (Zhou, Zhang, Liu ve Wang, 2017). Benzer şekilde daha yüksek

psikolojik dayanıklılık puanlarının İOOB ve internetin getirdiği psikiyatrik problemleri hafiflettiği bulunmuştur (Nam ve ark., 2018; Wisniewski ve ark., 2015). Başka bir araştırmada bazı psikiyatrik semptomlar ile İOOB arasında pozitif bir ilişki çıkmış ve psikolojik dayanıklılık her iki faktöre de aracılık etmiştir (Tsui ve Cheng, 2021). Araştırma sonucunda araştırmacılar ruh sağlığı çalışanları ve öğretmenler için İOOB'yi önlemede psikolojik dayanıklılığın temel bir unsur olduğunu ve bu konuda çalışmanın önemini vurgulamışlardır. Bu ve benzeri bulgular, psikolojik dayanıklılığın hem İOOB hem de psikiyatrik semptomların etkilerini azaltmadaki önemini göstermektedir. Dolayısıyla mevcut araştırma ile hem psikiyatrik semptomlara hem de İOOB'ye karşı koruyucu bir faktör olacağı düşünülen psikolojik dayanıklılığın öneminin vurgulanması amaçlanmak ve bu sayede alanda çalışan klinisyenlere ve araştırmacılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmaya katılan 18-30 yaş arası genç yetişkinlerin ölçekteki maddelere doğru bir şekilde, içtenlikle cevap verdiği kabul edilmiştir. Veri toplama araçlarındaki soruların, ilgili konuda konuya netlik kazandıracak yeterlilikte olduğu kabul varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma örneklemini 2023 yılında Türkiye'de ikame eden 18-30 yaş arası genç yetişkinler ile sınırlıdır. Araştırma verileri İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Kısa Semptom Envanteri (KSE) ve Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği'nin ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu: Son on iki ayda oyunun diğer ilgi alanlarına ve günlük aktivitelere göre öncelikli hal alması, oyun oynama üzerinde kontrolün azalması ve olumsuz sonuçlarına rağmen oyunun devam etmesi durumudur. Oyun oynama bozukluğu, bireyin kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel ve mesleki alanlarında işlev kaybı şeklinde kendini gösterir (Dünya Sağlık Örgütü, 2018).

Psikiyatrik Semptomlar: İşlevsiz ama kendi kendini idame ettiren mekanizmalarla desteklenen özellik kümeleri olarak tanımlanmaktadır (Kendler, Zachar ve Craver, 2011). Mevcut araştırma kapsamında ele alınan alt başlıklar Kısa Semptom Envanteri tarafından belirlenmiş olan başlıkları (somatizasyon, olumsuz benlik algısı, depresyon, anksiyete ve hostilite) ifade etmektedir (Derogatis, 1992).

Psikolojik Dayanıklılık: sıkıntı veya zorlu durumlardan uyum sağlama ve iyileşme, zorluklardan geri dönme ve engellerle karşılaşmaya rağmen olumlu bir bakış açısı sürdürme yeteneğini ifade etmektedir (Masten, 2001).

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dijital Oyunlar

Cambridge sözlüğüne (n.d.) göre oyun, “insanların oynadığı, genellikle biraz beceri gerektiren ve kurallara göre oynanan eğlenceli bir aktivite veya spor” olarak tanımlanmıştır. Oyun, çocuklar, ergenler ve yetişkinler için ortak bir etkinlik ve eğlendirirken sosyal ilişkileri de geliştiren bir deneyim olarak kabul edilir (Kuss ve Griffiths, 2012). Rieber ve arkadaşlarına göre (1998), oyun, katılımcıların gönüllü olarak çok fazla zaman, enerji ve bağlılık harcadıkları ve aynı zamanda genel deneyimden büyük zevk aldıkları yoğun bir öğrenme deneyimini içerir. Ayrıca oyun, insanların yaşamları boyunca öğrenmeleri ve sosyalleşmeleri için önemli bir araçtır ve öğrenme sürecini geliştirmenin uygun, dikkat çekici ve saygın bir yoludur (Anastasiadis, Lampropoulos ve Siakas, 2018).

Oyun; ölçülebilirlik, rekabet, sistem, oyuncular, kurallar ve kurgu olmak üzere altı temel unsurdan meydana gelir. Oyunlarda oyuncuların bir amacı veya ulaşmak istedikleri bir sonuçları vardır. Oyunun bitiminde üç unsur göze çarpar; puan alımı, kazanmak veya kaybetmek. Bu unsurlar ile oyun ölçülebilir hale gelir. Oyunların merkezinde rekabet önemli bir rol alır. Burada tek ve çok oyunculu rekabetten bahsedilebileceği gibi organize olarak işbirliğine dayalı bir çekişme de bu unsurdan sayılır. Sistem; karmaşık bir alandan anlaşılabilir bir bütünlük oluşturan, aralarında organizasyon oluşturan unsurlar olarak kabul edilmektedir. Esasında sistem bir oyuna nasıl yaklaşılacağı ile alakalıdır. Bir oyun başladığında, bu oyunun sistemi çerçevesinde etkileşimde bulunan ve deneyimleyen katılımcılara oyuncular olarak tanımlanır. Her oyunun sınırları vardır. Bu sınırlar oyunun nasıl oynanabileceğini belirleyen ve oyuncunun oyunda ne yapabilip ne yapamayacağını belirlemektedir. “Oyun nasıl oynanacak?” sorusu sınırlarla ilgilidir. Son olarak oyun günlük yaşamın zaman ve mekânsal unsurlarından ayrılmasıyla karakterizedir. Bu unsur da oyunun kurgu boyutu ile ilgilidir (Salen ve Zimmerman, 2004, s.93).

Oyun oynama neredeyse tüm memeli canlıların başta yavrularında olmak üzere gözlemlenmektedir ve insan da bu grupta yer almaktadır. Bazı araştırmacılar oyunları insan kültürlerinin oluşumu için ilk koşul olarak görmüştür (Huizinga, 1938). En eski oyunlar incelendiğinde yazılı kaynaklar Antik Çinlilerin yılanın kuyruğundan başına ulaşmaya

çalışılan Mehen oyunundan ve Mısırlıların M.Ö. 5000 yılına kadar uzanan bir masa oyunu olan Senet oyunundan bahsetmektedir (Hile, 2010, s.10). Oyun sadece bir eğlence aracı değil aynı zamanda birlikteliği sağlayan, duyguların düzenlemeye yardımcı olan, kuralları ile toplumsal yaşama dahil olmayı kolaylaştıran bir kültürel yapı olarak da dikkat çekmektedir.

Tarihsel süreçte yeni oyunlar da ortaya çıkmış ve satranç gibi kimi oyunlar da uluslararası da oynanmaya başlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte 1970’li yıllarda artık dijital oyunlar ön plana çıkmaya başlamıştır. Dijital oyunlarla birlikte oyunların da özellikleri değişmiş, doğrudan insan etkileşimi yerini cihazlar üzerinden bir etkileşime bırakmış, önceden kullanılan kâğıt kalem yerine fare, ekran, konsol gibi yeni kavramlar türetilmiştir.

1970’lerde dijital oyunlar gelişmeye başlarken aynı yıllarda Computer Space isimli oyun kabinleri de piyasada yerini almaya başlamıştır. Daha sonra oyundaki kenarlara çarptıkça Pong sesi çıkarmasından ilham alarak bir tenis oyunu olan Pong oyunu piyasaya çıkmıştır (Hile, 2010, s.10,17). 1970’li yılların ortasında rol yapma ve macera içerikli yapısıyla günümüz oyunlarının atası sayılabilecek Dungeons and Dragons piyasaya sürülmüştür. Bireysel bilgisayarların ortaya çıkmaya başladığı seksenli yıllar aynı zamanda dijital oyunlar için de oldukça önemli yıllardır. Bireysel bilgisayarlar bu dönemin ünlü oyunları Space Invaders, Zork, Pacman oyunlarının oynanabilmesi için klavye ve oyun kaseti ile eklenmiştir. Aynı dönemde 8 bit işlemcili bir kişisel bilgisayar olan Sinclair ZX Spectrum oldukça popüler bir cihaz olarak yerini almıştır. 1983’te kurulan Japonya merkezli birçok uluslu video oyunu ve elektronik şirketi olan Nintendo bugün kullanılmakta olan oyun konsollarının da kökeni sayılan Famicom isimli cihazı tanıtmıştır. Şirket bu dönemde Mario Bros adında dünyaca ünlü oyunu ile oldukça popülerlik kazanmıştır. Yine 1960’larda kurulan ve Japonya merkezli olan Sega Corporation’ın 1989’da tanıttığı Sonic The Hedgehog, Sony şirketinin ürettiği Playstation oyunların büyük kitlelerce tanınmasına yol açmıştır (Kirriemuir, 2006, s.24-28).

90’lı yıllar oyunlarda özelleştirmelerin başladığı yıllardır. Bu yıllarda oyuncular karakterlerini değiştirebilirler (örneğin, kıyafetlerini, silahlarını vb.) ve bu da oyuncuların daha kişisel bir deneyim yaşamasına olanak vermiştir. 2000’li yılların başında ise oyun üreten şirketler daha farklı rollerin oynanabildiği ve etkileşimin arttığı oyunların üretilmesi üzerinde durmaya başlamıştır. Böylece oyunlarda artık yapay bir dünyada var olabilecek olanaklar, örneğin gezilebilir haritalar, alışveriş yapabilmeye olanağı ortaya çıkmıştır (Young, 2009).

2.1.1. Türkiye’de Dijital Oyunlar

Mobil cihazların geliştirilmesi ve yaşamın her alanında kendine yer bulması çok kısa sürede olmuştur. Bu cihazlarda internetin kullanımına dair ilerlemeler ABD Savunma Bakanlığı’nın 1969 yılında bir internet ağı oluşturma çabalarıyla kendisini göstermiştir. 1989 yılına gelindiğinde ise internet kullanımı insanlara açık hale getirilmiş ve ticari arenada da 1991’de kullanıma sunulmuştur. Türkiye’de ise ilk internet ağı kullanımı 1986’da başlamıştır. Ancak bu ağın eksikleri sebebiyle 1991 yılında ODTÜ ve TUBİTAK yeni bir ağ oluşturmak için bir proje oluşturmuş ve 1993 yılında Türkiye’de ilk internet kullanımı ortaya çıkmıştır (Parlak ve Balık, 2005). İnternetin mobil cihazlara eklenmesi ile ticaretten eğlenceye, sanattan sosyalleşmeye kadar pek çok alan sanal dünyada yer almıştır. Sanal dünyaya giren unsurlardan bir tanesi de insanlığın en eski mezzetlerinden birisi olan oyundur. Bugün dijital medya pazarında 155.5 milyar dolar ile en büyük payı da yine oyun sektörü almaktadır (datareportal, 2022). Bugün tahmini olarak dünyada 3,24 milyar insanın video oyunu oynadığı düşünülmektedir (Statista, 2021). Türkiye’de bu sayı 40 milyon civarındadır ve geçen yıl aynı sayı 35 milyon olarak bulgulandığı göz önüne alındığında Türkiye video oyunları için oldukça büyük bir pazar alanıdır (Gaming in Turkey, 2021). Bu hızlı büyümede oyunların bağımlı hale getiren içeriklerden oluşmasının da payı vardır. Günümüzde ise dijital oyunlar her geçen gün daha çok yer kaplayarak hayatlarımızda yer almaya başlamaktadır.

Türkiye’de dijital oyun sektörünün gücü ve dijital oyunlara olan ilgi her geçen gün artmaktadır. Ülkemizde yetişkinlerin %81’i mobil oyun oynamaktadır. Bu oran erkeklerde %51 iken kadınlarda %49’dur. 2019’da yapılan araştırmada kadın oranının %42.8 olması ise kadınların da oyun oynama alışkanlığında erkeklere yetiştiğini göstermektedir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2019). Yaş aralıklarının yüzdesel dağılımı 14-29 yaş arası %37, 30-49 yaş arası %44, 50-65 yaş aralığında ise %19’dur (MMA ve DT Envanter Anketi Q3, 2022). Ankete katılanların %72’si her gün oyun oynarken, %22’si haftada birkaç kez oynadıklarını belirtmiştir. 2017 yılından bir raporda Türkiye’de 20 binden fazla video oyun oynama mekânının olduğu ve her ay bu mekânlara giden oyuncuların yaklaşık sayısının 7,5 milyon olduğu gösterilmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017).

Dijital oyun pazarı daha önceki raporlarda yıllara göre düzenli bir artış gösterirken pandemi ile pazarın yükselişi oldukça fazla olmuştur. Türkiye’deki oyun şirketleri 2021 yılında 266 milyon dolar yatırım alırken 2022 yılında, yılın ilk yarısında oyun

şirketlerine toplam 333 milyon dolar yatırım yapılmıştır. Böylelikle Türkiye, Avrupa’da oyun sektöründe en çok yatırım alan ülke olmuştur. Türkiye’yi 158 milyon dolar ile İngiltere ve 60 milyon dolar ile Norveç takip etmektedir. Araştırmalar da Türkiye’de oyun sektörünün gelecekte büyümeye devam ederek karlılığını arttıracaklarını göstermektedir. 2021-2026 yılları arasında PwC (PricewaterhouseCoopers), “Küresel Eğlence ve Medya Görünümü Perspektifleri” raporunda Türkiye yüzde 24,1 büyüme oranıyla dijital oyun pazarında en hızlı büyüyen ülke olarak beklenirken Türkiye’yi ikinci sırada %21,9 ile Pakistan ve üçüncü sırada %18.3 ile Hindistan’ın takip edeceği öngörülmüştür (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022). Bu veriler Türkiye’de oyun sektörünün güçlü bir pazar olduğunu ortaya koymaktadır.

2.1.2. Dijital Oyunların Kullanımı ve Olumsuz Sonuçları

Dijital oyun oynayanların motivasyonlarının araştırıldığı bir ankete katılan katılımcıların “neden oyun oynuyorsunuz?” sorusuna verdiği cevaplarda %65 eğlenceli, %59 rahatlatıcı / stresimi azaltıyor, %43 özgür hissediyorum ve %36 kendimi geliştirmemi sağlıyor yanıtlarını vermişlerdir. Ankete katılanlara oyun oynarken nasıl hissettikleri de sorulmuş ve %57 çok iyi, %33 iyi ve %10 karışık yanıtını vermiştir (MMA ve DT, 2022). Oyunların insanlarda oluşturduğu motivasyonu gören kimi araştırmacılar ise bu motivasyonu eğitime de uyarlamak istemiştir ve 3 temel motivasyon olduğunu ortaya koymuştur (Malone, 1981, s. 335). Bunlar; meydan okuma, fantastik oluşu ve merak duygusudur. Başka bir araştırmada gençlerin internette oyun oynama motivasyonlarının sosyalleşme, kaçış, rekabet, başa çıkma, beceri geliştirme, fantezi ve eğlence amaçlı olduğu gösterilmiştir (Demetroviç ve ark, 2011). Kimi araştırmacılar ise rekabetin önemli bir faktör olduğunun altını çizmiş ve bu faktörleri genel ve özel faktörler olarak ikiye ayırmıştır (Vorderer, Harmann ve Hartman, 2003, s.5). Genel faktörler kişilerin özsaygılarını korumak ve iyi oluşlarını sürdürmeye; özel faktörlerde ise diğer oyunda kazanma, meydan okumanın ve bireysel yeterliliğin ispat edilmesidir. Araştırmacılar bu unsurların dijital oyunların oynamada oldukça etkili olduğunu belirtmektedir. Kimi araştırmacılar ise oyun oynamaya karşı motivasyonu açıklamak amacıyla 3000 kişiden yola çıkarak bir model ileri sürmüştür (Yee, 2006). Model; başarıma, sosyalleşme ve oyuna kapılma olmak üzere 3 ana bileşenden oluşmaktadır. Başarı bileşeni; ilerleme yani güç kazanma, hızla ilerleme ve oyun içi zenginlik veya statü sembollerini biriktirme arzusu; mekanik bileşen yani karakter performansını optimize etmek için temel kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgi duyma; rekabet bileşeni yani başkalarına meydan

okuma ve onlarla rekabet etme arzusunu göstermektedir. Sosyalleşme bileşeni; sosyallik yani diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duymak; ilişki yani başkalarıyla uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusu; takım çalışması yani bir grup girişiminin unsuru olmaktan memnun olmaktır. En son oyuna dalma bileşeni; keşif yani diğer oyuncuların çoğunun bilmediği şeyleri bulmak ve bilmek; rol yapma yani arka planı, hikayesi olan bir karakter yaratmak ve doğaçlama bir hikaye oluşturmak için diğer oyuncularla iletişim içinde olmak; özelleştirme yani oyun karakterlerinin dış özelliklerini değiştirmeye ilgi duymak; ve son olarak gerçeklerden kaçış yani yaşamın sorumluluklarından uzaklaşma isteğidir.

Bunlara ek olarak akış (flow) deneyimi yaratması da oyunların önemli bir özelliğidir. Akış, doğası gereği ödüllendirici bir aktiviteyi gerçekleştirme sürecinde mevcut beceriler ve meydan okuma arasında bir optimum denge sağlandığında ortaya çıkan keyif duygularını tanımlamak için kullanılan terimdir (Csikszentmihalyi ve Csikszentmihalyi, 1988; Moneta ve Csikszentmihalyi, 1996, 1999). Belirli bir hedefe ve anlık bir performans geribildirim yapısına sahip olmak, akış olasılığını artırır ve akış halinde olmak öğrenmeyi hem kolaylaştırır hem de geliştirir (Csikszentmihalyi ve LeFevre, 1989; Moneta ve Csikszentmihalyi, 1996). Akış durumları aynı zamanda kontrolde olma, yapılan etkinlikle bir olma ve zamandan azade olmayı deneyimleme hissini de içerir ve bahsedilen bu özellikler, ciddi video oyunu oyuncularında görülen tepkilere oldukça benzer (Brockmyer, Fox, Curtiss, McBroom, Burkhart ve Pidruzny, 2009).

Oyunlar kendi içinde türlere ayrılmaktadır. Bu türler arasında; simülasyon, spor, yarış, günlük, strateji, atıcı, aksiyon, rol yapma oyunlarıdır (Mccoy, 2010; s.26-27). Ancak kimi araştırmacılar oyunları bu türlere ayırmanın tam olarak oyunları yansıtmadığını, oyunlarda bu türlerin iç içe girebilmesi sebebiyle kütüphanelerde kullanılan sınıflandırmaların daha doğru bir sınıflandırma olabileceğini göstermektedir (Clarke, Lee ve Clark, 2015; s. 15). Bu sınıflandırmaya göre oyunların oynanışı, oynama tipi, amacı, hedef kitlesi, oyunun sunumu, zamansallık yönü, sanatsallık yönü, bakış noktası, teması, dekoru, genel duygusu ve bitiş türü gibi özellikler ile sınıflandırılmasının daha doğru bir sınıflandırma olacağını önermektedir.

2.2. Davranışsal Bağımlılıklar ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

Teknolojinin hızla ilerlemesi ve hayatın dijitalleşmesi sayesinde dijital oyunlar dünya çapında hâkimiyet kurmuş, sosyal ve kültürel çevremizin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Oblinger, 2004). Ancak konu hakkında yapılan araştırmalar incelendiğinde oyunlar ile çok fazla vakit geçirmek kimi sorunlara da sebebiyet verebilmektedir. Bu sorunlardan birisi de bağımlılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoğu kişinin aklına bağımlılık denilince madde kullanımı gelse de araştırmacılar madde dışı bir bağımlılığın olduğunu da tartışmıştır (Bianchi ve Phillips, 2005). Kimi araştırmacılar ise davranışsal bir bağımlılığın olduğunu altını çizmiştir (Lemon, 2002). Ancak bu konuda net bir tanım oluşturma sorunu da mevcuttur (Potenza, 2014). Bilimsel literatürde bu fenomenle ilgili farklı isimler mevcuttur. Bu fenomen araştırmacılar tarafından, bağımlılık (Young, 1998; Lemmens, 2009), problemlili kullanım (Charlton ve Danforth, 2007; Kim ve Kim, 2010), aşırı oyun kullanımı (Griffiths, 2010) veya bağıllık (Brockmyer, Fox, Curtiss, McBroom ve Burkhart, 2009) olarak çeşitli şekillerde adlandırılmıştır. Bununla birlikte, tüm bu yazarlar, ismine bakılmaksızın, sorunlu bir model gösteren ve davranışsal bağımlılıklarla ilgili aşırı bir çevrimiçi oyun biçimi olduğu konusunda hemfikirdir (Griffiths, 1995; Grant, Potenza, Weinstein ve Gorelick, 2010).

Madde dışında kullanılan bağımlılık kavramı, kişilerin yaşamını kötü yönde etkilemesine rağmen bu davranışı durdurmakta büyük zorluk çekmesi ve haz davranışının sürekli tekrarlanmasını içermektedir (Black, 2013; Mann, 2017). Griffiths'in (1998) bulgularına göre internete dayalı davranışsal bağımlılıklar ile maddeye dayalı bağımlılıklar arasında oldukça benzer tepkiler göze çarpmaktadır. Bunlar arasında çevrimiçi olmayla fazla meşgul olma (%58), çok sayıda başarısız bırakma girişimi (%68) ve internetten uzak durmaya çalışırken huzursuz hissetme gibi semptomlar vardır. Buradan yola çıkarak teknoloji bağımlılığının operasyonel tanımı; insan-makine etkileşimini içeren, davranışsal bir bağımlılık olarak belirlenmiştir (Griffiths, 1996). Zamanla farklı alanlarda yapılan araştırmalar ile kumar oynama bozukluğu ve internette oyun oynama bozukluğu daha önceki gibi dürtü kontrol bozukluğu kategorisinden davranışsal bağımlılık kategorisine geçmeye başlamıştır (Mann, Fauth-Bühler, Higuchi, Potenza ve Saunders, 2016). Günümüzde ise Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı beşinci baskısında (APA, 2013) bir tanı önerisi olarak "daha ileri çalışmalar gerektiren ruhsal hastalıklar" bölümünde yer alan oyun oynama bozukluğu yıllar süren tartışmalar sonucunda artık büyük ölçüde araştırmacılar tarafından bir davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmektedir. Benzer şekilde "Hastalıkların

Uluslararası Sınıflandırması” (International Classification of Diseases-ICD) el kitabının 11. baskısında, oyun oynama bozukluğu bir hastalık olarak kabul edilmiştir (WHO, 2018).

Griffiths (1999) davranışsal bağımlılık kriterlerini madde bağımlılığı tanı kriterlerine bakarak oluşturulmuştur. Ona göre davranışsal bağımlılıkların tanı ölçütleri şunlardır:

1- Belirginlik: Bu, belirli bir aktivite kişinin hayatındaki en önemli etkinlik haline geldiğinde ortaya çıkar. Düşüncelere (kaygılara ve bilişsel çarpıtmalara yol açar), duygulara (isteklerle sonuçlanır) ve davranışa (sosyalleşmiş davranış bozulur) hükmeder.

2- Ruh hali değişimleri: Bu, insanların belirli bir faaliyete katılmanın bir sonucu olarak bildirdikleri öznel deneyimleri ifade eder ve bir başa çıkma stratejisi olarak görülebilir.

3- Tolerans: Bu kişinin, o eylemde yaşadığı aynı etkileri elde etmek için belirli bir faaliyeti giderek arttırdığı süreçtir.

4- Geri çekilme semptomları: Bunlar, belirli bir aktivite kesildiğinde veya aniden azaldığında ortaya çıkan hoş olmayan duygular (çaresizlik, halsizlik, anksiyete ve öfke gibi) veya fiziksel (terleme, baş ağrısı vb.) etkilerdir.

5- Çatışma: Bağımlılık, kişinin etraflarındakiler ile önceden keyifle yaptığı aktivitelere karşı git gide isteksizlik yaşamaya yol açar.

6- Nüksetme: İnsanlar bağımlılık gösterdikleri faaliyetlere ara verseler bile bu davranışın yeniden ortaya çıkması sıklıkla gözükür ve bazen de bu durum öncesinden daha da kuvvtli olarak meydana gelebilir.

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM), psikiyatrik bozuklukları sınıflandırmak için birincil yöntemdir. DSM’in beşinci revizyonu için psikiyatrik semptomları daha iyi anlamak amacıyla çeşitli çalışma grupları kurulmuş ve bu gruplar, kumar, internet oyunları, genel olarak internet kullanımı, iş, alışveriş ve egzersiz dahil olmak üzere madde dışı bağımlılık davranışları hakkındaki literatürü gözden geçirmiştir (Petry ve ark., 2014). Böylelikle beşinci revizyon olan DSM-5 (APA, 2013) ilk kez madde dışı bağımlılıkları içermeye başlamıştır. DSM Çalışma Grubu, standartlaştırılmış bir değerlendirme aracı oluşturmak için ilk aşamada internet oyun bozukluğu için dokuz kriter önermiştir (Petry ve ark., 2014). Önceki çalışmalar, madde kullanım bozuklukları, patolojik kumar oynama ve dürtü kontrol bozuklukları için olanlara paralel bir değerlendirme kriteri

karişımı kullanmıştır, ancak bu da çalışmalar arasında karşılaştırmayı zorlaştırmıştır (Byun ve ark., 2009). İOOB'nin bir tanı olarak kullanılıp kullanılmaması için araştırmacılar 250'den fazla araştırmayı gözden geçirmiştir (Kardefelt-Winther, 2015). İnternette oyun oynamak sınırları korunabildiği takdirde zararsız hatta yer yer yararlı da olabileceğine dair bulgular olsa da (Aysan ve Öngel, 2020) bazı raporlarda, nöbetler (Chuang, 2006) ve ölümler (BBC, 2005; Reuters, 2007) dahil olmak üzere, yeterli uyku veya yiyecek olmadan günlerce süren uzun internet oyun oynama sürelerinin ardından ciddi sonuçlar ortaya çıkmıştır. Ayırt edici özellikleri ve özellikle oyunla ilişkili klinik olarak önemli sorunların artan riskleri nedeniyle, Çalışma Grubu DSM-5'in 3. Bölümüne yalnızca İOOB'nin dahil edilmesini önermiştir (Petry ve ark., 2014). Ancak her ne kadar grup DSM-5'te internet oyun bozukluğunu dâhil etmek için oy kullansa da, 58.415 katılımcıyı temsil eden on sekiz çalışmayı değerlendiren bir araştırma standart ve tutarlı bir tanı kriteri uygulanamadığını tespit etmiştir (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths, 2013). Bazı raporlarda madde kullanım bozukluklarına paralel kriterler kullanılmıştır (Anderson, 2001), diğerleri DSM-IV patolojik kumar kriterlerinin (Young, 1998; Gentile, 2009) versiyonlarını ve diğerleri ise uyarlanmış dürtü kontrolü veya diğer kriterleri (Aboujaoude, Koran, Gamel, Large ve Serpe, 2006; Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla ve McElroy, 2000; Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010) kullanmıştır. Bazı çalışmalar, bireylerin bir veya az sayıda kriteri onayladıklarında bir 'bozukluk' yaşadıklarını düşünmüştür (Hur, 2006; Zhang, Amos ve McDowell, 2008); diğerlerinde ise birden fazla kriterin veya tüm kriterlerin onaylanmasını gerektiriyordu (Tao, Huang, Wang, Zhang, Zhang ve Li, 2010; Haagsma, Pieterse ve Peters, 2012; Festl, Scharkow ve Quandt, 2013). Bu nedenle, internet oyun bozukluğu üzerine yapılan araştırmalar, kapsamlı olsa da, belirli tanı kriterlerini desteklememiştir (Petry ve ark., 2014).

Oyun oynama bozukluğunun teşhis edilebilmesi için, davranış örüntüsünün kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli işlevsellik alanlarında belirgin bozulmaya yol açacak kadar şiddetli olması ve normalde en az 12 aylık süre içinde belirgin olması gereklidir (World Health Organization, 2018).

DSM-5'te ise İOOB'yi saptamak adına, kimileri madde bağımlılığı ile ilişkili, 9 kriter mevcuttur (Petry ve ark., 2014). DSM-5'te İOOB ile ilgili 9 ölçüt sunulmuştur. Bunlar,

1- Zihnin internet oyunları ile meşgul olması (pre-occupation): Bu kriter, madde kullanımı ve kumar bozukluklarında kullanılanla paraleldir ve zihinde önemli bir zamanı internet oyunları

ile ilgili harcamayı ifade eder (Huang, Wang, Qian, Zhong ve Tao, 2007; Tejeiro Salguero ve Morán, 2002)

2-İnternette oyun oynama faaliyeti gerçekleşmediğinde içe çekilme belirtileri (Withdrawal): Birçok madde kullanım bozukluğunda yoksunluk ve tolerans fizyolojik bağımlılığın özellikleridir (Blanco, Hasin, Petry, Stinson ve Grant, 2006; Edwards ve Gross, 1976; Koi Yen, Chen, Yeh ve Yen, 2009; Schuckit ve ark., 1998; Tao, Huang, Wang, Zhang, Zhang ve Li, 2010)

3- İnternette oyun oynanan zamanın arttırılmasına ihtiyaç duyma (Tolerans geliştirme): Herhangi bir sorunu olmayanlar da dâhil olmak üzere video oyunları oynayan birçok kişi, amaçlanandan daha uzun süre oynadıklarını (Johansson ve Göttestam, 2004; Thomas ve Martin, 2010; Festl, Scharkow ve Quandt, 2013) veya başladıklarında duramadıklarını bildirmektedir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

4- İnternet oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerde bulunma

5- İnternette oyun oynama dışındaki hobilere ve aktivitelere karşı ilgiyi kaybetme: Bu kriter, eğer kişide oyun oynamayı diğer aktivitelere tercih eden veya diğer faaliyetleri oyun oynamaktan daha önemsiz gören bir bakış açısı oluşuyorsa geçerlidir (Aysan ve Öngel, 2020).

6- Psikososyal problemlerin farkında olunmasına rağmen aşırı şekilde internette oyun oynamaya devam etme

7- Aile üyelerini, terapisti ve diğerlerini internette oyun oynama miktarı hakkında kandırma (Deception)

8- Olumsuz ruh halinden kaçmak için internette oyun oynama:

9- İnternette oyun oynama sebebiyle önemli bir ilişki, iş, eğitim ya da kariyer kaybı

Tüm bu bulgular araştırmacıları, İOOB'nin yaygınlığına dair araştırmaları için bir zemin hazırlamış gözükmektedir. İOOB'nin yaygınlığı üzerine çalışmalar incelendiğinde ülkeler arası farklı sonuçlar ortaya çıkartmaktadır. İOOB'nin yaygınlık sonuçları gerek kültürel farklılıklar, gerek araştırmalarda kullanılan farklı yöntemlerden ve gerekse farklı ölçme araçları kullanımından dolayı ülkeler arası farklılaşmaktadır (Kuss, Griffiths, Karila ve Billieux, 2014). Bu sebeple dünyada İOOB yaygınlık oranları %0,6 ile %15 oranlarında farklılık göstermektedir (Desai ve ark. 2010; Gentile, 2009; Grüsser, Thalemann ve Griffiths,

2007; Lemmens, Vakenburg ve Peter, 2009; Poli ve Agrimi 2012; Porter, Starcevic, Berle ve Fenech, 2010; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Regina, Eijnden ve Mheen, 2011). Uzak Doğu ülkerine kıyasla Batı ülkelerinde bağımlılık düzeyi daha az görülmektedir. Norveç'te yapılan bir çalışmada İOOB yaygınlık oranı %1.41 (Witteck ve arkadaşları, 2016, s. 677), Almanya'da %1.16 bulunan oran Alman ergenlerinde %0,9 ve %1,7 arasında değişmekte (Rehbein ve ark., 2015; Rehbein, Mößle, Arnaud ve Rumpf, 2013) ve genel olarak Avrupa'da ise İOOB yaygınlığı %4,2 olarak bulgulanmıştır (Kaess ve ark., 2014). Doğu Asya'da ise İOOB oldukça yaygındır ve kitlesel bir sağlık sorunu olarak kabul edilmektedir (Kuss, Griffiths, Karila ve Billieux, 2014). Kore'de yapılan yaygınlık çalışmalarının birinde her iki ergenden birinde (Hur, 2006) İOOB bulunurken diğer bir çalışmada %10.8 (Wang, Cho ve Kim, 2018) bulunmuş ve başka bir çalışmada da ergenlerin %13.8'i risk grubu olarak belirlenmiştir (Wang ve ark., 2014). Wang ve arkadaşlarının (2014) Hong Kong'da yaptığı bir İOOB sıklığı araştırmasının sonucuna göre altı kişiden birinin (%15.6) İOOB grubunda yer aldığını bulgulanmıştır. Çin'de ise oranlar yıllar içinde artış göstermiş, örneğin 2005 yılında %5,4 olarak bulunan İOOB yaygınlık oranı 3 yıl sonra iki katına yükselmiştir (Yip ve Kwok, 2005; Li, Wang ve Wang, 2008). Singapur'da çocuklarda gerçekleştirilen boylamsal bir araştırmada, İOOB oranı %9 bulunurken, bir meta-analiz çalışmasında bu oran %3,1 olarak bulgulanmıştır (Gentile ve ark., 2001; Ferguson, Coulson ve Barnett, 2011). Ancak Covid-19 salgını gidişatı değiştirmiş ve karantina döneminde çocuk ve ergenlerin internet kullanım oranları %500 artış göstermiştir (Maraşoğlu, 2020). Çocuk ve ergenler dünya üzerinde internet kullananların %30'undan fazlasının oluşturmaktadır (UNİCEF, 2017) ve Türkiye'de de internet ile erken çocukluk döneminde karşılaşmaktadır (Aral ve Doğan-Keskin, 2018). Yine Türkiye'de yapılan çeşitli araştırmalarda, 865 ergende bağımlılık yaygınlık oranı %28.8 (Irmak, 2014) olarak bulunurken başka bir çalışmada 12-19 yaş arası 6116 ergende %8.5 olarak bulunmuştur (Yeşilay, 2018).

İOOB yaygınlığı araştırmalarında cinsiyet dağılımı farklılığı da dikkat çekmektedir. Dağılım oranları incelendiğinde erkekler, kadınlardan oran olarak daha fazla ön plana çıkmaktadır (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010; Ko ve ark., 2005 ; Rehbein, Kleimann ve Mössle, 2010). Bu sonuçlar araştırmalarda cinsiyet faktörünün altını çizerken, erkeklerin İOOB açısından daha büyük bir risk altında olduğunu göstermektedir.

Gelire göre oyun oynama dağılımının da yıllar içinde değiştiği görülmektedir. Örneğin 2019 raporunda gelire göre en çok oyun oynayan grubun %44 ile düşük, %30.9 ile yüksek ve %25.1 ile orta gelir grubu (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2019); 2021 raporunda %29 ile

düşük, %30 ile orta ve %41 ile yüksek gelir grubu (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2021); 2022 raporunda %5 ile düşük, %20 ile orta ve %75 ile yüksek gelir grubundan olduğu belirtilmektedir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022).

2.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Psikiyatrik Semptomlar

DSM-5'te (APA, 2013) bulunan psikiyatrik semptomlardan birisi de bağımlılıktır. Bağımlılığın bir alt türü olan davranışsal bağımlılık bireylerin yaşam koşullarına olumsuz anlamda etki etmesine rağmen yapılan davranışı durdurmakta büyük ölçüde zorluk yaşama ve keyif almak amacıyla sürekli olarak mevcut davranışın sürdürülmesidir (Griffiths, 1998). Davranışsal bağımlılık olarak kabul edilen başlıklardan birisi de internette oyun oynama bozukluğu olarak ön plana çıkmaktadır. İOOB, DSM-5'te "daha ileri çalışmalar gerektiren ruhsal hastalıklar" bölümünde yer almıştır (APA, 2013). Avrupa'da kullanılan ICD-11 tanı kitabında ise oyun oynama bozukluğu bir hastalık olarak kabul edilmiştir (Dünya Sağlık Örgütü, 2018). Oyun oynama üzerindeki kontrolü kaybetme, başka ilgi alanlarından uzaklaşma, oyunu öncelikli hale getirme ve negatif etkilerine rağmen oyuna devam etme, ICD-11'de yer alan dijital oyun oynama bozukluğu kriterleridir. Başka araştırmacılar da benzer sonuçları bulmuştur. Örneğin Griffiths (1998) tarafından yapılan bir araştırmada internette oyun oynama bağımlılığının kişilerde fazla meşgul olma, başarısız bırakma girişimleri, uzak kaldığında huzursuz hissetme gibi madde bağımlılığına benzer tepkiler ortaya koyduğunu göstermiştir.

Alan yazın incelendiğinde internette oyun oynama bozukluğu ve psikiyatrik semptomların ilişkisine dair pek çok araştırma olduğu görülmektedir. İOOB'nin depresyon (Gentile ve ark., 2011; Kaymak ve ark., 2021; Mentzoni ve ark., 2011; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Sulubey, 2022; Wang, Cho ve Kim, 2018), anksiyete (Gentile ve ark., 2011; Kaymak ve ark., 2021; Mentzoni ve ark., 2011; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Sulubey, 2022), stres (Kaymak ve ark., 2021; Sulubey, 2022) sosyal fobiler (Gentile ve ark., 2011; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), agresif tutum (Anderson, 2004; Carnagey ve Anderson, 2005; Anderson ve ark., 2008; Anderson ve Carnagey 2009; Bartholow, Sestir ve Davis, 2005; Bilgi, 2005; Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2009; Demirtaş Mardan ve Ferligül Çakılcı, 2014; Krahe ve Möller, 2003; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), düşük yaşam doyumu

(Mentzoni ve ark., 2011) somatik sorunlar (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), düşük uyku kalitesi (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Turel, Romaşkin ve Morrison, 2016) ve daha düşük okul performansı (Gentile ve ark., 2011; Kaymak ve ark., 2021) ile ilgili olduğu görülmektedir. Bu araştırmalar psikiyatrik semptomların İOOB üzerinde ciddi etkilere sahip olabileceğini göstermesi açısından önemlidir. Bununla birlikte hem psikiyatrik semptomlar hem de İOOB açısından koruyucu faktörler de vardır. Bu faktörlerden önemli bir tanesi de psikolojik dayanıklılıktır (Bonfiglio ve ark., 2021; Canale ve ark., 2019).

2.4. Psikolojik Dayanıklılık

2.4.1. Psikolojik Dayanıklılık Kavramı

Dayanıklılık kelimesi, bir maddenin esnek veya elastik kalitesini ifade eden Latince resiliens kelimesinden gelir (Greene ve ark., 2002). Dayanıklılık üzerine yapılan araştırmalar, bu iyi sonuçları açıklayan süreçleri anlamayı amaçlamaktadır.

Psikolojik dayanıklılık, sıkıntı veya zorlu durumlardan uyum sağlama ve iyileşme, zorluklardan geri dönme ve engellerle karşılaşmaya rağmen olumlu bir bakış açısı sürdürme yeteneğini ifade etmektedir (Masten, 2001). Dayanıklılık, bireylerin zorlukların üstesinden gelmelerine ve hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olabilecek önemli bir özelliktir. Sadece zorluklardan kurtulmayı değil, aynı zamanda onlardan öğrenmeyi ve sonuç olarak büyümeyi de içerir. Kişilerin zorlu yaşam olaylarının üstesinden gelme ve yeni durumlara uyum sağlayabilmeleri, dünyayı algılama ve onunla ilişki kurma biçimleri, kişilerarası kaynakların olması ve bu kaynakların kalitesi ve karşılaşılan zorlukları aşmada geliştirilmiş olan başa çıkma yolları, psikolojik dayanıklılığı desteklemektedir (American Psychological Association, n.d.). İyimserlik (Ong ve ark., 2006), öz-yeterlik, duygusal düzenleme stratejileri (Cai ve ark., 2017; Mestre ve ark., 2017) ve yüksek zeka (Sapienza ve Masten, 2011; Waller, 2001) gibi psikolojik unsurlar psikolojik dayanıklılığa pozitif yönde katkı sağlamaktadır. Psikolojik dayanıklılığı arttıran bir başka unsur ise bireylerin yaşam zorluklarını aşmasına destek olan sosyal çevresini (iş arkadaşları, komşuları vb.) içermektedir (Brooks, 1994; Garnezy, 1993; Werner, 1993).

Psikolojik dayanıklılık zorlu yaşam deneyimlerinden kişinin etkilemeyecek olmasını değil, yaşanan zorluklar karşısında görece daha hızlı bir iyileşmenin ve kişilerin eski işlevselliklerini tekrar kazanabilmelerini ifade etmektedir (Bonanno, 2005). Örneğin 60

araştırmanın analiz edildiği bir meta analiz çalışmasında psikolojik dayanıklılık olumsuz duygulanım, anksiyete ve depresyon ile negatif olarak ilişkili çıkmışken hayattan keyif alma, bireysel iyi hal ve olumlu ruh sağlığı ile pozitif yönde anlamlı olarak ilişkili bulunmuştur (Hu, Zhang ve Wang, 2015). Psikolojik dayanıklılık pek çok problem için koruyuculuk sağlarken aynı zamanda psikolojik semptomlar ve olabilecek diğer negatif etkiler için koruyucu bir unsur olarak da ön plana çıkmaktadır (Rutter, 1985; Werner, 2000). Tüm bunların bir sonucu olarak psikolojik dayanıklılık psikiyatrik rahatsızlıkları korumada önemli bir faktör olarak ön plana çıkmaktadır (Collishaw ve ark., 2007).

Psikolojik dayanıklılık için olumsuz yaşam deneyimleri karşısında kişinin stresini düşüren ve adaptasyon becerisini arttıran kişiliğin bir yapısı gibi gözükmektedir (Jacelon, 1997). Bu yapı, kimi araştırmalara göre geliştirilebilir bir yetenek olmaktan ziyade genetik olarak doğuştan getirilen bir özellik olarak görülmektedir (Block ve Block, 1980). Ancak diğer araştırmalar psikolojik dayanıklılığın sonradan öğrenilebilen bir karakter özelliği olduğunu göstermiştir (Beardslee ve Podorefsky, 1998). Bu açıdan dayanıklılık, gündelik zorluklar karşısında farkındalıkla algılanarak öğrenilebilen ve geliştirilebilir bir süreç olarak gözükmektedir (Masten, Best ve Garmezy, 1990).

Psikolojik dayanıklılık olgusu literatürde farklı tanımlamalarla ele alınmıştır. Bu tanımlamaların çoğu bir teoriye dayanmamak ve genellikle görgül sonuçlarla ilişkili bulunmuştur (Nancy ve ark., 2006). Psikolojik dayanıklılığı tanımlamalarının bir kısmı psikolojik dayanıklılık süreçlerini ve işleyişlerini (Wolin ve Wolin, 1993) ve ortaya çıkan sonuçlarını (Luthar ve ark., 2000) ele alırken bazıları da kişisel (Rutter, 1993) ve ailesel (Hawley ve DeHaan, 1996) özellikleri açısından ele almaktadır.

Friborg ve arkadaşları (2003) psikolojik dayanıklılık kavramını 5 boyutta tanımlamıştır. Bunlar 'sosyal kaynaklar, 'yapısal stil', 'sosyal yeterlilik', 'aile uyumu' ve 'yapısal stil'dir. Yine yaptıkları bir başka araştırmada 'kişisel güç' kavramını, 'kendilik algısı' ve 'gelecek algısı' olarak ayırmış ve böylelikle psikolojik dayanıklılık 6 alt ana boyuttan oluşan bir yapı haline gelmiştir (Friborg, Barlaug, Martinussen, Rosenvinge ve Hjemdal, 2005). Bu 6 alt boyuttan olan kendilik algısı; bireyin kim olduğu ile ilgili duygularına, bilişlerine ve davranışlarının farkında olmasına yönelik algılarını içermektedir. Gelecek algısı; kişinin geleceğe dair pozitif bir tutumda olmasını ifade etmektedir. Sosyal yeterlilik; kişinin çevresinden aldığı desteği ve çevresi ile uyumunu, çevre ile ilişkisini ve sosyal aktivitelerde bulunma eğilimini göstermektedir (Friborg, Hjemdal, Rosenvinge ve Martinussen, 2003).

Yapısal stil; kişinin güçlü yanları, kendine güveni ve bireysel disiplini ile ilgili olarak gündelik yaşamını organize edebilmesi ve aksiyon alabilme becerilerini göstermektedir. Aile uyumu; kişinin ailesinin değerleri ile bireysel değerleri arasında bir uyumu ve ailenin verdiği desteği ve ailesiyle geçirdiği vakitlerde mutlu olup olmadığı ifade etmektedir (Basim ve Çetin, 2011). Sosyal kaynaklar ise; kişinin çevresi ile ilişkilerinde yeterli hissetmesini ve sosyal ilişkilerdeki üstlendiği sorumlulukları belirtmektedir (Gökhan Bitmiş, Sökmen ve Turgut, 2013).

2.4.2. Psikolojik Dayanıklılığı Açıklayan Modeller

Havai'de doğmuş olan 660 çocuk ile yapılan ve 30 yıl devam ettirilen araştırmada, doğumda yaşanan zorluklar, fakirlik, içinde bulunulan ailede alkol ve akıl sağlığı problemleri gibi sorunların olduğu bir örnekleme boyutsal bir çalışma yapılmıştır (Werner ve Smith, 1977). Yapılan takip çalışmasında bu çocukların pek çok zorlu koşullara rağmen %28'inin çevresiyle adaptasyon kurabildiği, uyumlu davranışlarda bulunabildiği, sağlıklı bir duygu düzenleme becerisine sahip oldukları, sosyal çevreyle işlevsel olarak iletişim kurabildikleri ve özgüveni olan bireyler haline gelebildikleri saptanmıştır. Yapılan bu ilk çalışmalarda psikolojik dayanıklılık için öncelikle çocukların bireysel özerklik becerileri ve kendilerine inanmak gibi özellikleri ön planda olmuştur. Ancak sonradan yapılan araştırmalar psikolojik dayanıklılığın çocukların kişisel özelliklerinin yanı sıra aile içindeki durumundan ve sosyal çevrenden de etkilenebileceğini göstermiştir. (Rutter, 1988; Werner ve Smith, 1977).

Chen ve arkadaşları (2022) tarafından yapısal eşitlik modeli kullanılarak yapılan bir araştırmada psikolojik dayanıklılığın stres ve zihinsel sağlık üzerinde aracı bir rol oynadığı bulunmuştur. Kapıkıran ve Kapıkıran'ın (2016) yapısal eşitlik modeli kullandığı araştırmalarında iyimserlik ve psikolojik dayanıklılık ile depresyon belirtileri arasında doğrudan bir ilişki olduğunu ortaya koyulmuştur. Araştırmada benlik saygısının psikolojik dayanıklılık ile depresif belirtiler arasında tam aracı olduğu belirlenmiştir. Diğer bir araştırmada kullanılan modelin psikiyatrik semptomlar ve içselleştirme ve dışsallaştırma sorunlarıyla ilişkili olarak psikolojik dayanıklılığı yordamadaki varyansın %40 ila %55'ini tahmin ettiği bulunmuştur (Grossman ve ark., 2011).

Neticede arařtırmalar psikolojik dayanıklılıęı etkileyebilecek pek çok unsurdan bahsetse de bu unsurların üç genel kategoride deęerlendirilebileceęi üzerinde durmaktadır (Haase, 2004). Bunlar; dıřsal destek sistemleri (arkadařlar, sosyal çevre vb.), kiřilięe dayalı yapısal özellikler ve aile uyumu olarak kategorize edilebilir (Basım ve Çetin, 2011). Sosyallik, zeka, bireysel yeterlilik, iletiřim becerisi, yetenek ve zeka gibi faktörler kiřisel özellikler altında sıralanabilir (Olsson ve ark., 2003). Ebeveyn derecesinde bir aile üyesi iliřkilerin önemli olması aile özellikleri olarak ön plana çıkar (Fonagy ve ark., 1994, Hawley ve DeHaan, 1996).

2.4.3. Psikolojik Dayanıklılık ve Psikiyatrik Semptomlar

Ran ve arkadaşları (2020) tarafından yapılan bir arařtırma Covid-19'un en zorlu döneminde psikolojik dayanıklılık ile depresyon, anksiyete ve somatizasyon sorunları arasındaki iliřkiyi incelemiřtir. Katılımcıların toplamda %18,2'sinde depresyon, %8,8'inde anksiyete ve %16,6'sında bedensel belirtiler olduęu tespit edilmiřtir. Arařtırma neticesinde psikolojik dayanıklılıęın depresyon, anksiyete ve somatik semptomlarla negatif yönde iliřkili olduęu bulunmuřtur.

Kapıkıran ve Kapıkıran (2016) tarafından yapılan bir arařtırma üniversite öęrencilerinde iyimserlik ve psikolojik dayanıklılık ile depresyon arasındaki iliřkide benlik saygısının aracılık etkisine odaklanmıřtır. 18-30 yař arası 494 lisans öęrencisi ile yapılan arařtırma yapısal eřitlik modeli kullanılmıř ve iyimserlik ve psikolojik dayanıklılık ile depresyon belirtileri arasında doęrudan bir iliřki olduęunu ortaya koyulmuřtur. Ayrıca benlik saygısının psikolojik dayanıklılık ile depresif belirtiler arasında tam aracı olduęu belirlenmiřtir.

Grossman ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan bir arařtırma 55 transseksüel birey ve yařam deneyimlerine odaklanmıřtır. Arařtırmaya katılan katılımcıların üçte ikisinden fazlası, cinsiyet kimlikleri ve uyumsuzluklarıyla ilgili olarak ebeveynleri veya akranları tarafından geçmiřte sözlü olarak tacize uğradıęını ve yaklaşık beřte biri ila üçte birinin geçmiřte bir veya birden fazla fiziksel istismara uğradıęını tespit edilmiřtir. Arařtırmada kullanılan modelin depresyon, travma belirtileri, ruh saęlıęı belirtileri ve içselleřtirme ve dıřallařtırma sorunlarıyla iliřkili olarak psikolojik dayanıklılıęı yordamadaki varyansın %40 ila %55'ini tahmin ettięi bulunmuřtur.

Pietrzak ve arkadaşları (2009) tarafından yapılan bir araştırma savaştan dönen askerlere odaklanmaktadır. Savaştan dönen askerlerin travma sonrası stres bozukluğu (TSSB) ve depresyon belirti düzeyleri oldukça yüksekti ve bu düzeyler psikolojik dayanıklılık ile negatif olarak ilişkili bulundu. Ancak sosyal destek alabilen askerleri hem TSSB hem de depresif belirtilerinde anlamlı düzelmelerin olduğu görülmüştür. Araştırma neticesinde psikoloji dayanıklılık ve sosyal desteğin TSS ve depresyon ile negatif yönde bir ilişkide olduğu gösterilmiştir.

2.4.4. Psikolojik Dayanıklılık ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

Psikolojik dayanıklılık, özellikle internet bağımlılığı olan ergenleri çevrimiçi faaliyetlerde bulunurken zarar görmekten koruyan oldukça önemli bir faktördür (Tsui ve Cheng, 2021). Daha fazla psikolojik dayanıklılık, İnternet bağımlılığı ve çevrimiçi riske maruz kalma ile ilişkili psikolojik etkileri hafifletir (Nam ve ark., 2018; Wisniewski ve ark., 2015). Liao ve arkadaşları (2014) tarafından 3034 çocuk ve ergen üzerinde yapılan bir araştırmada kişisel güçlü yönlerin (duygusal farkındalık, duygusal düzenleme, hedef belirleme ve sosyal yeterlilik), olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin ve sıcak aile ortamı gibi aileyi ilgilendiren faktörlerin daha sonra oluşabilecek patolojik video oyun oynamaya karşı koruyucu oldu gösterilmiştir. Duygusal düzenleme seviyesindeki ve aile ortamındaki sıcak ilişkilerin artışının İOOB düzeyini azalttığı gösterilmiştir. Araştırmanın sonucunda duygusal düzenleme gibi öz düzenleme becerilerini geliştirmenin ve aile ortamını iyileştirmenin yararlı stratejiler olduğu gösterilmiştir.

Wu ve arkadaşları tarafından yapılan (2018) bir araştırmada İOOB'si olan bireylerin olmayan bireylere göre daha düşük psikolojik sağlamlık düzeyine sahip olduğu gösterilmiştir. Psikolojik dayanıklılığın düştüğü durumlarda ise kişilerin sanal ortamlarda daha fazla vakit geçirdiğine dair bulgular mevcuttur (Zhou, Zhang, Liu ve Wang, 2017). Benzer araştırmalar psikolojik dayanıklılığın, İOOB'nin ortaya çıkmasını önlemede ve ruh sağlığı sorunlarını azaltmadaki önemini göstermektedir.

Alan yazında psikolojik dayanıklılığın alt boyutları ile tekil olarak yapılan araştırmalar da mevcuttur. Bu araştırmalar incelendiğinde aileyle kurulan sağlıklı ilişkiler (Çalışkan ve Özbay, 2015; Durmuş ve Kaya, 2008; Wang ve Wang, 2013); olumlu sosyal yeterliliğin (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011; Rehbein ve Baier, 2013); destekleyici sosyal

kaynakların (Festl, Scharkow ve Quandt, 2013; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci ve Möble, 2010); iyi düzeyde yapısal stilin (Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci ve Möble, 2010); olumlu kendilik algısı (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011) gibi alt boyutların İOOB'ye karşı koruyucu ve önleyici olduğunu anlaşılmaktadır.

2.4.5. İOOB ve Psikolojik Dayanıklılığı Ele Alan Araştırmalar

Bonfiglio ve arkadaşlarının (2021) 130 ergen ve genç yetişkin üzerinde İOOB, başa çıkma becerisi ve psikolojik dayanıklılık arasındaki ilişki üzerine yapmış olduğu bir çalışmaya göre İOOB daha çok bir kaçınma ve problem çözme beceresinin düşük olmasının bir yan ürünüdür ve dolayısı ile zorlukların üzerinden gelme ile ilgili kısımlarda psikolojik dayanıklılık ile birçok alanda anlamlı korelasyonlar bulunmuştur.

Robertson ve arkadaşları (2018) 240 katılımcı ile yaptıkları bir araştırmada İOOB'den muzdarip olma olasılığını azaltabilecek koruyucu faktörlere ve psikolojik dayanıklılığın buradaki rolüne bakmışlardır. Araştırmada katılımcıların çoğunluğunun bir tür internet bağımlılığına sahip olduğu, % 51'inin hafif internet bağımlılığına sahip olduğu, %43'ünün orta derecede internet bağımlılığına ve %2'sinin şiddetli internet bağımlılığına sahip olduğu bulunmuştur. Psikolojik dayanıklılık hem internet bağımlılığı hem de çevrimiçi oyun bağımlılığı, ile anlamlı olarak negatif ilişkili olduğu, ancak Facebook bağımlılığı ile ilişkili olmadığı bulunmuştur. Araştırmada psikolojik dayanıklılık katılımcıların internet bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyini önemli ölçüde yordadığı ve önemli bir koruyucu faktör olduğu gösterilmiştir.

Wu ve arkadaşları (2018) tarafından yapılan bir araştırma son 12 aydır aktif olarak çevrimiçi oyun oynayan 1000 (440 erkek, 560 kadın) ve yaş ortalaması 40 olan katılımcılardan oluşmaktadır. Katılımcıların çoğunluğu lise (% 27) ve yükseköğretime (% 41) gitmektedir ve yaklaşık % 67'si tam zamanlı veya yarı zamanlı çalışanlardan oluşmaktadır. Oyun oynama oranı en sık olan grup erkek, genç ve daha yüksek eğitim seviyesine sahip olanlardır. İOOB ve psikolojik dayanıklılık arasında istatistiksel anlamda düşük düzeyde negatif anlamlı bir ilişki bulunurken video oyunlarına karşı alaka ve bağımlılık arttıkça psikolojik sağlamlıkta azalma olduğu tespit edilmiştir.

Başka pek çok araştırmalarda da psikiyatrik semptomları yüksek olan katılımcıların psikolojik dayanıklılık düzeyleri anlamlı derecede düşük bulunmuştur (Beasley, Thompson ve Davidson, 2003; Beutel, Glaesmer, Wiltink, Marian ve Brähler, 2010; Biyikoğlu, 2021; Çuhadar, Tanriverdi, Pehlivan, Kurnaz ve Alkan, 2016; Friberg ve ark., 2006; Hanton, Evasn, Neil, 2003; Hjemdal, Aune, Reinfjell, Friberg ve Stiles, 2007; Hjemdal, Vogel, Solem, Hagen ve Stiles, 2011; İsaoglu, 2021; Kovács ve Borcsa, 2017; Perişan ve Koç, 2022; Wiebe, 1991). Ayrıca Hjemdal, Friberg, Stiles, Rosenvinge ve Martinussen (2006) tarafından semptom kontrol listesi ile yapılmış ve araştırma sonucunda psikolojik dayanıklılık psikiyatrik semptomların önlenmesinde katkıda bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tüm bu sonuçlar psikolojik dayanıklılığın hem İOOB'ye hem de psikiyatrik semptomlara karşı koruyucu ve önleyici bir faktör olduğunu göstermesi açısından önemlidir.

2.5. Psikiyatrik Semptomlar

Psikiyatrik semptomlar, işlevsiz ama kendi kendini idame ettiren mekanizmalarla desteklenen özellik kümeleri olarak tanımlanmaktadır (Kendler, Zachar ve Craver, 2011). Bu semptomlar bireyin yaşam koşullarını zorlaştıran, yaşam kalitesini azaltan ve insanlar arası ilişkilerde bozulmalara sebep olabilen psikolojik sorunları belirtmektedir (Top, 2003). Bireylerde mevcut olan psikiyatrik semptomları ortaya çıkartmak için kullanılan pek çok ölçek vardır (Beck, Steer ve Brown, 1987; Beck, Epstein, Brown ve Steer, 1993; Derogatis, 1992). Bu araştırma kapsamında kullanılacak olan ölçek ise kısa semptom envanteri (KSE)'dir. Bu envantere psikiyatrik semptomlar belirli başlıklar altına alınmıştır. Bunlar; somatizasyon, olumsuz benlik algısı, depresyon, anksiyete ve hostilite'dir (Derogatis, 1992).

Anksiyete öfkelenme, korkma, tedirginlik, terleme, gerginlik, titreme, panik olma, mide bulantısı, ishal, sık tuvalete çıkma, nefessiz kalma, peş peşe nefes alıp verme şeklinde davranış ve belirtileri ifade etmektedir (Sahin ve Durak, 1994).

Depresyon, nasıl hissettiğinizi, nasıl düşündüğünüzü ve nasıl davrandığınızı olumsuz yönde etkileyen, kişinin derin bir hüznün ve gündelik aktivitelere karşı ilgisizlik ile seyreden, ciddi bir tıbbi hastalıktır (Dünya Sağlık Örgütü, 2012).

Somatizasyon, organik bulgularla (yeterince) açıklanamayan bedensel semptomların varlığı (De Gucht ve Fischler, 2002). Somatizasyonun öne çıkan özelliklerden bir tanesi

psikolojik ve duygusal sıkıntının bedensel belirtiler yoluyla deneyimlenmesi ve ifade edilmesidir (Busch, 2014).

Hostilite (düşmanlık) hem gizlice (kötü niyetli dedikodu yapmak veya şakaya vurmak vb.) hem de açıkça (kapıların çarpılması, öfke nöbetleri, en ufak bir tetikleyiciye karşı hazır olma, kabalık vb.) yapılan bir saldırganlık türüdür ve başkalarına karşı sürekli tetikte olma veya onlara zarar vermeyi planlama inançlarını içinde bulundurmaktadır (Buss ve Durkee, 1957). Düşmanlık puanları yüksek olan bireyler, daha düşük düzeyde sosyal destek (O'Neil ve Emery, 2002), daha çok insan ilişkilerinde olumsuzluk ve çatışma (Brondolo ve ark., 2003; Siegler ve ark., 2003), diğer insanlardan gelen olumlu ifadeleri yakalayamama (Kahler ve ark., 2012) ve daha düşük sosyal destekten yararlanma (Wiebe, Song ve Loyola, 2018) deneyimlemektedir.

Olumsuz benlik algısı, bireylerin kendilerini olumsuz, çarpık, kusurlu olarak algıladıkları ve başarısızlıklarına ve hatalarına odaklandıkları, güçlü yönlerini görmezden geldikleri durumlar bütünüdür ifade eder (Beyer, 1998). Olumsuz benlik algısının oluşmasında çocukluk ve geçmiş deneyimlerin önemli bir etkisi vardır (Nobre ve Valentini, 2019). Olumsuz benlik algısı, diğer psikiyatrik semptomlar ile ilişkilidir ve sıklıkla anksiyete, depresyon, yeme bozukluğu ve intihar düşüncelerine yol açabilir (Donovan ve O'Leary, 1976; Evans, Noam, Wertlieb, Paget ve Wolf, 1994; Şahin ve Yaka, 2010).

2.6. İlgili Araştırmalar

2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Sulubey (2022) tarafından yapılan araştırmada e-spor oyunları oynayan katılımcıların anksiyete, stres ve depresyon düzeyleri diğer gruplara kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuş ve e-spor oynamanın anksiyete, stres ve depresyon için bir risk unsuru olduğunun altı çizilmiştir. Kaymak ve arkadaşları (2021) tarafından yapılan bir araştırmada erkek öğrencilerin İOOB düzeyi kadın öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Öğrencilerde İOOB puanlarının artması ile depresyon, stres ve anksiyete düzeylerinde de artış gözlenmiştir. Cevizci ve Müezzini (2019) tarafından yapılan bir çalışmada psikolojik belirtiler Kısa Semptom Envanteri ile ölçülürken araştırma neticesinde çalışanlarda psikolojik

dayanıklılık ve psikolojik belirtiler arasında negatif yönde bir ilişki bulunmuştur. Sonuçta çalışanların psikolojik dayanıklılık düzeyleri arttıkça psikolojik belirti düzeyleri düşmektedir ve psikolojik dayanıklılık düzeyi azaldıkça psikolojik belirti düzeyleri yükselmektedir. Keskin (2019) tarafından yapılan bir araştırmada İOOB düzeyleri ve psikolojik sağlamlık düzeyleri arasında negatif yönde ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin İOOB puanları ile alt boyutlara arasındaki puanlar yükseldikçe psikolojik sağlamlık puanları azalmıştır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) tarafından yapılan araştırmada dijital oyun oynamanın İOOB (%87,1), kaygı ve hostilite (%74,8) ve depresyon, asosyalite (%69,7) gibi zihinsel sağlık sorunlarına ve kas-iskelet sistemi sorunları (%72,5), gözlerde kuruluk, ağrı, kızarıklık (%70) ve uyku kalitesinde bozulma (%62,2) gibi fiziksel sorunlara neden olduğu gösterilmiştir. Çuhadar ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan bir araştırmada kısa semptom envanteri ve yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada hem hastaların hem de hasta yakınlarının psikiyatrik semptomları ile psikolojik dayanıklılık düzeyleri negatif yönde ilişkili bulunmuştur. Araştırmanın sonuçları psikolojik dayanıklılık düzeyi yüksek olan hastalar ve yakınlarının, daha düşük düzeyde psikiyatrik belirtiler gösterdiğini bulgulamıştır. Kaba ve Keklik (2016) tarafından yapılan araştırmada psikolojik belirtiler Kısa Semptom Envanteri (KSE) ile ölçülmüştür. Araştırmada psikolojik dayanıklılık ile psikolojik semptomlar arasında orta düzeyde, negatif anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, psikolojik dayanıklılık düzeyi daha yüksek bulunan öğrencilerin daha az psikolojik semptom düzeyine sahip olduğunu göstermektedir. Soysal (2016) tarafından bir araştırma sonucunda facebook bağımlılığı ile psikolojik dayanıklılık arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Sarıkaya (2015) tarafından bir araştırma neticesinde psikolojik dayanıklılık ile benlik saygısı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Sonuçta, öğrencilerde psikolojik dayanıklılık düzeyi arttıkça benlik saygı düzeyi de artmaktadır.

2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Tsui ve Cheng (2021) tarafından yapılan araştırmada depresif belirtiler İOOB ve riskli çevrimiçi davranışlarla pozitif ilişkiliydi ve psikolojik dayanıklılık bu ilişkilerin her ikisine de aracılık etmiştir. Sonuçlar incelendiğinde ortalama oyuncu grubunun, yüksek riskli oyuncu grubuna ve risk altındaki oyuncu grubuna kıyasla daha yüksek bir psikolojik dayanıklılık seviyesi bildirdiğini ortaya koymuştur. Depresif belirtilerin İOOB üzerindeki doğrudan

etkisinin anlamlı olduğunu ve bu faktörlerin psikolojik dayanıklılık yoluyla dolaylı etkisinin de anlamlı olduğunu göstermektedir. Daha fazla depresif semptomları olan katılımcılar, İOOB için daha yüksek bir puanla ilişkili olan daha düşük bir psikolojik dayanıklılık seviyesi bildirme eğilimindeydi. Teng, Pontes, Nie, Griffiths ve Guo (2021) tarafından yapılan bir araştırma hem çocuklar hem de ergenlerin pandemi sırasında video oyunu kullanımını artırdığı, ancak yalnızca ergenlerin pandemi sırasında İOOB şiddetinde önemli ölçüde bir artışın olduğu saptanmıştır. Ayrıca bulgular, COVID-19 salgını öncesindeki depresif ve anksiyete belirtilerinin, COVID-19 salgını sırasında İOOB şiddeti ve video oyunu kullanımında pozitif yönde bir ilişki göstermiştir. Mariono ve arkadaşları (2020) tarafından yapıla araştırmada sosyal kaygı ile İOOB arasında düşük düzey anlamlı doğrudan bir ilişki bulunurken, sosyal kaygı semptomlarının (yabancılarla konuşma korkusu ve sosyal durumlardan kaçınma gibi) İOOB için bir risk faktörü olabileceğini belirtmektedirler. Bonnaire ve Baptista (2019) tarafından yapılan bir araştırmada çalışma grubunun tamamında aleksitimik olma, depresyon ve kaygı puanları İOOB ile ilişkili bulunmuştur. Yen ve arkadaşları (2019) tarafından yapılan araştırmada İOOB grubu psikolojik dayanıklılık konusunda daha düşük, algılanan stres üzerinde ise daha yüksek puan alırken, düşük psikolojik dayanıklılığa sahip katılımcıların İOOB tanısı alma olasılığı daha yüksek olarak bulunmuştur. Ayrıca, düşük psikolojik dayanıklılığa sahip katılımcılar, daha yüksek algılanan stres ve depresyon sergilemişlerdir. Canale ve arkadaşları (2019) tarafından yapılan bir araştırmada edilen sonuçlara göre yüksek algılanan stres düzeyinin daha yüksek İOOB puanları ile ilişkili olduğunu, daha yüksek psikolojik dayanıklılık puanlarının ise daha düşük İOOB puanları ile ilişkili olduğunu gösterilmiştir. Kontrol değişkenleri ile ilgili olarak, yaş ve cinsiyet İOOB skorları ile negatif ilişkili çıkmıştır. Ayenigbara (2017) tarafından yapılan bir literatür taramasında fiziksel sağlık bozukluklarının uzun süreli video oyunu oynamayla ilişkili olduğu bulunmuştur. En çok görülen sağlık sorunları arasında görme, kas-iskelet sistemi, obezite ve epileptik nöbetler yer almaktadır. Araştırmada video oyunlarının, zararlı fiziksel ve zihinsel sağlık sonuçları da dahil olmak üzere diğer bağımlılık bozukluklarının birçok özelliğine sahip olduğu sonucuna varılmıştır. Wang ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan bir araştırmada yaygın anksiyete bozukluğuna sahip yetişkinlerin İOOB'ye sahip olma ihtimalinin, olmayanlara göre daha yüksek olduğunu gösterilmiştir. Hem yaygın anksiyete bozukluğuna sahip hem İOOB'ye sahip katılımcılar, yaygın anksiyete bozukluğuna sahip olmayan İOOB grubuna göre daha yüksek oranda depresyon ve anksiyete düzeyi bulunmuştur. Männikkö ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan bir meta-analiz çalışmasında genel olarak İOOB'nin

psikolojik, sosyal ve fiziksel sađlığı olumsuz etkilediđi gösterilmiřtir. Müller ve arkadaşları (2015) tarafından yapılan arařtırmada özellikle de silahlı ateř etme ve rol yapma oyunu oynayan İOOB'ye sahip ergenlerinin kural tanımayan agresif davranıřlar, sosyal sorunlar ve düşünce sorunlarında yüksek puanlar aldıkları bulunmuřtur. Anderson (2004) tarafından yapılan meta-analiz çalıřmasında řiddet ieren video oyunlarına maruz kalmanın, saldırgan davranıř, agresif biliř, agresif duygulanım ve kardiyovasküler uyarılmadaki artıřlarla önemli ölçüde bađlantılı olduđunu ortaya koyulmaktadır. Kim ve arkadaşları (2016) tarafından kısa Semptom Envanteri (KSE) kullanılarak yapılan bir arařtırmada İOOB grubu, karřılařtırma grubuna göre dokuz psikiyatrik semptom boyutunun hepsinde önemli ölçüde daha yüksek puanlar almıřtır. Risk grubundakilerin ayrıca intihar giriřiminde bulunma, dürtüsel olma ve saldırganlık gösterme olasılıkları sađlıklı kontrol grubuna göre beř kat daha fazla bulunmuřtur. Liao ve arkadaşları (2014) tarafından yapılan çalıřmada patolojik video oyunlarının özellikle depresyon üzerinde potansiyel olarak ciddi zihinsel sađlık sonuçları olduđuna dair bulgular ortaya koymaktadır. Starcevic ve arkadaşları (2011) tarafından Belirti Tarama Listesi (SCL-90) ile yapılan bir arařtırma, İOOB olan katılımcılar SCL-90'ın tüm alt ölçeklerinde ve SCL-90 Küresel řiddet Endeksi'nde anlamlı derecede daha yüksek puan aldığını göstermektedir. Her iki katılımcı grubundaki medyan puanlar, Obsesif-Kompulsif, Kiřilerarası Duyarlılık ve Depresyon alt ölçekleri için Fobik Anksiyete, Somatizasyon ve Anksiyete alt ölçekleri için medyan puanlardan daha yüksekti. Gentile ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan 2 yıllık boylamsal bir arařtırmada oyun oynama saatleri arttika daha düşük sosyal yeterlilik, daha fazla dürtüsellik ve İOOB için risk faktörleri olarak bulunurken depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve düşük akademik performans uzun saatler oyun oynamanın sonuçları olarak tespit edilmiřtir. Mentzoni ve arkadaşlarının (2011) yaptıđı arařtırmada problemlili video oyun oynayan oyuncuların hem oyun oynamayan hem de problem oluřturmayacak derecede oyun oynayan katılımcılara göre daha yüksek düzeyde kaygı ve depresyona ve daha düşük bir yařam doyumuna sahip olduđunu göstermiřtir. Problem oluřturmayacak derecede oyun oynayan grup hiç oyun oynamayan gruba göre daha kötü bir fiziksel sađlığa sahip olduđu görülmüřtür. Lam ve Peng (2010) tarafından yapılan bir diđer arařtırmada internetin patolojik kullanan öğrencilerde depresyon ortaya çıkartması kullanan gruba göre 2 kat daha fazla depresyon geliřtirebilecekleri bulunmuřtur.

Anderson ve Carnagey (2009) tarafından yapılan diđer bir arařtırmada ařırı řiddet ieren bir spor ierikli video oyunu oynamanın, agresif etkiyi, agresif biliři, saldırgan davranıřı ve sporda řiddete karřı tutumları arttırdığı tespit edilmiřtir. Bluemke ve arkadaşları

(2009) tarafından yapılan deneysel bir çalışmada beş dakikalık oynanan bu oyunlar saldırganlık üzerine bir etki etmese de örtüşü çağrışım testi ile örtülü saldırgan benlik kavramında bir değişikliğin olduğu gösterilmiştir. Şiddet içeren bir oyun oynamak, barışçıl bir oyun oynamaya kıyasla örtülü agresif benlik kavramında önemli bir artışa neden olmuştur. Anderson ve arkadaşları (2008) tarafından yapılan bir araştırmada çok fazla şiddet içeren video oyunu oynayan öğrencilerin nispeten daha fazla fiziksel olarak saldırgan hale geldiği tespit edilmiştir. Carnagey ve Anderson (2005) tarafından yapılan araştırmada şiddet içeren eylemleri ödüllendiren oyunların, saldırgan düşünceyi artırarak saldırgan davranışı artırabileceğini göstermektedir. Krahe ve Möller (2003) tarafından yapılan araştırmada şiddet içeren oyun oynamanın katılımcılarda, bir davranışa karşı düşmanca atıfta bulunmayı arttırdığını da göstermektedir.

Tüm bu sonuçlar, psikiyatrik semptomların İOOB üzerinde etkili olduğunu gösterirken aynı zamanda psikolojik dayanıklılığın aracı etkisinin bulunabileceğini göstermekte ve mevcut araştırmaya katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Yapılan çalışma İnternet oyun oynama bozukluğu, psikolojik dayanıklılık ve psikiyatrik semptomlar arasında var olan ilişkiyi incelemek amaçlayan nicel araştırma yöntemlerinden korelasyonel desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Korelasyonel araştırma, herhangi bir şekilde bu değişkenlere müdahale edilmeksizin iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalardır (Büyüköztürk ve ark., 2011, s. 14). Bu araştırmalarda bir “neden-sonuç” ilişkisinden ziyade değişkenlerin arasındaki ilişkinin düzeyini ve yönünü gösterir ve bu tür bir ilişki gerçek bir “neden-sonuç” ilişkisi vermese de o yönde bir ipucu olarak değerlendirilebilir (Karasar, 2018, s. 116).

3.2. Çalışma Grubu

Çalışmanın evreni, Türkiye'de ikamet etmekte 18-30 yaş aralığında bulunan öğrenci, çalışmakta olan ve işsiz kişilerden oluşmaktadır. Örneklem büyüklüğü G-Power analizi ile hesaplanmıştır. Yapısal eşitlik modellemesi (Linear multiple regression için) etki büyüklüğü $f^2=0.10$ (düşük etki büyüklüğü), $\alpha=0.05$, Power (1-B)=0.95 ve number of predictors=14 (9 SCL+5 psikolojik dayanıklılık alt ölçeği) için hesaplanan örneklem büyüklüğü $n=285$. +/- %10 veri kaybı ihtimaline karşı 313 kişi olarak belirlenmiştir. Çalışmada verilerin toplanması sürecinde 384 katılımcıyla araştırma tamamlanmıştır.

Araştırma verilerinin tamamı dijital ortamlarda (mesajlaşma uygulamaları üzerinden) uygun örnekleme tekniği ile elde edilmiştir. Uygun örnekleme yöntemi, gerekli büyüklükte bir grup oluşturulana kadar işgücü, zaman ve para açısından avantajlı olması sebebiyle örneklemin en kolay uygulamaya yapılabilir ve ulaşılabilir örnek üzerinde çalışılmasıdır (Büyüköztürk vd., 2014, s. 90-91).

Tablo 1. Katılımcıların demografik özellikleri

Değişkenler		<i>n</i>	%
Cinsiyet	Kadın	183	47.7
	Erkek	201	52.3
Çalışma Durumu	Öğrenci	145	37.8
	Çalışıyor	158	41.1
	İşsiz	81	21.1
Sosyoekonomik Düzey	Düşük	135	35.2
	Orta	194	50.5
	Yüksek	55	14.3
	Çevrimiçi/online (yani internet üzerinden)	125	32.6
Oyun Oynama Türü	Çevrimdışı (internet gerektirmeyeni, dijital veya video oyunlar)	102	26.6
	Hem çevrimiçi hem çevrimdışı	157	40.9
	Toplam	384	100.0

Tablo 1’de görüldüğü üzere, katılımcıların %47,7’si kadın, %52,3’ü erkektir. %37,8’i öğrenci, %41,1’i çalışıyor, %21,1’i işsizdir. %35,2’sinin sosyoekonomik düzeyi düşük, %50,5’inin orta, %14,3’ünün yüksektir. %14,3’ü oyunu çevrimiçi, %26,6’sı çevrimdışı, %40,9’u hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynamaktadır. Hafta içi günde oyun oynama ortalaması $3,02 \pm 3,03$ ’tür. Hafta sonu günde oyun oynama ortalaması $3,83 \pm 3,11$ ’dir. Oyun oynama süresinin ortalaması $3,20 \pm 2,52$ ’dir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada Demografik Bilgi Formu, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu’nun (İOOBÖ9-KF), Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği, Kısa Semptom Envanteri (KSE) veri toplama araçları olarak kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan Kişisel Bilgi Formu yaş, cinsiyet, çalışma durumu, oyun oynama süresi, oyun oynama çeşidi, kaç yıldır oyun oynadığı ve algılanan sosyoekonomik düzey ile ilgili bilgi toplamayı amaçlayan sorulardan oluşmaktadır.

3.3.2. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

Son 12 ay içindeki internet oyun oynama bozukluğunun şiddetini ve olumsuz etkilerini ölçmeyi amaçlayan bu ölçek Pontes ve Griffiths (2015, s. 138-140) tarafından geliştirilmiştir. Maddeler geliştirilirken DSM-5'te (APA, 2013) bir tanı önerisi olarak "daha ileri çalışmalar gerektiren ruhsal hastalıklar" bölümünde yer alan oyun oynama bozukluğu bölümünde bulunan dokuz tanı kriteri temel alınmıştır. Ölçek 9 maddeden oluşmaktadır. 5'li likert olarak geliştirilen ölçekte, 1 ("asla"), 2 ("nadiren"), 3 ("bazen"), 4 ("sık sık"), 5 ("çok sık") seçenekleri vardır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 9 iken en yüksek puan 45'dir. Ölçek tanılama amacı taşımamaktadır, sadece alınan puanın yüksek olması İOOB düzeyinin ve bağımlılık riskinin yüksek olduğunu göstermektedir. Bu amaçla kesme puanı 36 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin geçerliği için açılımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri yapılmıştır. Tek faktörlü yapısı olan ölçek toplam varyansın %54.3'ünü açıklamaktadır. Güvenirlik çalışmasında Cronbach Alfa güvenirlilik katsayısı 0.89 olarak bulunmuştur.

Ölçeğin dilsel eşdeğerlilik çalışmaları ayrıca geçerlik ve güvenirlilik çalışmaları Arıçak, Dinç, Yay ve Griffiths (2018) tarafından gerçekleştirilmiştir. 10-29 yaş aralığındaki 455 katılımcıdan toplanan verilerde ölçeğin Cronbach Alfa değeri 0.82, Guttman testyarı güvenirlilik katsayısı 0.75 ve iki hafta arayla uygulanan test-tekrar test güvenirlilik katsayısı da 0.78 olarak bulunmuştur (Arıçak ve ark., 2018). Ölçeğin doğrulayıcı faktör analizinde Türk ergen ve genç yetişkin örnekleminde de tek faktörlü yapısının korunduğu görülmüştür. Analizler sonuçları ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu göstermektedir (Arıçak, Dinç, Yay ve Griffiths, 2018).

3. 3. 3. Kısa Semptom Envanteri (KSE)

Kısa Semptom Envanteri (KSE) Derogatis (1992) tarafından çeşitli medikal durumlar da olmak üzere kişide bulunan psikiyatrik semptomları belirlemek amacıyla geliştirilmiş bir belirti tarama ölçeğidir. Ölçek farklı psikiyatrik sorunları bulmak için oluşturulmuş, 90 madde, 9 faktör ve 3 global indeksten oluşan Belirti Tarama Listesinden (SCL-90-R) her faktörde en yüksek yükü almış olan 53 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin dilsel eşdeğerlilik, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları Şahin ve Durak (1994) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin 5 alt ölçekten oluşmaktadır. Bunlar: 9 maddeden (2, 5, 7, 8, 11, 23, 29, 30, 33) oluşan Somatizasyon (S), 12 maddeden (15, 21, 22, 24, 26, 34, 44, 48, 50, 51, 52, 53) oluşan Olumsuz Benlik (OB), 12 madden (9, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 25, 27, 35, 37, 39) oluşan Depresyon (D), 13 maddeden (12, 13, 28, 31, 32, 36, 38, 42, 43, 45, 46, 47, 49) oluşan Anksiyete Bozukluğu (AB), 7 maddeden (1, 3, 4, 6, 10, 40, 41) oluşan Hostilite (H)'dir.

Ölçek kendini değerlendirme türünde, her maddesi 0-4 arası puanlanmakta ve “hiç yok”, “biraz var”, “orta derecede var”, “epey var”, “çok fazla var” seçeneklerinden oluşan likert tipi bir ölçektir. Toplam puandan alınan yüksek puan, kişilerin psikiyatrik belirtilerinin sıklığını göstermektedir. Gerçekleştirilen üç farklı araştırmada, ölçeğin toplam puanından elde edilen Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayılarının 0.96 ve 0.95, alt ölçekler için elde edilen katsayıların ise 0.75 ile 0.88 arasında değiştiği gösterilmiştir (Şahin ve Durak, 1994). İstatistiksel karşılaştırmalarda alfa yanılma düzeyi $p < 0.05$ anlamlı olarak kabul edilmiştir. Şahin ve Durak (2002) tarafından yapılan geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasında envanterin toplam puanı üzerinden bulunan Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.96 olarak bulunmuştur. Geçerlik çalışması için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır ve ölçek toplam varyansın %54,6'sını açıklamaktadır. Bu çalışmada güvenilirlik analizi sonucu elde edilen Cronbach alfa değerleri alt boyutlar için şöyledir; somatizasyon için .78; depresyon için .90, hostilite için .81; olumsuz benlik için 0.89 ve anksiyete için .88 olarak tespit edilmiştir.

3.3.4. Yetişkinler İçin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği (YİPDÖ)

Yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeği Friberg, Hjemdal, Rosenvinge ve Martinussen (2003) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 5 boyuttan; ‘kişisel güç’, ‘yapısal stil’, sosyal yeterlilik’, ‘aile uyumu’ ve ‘sosyal kaynaklar’ oluşmaktadır. Yapılan farklı bir çalışmada Friberg ve arkadaşları (2005) modeli, ‘kişisel güç’ ve ‘kendilik algısı’, ‘gelecek algısı’ boyutlarıyla ikiye ayırmış ve toplam altı boyutlu bir yapı oluşturarak daha yüksek oranda psikolojik dayanıklılık modelinin açıkladığını bulgulamışlardır. Ölçekte, dörder madde ile ‘yapısal stil’ (3, 9, 15, 21) ve ‘gelecek algısı’ (2, 8, 14, 20); 6’şar madde ile ‘aile uyumu’ (5, 11, 17, 23, 26, 32), ‘kendilik algısı’ (1, 7, 13, 19, 28, 31), ‘sosyal yeterlilik’ (4, 10, 16, 22, 25, 29) ve 7 madde ile ‘sosyal kaynaklar’ (6, 12, 18, 24, 27, 30, 33) ölçülmektedir. Yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeğinin dilsel eşdeğerlilik, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları 350 üniversite öğrencinden toplanan veriler ile Basım ve Çetin (2011) tarafından gerçekleştirilmiştir.

Geçerlik çalışması için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır ve ölçek 6 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin ölçülmek istenen değeri daha iyi açıklayabilmesi için yapısal stilden 3. Soru sosyal yeterlilikten 4. soru çıkartılarak faktör analizi tekrarlanmıştır. Böylece son faktör analizi sonucunda ölçek toplam varyansın %51’ini açıklamaktadır. Mevcut çalışmada yapısal stil alt boyutunun güvenilirlik katsayısını arttırmak için 9. soru da çıkarılmıştır. Bu çalışmada faktör analizi sonucunda elde edilen alt boyutların güvenilirlik katsayıları 0,58 ile 0,73 arasında değiştirmektedir. Alt boyutların güvenilirlik analizi sonucu elde edilen Cronbach alfa değerleri ; yapısal stil için .58; gelecek kaygısı için .73, aile uyumu için .70; kendilik algısı için 0.70; sosyal kaynaklar için .70 ve sosyal yeterlilik için .68 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin genel güvenilirlik katsayısı .87 olarak bulunmuştur.

3.5. İşlem

Araştırma verileri, Hasan Kalyoncu Üniversitesi etik kurulundan gerekli izinlerin alınmasının ardından 2022-2023 yılları arasında Türkiye’de ikamet etmekte olan 18-30 yaş arası katılımcılardan dijital ortamda mesajlaşma uygulamaları üzerinden toplanmıştır. Veri toplama işlemi 2022- 2023 eğitim öğretim yılının güz döneminde, 01.05.2023- 23.07.2023 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden kişilere

araştırmayla ilgili bilgiler girişte bilgilendirme formu üzerinden verilmiş ve sırasıyla Bilgilendirilmiş Onam Formu, Sosyodemografik Bilgi Formu, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu, Kısa Semptom Envanteri ve Yetişkinler İçin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği uygulanmıştır. Dijital ortamında gerçekleştirilen veri toplama aşamasında katılımcıların tüm formları doldurması ortalama 15 dakika sürmüştür.

3.6. Verilerin Analizi

Bu çalışmanın istatistiksel analizleri SPSS 27 yazılımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. İlk olarak, ölçeklerin güvenirlik düzeyi Cronbach Alfa katsayıları ile değerlendirilmiş ve bu değerlerin 0.60'ın üzerinde olduğu tespit edilmiştir (George ve Mallery, 2003). Ardından, ölçeklerin normal dağılım gösterip göstermediği incelenmiştir. Bu değerlendirme sürecinde, ölçeklerin basıklık ve çarpıklık katsayıları, Hahs-Vaughn ve Lomax'ın (2020) önerdiği -2 ile +2 aralığındaki referans değerlerini karşıladığı gözlenmiştir.

Ölçekler arasındaki ilişki düzeyi ve yönü, Pearson Korelasyon analizi kullanılarak incelenmiştir. Ayrıca, ölçeklerin demografik değişkenlere göre farklılıklarını anlamak amacıyla Bağımsız Gruplar t-testi ve ANOVA testleri uygulanmıştır. Bu çalışmada, Baron ve Kenny (1986) tarafından önerilen değişkenler arasındaki ilişkide aracı etkinin sınanabilmesi için gerekli adımlar sırayla takip edilmiştir. Baron ve Kenny'nin (1986) belirttiği şartları sağlamak üzere, A değişkeni bağımsız, B değişkeni bağımlı, C değişkeni aracı olarak seçildi. Bu adımlar şu şekilde sıralanmıştır: 1. A değişkeni, B değişkenini anlamlı olarak yordamalıdır (z yolu). 2. A değişkeni, C değişkenini anlamlı olarak yordamalıdır (x yolu). 3. A ile C birlikte regresyon analizine eklendiğinde, C değişkeni B'yi anlamlı olarak yordamalıdır (y yolu). Bu koşullar sağlandığında, aracılık rol analizi gerçekleştirmek amacıyla Process Macro 4.2 kullanılmıştır. Bu yöntem uygulanırken aracı değişkenin analiz edilmesi için "Bootstrap" yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntem, elde edilen araştırma verilerinden rastgele alt örneklem oluşturularak analizi yapılan aracılık modelinin bu alt örneklem içinde sınanmasını ve daha geniş araştırma örneklemiyle bu alt örneklem analiz sonuçlarının karşılaştırılmasını içerir (Preacher ve Hayes, 2008). Tüm bu istatistiksel analizler, %95 güven aralığında ve p değeri .05 anlam düzeyi referans alınarak gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği, kısa semptom envanteri ve yetişkinler için dayanıklılık ölçeğinin basıklık ve çarpıklık katsayılarının ve cronbach alpha katsayılarının incelenmesi

	<i>Basıklık</i>	<i>Çarpıklık</i>	<i>Cronbach Alpha (α)</i>
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	-0.21	0.83	0.92
Kısa Semptom Envanteri	-0.14	0.78	0.97
Anksiyete	1.06	1.18	0.91
Depresyon	-0.63	0.58	0.92
Olumsuz Benlik	-0.14	0.83	0.92
Somatizasyon	1.05	1.18	0.82
Hostilite	-0.48	0.60	0.84
Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği	0.41	-0.56	0.92
Kendilik Algısı	-0.14	-0.48	0.75
Gelecek Algısı	-0.74	-0.30	0.79
Yapısal Stil	-0.37	-0.36	0.66
Sosyal Yeterlilik	-0.27	-0.45	0.77
Aile Uyumu	-0.13	-0.33	0.76
Sosyal Kaynaklar	-0.05	-0.66	0.79

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Tablo 3. Demografik veriler, internet oyun oynama bozukluğu ölçeği, kısa semptom envanteri ve yetişkinler için dayanıklılık ölçeği arasındaki ilişki

	Ort.	SS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	24.65	3.74	1																	
2	3.02	3.03	-.09	1																
3	3.83	3.11	-.15**	.56**	1															
4	3.20	2.25	.02	.09	.30**	1														
5	20.13	8.78	-.04	.21**	.50**	.60**	1													
6	2.04	0.76	-.16**	.08	.27**	.33**	.65**	1												
7	1.93	0.82	-.13**	.02	.22**	.35**	.63**	.95**	1											
8	2.33	0.95	-.18**	.11*	.29**	.29**	.58**	.93**	.83**	1										
9	2.08	0.91	-.14**	.06	.28**	.29**	.62**	.94**	.88**	.87**	1									
10	1.71	0.63	-.12*	.06	.16**	.29**	.49**	.84**	.79**	.72**	.71**	1								
11	2.14	0.86	-.13**	.10*	.26**	.30**	.60**	.90**	.82**	.78**	.80**	.70**	1							
12	111.35	23.71	.16**	-.07	-.30**	-.39**	-.58**	-.59**	-.57**	.59**	-.58**	-.41**	-.52**	1						
13	21.18	5.13	.11*	-.04	-.21**	-.29**	-.45**	-.51**	-.49**	-.54**	-.50**	-.35**	-.40**	.79**	1					
14	13.14	4.19	.14**	.00	-.23**	-.23**	-.39**	-.46**	-.44**	-.49**	-.45**	-.30**	-.39**	.76**	.72**	1				
15	12.71	4.03	.11*	-.07	-.27**	-.40**	-.47**	-.44**	-.42**	-.43**	-.41**	-.30**	-.41**	.73**	.54**	.62**	1			
16	20.42	5.59	.14**	-.08	-.27**	-.33**	-.47**	-.45**	-.45**	-.42**	-.43**	-.33**	-.40**	.79**	.54**	.46**	.52**	1		
17	19.24	5.34	.13**	-.04	-.21**	-.21**	-.41**	-.44**	-.41**	-.43**	-.44**	-.29**	-.39**	.71**	.40**	.40**	.37**	.40**	1	
18	24.66	6.30	.11*	-.07	-.24**	-.36**	-.50**	-.46**	-.45**	-.44**	-.44**	-.33**	-.43**	.84**	.50**	.47**	.50**	.66**	.65**	1

** $p < 0.01$, * $p < 0.05$ Uygulanan testin ismi: Pearson Korelasyon Testi

1=Yaş, 2=Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta içi), 3=Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu), 4=Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz, 5=İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, 6=Kısa Semptom Envanteri, 7=Anksiyete, 8=Depresyon, 9=Olumsuz Benlik, 10=Somatizasyon, 11=Hostilite, 12=Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği, 13=Kendilik Algısı, 14=Gelecek Algısı, 15=Yapısal Stil, 16=Sosyal Yeterlilik, 17=Aile Uyumu, 18=Sosyal Kaynaklar

Yukarıdaki bulguların sonuçları incelendiğinde, Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ile Yaş ($r = -.15$, $p < 0.01$), Kısa Semptom Envanteri ile Yaş ($r = -.16$, $p < 0.01$), Anksiyete ile Yaş ($r = -.13$, $p < 0.01$), Depresyon ile Yaş ($r = -.18$, $p < 0.01$), Olumsuz Benlik ile Yaş ($r = -.14$, $p < 0.01$), Somatizasyon ile Yaş ($r = -.12$, $p < 0.05$), Hostilite ile Yaş ($r = -.13$, $p < 0.01$) değişkenleri arasında düşük düzey negatif korelasyonlar, Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Yaş ($r = .16$, $p < 0.01$), Kendilik Algısı ile Yaş ($r = .11$, $p < 0.05$), Gelecek Algısı ile Yaş ($r = .14$, $p < 0.01$), Yapısal Stil ile Yaş ($r = .11$, $p < 0.05$), Sosyal Yeterlilik ile Yaş

($r=.14$, $p<0.01$), Aile Uyumunu ile Yaş ($r=.13$, $p<0.01$), Sosyal Kaynaklar ile Yaş ($r=.11$, $p<0.05$) değişkenleri arasında düşük düzey pozitif korelasyonlar saptanmıştır.

Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta içi) ($r=.56$, $p<0.01$), İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta içi) ($r=.21$, $p<0.01$), Depresyon ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta içi) ($r=.11$, $p<0.05$), Hostilite ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta içi) ($r=.10$, $p<0.05$) değişkenleri arasında düşük ve orta düzey pozitif korelasyonlar saptanmıştır.

Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.30$, $p<0.01$), İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.50$, $p<0.01$), Kısa Semptom Envanteri ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.27$, $p<0.01$), Anksiyete ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.22$, $p<0.01$), Depresyon ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.29$, $p<0.01$), Olumsuz Benlik ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.28$, $p<0.01$), Somatizasyon ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.16$, $p<0.01$), Hostilite ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=.26$, $p<0.01$) değişkenleri arasında düşük düzey pozitif korelasyonlar, Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.30$, $p<0.01$), Kendilik Algısı ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.21$, $p<0.01$), Gelecek Algısı ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.23$, $p<0.01$), Yapısal Stil ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.27$, $p<0.01$), Sosyal Yeterlilik ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.27$, $p<0.01$), Aile Uyumunu ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.21$, $p<0.01$), Sosyal Kaynaklar ile Günde Oyun Oynama Ort. Süresi (Hafta sonu) ($r=-.24$, $p<0.01$) değişkenleri arasında düşük ve orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.60$, $p<0.01$), Kısa Semptom Envanteri ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.33$, $p<0.01$), Anksiyete ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.35$, $p<0.01$), Depresyon ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.29$, $p<0.01$), Olumsuz Benlik ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.29$, $p<0.01$), Somatizasyon ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.29$, $p<0.01$), Hostilite ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=.30$, $p<0.01$) değişkenleri arasında düşük ve orta düzey pozitif korelasyonlar, Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.39$, $p<0.01$), Kendilik Algısı ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.29$, $p<0.01$), Gelecek Algısı ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.23$, $p<0.01$), Yapısal Stil ile

Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.40$, $p<0.01$), Sosyal Yeterlilik ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.33$, $p<0.01$), Aile Uyumu ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.21$, $p<0.01$), Sosyal Kaynaklar ile Ne Kadar Süredir Oynuyorsunuz ($r=-.36$, $p<0.01$) değişkenleri arasında düşük ve orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Kısa Semptom Envanteri ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.65$, $p<0.01$), Anksiyete ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.63$, $p<0.01$), Depresyon ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.58$, $p<0.01$), Olumsuz Benlik ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.62$, $p<0.01$), Somatizasyon ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.49$, $p<0.01$), Hostilite ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=.60$, $p<0.01$) değişkenleri arasında orta düzey pozitif korelasyonlar, Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.58$, $p<0.01$), Kendilik Algısı ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.45$, $p<0.01$), Gelecek Algısı ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.39$, $p<0.01$), Yapısal Stil ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.47$, $p<0.01$), Sosyal Yeterlilik ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.47$, $p<0.01$), Aile Uyumu ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.41$, $p<0.01$), Sosyal Kaynaklar ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ($r=-.50$, $p<0.01$) değişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.59$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.51$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.46$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.44$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.45$, $p<.01$), Aile Uyumu ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.44$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Kısa Semptom Envanteri ($r=-.46$, $p<.01$) değişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Anksiyete ($r=-.57$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Anksiyete ($r=-.49$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Anksiyete ($r=-.44$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Anksiyete ($r=-.42$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Anksiyete ($r=-.45$, $p<.01$), Aile Uyumu ile Anksiyete ($r=-.41$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Anksiyete ($r=-.45$, $p<.01$) değişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği ile Depresyon ($r=-.59$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Depresyon ($r=-.54$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Depresyon ($r=-.49$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Depresyon ($r=-.43$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Depresyon ($r=-.42$, $p<.01$), Aile Uyumu ile

Depresyon ($r=-.43$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Depresyon ($r=-.44$, $p<.01$) deęişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeęi ile Olumsuz Benlik ($r=-.58$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Olumsuz Benlik ($r=-.50$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Olumsuz Benlik ($r=-.45$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Olumsuz Benlik ($r=-.41$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Olumsuz Benlik ($r=-.43$, $p<.01$), Aile Uyumunu ile Olumsuz Benlik ($r=-.44$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Olumsuz Benlik ($r=-.44$, $p<.01$) deęişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeęi ile Somatizasyon ($r=-.41$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Somatizasyon ($r=-.35$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Somatizasyon ($r=-.30$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Somatizasyon ($r=-.30$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Somatizasyon ($r=-.33$, $p<.01$), Aile Uyumunu ile Somatizasyon ($r=-.29$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Somatizasyon ($r=-.33$, $p<.01$) deęişkenleri arasında düşük ve orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeęi ile Hostilite ($r=-.52$, $p<.01$), Kendilik Algısı ile Hostilite ($r=-.40$, $p<.01$), Gelecek Algısı ile Hostilite ($r=-.39$, $p<.01$), Yapısal Stil ile Hostilite ($r=-.41$, $p<.01$), Sosyal Yeterlilik ile Hostilite ($r=-.40$, $p<.01$), Aile Uyumunu ile Hostilite ($r=-.39$, $p<.01$), Sosyal Kaynaklar ile Hostilite ($r=-.43$, $p<.01$) deęişkenleri arasında orta düzey negatif korelasyonlar saptanmıştır.

Aracı Rol Analizi

Bu kısımda, aracılık analizi Process 4.2 uygulanmıştır. Sonuçlar aşağıda aktarılmıştır.

Tablo 4. Psikolojik semptomlar ile internette oyun oynama bozukluğu ilişkisinde psikolojik dayanıklılığın aracı rolüne ilişkin bulgular

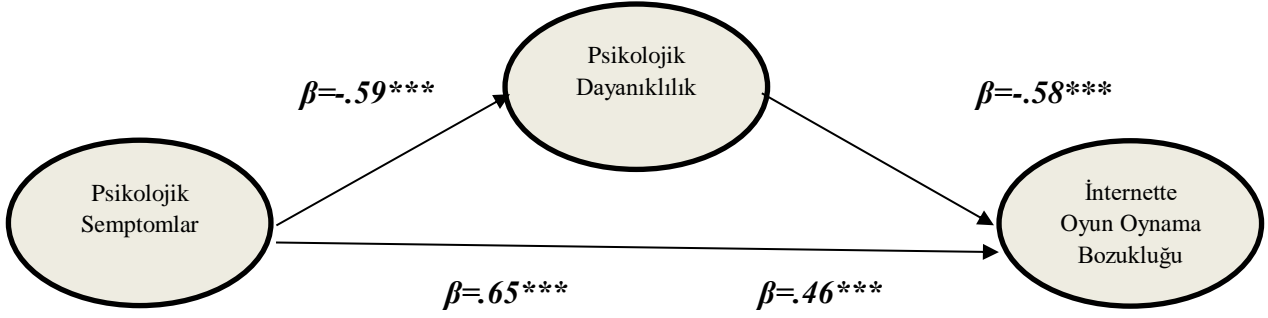
<i>Model</i>	<i>B</i>	<i>SH</i>	β	<i>t</i>	<i>p</i>	%95 Güven Aralığı		<i>F</i>	<i>R</i> ²	
						<i>Alt Sınır</i>	<i>Üst Sınır</i>			
1	Sabit	5.03	0.98		5.15	<.001***	3.11	6.95	274.42***	.42
	Kısa Semptom Envanteri	7.41	0.45	0.65	16.5	<.001***	6.53	8.29		
2	Sabit	22.12	2.69		8.22	<.001***	16.83	27.42	174.97***	.48
	Kısa Semptom Envanteri	5.30	0.53	0.46	10.0	<.001***	4.26	6.33		
	Yetişkinler İçin Dayanıklılık Ölçeği	-0.11	0.02	-0.31	-6.76	<.001***	-0.15	-0.08		
	Dolaylı Etki (Aracı)	2.11	0.40				1.37	2.94		

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$ Kullanılan test: Process Macro 4.2

Aracı rol analizine ait bulgular incelendiğinde, psikolojik semptomlar bağımsız değişkeni internette oyun oynama bozukluğu bağımlı değişkenini anlamlı düzeyde yordadığı görülmektedir. R^2 değeri .42 olup, yordayıcıların sonuç değişkenindeki varyansın %42'sini açıkladığı görülmektedir ($F(1,382)=274.42$, $p < .001$). Bulgular, psikolojik semptomlar bağımsız değişkeninin internette oyun oynama bozukluğunun pozitif yönde yordadığı ($\beta = .65$, $t = 16.51$, $p < .001$) saptanmıştır.

Aracı değişken olan ilişkilerle ilgili psikolojik dayanıklılık modele alındıktan sonraki regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ($F(2,381)=174.97$, $p < .001$). Bağımsız değişken olan psikolojik semptomların ($\beta = .46$, $t = 10.05$, $p < .001$) internette oyun oynama bozukluğu bağımlı değişkeninin üzerindeki yordayıcı etkisi devam etmektedir. R^2 değeri .48 olup, yordayıcıların sonuç değişkenindeki varyansın %48'ini açıkladığı görülmektedir.

Aracı değişken modele alındıktan sonra, modeller arasında açıklanan varyans farkı .06 olarak tespit edilmiştir. Psikolojik semptomlar bağımsız değişkenine ait β katsayısı 0.65'den 0.46'ya azalmıştır Bu sonuca göre dolaylı etki ($\beta = .19$; %95 GA: [1.37, 2.94]) olarak elde edilmiştir.



*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$

Şekil 1. Psikolojik semptomlar ile internette oyun oynama bozukluğu ilişkisinde psikolojik dayanıklılığın aracı rolüne ilişkin grafik

Karşılaştırma Analizi

Bu bölümde, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinin demografik değişkenlere göre analizi için Bağımsız Örneklem t-testi ve ANOVA testleri uygulanmış, elde edilen sonuçlar ilgili tablolarda gösterilmiştir.

Tablo 5. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden elde edilen puanların cinsiyete göre bağımsız gruplar t testi sonuçları

		n	\bar{X}	SS	t	sd	p	Cohen d'
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	Kadın	183	18.07	8.45	-4.50	382	0.000*	0.46
	Erkek	201	22.00	8.67				

* $p < 0.05$ Kullanılan Test: Bağımsız Örneklem T-Testi

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden ($t(382) = -4.50$, $p < .05$) cinsiyete göre değerlendirildiğinde, gruplar arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Ölçeklere ilişkin ortalama puanlar incelendiğinde, erkeklerin puanları kadınlara göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuca göre, etki büyüklüğünün Cohen $d' = 0.46$ olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 6. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden elde edilen puanların çalışma durumuna göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu

	n	\bar{X}	SS	Var. K.	K.T	sd	K.O	F	p	Post-Hoc	η^2
Öğrenciyim ¹	145	20.54	8.40	G.Arası	1597.11	2	798.56	10.89	0.000*	3>1,2	0.05
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	Çalışıyorum ²	158	18.05	7.06	G.İçi	27927.64	381	73.30			
	İşsizim. ³	81	23.44	11.15	Toplam	29524.75	383				
	Toplam	384	20.13	8.78							

* $p < 0.05$ Kullanılan Test: Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden ($F(2.381)=10.89$, $p < .05$) aldıkları puanlar çalışma durumuna göre değerlendirildiğinde, gruplar arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Games-Howell çoklu karşılaştırma analizi bulguları sonucu değerlendirildiğinde, işsiz olanların aldığı puanları çalışan ve öğrenci olanlara kıyasladığımızda anlamlı seviyede yüksek puan aldığı gözlemlenmiştir. Bu sonuca göre, etki büyüklüğünün $\eta^2=0.05$ olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 7. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden elde edilen puanların sosyoekonomik düzeye göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu

	n	\bar{X}	SS	Var. K.	K.T	sd	K.O	F	p	Post-Hoc	η^2
Düşük ¹	135	20.32	8.66	G.Arası	3060.20	2.00	1530.10	22.03	0.000*	3>1,2	0.10
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	Orta ²	194	18.16	6.91	G.İçi	26464.55	381.00	69.46			
	Yüksek ³	55	26.60	11.55	Toplam	29524.75	383.00				
	Total	384	20.13	8.78							

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$ Kullanılan Test: Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden ($F(2.381)=22.03$, $p < .05$) aldıkları puanlar sosyoekonomik düzeye göre değerlendirildiğinde, gruplar arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Games-Howell çoklu karşılaştırma analizi bulguları sonucu değerlendirildiğinde, sosyoekonomik düzeyi yüksek olanların aldığı puanları düşük ve orta olanlara kıyasladığımızda anlamlı seviyede yüksek puan aldığı gözlemlenmiştir. Bu sonuca göre, etki büyüklüğünün $\eta^2=0.10$ olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 8. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden elde edilen puanların oyun oynama türüne göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucu

	n	\bar{X}	SS.	Var. K.	K.T	sd	K.O	F	p	Post-Hoc	η^2	
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	Çevrimiçi/online (yani internet üzerinden) ¹	125	22.92	9.45	G.Arası	2791.72	2	1395.86	19.89	0.000*	1,3>2	0.09
	Çevrimdışı (internet gerektirmeyeni, dijital veya video oyunlar) ²	102	15.95	8.04	G.İçi	26733.02	381	70.17				
	Hem çevrimiçi hem çevrimdışı ³	157	20.62	7.65	Toplam	29524.75	383					
	Toplam	384	20.13	8.78								

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$ Kullanılan Test: Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden ($F(2,381)=19.89$, $p < .05$) aldıkları puanlar oyun oynama türüne göre değerlendirildiğinde, gruplar arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Games-Howell çoklu karşılaştırma analizi bulguları sonucu değerlendirildiğinde, oyunu çevrimiçi ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynayanların aldığı puanları çevrimdışı oynayanlara kıyasladığımızda anlamlı seviyede yüksek puan aldığı gözlemlenmiştir. Bu sonuca göre, etki büyüklüğünün $\eta^2=0.09$ olduğu gözlemlenmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu bölümde internette oyun oynama bozukluğu, psikiyatrik semptomların ve psikolojik dayanıklılığın katılımcıların sosyodemografik özellikleri yönünden farklılaşmasına ve değişkenlerin birbirleri arasındaki korelasyona yönelik bulgular tartışılacaktır. Buna ek olarak değişkenlerin birbirini yordama gücüne ilişkin bulgular da tartışılacaktır. Tartışma bölümünde literatürde yer alan araştırmalarda elde edilen bulgularla karşılaştırılmasına da yer verilecektir.

4.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Sosyodemografik Özellikler Açısından Tartışılması

Bu bölümde İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden elde edilen puanların katılımcıların cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve oyun oynama türlerine göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin bulgular tartışılmıştır.

Araştırma bulgularına göre erkeklerin internette oyun oynama bozukluğu puanlarının kadınlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Literatürde İOOB ile cinsiyet arasındaki ilişki incelendiğinde, araştırmalarının büyük bir çoğunluğunda erkeklerin İOOB düzeylerinin kadınlardan daha yüksek olduğunu gösteren sonuçlara ulaşılmıştır (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010; Chou ve Hsio, 2000; Ko ve ark., 2005; Morahan-Martin ve Schumacher, 2000; Rehbein, Kleimann ve Mössle, 2010; Rho ve ark., 2018; Taechoyotin ve arkadaşları, 2020; Yang, Chiu ve Chen, 2011; Yang, Huang ve Wong, 2021). Çocuklar ve ergenlerle yapılan çalışmalarda da benzer sonuçlar elde edilmiştir (Gentile, 2009; Hauge ve Gentile, 2003). Türkiye’de yapılan pek çok araştırmada da erkeklerin İOOB düzeyini kadınlara göre anlamlı derece yüksek bulan çalışmalar çok daha fazladır (Akpınar, 2021; Balak, 2016; Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018; Dursun ve Çapan, 2018; Eni, 2017; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Gürsoy, 2020; Karabulut, 2019; Kıldırın, 2019; Kır ve Sulak, 2014; Odabaşı, 2016; Sulubey, 2022). Bununla birlikte az da olsa bazı çalışmalarda kadınların İOOB puanlarının erkeklerden daha yüksek olduğu gösteren çalışmalar da mevcuttur (Öncel ve Tekin, 2015). Yapılan bazı araştırmalarda ise

cinsiyetin İOOB üzerinde etkisinin olmadığı görülmüştür (Blasi ve ark., 2019; Ceyhan, 2011; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Dreier ve ark., 2017; Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Musluoğlu, 2016; Peker, İskender ve Ada, 2010; Taş, Eker ve Anlı, 2014). Mevcut araştırmanın bulguları alanyazında erkek oranlarının sıklıkla daha yüksek çıktığı gösteren metanaliz çalışmalarıyla benzer sonuçları göstermektedir (Mihara ve Higuchi, 2017). Literatürdeki çalışmaların farklı sonuçlarından, İOOB düzeylerinin sosyokültürel ve psikososyal sebeplerden ötürü farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır.

İOOB'de cinsiyet farklılığının nedenleri üzerine yapılan az sayıda araştırma vardır. Bu araştırmalardan bir tanesi Dong ve arkadaşları (2018) tarafından nörobilişsel farklılıklar incelenerek yapılmıştır. Katılımcılar keyfi oyun oynayanlar ve İOOB tanısını karşılayan 2 gruptan oluşmaktadır. Araştırma kapsamında beyin görüntüleme cihazı fMRI kullanılmıştır. Süreç boyunca katılımcılardan bir tur league of legends (LOL) oyunu oynamaları istenmiş, oyun oynanırken katılımcıların haberi olmaksızın oyunun en keyifli anında oyunun bağlantısını kesmişlerdir. Araştırmada ödül işlemedeki rolü sebebiyle kaudat ve lentiform çekirdeği içeren striatal ilgi bölgesi (ROI); bireyin haz ve arzularını öteleyebilme kapasitesini sağlayan yürütücü kontrolünü takip etmek amacıyla bilateral dorsolateral prefrontal korteks seçilmiştir. Araştırmada keyfi oyun oynayan gruptaki erkeklerin hem bilişsel işlevleri hem de yürütücü kontrolü kadın katılımcılara göre anlamlı derecede düşük çıkmıştır. Bu durum araştırmacıları, kadınların oyunlar için daha farklı sinir süreçleri devreye soktuklarını düşündürmüştür. Ancak aynı ekibin yaptığı başka bir çalışmada fazla oyun oynamanın kadınları koruyan yürütücü işlevlerin bozulduğu ve İOOB geliştirmiş olan kadınlar erkeklerden daha fazla oyun oynama isteğinde bulunduğu gözlemlenmiştir. (Dong, Zheng, Liu, Wang, Du ve Potenza, 2018). Ek olarak düşük bilişsel fonksiyonlar ile aşerme arasında ilişki bulunmuştur. Bu da erkeklerin neden daha fazla oyun oynamadığı konusunda bir açıklama olarak düşünülmektedir. Yine fMRI ile yapılan benzer bir çalışmada da İOOB erkek deneklerin bilişsel işlevini bozarken bu durum kadınlarda görülmemişir (Wang, Hu, Wang, Du ve Dong, 2019).

Kimi araştırmacılar erkeklerin İOOB'ye karşı daha hassas olmaların bir sebebini dijital oyunlarda bulunan rekabetçi sistemin erkekler tarafından kızlara göre daha çekici algılanmasıdır (Wartberg, Lutz, Kriston ve Thomasius, 2020). Phan ve arkadaşları (2012) tarafından yaşları 18-51 arasında değişen 341 katılımcı ile gerçekleştirilen araştırmada oyunlar şiddet içeren ve içermeyen olarak ayrıldığında erkek katılımcıların kadın katılımcılardan neredeyse iki kat daha fazla şiddet içerikli oyunlar oynadıklarını tespit

etmişlerdir. Ayrıca erkek oyuncuların kadın oyunculara kıyasla uzun süre oyun oynama, oyun oynarken oyunun kesintiye uğramasından nefret etme, oyun oynamayı birincil hobileri olarak belirtme olasılıkları daha yüksek bulunmuştur. Kadın katılımcıların ilgilendikleri oyunlar genel olarak şiddet içeriği daha az, sosyallik içeren oyunlardır ve erkeklere kıyasla oyun oynamaya dair daha az tutkulu oldukları bulunmuştur.

Bu araştırmalara ek olarak çocukların günlük yaşamda oyun faaliyetlerini incelendiği bir araştırmada erkeklerin daha çok açık havada oynanan takım sporları veya savaş gibi fantastik oyunlar gibi oyunları tercih ettiğini, kız çocuklarının ise genelde kapalı ortamlarda evcilik, masa oyunları ile oynamak ya da Barbie bebekleriyle oynamak gibi oyunları tercih ettiği belirtilmiştir (Lever, 1976). Buna göre, kız çocukları yine kapalı ortamlarda oyun oynamaya devam edebilirken, şehirleşme ve çocuklar için yeteri kadar ulaşılabilir oyun alanının olmaması gibi durumlar, erkek çocuklarının oyun arzularını daha çok dijital oyunlar ile giderebileceği bir alan olarak görülebilir. Erkeklerin hem gerçek hayatta hem de dijital ortamda savaş ya da strateji oyunlarını sıklıkla oynuyor olması bu kanıyı destekler nitelikte görünmektedir.

Araştırmadan elde edilen bir diğer bulgu ise işsizlerin, çalışan ve öğrencilere kıyasla İOOB ölçeğinden anlamlı seviyede yüksek puan aldığını göstermektedir. İOOB açısından işsizlerin daha yüksek risk grubunda olduğuna dair benzer sonuca ulaşan pek çok araştırma vardır. Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008) tarafından yapılan araştırmada katılımcılar öğrenci, çalışan ve işsiz olarak gruplara ayrılmıştır. İşsiz grubu, İOOB düzeyi açısından diğer iki gruptan anlamlı derecede daha yüksek puan almıştır. Araştırma aynı zamanda saldırganlık ile İOOB puanları arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Tullett-Prado, Stavropoulos, Mueller, Sharples ve Footitt (2021) tarafından yaşları 18-72 arasında değişen 1032 kişi üzerinde yapılan araştırmada işsizler, İOOB açısından en riskli grup olan “yüksek İOOB riski” grubunda yer almıştır. Kim ve arkadaşları (2017) tarafından yaşları 18-74 arasında değişen 1401 yetişkin ile yapılan araştırmada işsizlik İOOB’nin önemli bir yordayıcısı olarak bulunmuştur. Araştırma ayrıca depresyon ile İOOB arasında güçlü bir ilişki bulmuştur. Müller, Glaesmer, Brähler, Woelfling, ve Beutel (2014) tarafından Almanya’da 1382 kişi üzerinde yapılan bir araştırmada yüksek İOOB ile işsizlik arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. İOOB açısından yüksek gelir grubunun daha yüksek risk grubunda olduğuna dair benzer sonuca ulaşan araştırmalar vardır. McLeod’un (1995) araştırmasına göre internet kullanıcılarının %65’i varlıklı erkeklerden oluşmaktadır. Rho ve arkadaşları (2018) tarafından yapılan bir araştırmada düşük ve yüksek gelir sınıflarında daha fazla İOOB riski

bulunduđu görülmüştür. Batıgün ve Kılıç (2011) tarafından öğrenciler üzerinde yapılan araştırmada yüksek gelir grubunda yer alan katılımcıların, orta ve düşük düzey gelir grubuna giren katılımcılara göre daha yüksek İOOB puanları aldığı ortaya konmuştur. Horzum (2011) tarafından 889 ilkokul öğrencisi ile yapılan araştırmada yüksek gelir grubunda yer alan katılımcıların düşük ve orta düzey gelir grubunda yer alan katılımcılara göre daha yüksek düzeyde bilgisayar bağımlılığı geliştirdiği tespit edilmiştir. Toker ve Baturay (2016) tarafından 159 lisans öğrencisi ile yapılan çalışmada yüksek düzey gelir grubuna ait olmak ile İOOB arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmuştur. Bununla birlikte araştırmacılar tartışma kısmında düşük düzey gelir grubuna giren kişilerin de oyun oynamayı arzu ettiklerini ancak maddi sorunlar sebebiyle oyundan uzak kaldıklarını da vurgulamaktadır. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) tarafından 435 öğrenci üzerinde yapılan araştırmada aile gelir seviyesi arttıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Kayri ve Günüş (2016) tarafından yapılan bir araştırmada yüksek düzey gelir grubunda bulunan ailelerde çocukların İOOB'ye sahip olma riski daha fazla bulunmuştur. Odabaşı (2016) yaptığı araştırmada gelir düzeyi düşük öğrenci grubunun orta ve yüksek gelir düzeyinde olan öğrenci grubuna göre daha yüksek İOOB oranlarına sahip olduğunu bulmuştur. Bununla birlikte az da olsa bazı çalışmalarda bir gelir grubunda yer alıyor olmanın İOOB puanlarını etkilemediğine dair çalışmalar mevcuttur (Yıldız, 2019; Choo ve ark., 2010). Mevcut araştırmanın bulguları alanyazında yüksek gelir grubunun İOOB açısından daha riskli olduğuna dair yapılan araştırma sonuçlarıyla benzer bir sonuç ortaya koymuştur. Türkiye'de dijital oyun oynamaya dair en büyük araştırma sonuçlarının paylaşıldığı Türkiye Oyun Sektörü raporu 2019 da en çok oyun oynayan grubun %44 ile düşük, %30.9 ile yüksek ve %25.1 ile orta gelir grubu; 2021 raporunda %29 ile düşük, %30 ile orta ve %41 ile yüksek gelir grubu; 2022 raporunda %5 ile düşük, %20 ile orta ve %75 ile yüksek gelir grubundan olduğu ortaya koymaktadır. Bu ve benzeri araştırma sonuçlarındaki farklılıklar, gelir grubunun İOOB'ya olan etkisine dair daha detaylı araştırmalara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.

Mevcut araştırma internette oyun oynama bozukluğu açısından incelendiğinde çevrimiçi ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynayan katılımcıların çevrimdışı oynayan katılımcılara göre İOOB ölçeğinden anlamlı seviyede daha yüksek puan aldığı görülmüştür. Lemmens ve Hendriks (2016) tarafından yapılan araştırmada çevrimdışı oyun oynamaya göre çevrimiçi oyun oynamak yüksek düzey İOOB ile çok daha güçlü bir korelasyon gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada çevrimiçi olarak rol yapma oyunu (RPG) oynayanlar 4 kat

daha fazla oyun oynamışlardır. Brian ve Wiemer-Hastings (2005) tarafından yapılan bir araştırmada çevrimiçi olarak oynanan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) oynayanların çevrimdışı oynayanlara göre İOOB oranı çok daha yüksek bulunmuştur. Smyth (2007) tarafından yapılan boylamsal bir çalışmada yaşları 18-20 arasında değişen 100 genç rastgele 1 ay boyunca konsol, atari, tek başına bilgisayar ve MMORPG oyunlarına atandı. 1 ay sonra çevrimiçi olarak oynanan MMORPG grubunun oyun oynamaya daha çok vakit ayırdığı, sağlıklarının daha kötüye gittiği, uyku kalitelerinin düştüğü bulunmuştur. MMORPG grubu İOOB için yüksek düzey riskli olarak tespit edilmiştir. Mevcut araştırmanın bulguları alanyazında çevrimiçi oyun oynayanların İOOB açısından daha riskli olduğuna dair yapılan araştırma sonuçlarıyla benzer bir sonuç ortaya koymuştur. Araştırma sonuçları incelendiğinde çevrimdışı oyun oynayan grubun çevrimiçi oynayan gruba göre daha yüksek İOOB riski taşıdığına dair bir bulguya rastlanmamıştır. Ancak çevrimdışı oyun oynamayı bilgisayar ve video oyun bağımlılığı ile ilişkilendirmiş araştırmalar mevcuttur (Fisher, 1994; Griffiths ve Hunt, 1995). Çevrimiçi oyun oynamanın daha yüksek İOOB puanları ile ilişkilendirilmesi alanyazında tartışılmıştır. Buna göre, özellikle de rol yapma oyunlarının herhangi bir sona ulaşmaması ancak sürekli olarak yeni hedef ve ödül kazandırmasının bağımlılığı arttırdığı belirtilmektedir (Balıkçı, 2018). Karabulut'un (2019) yaptığı araştırmada çevrimiçi oyun oynayan grubun çevrimdışı oyun oynayan gruba göre anlamlı derecede daha yüksek İOOB puanlarına sahip olduğu bulunmuştur. Araştırmacıya göre çevrimiçi oyunların daha yüksek bağımlılık yapmasındaki sebepler arasında grup olarak oynanıyor olması, arkadaşlık kurulabiliyor olması, oyunda elde edilen üstünlük hissini gerçek hayatta bir karşılığının olması ve oyunlarda kurulan iletişim gibi faktörler yer almaktadır. Ancak çevrimdışı oyunların hedefleri genelde nettir ve bir başarı elde edildiğinde oyunun sonlandırılabilir olması ve kalındığı yerden devam edilebiliyor olması sebebiyle daha sınırlı bir etkiye sahiptir (Griffiths, 2008; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Weinstein ve Lejoyeux, 2010). Ng ve Wiemer-Hastings (2005) tarafından yapılan araştırmada araştırmacılar özellikle rol yapma oyunları oynayan gençlerin oyun oynarken diğer faaliyetlerden çok daha fazla keyif aldıkları, oyun arkadaşlığını sosyal yaşamdaki gerçek arkadaşlara tercih ettiklerini ve çevrimiçi arkadaşlıktan daha fazla memnun oldukları, iletişimi kurmanın sosyal yaşama göre daha kolay olduğuna dair sonuçlara ulaşmıştır. Çevrimdışı grubunda yer alan oyuncular oyunu streslerini azaltmak için araç olarak kullanırken rol yapma oyunu oynayan grupta bu durum gözlenmemiştir. Araştırmada ayrıca durmaksızın sekiz saat oyun oynama çevrimiçi grupta %80 iken, çevrimdışı grupta %46 olarak bulunmuştur. Liu ve

Peng (2009) tarafından yapılan arařtırmada arařtırmacılar çevrimiçi oynanan büyük çapta çok oyunculu oyunları (MMOG) oynayan oyuncuların psikolojik bağlanmaya eğilimli oldukları ve öz denetim konusunda sorun yaşadıklarını ortaya koymuřtur. Arařtırmada çevrimiçi oyun oynama, daha fazla oyun oynamayı yordamıřtır. Ghuman ve Griffiths (2012) tarafından yapılan arařtırmada rol yapma oyunları diđer oyun türlerine göre daha yüksek oranda kendini kaybederek aşırı oyun oynama ile ilişkili bulunmuřtur.

Bu sonuçlar, internette oyun oynama bozukluđu ile sosyal kaynaklar arasındaki ilişkiyi de dikkat çekmektedir. Arařtırmamızda, çevrimiçi oyun oynamak ya da işsiz olmak gibi durumlar İOOB puanlarını açısından daha yüksek bulunmuřtur. İşsizlik, sosyal destekten uzak kalmak ve evden çıkmamayı beraber getirebileceđi için kişiyi bir sosyalleřme arayışına itiyor olabilir. Nitekim yapılan bir arařtırma, Türkiye’de Covid-19 süreci öncesinde bireylerin ortalama 1-3 saat arası oyun oynarken Covid-19 ile birlikte günde ortalama 4-6 saat oyun oynadıklarını ortaya koymuřtur (Küçükvardar ve Türel, 2022). Bu arařtırmanın diđer bir bulgusu ise, pandemi öncesinde bireyler daha çok tek oyuncu modunda oyunlar oynarken pandemi ile birlikte çevrimiçi oyun oynamayı çok daha fazla tercih etmeleridir. Shaw ve Gant (2004) yaptıkları arařtırmada internet kullanımının yalnızlık ve depresyonu önemli ölçüde azalttıđı, algılanan sosyal destek ve özsaygıyı ise önemli ölçüde arttırdığını tespit etmişlerdir. Covid-19 sürecinin getirdiđi sosyal destekten yoksun olma halinin benzeri işsizler için de geçerlidir. Ahmad ve Khan’a (2019) göre işsizlerin özgüveni daha düşüktür, toplum tarafından reddedildiklerini hissederler ve topluma karşı daha kırıgan olmaktadır. Tüm bunların sonucunda işsizler yalnızlık yaşamaktadırlar (Ahmad ve Khan, 2019). Ancak çevrimiçi dünyada herkes kimliksiz olarak varlığını sürdürebilir ve gerçek ilişkilerde başa çıkamadıkları zorlukları burada aşmanın deneyimini yaşayabilirler. Ayrıca çevrimiçi oyun oynama, yalnızlık hissinden kişiyi geçici de olsa kurtarabilir.

4.2. Psikiyatrik Semptomların İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ile İlişkisinde Psikolojik Dayanıklılığın Aracı Rolüne İlişkin Bulguların Tartışılması

Mevcut araştırmada psikiyatrik semptomlar, İOOB ve psikolojik dayanıklılık arasında pozitif ve anlamlı ilişkilerin olduğu görülmektedir. Literatürde psikiyatrik semptomların İOOB ile arasında anlamlı bir ilişki olduğunu gösteren pek çok araştırmaya rastlanmaktadır. Mevcut araştırmaya benzer şekilde yapılan araştırmalarda psikiyatrik semptom düzeyleri yüksek olan katılımcıların İOOB düzeyleri anlamlı derecede yüksek bulunmuştur (Mentzoni ve ark., 2011; Männikkö ve ark., 2015; Kietglaiwansiri ve Chonchaiya, 2018; Yücekaya, 2019). Belirti Tarama Listesi (SCL-90) ve aynı ölçeğin kısaltılmış hali olan Kısa Semptom Envanteri (KSE) kullanılarak yapılan araştırmalarda İOOB ve bahsedilen ölçeklerin tüm alt ölçeklerinde (somatizasyon, obsesyon-kompülsiyon, kişilerarası duyarlılık, depresyon, anksiyete, düşmanlık, fobik kaygı, paranoid düşünce ve psikotizmde) katılımcılar anlamlı derece daha yüksek puan almıştır. (De Pasquale, Sciacca, Martinelli, Chiappedi, Dinaro, ve Hichy, 2020; Kim ve ark., 2016; Starcevic ve ark., 2011). Bununla birlikte tüm semptomlar yerine daha az sayıda psikiyatrik semptomun araştırıldığı çalışmalar da vardır. İOOB düzeyi arttıkça depresyon ve anksiyetenin arttığını belirten araştırma bulguları (Gentile ve ark., 2011; Hyun, Han, Lee, Kang, Yoo ve Chung, 2015; Kaymak ve ark., 2021; Mentzoni ve ark., 2011; Sulubey, 2022); İOOB ile kaygı, hostalite, depresyon, somatizasyon arasında anlamlı ilişki bulan araştırma bulguları (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018) mevcuttur. Mevcut araştırma da psikiyatrik semptomlar ile İOOB arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu bulgularıyla literatürü desteklemektedir. Bunun, psikiyatrik semptomların yarattığı olumsuz sonuçlar ile baş etmek amacıyla internette oyun oynamanın bir başa çıkma mekanizması olarak kullanılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Literatüre göre depresyon ve anksiyete semptomları gösteren kişiler kaçınma davranışı göstermektedir (Holubova ve diğerleri, 2018; Aldao, Nolen-Hoeksema ve Schweizer, 2010). Bonfiglio ve arkadaşlarına (2021) göre İOOB, daha çok bir kaçınma ve problem çözme beceresinin düşük olmasının bir yan ürünüdür. Bu bulgular Wan ve Chiou'nun (2006) bulgularıyla da örtüşmektedir. Araştırmacılar internette oyun oynama motivasyonu dört başlık altında toplanmıştır ve bu başlıklar içinde gerçeklikten kaçma ve duygusal başa çıkma da mevcuttur. Stres Yatkinlık Modeli ise kişide mevcut olan psikopatolojilerin kişilerde sorunlu dijital oyun oynama davranışlarına yatkinlik yarattığından bahsetmektedir (Davis, 2001). Benzer bir model depresyon, anksiyete ve tek başına kalmak gibi stres yaratan durumlardan veya bu sorunlar ile yüzleşmemek için problemlili oyun

oynamasının uyumsuz bir başa çıkma stratejisi olduğunu desteklemiştir (Maroney, Williams, Thomas, Skues ve Moulding, 2018). Lee ve Larose'nin (2007) Sosyal Bilişsel modeline göre internette oyun oynama deneyimi en başta bilinçli olarak başlamaktadır. Süreç içerisinde internette oyun oynamanın olumsuz duygulardan uzaklaşmada ve sıkıntı gidermede yardımcı olduğunun keşfedilmesiyle oyun oynamak bir alışkanlık haline almaktadır. Süreç içerisinde kullanıcıların oyun oynama üzerindeki öz denetimleri düşmektedir. Caplan (2010) problemlili oyun oynamanın mekanizmasını, kişilerin çevrimiçi iletişimi tercih etme ve olumsuz duygulardan uzaklaşmaya yardımcı olarak belirtmektedir. Mevcut araştırmadaki bulgular literatürde daha önce yapılmış çalışmaları destekler niteliktedir. Ancak psikiyatrik semptomlar ile İOOB arasındaki sebep-sonuç ilişkilerine dair daha sağlıklı değerlendirmeler için ileri düzey boyutlu çalışmalara ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Psikiyatrik semptomların internette oyun oynama bozukluğu ile ilişkisinde psikolojik dayanıklılığın aracı rolünün incelendiği model analizinden elde edilen bulgular incelendiğinde; psikiyatrik semptomların İOOB üzerindeki etkisinde psikolojik dayanıklılığın kısmi aracı rolü olduğu, psikiyatrik semptomların İOOB'yi yordadığı görülmektedir. Tsui ve Cheng (2021) tarafından bir araştırmada depresif belirtiler İOOB ile pozitif olarak ilişkili bulunurken psikolojik dayanıklılığın bu ilişkilerin her ikisine de aracılık ettiği bulunmuştur.

Psikolojik dayanıklılık, özellikle internet bağımlılığı olan ergenleri çevrimiçi faaliyetlerde bulunurken zarar görmekten koruyan hayati bir faktördür (Tsui ve Cheng, 2021). Bir çalışmada İOOB'ye sahip bireylerin, İOOB olmayan bireylerle karşılaştırıldığında genellikle daha düşük düzeyde psikolojik dayanıklılığa sahip olduğunu göstermektedir (Wu, Chen, Tong, Yu ve Lau, 2018). Daha fazla psikolojik dayanıklılık, İnternet bağımlılığı ve çevrimiçi riske maruz kalmayla ilişkili psikolojik etkileri hafifletmektedir (Nam ve ark., 2018; Wisniewski ve ark., 2015). Çalışmalar ayrıca psikolojik dayanıklılığı daha düşük olan bireylerin kendilerini herhangi bir sanal platforma kendilerini kaptırma olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermiştir (Zhou, Zhang, Liu ve Wang, 2017). Araştırmalar, düşük düzeyde psikolojik dayanıklılığa sahip ergenlerin, bir veya daha fazla çevrimiçi riske maruz kaldıktan sonra en az bir psikolojik bozulma yaşama eğiliminde olduklarını göstermiştir (d'Haenens, Vandoninck ve Donoso, 2013). Ancak psikolojik dayanıklılığı daha yüksek olanların, çevrimiçi faaliyetlerde bulunurken karşılaşılan risklerden etkilenme olasılıkları daha düşüktür (Tsui ve Cheng, 2021). Dahası, psikolojik dayanıklılığı daha yüksek (düşük olana kıyasla) olan ergenlerin çevrimiçi riskleri fark etme olasılıkları daha yüksektir (Livingstone ve Görzig, 2014). Tsui ve Cheng (2021) ortalama oyuncu grubunun, yüksek riskli oyuncu

grubuna ve risk altındaki oyuncu grubuna kıyasla daha yüksek düzeyde psikolojik dayanıklılık bildirdiğini bulgulamıştır. Tüm bu literatür kapsamında, İOOB'nin gelişmesini önlemede ve günümüz toplumunda yaygın olan zihinsel sağlık sorunlarını azaltmada psikolojik dayanıklılığın olası rolünü vurgulamaktadır.

Yapılan çalışmada yer alan psikiyatrik semptomlar, İOOB ve psikolojik dayanıklılık değişkenleri arasında saptanan ilişkiler, alanyazında yapılmış diğer çalışmalarla birlikte değerlendirilmiştir. Tüm bu literatür kapsamında değerlendirildiğinde; psikiyatrik semptomların İOOB oluşturmada etkili olduğu ve ayrıca psikolojik dayanıklılığın da kısmi aracılık etkisi olduğu bulunmuştur. Neticede internette oyun oynama bozukluğu değerlendirilirken yalnızca psikiyatrik semptomların değil; psikolojik dayanıklılığın da ön planda ele alınması ve bir tedavi planı oluşturulurken psikolojik dayanıklılığın da ön plana alınmasının önemli olduğu görülmektedir. Neticede yapılan mevcut araştırmanın internette oyun oynama bozukluğuna dair tedavi ve program geliştiren uzmanlar için önemli bir katkı sunacağı düşünülmektedir.

ALTINCI BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

Bu çalışmada genç yetişkinlerde psikiyatrik semptomların internet oyun oynama bozukluğuna etki edip etmediği ve bu ilişkide psikolojik dayanıklılığın aracılık rolünün bulunup bulunmadığı araştırılmıştır. Ek olarak çalışmada incelenmiş olan değişkenlerin oyunun hangi biçimde oynandığı, sosyoekonomik düzey ve cinsiyet gibi özelliklere göre farklılaşıp farklılaşmadığı da incelenmiştir. Buna göre elde edilmiş olan sonuçlar şu şekildedir:

- 1- Genç yetişkinlerde psikiyatrik semptomlar ile internette oyun oynama bozukluğ arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.
- 2- Genç yetişkinlerde psikiyatrik semptomların hem doğrudan hem de psikolojik dayanıklılık aracılığıyla kısmi olarak, internet oyun oynama bozukluğunu yordadığı bulunmuştur.
- 3- Cinsiyete göre İOOB toplam puanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre erkeklerin İOOB toplam puanları kızlara göre anlamlı biçimde daha yüksektir.
- 4- Oyun oynama türü ile İOOB toplam puanlar arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buna göre çevrimiçi ve hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun oynayanlar çevrimdışı oyun oynayanlara göre İOOB toplam puanları anlamlı biçimde daha yüksektir.
- 5- Algılanan sosyoekonomik düzey ile İOOB toplam puanlar arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buna göre yüksek düzey maddi düzeyde olanlar orta düzey maddi durumda olanlara göre İOOB puanları anlamlı biçimde daha yüksektir.

5.2. Öneriler

Araştırmacılar İçin Öneriler:

Mevcut çalışmanın bulgularına yukarıda değinilmiştir. Ancak her araştırma gibi bu araştırmanın da bir takım sınırlılıkları mevcuttur. Bu araştırma nicel yöntem kullanılarak yapılmıştır. Özdeğerlendirme anketlerinin kullanıldığı bu çalışmada verilen yanıtların kişinin kendisini tanıması ve anlatabilmesi yeteneklerinden etkilenme ihtimalini doğurur. Hem nitel hem nicel araçların birlikte kullanıldığı çalışmalardan gelebilecek olan bulguların mevcut konuyu anlamada daha fazla yarar sağlayacağı düşünülmektedir.

Mevcut araştırma aracı değişken olarak bireyin güçlü yönlerini ön plana çıkartmayı amaç edinmiş pozitif psikolojinin önemli bir kavramı olan (Ersin ve Karakale, 2018) psikolojik dayanıklılık kullanılmıştır. Daha yüksek düzeyde psikolojik dayanıklılık, internet bağımlılığı ve çevrimiçi riske maruz kalma ile ilişkili psikolojik etkileri hafifletir (Nam ve ark., 2018; Wisniewski ve ark., 2015). Araştırma bulguları, psikolojik dayanıklılığın internette oyun oynama bozukluğunda koruyucu olduğuna dair alan yazındaki sonuçlar ile benzerlik göstermektedir (Zhou, Zhang, Liu ve Wang, 2017). Ancak psikolojik sağlığı çoğunlukla psikopatolojik bir bakış açısıyla değerlendirilmiş, kişinin güçlü ve potansiyeli olan yönleri göz ardı etmiştir (Chen ve ark., 2022). Bu sonuçlar internette oyun oynama bozukluğu ile mücadeleye sadece psikopatoloji üzerinden bakmak yerine kişinin güçlü yönlerinin kullanılmasının önemini vurgulayan araştırmaları desteklemektedir. İnternette oyun oynama bozukluğu güncelliğini koruyan bir tehdittir ve günümüzde tedavi ve rehabilitasyon aşamasına gelmeden bağımlı olmayan kişilere için tasarlanacak koruyucu ve önleyici faaliyetler ve hızlı bir şekilde netice alınabilen çalışmalar gittikçe daha ön plana çıkmaktadır. (Dinç, 2015). Dolayısı ile bundan sonra yapılacak çalışmalarda bireyin zayıflıkları yerine güçlü yönlerinin araştırıldığı çalışmaların, farklı sonuçlar ile alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Gelecek çalışmalarda sadece bireysel faktörlerin ele alındığı araştırmalar yerine diğer insanlarla olan faktörlerin (sosyal yeterlilik, aile uyumu ve sosyal kaynaklar gibi) de ele alındığı araştırmaların yapılması önerilmektedir.

Araştırmamızın bir ayağı, çocukların oyun oynamak için uygun fiziki koşullara sahip olmadığı, bu sebebin de doğalarında bulunan oyun oynama iç güdülerini dijital oyunlar ile giderdikleri yönündedir. Katılımcıların oyunlara başlama yaşları incelendiğinde, oyun

bağımlılığı çocukluk çağına kadar uzanmaktadır. Uygun fiziki koşulları ve arkadaşları bulunan çocuklar ile uygun fiziki koşulları bulunmayan (oyun alanlarına uzak olma, güvensizlik sebebiyle çocuğun dışarı çıkmasını kısıtlama vb) çocukların İOOB geliştirme süreçlerinin karşılaştırıldığı bir araştırma İOOB'nin nedenleri hakkında fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Uzmanlar İçin Öneriler:

Psikolojik dayanıklılık olgusunun kapsadığı bazı konular bireysel iken (yapısal stil, gelecek algısı, kendilik algısı) diğer konular ise başkalarıyla ilişkilidir (sosyal yeterlilik, aile uyumu, sosyal kaynaklar). Araştırmalar olumlu ebeveyn ilişkisinin ve kapsayıcı bir aile ortamının daha sonra oluşabilecek internette oyun oynama bozukluğuna dair korucuyu olduğunu göstermiştir (Liau ve ark., 2014). Dolayısı ile internette oyun oynama bozukluğunun psikoterapisinde, diğer insanlarla olan ilişkilerin güçlendirilmesine dair tekniklere yer verimesinin ve hatta kişiler için önemli olan insanların da sürece dahil edilmesinin önemli olduğu göstermektedir.

Mevcut bulgular, İnternette Oyun Oynama Bozukluğuna dair rehabilite ve tedavi programları geliştiren klinisyenlerin, psikolojik dayanıklılığı da ele almasının önemli olduğunu ve internette oyun oynama bozukluğuna geç kalmadan erken müdahale etmenin öneminin altını çizmektedir.

Bireylerin sahip olduğu psikiyatrik semptomların internette oyun oynama bozukluğu ile sonuçlanması, internette oyun oynama bozukluğuna dair rehabilitasyon ve tedavi programları geliştiren klinik uygulayıcıların, psikiyatrik semptomların tedavide öncelikli olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.

İOOB'ye karşı yapılacak müdahalelerde sadece patolojiye değil kişinin güçlü ve kaynaklarını ön plana çıkartan bir anlayışın faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Son olarak ruh sağlığı alanında çalışan uzmanların İOOB'ye ve psikiyatrik semptomlara karşı, patoloji üzerine verdikleri psikoeğitim yanında, psikolojik dayanıklılık üzerine verecekleri psikoeğitimin verilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aboujaoude, E., Koran, L. M., Gamel, N., Large, M. D., ve Serpe, R. T. (2006). Potential markers for problematic internet use: a telephone survey of 2,513 adults. *CNS spectrums*, 11(10), 750-755. <https://doi.org/10.1017/S1092852900014875>
- Ahern, N. R., Kiehl, E. M., Lou Sole, M.ve Byers, J. (2006). A review of instruments measuring resilience. *Issues in comprehensive Pediatric nursing*, 29(2), 103-125. <https://doi.org/10.1080/01460860600677643>
- Ahmad, M., ve Khan, A. (2019). Loneliness as predictor of depression among unemployed. *Depression*, 68(15.14), 5-14. <https://doi.org/10.26480/ess.01.2019.12.15>
- Akpınar, İ. (2021). Ergenlerde oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve heyecan arayışı arasındaki ilişki (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi).
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kafkas Üniversitesi.
- Aldao, A., Nolen-Hoeksema, S. ve Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review*, 30(2), 217-237. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2009.11.004>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., ve Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: An exploratory study. *Journal of American College Health*, 50(1), 21-26. <https://doi.org/10.1080/07448480109595707>
- Anthony, E. J. (1974). The syndrome of the psychologically invulnerable child.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5rd ed.).
- American Psychological Association (n.d.). *resilience*. APA Dictionary of Psychology. Retrieved November 18, 2022 from <https://dictionary.apa.org/resilience>
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of adolescence*, 27(1), 113-122. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.009>

- Anderson CA, Sakamoto A, Gentile DA ve ark. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics* 122: e1067-72. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Anderson CA, Carnagey NL. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology* 45:731-739. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.04.019>
- Aral, N., ve Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5,317-348. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- Arıca, O. T., Dinç, M., Yay, M., ve Griffiths, M. D. (2018). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formunun (İOOBÖ9-KF) Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.4.0027>
- AY, I. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. İstanbul Üniversitesi.
- Ayenigbara, I. O. (2017). Gaming disorder and effects of gaming on health: An overview. *Journal of addiction medicine and therapeutic science*, 4(1), 001-003.
- Aysan, B., ve Öngel, K. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Bir Bağımlılık mıdır? Is Internet Gaming Disorder an Addiction?.
- Balak, Z. İ. (2016). Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., ve Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and social psychology bulletin*, 31(11), 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>

- Basim, H. N., ve Çetin, F. (2011). Yetişkinler için psikolojik dayanıklılık ölçeği'nin güvenilirlik ve geçerlilik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 22(2), 104-114.
- Batigün, A. D., ve Kiliç, N. (2011). İnternet Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri, Sosyal Destek, Psikolojik Belirtiler ve Bazı Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler/The Relationships between Internet Addiction, Social Support, Psychological Symptoms and Some Socio-Demographical Variables. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1.
- BBC News (n.d.). *South Korean Dies after Gaming Session*. (10 August 2005). Retrieved May 12, 2023 from <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>
- Beardslee, W. R., ve Podorefsky, D. (1988). Resilient adolescents whose parents have serious affective and other psychiatric disorders: importance of self-understanding and relationships. *The American Journal of Psychiatry*, 145(1), 63-69. <https://doi.org/10.1176/ajp.145.1.63>
- Beasley, M., Thompson, T., ve Davidson, J. (2003). Resilience in response to life stress: the effects of coping style and cognitive hardiness. *Personality and Individual Differences*, 34(1), 77-95. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(02\)00027-2](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(02)00027-2)
- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G., ve Steer, R. (1993). Beck anxiety inventory. *Journal of consulting and clinical psychology*. <https://doi.org/10.1037/t02025-000>
- Beck, A. T., Steer, R. A., ve Brown, G. K. (1987). *Beck depression inventory*. New York:: Harcourt Brace Jovanovich. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-9893-4_8
- Beutel, M. E., Glaesmer, H., Wiltink, J., Marian, H., ve Brähler, E. (2010). Life satisfaction, anxiety, depression and resilience across the life span of men. *The Aging Male*, 13(1), 32-39. <https://doi.org/10.3109/13685530903296698>
- Beyer, S. (1998). Gender differences in self-perception and negative recall biases. *Sex roles*, 38(1-2), 103-133. <https://doi.org/10.1023/A:1018768729602>
- Bianchi A, Phillips JG. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychol Behav*, 8: 39-51. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.39>
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi.

- Biyikođlu, M. (2021). *Üniversite öđrencilerinde psikolojik dayanıklılık, siber insani deđerler ve çevrimiçi oyun oynama bozukluđu arasındaki iliřkinin incelenmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Black, D. W. (2013). Behavioural addictions as a way to classify behaviours. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 58(5), 249-251. <https://doi.org/10.1177/070674371305800501>
- Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., ve Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine*, 36(7), 943-953. <https://doi.org/10.1017/S0033291706007410>
- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions*, 8(1), 25-34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- Block, J. H., ve Block, J. (2014). The role of ego-control and ego-resiliency in the organization of behavior. *In Development of cognition, affect, and social relations* (pp. 39-101). Psychology Press.
- Bluemke, M., Friedrich, M., ve Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 36(1), 1-13. <https://doi.org/10.1002/ab.20329>
- Bonanno, G. (2005). Resilience in the face of potential trauma. *Current Directions in Psychological Science*, 14, 135–138. <https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2005.00347.x>
- Bonfiglio, N. S., Renati, R., Costa, S., Rollo, D., Sulla, F., ve Penna, M. P. (2020, June). An exploratory study on the relationship between video game addiction and the constructs of coping and resilience. *In 2020 IEEE International Symposium on Medical Measurements and Applications (MeMeA)*,(pp.1-5). IEEE. <https://doi.org/10.1109/MeMeA49120.2020.9137115>
- Bonnaire, C., ve Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry research*, 272, 521-530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>

- Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., ve Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of experimental social psychology*, 45(4), 624-634. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>
- Brondolo, E., Rieppi, R., Erickson, S. A., Bagiella, E., Shapiro, P. A., McKinley, P., ve Sloan, R. P. (2003). Hostility, interpersonal interactions, and ambulatory blood pressure. *Psychosomatic medicine*, 65(6), 1003-1011. <https://doi.org/10.1097/01.PSY.0000097329.53585.A1>
- Brooks, R. B. (1994). Children at risk: Fostering resilience and hope. *American journal of orthopsychiatry*, 64(4), 545-553. <https://doi.org/10.1037/h0079565>
- Busch, F. N. (2014). Clinical approaches to somatization. *Journal of clinical psychology*, 70(5), 419-427. <https://doi.org/10.1002/jclp.22086>
- Buss, A. H., ve Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of consulting psychology*, 21(4), 343. <https://doi.org/10.1037/h0046900>
- Bülbül, H., Tunç, T., ve Aydı, 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. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Byun, S., Ruffini, C., Mills, J. E., Douglas, A. C., Niang, M., Stepchenkova, S., ... ve Blanton, M. (2009). Internet addiction: Metasynthesis of 1996–2006 quantitative research. *Cyberpsychology ve behavior*, 12(2), 203-207. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0102>
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Cambridge Dictionary (2023, May 20). <https://dictionary.cambridge.org>
- Canale, N., Marino, C., Griffiths, M. D., Scacchi, L., Monaci, M. G., ve Vieno, A. (2019). The association between problematic online gaming and perceived stress: The moderating effect of psychological resilience. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 174-180. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.01>

- Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1089-1097. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.012>
- Cai, W. P., Pan, Y., Zhang, S. M., Wei, C., Dong, W., ve Deng, G. H. (2017). Relationship between cognitive emotion regulation, social support, resilience and acute stress responses in Chinese soldiers: Exploring multiple mediation model. *Psychiatry research*, 256, 71-78. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.06.018>
- Carnagey, N. L., ve Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological science*, 16(11), 882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Cevizci, O., ve Muezzin, E. E. (2019). Sağlık çalışanlarında psikolojik belirtilerin ve psikolojik dayanıklılığın incelenmesi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 1(3), 166-172. <https://doi.org/10.35365/ctjpp.19.1.21>
- Ceyhan, A. A. (2011). Ergenlerin problemleri internet kullanım düzeylerinin yordayıcıları. *Çocuk ve Ruh Sağlığı Dergisi*, 18(2), 85-94.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., ve Griffiths, M. (2006). EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, 23(3), 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chen, S. Y., Yan, S. R., Zhao, W. W., Gao, Y., Zong, W., Bian, C., ... ve Zhang, Y. H. (2022). The mediating and moderating role of psychological resilience between occupational stress and mental health of psychiatric nurses: a multicenter cross-sectional study. *BMC psychiatry*, 22(1), 823. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-04485-y>
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(00\)00019-1](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(00)00019-1)

- Clarke, R. I., Lee, J. H., ve Clark, N. (2015). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 1–21. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>
- Cole, H., ve Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology ve behavior*, 10(4), 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Collishaw, S., Pickles, A., Messer, J., Rutter, M., Shearer, C., ve Maughan, B. (2007). Resilience to adult psychopathology following childhood maltreatment: Evidence from a community sample. *Child abuse ve neglect*, 31(3), 211-229. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2007.02.004>
- Csikszentmihalyi, M., ve LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of personality and social psychology*, 56(5), 815. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.56.5.815>
- Csikszentmihalyi, M., ve Csikszentmihalyi, I. S. (Eds.). (1992). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge university press.
- Coşkun, T. K., ve Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *The Turkish Journal On Addictions*, 6(2), 239-267. <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Cuhadar, D., Tanriverdi, D., Pehlivan, M., Kurnaz, G., ve Alkan, S. (2016). Determination of the psychiatric symptoms and psychological resilience levels of hematopoietic stem cell transplant patients and their relatives. *European journal of cancer care*, 25(1), 112-121. <https://doi.org/10.1111/ecc.12219>
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187–195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- De Gucht, V., ve Fischler, B. (2002). Somatization: a critical review of conceptual and methodological issues. *Psychosomatics*, 43(1), 1-9. <https://doi.org/10.1176/appi.psy.43.1.1>

- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (1985). Conceptualizations of intrinsic motivation and self-determination. In *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior* (pp. 11-40). Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7_2
- Depression, W. C. (2012). what is depression?. *World Health Organization*.
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., ve Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International journal of environmental research and public health*, 17(21), 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Naggyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... ve Harmath, E. (2011). neden oynuyorsun Çevrimiçi oyun anketi (MOGQ) için güdülerin geliştirilmesi. *Davranış araştırma yöntemleri* , 43 (3), 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Demirtaş Madran HA, Ferligül Çakılcı E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Derg*, 15:99-107.
- Derogatis, L. R. (1992). *The brief symptom inventory (BSI): administration, scoring ve procedures manual-II*. Clinical Psychometric Research.
- Derin, S. (2013). Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş.
- Desai, R.A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. and Potenza, M.N.(2010).Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), 1414-1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>
- d'Haenens, L., Vandoninck, S., ve Donoso, V. (2013). How to cope and build online resilience?.
- Dieter, J., Hill, H., Sell, M., Reinhard, I., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., ... ve Leménager, T. (2015). Avatar's neurobiological traces in the self-concept of massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) addicts. *Behavioral Neuroscience*, 129(1), 8. <https://doi.org/10.1037/bne0000025>
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.

- Donovan, D. M., ve O'Leary, M. R. (1976). Relationship between distortions in self-perception of depression and psychopathology. *Journal of Clinical Psychology*, 32(1), 16-19. [https://doi.org/10.1002/1097-4679\(197601\)32:1](https://doi.org/10.1002/1097-4679(197601)32:1)
- Dong, G., Wang, Z., Wang, Y., Du, X., ve Potenza, M. N. (2018). Gender-related functional connectivity and craving during gaming and immediate abstinence during a mandatory break: Implications for development and progression of Internet gaming disorder. *Progress in Neuropsychopharmacology ve Biological Psychiatry*. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2018.04.009>
- Dong, G., Zheng, H., Liu, X., Wang, Y., Du, X., ve Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in cue-elicited cravings in Internet gaming disorder: The effects of deprivation. *Journal of Behavioral Addiction*, 7(4), 953-964. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.118>
- Duyan, V., ve Gövebakan, R. (2021). *Madde bağımlılığı ve aile*. Yeni İnsan Yayınevi.
- Dursun, A., ve Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>
- Dreier, M., Wölfling, K., Duvén, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addictive behaviors*, 64, 328-333. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.03.008>
- Edwards, G., ve Gross, M. M. (1976). Alcohol dependence: provisional description of a clinical syndrome. *British medical journal*, 1(6017), 1058. <https://doi.org/10.1136/bmj.1.6017.1058>
- Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ersin, K., ve Karakale, B. (2018). Çalışan Psikolojisi Açısından Psikolojik Dayanıklılık. *Hak İş Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 7(17), 55-77.
- Eryılmaz, A. (2013). Pozitif psikolojinin psikolojik danışmanlık ve rehberlik alanında gelişimsel ve önleyici hizmetler bağlamında kullanılması. *The Journal of Happiness ve Well-Being*, 1(1), 1-22.

- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımliliklerinin incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912. doi: 10.17755/esosder.311314
- Euronews. 2021. *Çin'de çocuklar yalnızca haftasonu ve tatil günleri birer saat video oyunu oynayabilecek*. [Retrieved 2022 December 5]. Available from: <https://tr.euronews.com/next/2021/08/30/cin-de-cocuklar-yaln-zca-haftasonu-ve-tatil-gunleri-birer-saat-video-oyunu-oyunayabilecek>
- Evans, D. W., Noam, G. G., Wertlieb, D., Paget, K. F., ve Wolf, M. (1994). Self-perception and adolescent psychopathology: A clinical-developmental perspective. *American Journal of Orthopsychiatry*, 64(2), 293-300. <https://doi.org/10.1037/h0079514>
- Ferguson, C. J., Coulson, M., ve Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573-1578. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.09.005>
- Festl, R., Scharrow, M., ve Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive behaviors*, 19(5), 545-553. [https://doi.org/10.1016/0306-4603\(94\)90010-8](https://doi.org/10.1016/0306-4603(94)90010-8)
- Fonagy, P., Steele, M., Steele, H., Higgitt, A., ve Target, M. (1994). The Emanuel Miller memorial lecture 1992 the theory and practice of resilience. *Journal of child psychology and psychiatry*, 35(2), 231-257. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1994.tb01160.x>
- Friborg, O., Hjemdal, O., Rosenvinge, J. H., ve Martinussen, M. (2003). A new rating scale for adult resilience: what are the central protective resources behind healthy adjustment?. *International journal of methods in psychiatric research*, 12(2), 65-76. <https://doi.org/10.1002/mpr.143>
- Friborg, O., Barlaug, D., Martinussen, M., Rosenvinge, J. H., ve Hjemdal, O. (2005). Resilience in relation to personality and intelligence. *International journal of methods in psychiatric research*, 14(1), 29-42. <https://doi.org/10.1002/mpr.15>

- Friborg, O., Hjemdal, O., Rosenvinge, J. H., Martinussen, M., Aslaksen, P. M., ve Flaten, M. A. (2006). Resilience as a moderator of pain and stress. *Journal of psychosomatic research*, 61(2), 213-219. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2005.12.007>
- Gaming in Turkey. (2021). Türkiye oyun sektörü 2021 raporu. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporlari/>
- Gaming in Turkey. (2022). Türkiye oyun sektörü 2022 raporu. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporlari/>
- Garmezy, N. (1993). Children in poverty: Resilience despite risk. *Psychiatry*, 56(1), 127-136. <https://doi.org/10.1080/00332747.1993.11024627>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A. K. ve ark. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics* 127(2): e319-329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- George, D. ve Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4thed.). Ally ve Bacon.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 2(1), 13-29.
- Gökhan Bitmiş, M., Sökmen, A., ve Turgut, H. (2013). Psikolojik dayanıklılığın tükenmişlik üzerine etkisi: örgütsel özdeşleşmenin aracılık rolü. *Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 15(2), 27-40.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., ve Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 233-241. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491884>
- Greene, R. R. (Ed.). (2002). *Resiliency: An integrated approach to practice, policy, and research*. Nasw Press.

- Griffiths, M. (1995, February). Technological addictions. In *Clinical psychology forum* (pp. 14-14). Division of Clinical Psychology of the British Psychol Soc.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of community & applied social psychology*, 5(3), 189-193. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050307>
- Griffiths, M. (1996). Gambling on the Internet: A brief note. *J. Gambl. Stud*, 12, 471-474. <https://doi.org/10.1007/BF01539190>
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications* (pp. 61–75). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012369425-6/50025-4>
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction?. *The psychologist*.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., ve Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Griffiths, M. (2008). Internet and video-game addiction. In *Adolescent addiction* (pp. 231-267). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012373625-3.50010-3>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Grossman, A. H., D'augelli, A. R., ve Frank, J. A. (2011). Aspects of psychological resilience among transgender youth. *Journal of LGBT youth*, 8(2), 103-115. <https://doi.org/10.1080/19361653.2011.541347>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., ve Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology ve behavior*, 10(2), 290-292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Gürbüz, H., Evlioğlu, B., Erol, Ç. S., Gülseçen, H., ve Gülseçen, S. (2017). “What’s the weather like today?”: A computer game to develop algorithmic thinking and problem solving skills of primary school pupils. *Education and information technologies*, 22, 1133-1147.

- Gürsoy, A. B. (2020). Lise öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu ve aleksitimi ilişkisinde duygu düzenlemenin aracı rolü (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., ve Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 162-168. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0248>
- Haase, J. E. (2004). The adolescent resilience model as a guide to interventions. *Journal of Pediatric oncology nursing*, 21(5), 289-299. <https://doi.org/10.1177/1043454204267922>
- Hahs-Vaughn, D. L., ve Lomax, R. G. (2020). *An introduction to statistical concepts*. Routledge.
- Hanton, S., Evans, L., ve Neil, R. (2003). Hardiness and the competitive trait anxiety response. *Anxiety, Stress, and Coping*, 16(2), 167-184. <https://doi.org/10.1080/10615806.2003.10382971>
- Hjemdal, O., Friborg, O., Stiles, T. C., Rosenvinge, J. H., ve Martinussen, M. (2006). Resilience predicting psychiatric symptoms: A prospective study of protective factors and their role in adjustment to stressful life events. *Clinical Psychology ve Psychotherapy: An International Journal of Theory ve Practice*, 13(3), 194-201. <https://doi.org/10.1002/cpp.488>
- Hjemdal, O., Aune, T., Reinfjell, T., Stiles, T. C., ve Friborg, O. (2007). Resilience as a predictor of depressive symptoms: a correlational study with young adolescents. *Clinical child psychology and psychiatry*, 12(1), 91-104. <https://doi.org/10.1177/1359104507071>
- Hjemdal, O., Vogel, P. A., Solem, S., Hagen, K., & Stiles, T. C. (2011). The relationship between resilience and levels of anxiety, depression, and obsessive-compulsive symptoms in adolescents. *Clinical psychology & psychotherapy*, 18(4), 314-321. <https://doi.org/10.1002/cpp.719>
- Harlow, H. F. (1953). Mice, monkeys, men, and motives. *Psychological review*, 60(1), 23. <https://doi.org/10.1037/h0056040>
- Havighurst R. J. (1972). *Developmental tasks and education*, 3rd ed. David McKay Company.

- Hawley, D. R., ve DeHaan, L. (1996). Toward a definition of family resilience: Integrating life-span and family perspectives. *Family process*, 35(3), 283-298. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.1996.00283.x>
- Hile, K. (2010). *Technology 360 video games*. Lucent Books.
- Holubova, M., Prasko, J., Ociskova, M., Grambal, A., Slepecky, M., Marackova, M., ... ve Zatkova, M. (2018). Quality of life and coping strategies of outpatients with a depressive disorder in maintenance therapy—a cross-sectional study. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 14, 73. <https://doi.org/10.2147/NDT.S153115>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Hu, T., Zhang, D. ve Wang, J. (2015). A meta-analysis of the trait resilience and mental health. *Personality and Individual Differences*, 76, 18–27. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.11.039>
- Huizinga, J (2022). *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme: Ayrıntı Yayınları*.
- Hur, M. H. (2006). Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of Internet addiction disorder: an empirical study of Korean teenagers. *Cyberpsychology ve behavior*, 9(5), 514-525. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.514>
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S. ve Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706– 713. doi:10.1016/j.chb.2015.02.008
- İsaoğlu, J. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Psikolojik Dayanıklılıkları, Yalnızlık Düzeyleri İle Kaygı Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Suriyeli Üniversite Öğrencilerine Yönelik Bir Model Önerisi)* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Jacelon, C. S. (1997). The trait and process of resilience. *Journal of advanced nursing*, 25(1), 123-129. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.1997.1997025123.x>
- J Kuss, D., D Griffiths, M., Karila, L., ve Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current pharmaceutical design*, 20(25), 4026-4052. <https://doi.org/10.2174/13816128113199990617>

- Johansson, A., ve Gøtestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychological reports*, 95(2), 641-650. <https://doi.org/10.2466/pr0.95.2.641-65>
- Kaba, İ., ve Keklik, İ. (2016). Öğrencilerin üniversite yaşamına uyumlarında psikolojik dayanıklılık ve psikolojik belirtiler. *The Journal of Educational Research*, 2(2), 98-113.
- Kaess, M., Durkee, T., Brunner, R., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., ... ve Wasserman, D. (2014). Pathological Internet use among European adolescents: psychopathology and self-destructive behaviours. *European child ve adolescent psychiatry*, 23, 1093-1102. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0562-7>
- Kahler, C. W., McHugh, R. K., Leventhal, A. M., Colby, S. M., Gwaltney, C. J., ve Monti, P. M. (2012). High hostility among smokers predicts slower recognition of positive facial emotion. *Personality and individual differences*, 52(3), 444-448. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.11.009>
- Kapikiran, S., ve Acun-Kapikiran, N. (2016). Optimism and Psychological Resilience in Relation to Depressive Symptoms in University Students: Examining the Mediating Role of Self-Esteem. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 16(6), 2087-2110. <https://doi.org/10.12738/estp.2016.6.0107>
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Karasar, N. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri: kavramlar ilkeler teknikler* (33. baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kardefelt-Winther, D. (2015). A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research ve Theory*, 23(2), 93-98. <https://doi.org/10.3109/16066359.2014.935350>
- Kaymak, E. H., Birgin, F. N., Tekeli, G., Gökçe, K. Ü. T., Akgğn, H., Bakla, H., ... ve Büyükuysal, M. Ç. (2021). Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Tıp Fakültesi Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Stres, Anksiyete, Depresyon ve Başarı Üzerine Etkisi. *Batu Karadeniz Tıp Dergisi*, 5(1), 33-43. <https://doi.org/10.29058/mjwbs.835101>

- Kayri, M., & Gunuc, S. E. L. İ. M. (2016). Comparing internet addiction in students with high and low socioeconomic status levels. *ADDICTA-THE TURKISH JOURNAL ON ADDICTIONS*, 3(2). <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0110>
- Kendler, K. S., Zachar, P., ve Craver, C. (2011). What kinds of things are psychiatric disorders?. *Psychological medicine*, 41(6), 1143-1150.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ile Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University (Turkey)).
- Keyes, C. L. (2005). Mental illness and/or mental health? Investigating axioms of the complete state model of health. *Journal of consulting and clinical psychology*, 73(3), 539. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.73.3.539>
- Kietglaiwansiri, T., ve Chonchaiya, W. (2018). Pattern of video game use in children with attention-deficit–hyperactivity disorder and typical development. *Pediatrics International*, 60(6), 523-528. <https://doi.org/10.1111/ped.13564>
- Kim, M. G., ve Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389-398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.010>
- Kim, M. K. (2016). Relationship of multicultural adolescents’s stress, depression, family resilience and internet game addiction. *Journal of the Korea Convergence Society*, 7(1), 205-210. <https://doi.org/10.15207/JKCS.2016.7.1.205>
- Kim, N.R., Hwang, S.S., Choi, J.S., Kim, D.J., Demetrovics, Z., Kiraly, O.,...Choi, S.W.(2016). Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria. *Psychiatry Investigation*, 13(1), 58-66. <https://doi.org/10.4306/pi.2016.13.1.58>
- Kim, D. J., Kim, K., Lee, H. W., Hong, J. P., Cho, M. J., Fava, M., ... & Jeon, H. J. (2017). Internet game addiction, depression, and escape from negative emotions in adulthood: a nationwide community sample of Korea. *The Journal of nervous and mental disease*, 205(7), 568-573. <https://doi.org/10.1097/NMD.0000000000000698>
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., ve Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of

- psychometric assessment tools. *Clinical psychology review*, 33(3), 331-342.
<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2013.01.002>
- Kirriemuir, J. (2006). A History Of Digital Games. *Understanding Digital Games*. (1. Baskı) içinde (s.21-35). Oxford: The Alden Press.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., ve 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.
<https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. S., Yeh, Y. C., ve Yen, C. F. (2009). Predictive values of psychiatric symptoms for internet addiction in adolescents: a 2-year prospective study. *Archives of pediatrics ve adolescent medicine*, 163(10), 937-943.
doi:10.1001/archpediatrics.2009.159
- Kovács, I. K., ve Borcsa, M. (2017). The relationship between anxiety, somatic symptoms and hardiness in adolescence. *Romanian Journal of Applied Psychology*, 19(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.24913/rjap.19.2.03>
- Krahé, B., ve Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of adolescence*, 27(1), 53-69. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.006>
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International journal of mental health and addiction*, 10, 278-296.
<https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*, 6, 125. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Küçükvardar, M., ve Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58. <https://doi.org/10.52642/susbed.1010309>
- Lam, L.T., ve Peng, Z.W. (2010). Effect of pathological use of internet on adolescent mental health. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 164, 901-906.
<https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2010.159>

- Lee, D. ve LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting ve Electronic Media*, 51(4), 632-650. <https://doi.org/10.1080/08838150701626511>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40, 38-47. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270-276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Lemon, J. (2002). Can we call behaviours addictive?. *Clinical psychologist*, 6(2), 44-49. <https://doi.org/10.1080/13284200310001707411>
- Lever, J. (1976). Sex differences in the games children play. *Social problems*, 23(4), 478-487. <https://doi.org/10.2307/799857>
- Liau A. K., Choo H., Li D., Gentile, D. A., Sim T. ve Khoo, A. (2015). Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors, *Addiction Research ve Theory*, 23:4, 301-308, <https://doi.org/10.3109/16066359.2014.987759>
- Livingstone, S., ve Görzig, A. (2014). When adolescents receive sexual messages on the internet: Explaining experiences of risk and harm. *Computers in human behavior*, 33, 8-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.12.021>
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002>

- Liu, Q., Ouyang, L., Fan, L., Liao, A., Li, Z., Chen, X., ... ve He, Y. (2023). Association between childhood trauma and Internet gaming disorder: a moderated mediation analysis of depression as a mediator and psychological resilience as a moderator.
- LI, H., Wang, L., ve Wang, J. (2000). The difference of mental health levels and personality traits between Internet social addition and Internet game addition in college students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*.
- Luthar, S. S., Cicchetti, D., ve Becker, B. (2000). The construct of resilience: A critical evaluation and guidelines for future work. *Child development*, 71(3), 543-562. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00164>
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 4, 333–369. [https://doi.org/0.1016/S0364-0213\(81\)80017-1](https://doi.org/0.1016/S0364-0213(81)80017-1)
- Mann, K., Kiefer, F., Schellekens, A., ve Dom, G. (2017). Behavioural addictions: Classification and consequences. *European Psychiatry*, 44, 187-188.
- Mann, K., Fauth-Bühler, M., Higuchi, S., Potenza, M. N., ve Saunders, J. B. (2016). Pathological gambling: a behavioral addiction. *World Psychiatry*, 15(3), 297. <https://doi.org/10.1002/wps.20373>
- Männikkö, N., Billieux, J., ve Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 281-288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- Maraşoğlu T. (2019, Ekim). "Ticari kaygılar çocukları korumanın önüne geçiyor". Yeşilay. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/ticari-kaygilar-cocuklari-korumanin-onune-geciyor>
- Maroney, N., Williams, B. J., Thomas, A., Skues, J. ve Moulding, R. (2018). A stress-coping model of problem online video game use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9887-7>
- Masten, A. S., Best, K. M., ve 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. (2001). Ordinary magic: Resilience processes in development. *American psychologist*, 56(3), 227.

- Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H ve ark. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 14:591–596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Mestre, J. M., Núñez-Lozano, J. M., Gómez-Moliner, R., Zayas, A., ve Guil, R. (2017). Emotion regulation ability and resilience in a sample of adolescents from a suburban area. *Frontiers in psychology*, 8, 1980. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01980>
- Mccooy, L. (2010). *Career Launcher: Video Games*. New York: Infobase Publishing.
- McLeod, J. (1995). Taiwan tempts high-tech firms. *Electronics*.
- Mihara, S., ve Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of I nternet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- MMA ve DT Envanter Anketi Q3, 2022
- Moneta, G. B., ve Csikszentmihalyi, M. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of personality*, 64(2), 275-310. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1996.tb00512.x>
- Moneta, G. B., ve Csikszentmihalyi, M. (1999). Models of concentration in natural environments: A comparative approach based on streams of experiential data. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 27(6), 603-637. <https://doi.org/10.2224/sbp.1999.27.6.603>
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in human behavior*, 16(1), 13-29. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(99\)00049-7](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(99)00049-7)
- Mustafaoğlu, R., ve YASACI, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Müller, K. W., Glaesmer, H., Brähler, E., Woelfling, K., & Beutel, M. E. (2014). Prevalence of internet addiction in the general population: results from a German population-

- based survey. *Behaviour & Information Technology*, 33(7), 757-766.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2013.810778>
- Müller, K.W., Janikian, M., Dreier, M. et al. 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, 565–574 (2015). <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Nam, C. R., Lee, D. H., Lee, J. Y., Choi, A. R., Chung, S. J., Kim, D. J., ... ve Choi, J. S. (2018). The role of resilience in internet addiction among adolescents between sexes: a moderated mediation model. *Journal of clinical medicine*, 7(8), 222.
<https://doi.org/10.3390/jcm7080222>
- Kıldiran, Y. (2019). Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- KIR, I., & SULAK, Ş. (2014). Eğitim fakültesi öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Electronic Journal of Social Sciences*, 13(51).
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Ng, B. D., ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology ve behavior*, 8(2), 110-113.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>
- Nobre, G. C., ve Valentini, N. C. (2019). Self-perception of competence: Concept, changes in childhood, and gender and age-group differences. *Journal of Physical Education*, 30, e3008. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v30i1.3008>
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeylerine ilişkisi* (Doctoral dissertation, Sakarya Üniversitesi (Turkey)).
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of interactive media in education*, 2004(1). <https://doi.org/10.5334/2004-8-oblinger>
- Olsson, C. A., Bond, L., Burns, J. M., Vella-Brodrick, D. A., ve Sawyer, S. M. (2003). Adolescent resilience: A concept analysis. *Journal of adolescence*, 26(1), 1-11.
[https://doi.org/10.1016/S0140-1971\(02\)00118-5](https://doi.org/10.1016/S0140-1971(02)00118-5)

- O'Neil, J. N., ve Emery, C. F. (2002). Psychosocial vulnerability, hostility, and family history of coronary heart disease among male and female college students. *International Journal of Behavioral Medicine*, 9, 17-36. https://doi.org/10.1207/S15327558IJBM0901_02
- Ong, A. D., Bergeman, C. S., Bisconti, T. L., ve Wallace, K. A. (2006). Psychological resilience, positive emotions, and successful adaptation to stress in later life. *Journal of personality and social psychology*, 91(4), 730. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.91.4.730>
- Online addict dies after "marathon" session. (28 February 2007). Reuters, (accessed 12 May 2023) (Archived at <https://www.reuters.com/article/us-china-internet-addiction-idUSPEK26772020070228>)
- Owens, R. L., ve Waters, L. (2020). What does positive psychology tell us about early intervention and prevention with children and adolescents? A review of positive psychological interventions with young people. *The Journal of Positive Psychology*, 15(5), 588-597. [10.1080/17439760.2020.1789706](https://doi.org/10.1080/17439760.2020.1789706)
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü üniversitesi eğitim bilimleri enstitüsü dergisi*, 2(4), 7-17.
- Parlak, A., ve Balık, H. H. (2005). İnternet ve Türkiyede İnternetin Gelişimi. *Bitirme Ödevi, Fırat Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Elektrik-Elektronik Bölümü, Elazığ*.
- Peker, A., İskender, M., & Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin on-line oyun bağımlılıkları. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20.
- Perişan, N., ve Koç, V. (2022). Psikolojik dayanıklılık ve kaygı arasındaki ilişkide üstbilişler ve başa çıkma yollarının durumsal aracılık rolü. *Klinik Psikoloji Dergisi*, 6(1), 1-15. <https://doi.org/10.5455/kpd.26024438m000053>
- Peters, C. S., ve Malesky Jr, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology ve Behavior*, 11(4), 481-484. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., ... ve O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming

- disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406.
<https://doi.org/10.1111/add.12457>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H., ve O'Brien, C. P. (2015). Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*, 17, 1-9. <https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0>
- Pietrzak, R. H., Johnson, D. C., Goldstein, M. B., Malley, J. C., ve Southwick, S. M. (2009). Psychological resilience and postdeployment social support protect against traumatic stress and depressive symptoms in soldiers returning from Operations Enduring Freedom and Iraqi Freedom. *Depression and anxiety*, 26(8), 745-751.
<https://doi.org/10.1002/da.20558>
- Poli, R., ve Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: prevalence in an Italian student population. *Nordic journal of psychiatry*, 66(1), 55-59.
<https://doi.org/10.3109/08039488.2011.605169>
- Pontes, H. M., ve Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human behavior*, 45, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., ve Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian ve New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 120-128.
<https://doi.org/10.3109/0004867090327981>
- Potenza, M. N. (2014). Non-substance addictive behaviors in the context of DSM-5. *Addictive behaviors*, 39(1). <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2013.09.004>
- Phan, M. H., Jardina, J. R., Hoyle, S., ve Chaparro, B. S. (2012). Examining the Role of Gender in Video Game Usage, Preference, and Behavior. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 56(1), 1496– 1500.
doi:10.1177/1071181312561297
- PwC. (2022, August). *Perspectives from the Global Entertainment ve Media Outlook 2022–2026* [Brochure].
- Ran, L., Wang, W., Ai, M., Kong, Y., Chen, J., ve Kuang, L. (2020). Psychological resilience, depression, anxiety, and somatization symptoms in response to COVID-19: A study of the general population in China at the peak of its epidemic. *Social science ve medicine*, 262, 113261. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2020.113261>

- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., ve Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Rehbein, F., Mößle, T., Arnaud, N., ve Rumpf, H. J. (2013). Video game and internet addiction: The current state of research. *Der Nervenarzt*, 84, 569-575. <https://doi.org/10.1007/s00115-012-3721-4>
- Rehbein, F., ve Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *Journal of Media Psychology*. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T. and Petry, N.M.(2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110, 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D., Kim, D. J., & Choi, I. Y. (2018). Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *International journal of environmental research and public health*, 15(1), 40. <https://doi.org/10.3390/ijerph15010040>
- Rieber, L. P., Smith, L., ve Noah, D. (1998). The value of serious play. *Educational technology*, 38(6), 29-37.
- Robertson, T. W., Yan, Z., ve Rapoza, K. A. (2018). Is resilience a protective factor of internet addiction?. *Computers in Human Behavior*, 78, 255-260. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.027>
- Rutter, M. (1985). Resilience in the face of adversity: Protective factors and resistance to psychiatric disorder. *The British Journal of Psychiatry*, 147,598-611. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.00108>
- Rutter, M. E. (1988). *Studies of psychosocial risk: The power of longitudinal data*. Cambridge University Press.
- Rutter, M. (1993). Resilience: Some Conceptual Considerations. *Journal of Adolescent Health*, 14:626-631. [https://doi.org/10.1016/1054-139X\(93\)90196-V](https://doi.org/10.1016/1054-139X(93)90196-V)

- Sahin, N. H., ve Durak, A. (1994). Kısa Semptom Envanteri (Brief Symptom Inventory-BSI): Turk Gencleri İcin Uyarlanması. *Türk Psikoloji Dergisi*.
- Santrock, J. W. (2012). *Yaşam boyu gelişim*. (Çev. Ed. Galip Yüksel) 13. Basımdan çeviri. Nobel Yayınevi.
- Sapienza, J. K., ve Masten, A. S. (2011). Understanding and promoting resilience in children and youth. *Current opinion in Psychiatry*, 24(4), 267-273. <https://doi.org/10.1097/YCO.0b013e32834776a8>
- Sarıkaya, A. (2015). *14-18 yaş arası ergenlerin benlik saygısı ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri arasındaki ilişki* (Master's thesis, İstanbul Bilim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.).
- Schuckit, M. A., Smith, T. L., Daeppen, J. B., Eng, M., Li, T. K., Hesselbrock, V. M., ... ve Bucholz, K. K. (1998). Clinical relevance of the distinction between alcohol dependence with and without a physiological component. *American Journal of Psychiatry*, 155(6), 733-740.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck Jr, P. E., Khosla, U. M., ve McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of affective disorders*, 57(1-3), 267-272. [https://doi.org/10.1016/S0165-0327\(99\)00107-X](https://doi.org/10.1016/S0165-0327(99)00107-X)
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In defense of the Internet: The relationship between Internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyberpsychology & behavior*, 5(2), 157-171. <https://doi.org/10.1089/109493102753770552>
- Siegler, I. C., Costa, P. T., Brummett, B. H., Helms, M. J., Barefoot, J. C., Williams, R. B., ... ve Rimer, B. K. (2003). Patterns of change in hostility from college to midlife in the UNC Alumni Heart Study predict high-risk status. *Psychosomatic Medicine*, 65(5), 738-745. <https://doi.org/10.1097/01.PSY.0000088583.25140.9C>
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology ve Behavior*, 10(5), 717-721. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9963>
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. J. F., Eisenhauer, S., Batchelder, G., ve Cookson, R. J. 2014. A vacation from your mind: Problematic online gaming is a stress

- response. *Computers in Human Behavior*; 38: 248–260.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.004>
- Soysal, M. N. (2016). *Facebook bağımlılığı ve psikolojik dayanıklılık* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., ve Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9282-5>
- Statista (2021). Number of video gamers worldwide in 2021, by region. *DFC Intelligence*.
<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> Erişim Tarihi: 22.02.2022
- Strong, D. R., ve Kahler, C. W. (2007). Evaluation of the continuum of gambling problems using the DSM-IV. *Addiction*, 102(5), 713-721. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2007.01789.x>
- Sulubey, O. (2022). *E-sporda ve sporda dijital oyun bağımlılığı, depresyon, anksiyete ve stresin ilişkisel olarak incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Şahin, N. H., ve Yaka, A. İ. (2010). Yakın İlişkilerde Yaşantılar Envanteri'nin (YİYE-I), kendilik algısı, olumsuz otomatik düşünceler ve psikopatolojik belirtiler bağlamında incelenmesi. *Türk Psikoloji Yazıları*, 13(26), 64-76.
- Şahin, H. N., BATIGÜN, D. A., ve UĞURTAŞ, S. (2002). Kısa Semptom Envanteri (KSE): Ergenler için kullanımının geçerlik, güvenilirlik ve faktör yapısı. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 13(2), 125-135.
- Taechoyotin, P., Tongrod, P., Thaweerungruangkul, T., Towattananon, N., Teekapakvisit, P., Aksornpusitpong, C., ... Piyaraj, P. (2020). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community , Thailand: A cross - sectional study. *BMC Res Notes*, 13(11), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s13104-019-4862-3>
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., ve Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*, 105(3), 556-564. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x>

- Tas, I., Eker, H., & Anli, G. (2014). Examining the internet and game addiction levels of secondary school students. *OJTAC, 1*, 37-57.
- Tejeiro Salguero, R. A., ve Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction, 97*(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Tekinbas, K. S., ve Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Griffiths, M. D., ve Guo, C. (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. *Journal of Behavioral Addictions, 10*(1), 169-180. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00016>
- Thomas, N. J., ve Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology, 62*(2), 59-66. <https://doi.org/10.1080/00049530902748283>
- Toker, S., & Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior, 55*, 668-679. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>
- Top, M. Ş., Özden, S. Y., ve Sevim, M. E. (2003). Psikiyatride yaşam kalitesi. *Düşünen Adam, 16*(1), 18-23.
- Tullett-Prado, D., Stavropoulos, V., Mueller, K., Sharples, J., & Footitt, T. A. (2021). Internet gaming disorder profiles and their associations with social engagement behaviours. *Journal of Psychiatric Research, 138*, 393-403. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.04.037>
- Turel, O., Romashkin, A., ve Morrison, K. M. (2016). Health outcomes of information system use lifestyles among adolescents: videogame addiction, sleep curtailment and cardio-metabolic deficiencies. *PloS one, 11*(5), e0154764. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0154764>
- Tsui, Y. Y. Y., ve Cheng, C. (2021). Internet gaming disorder, risky Online behaviour, and mental health in Hong Kong adolescents: the beneficial role of psychological resilience. *Frontiers in Psychiatry, 1726*. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.722353>

- UNICEF. (2017, December). *Children in a digital world*.
<https://www.unicef.org/media/48601/file>
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., ve Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, *106*(1), 205-212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Wack E, Tantleff-Dunn S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav*, *12*:241-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Waller, M. A. (2001). Resilience in ecosystemic context: Evolution of the concept. *American Journal of orthopsychiatry*, *71*(3), 290-297. <https://doi.org/10.1037/0002-9432.71.3.290>
- Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology ve behavior*, *9*(6), 762-766. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>
- Wang, E. S. T., & Wang, M. C. H. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *16*(11), 843-849. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0557>
- Wang, C.W., Chan, C.L.W., Mok, K.K., Ho, S.Y., Wong, P.W.C. and Ho, R.T.H.H. (2014). Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*, <https://doi.org/10.1155/2014/874648>.
- Wang, C. Y., Wu, Y. C., Su, C. H., Lin, P. C., Ko, C. H., ve Yen, J. Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of behavioral addictions*, *6*(4), 564-571. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.088>
- Wang, H. R., Cho, H., ve Kim, D. J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of affective disorders*, *226*, 1-5. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.005>

- Wang, M., Hu, Y., Wang, Z., Du, X., ve Dong, G. (2019). Neuroscience letters sex difference in the effect of internet gaming disorder on the brain functions: Evidence from restingstate fMRI. *Neuroscience Letters*, 698, 44–50. <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2018.12.038>
- Wartberg, Lutz, Kriston, L., ve Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31–36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- We are Social, Hootsuite (Erişim Tarihi: 10.11.2022). *Digital 2022: Global Overview Report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>.
- Werner, E. E., ve Smith, R. S. (1977). *Kauai's children come of age*. Honolulu: University Press of Hawaii.
- Werner, E. E. (1993). Risk, resilience, and recovery: Perspectives from the Kauai Longitudinal Study. *Development and psychopathology*, 5(4), 503-515. <https://doi.org/10.1017/S095457940000612X>
- ve Werner, E. E. (2000). Protective factors and individual resilience. In J. P. Shonkoff ve S. J. Meisels (Eds.), *Handbook of early childhood intervention* (pp. 115–132). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511529320.008>
- Wiebe, D. J. (1991). Hardiness and stress moderation: a test of proposed mechanisms. *Journal of personality and social psychology*, 60(1), 89. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.60.1.89>
- Wiebe, D. J., Song, A., ve Loyola, M. D. R. (2018). What mechanisms explain the links between personality and health?. In *Personality and Disease* (pp. 223-245). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-805300-3.00012-8>
- Wisniewski, P., Jia, H., Wang, N., Zheng, S., Xu, H., Rosson, M. B., ve Carroll, J. M. (2015, April). Resilience mitigates the negative effects of adolescent internet addiction and online risk exposure. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 4029-4038). <https://doi.org/10.1145/2702123.2702240>

- Witteck, C.T., Finseras, T.R., Pallesen, S., Mentzoni, R.A., Hanss,D., Griffiths, M.D. and Molde, H.(2016).Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Wolin, S. J., ve Wolin, S. (1993). *The resilient self: How survivors of troubled families arise above adversity*. Villard Books.
- World Health Organization. (WHO) (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> 10.01.2024 tarihinde görülmüştür.
- Wu, A. M., Li, J., Lau, J. T., Mo, P. K., ve Lau, M. M. (2016). Potential impact of internet addiction and protective psychosocial factors onto depression among Hong Kong Chinese adolescents—direct, mediation and moderation effects. *Comprehensive Psychiatry*, 70, 41-52. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2016.06.011>
- Wu, A. M., Chen, J. H., Tong, K. K., Yu, S., ve Lau, J. T. (2018). Prevalence and associated factors of Internet gaming disorder among community dwelling adults in Macao, China. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 62-69. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.12>
- Yamane, T. (1967). *Statistics, an introductory analysis*, 2nd Ed., Harper and Row.
- Yang, D. J., Chiu, J. Z., & Chen, Y. K. (2011). Examining the Social Influence on College Students for Playing Online Game: Gender Differences and Implications. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(3), 115-122.
- Yang, X., Huang, B., & Wong, K. M. (2021). Prevalence and socio-demographic, anthropometric, and cognitive correlates of internet gaming disorder among children in China. *Children and Youth Services Review*, 122, 105893.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., ve Ko, C. H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International journal of environmental research and public health*, 16(17), 3181. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>

- Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., ve Ko, C. H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17), 3181. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>
- Yeşilay. (2018). *Problemlili internet kullanımına etki eden çevresel etkenler: Oyun amaçlı kullanım*. Yayımlanmamış araştırma raporu, İstanbul.
- Yildiz, T. (2019). *Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Yip, W. S. ve Kwok, Y. K. (2005). *Adolescents' Computer Using Phenomena*. Hong Kong: Christian Service.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology ve behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery*. John Wiley ve Sons.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. S., ve de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley ve Sons Inc.
- Yücekaya, H. B. (2019). *İnternet oyun oynama bozukluğu, akılcı olmayan inançlar, başa çıkma stratejileri ve öz-denetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İbn Haldun Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Zhang, L., Amos, C., ve McDowell, W. C. (2008). A comparative study of Internet addiction between the United States and China. *CyberPsychology ve Behavior*, 11(6), 727-729. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0026>
- Zhou, P., Zhang, C., Liu, J., ve Wang, Z. (2017). The relationship between resilience and internet addiction: a multiple mediation model through peer relationship and depression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(10), 634-639. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0319>

EKLER

EK 1. Bilgilendirilmiş Onam Formu

Değerli Katılımcı,

Bu araştırmanın amacı, “Psikiyatrik Semptomların Oyun Oynama Bozukluğu Üzerindeki Etkisinde Psikolojik Dayanıklılığın Aracı Rolü”nü incelemektir.

Bu çalışmada sizden isim ya da kimlik bilgisi İSTENMEMEKTEDİR. Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Uygulama esnasında sorulardan ya da başka bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz cevaplamayı istediğiniz anda bırakabilirsiniz. Çalışmayı yarıda kesmek size hiçbir sorumluluk getirmeyecektir. Vereceğiniz bilgiler tamamen gizli tutulacak ve yalnızca bilimsel araştırma amacıyla kullanılacaktır.

Bu ölçek setinde birden fazla ölçme aracı vardır. Soruların doğru ya da yanlış cevabı yoktur. Lütfen her bir ölçeğin başındaki yönergeyi dikkatlice okuyunuz ve sorulara sizi en iyi şekilde ifade eden cevabı vermeye çalışınız. Çalışmadan elde edilecek sonuçların güvenilirliği bakımından tüm soruları içtenlikle ve eksiksiz olarak yanıtlamanız önemlidir.

Katılımcının Beyanı

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

(O) Onaylıyorum

EK 2. Kişisel Bilgi Formu

1. Yaş:

2. Cinsiyet:

3. Çalışma Durumu:

Öğrenciyim / Çalışıyorum / İşsizim

4. Kendinizin hangi sosyo-ekonomik düzeyde olduğunu düşünüyorsunuz?

Düşük / Orta / Yüksek

5. Hafta içi bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz? Saat olarak yazabilirsiniz.

.....

6. Hafta sonu bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz? Saat olarak yazabilirsiniz.

.....

7. Oyun Türü:

Çevrimiçi / Online (yani internet üzerinden) / Çevrimdışı (internet gerektirmeyen dijital-video oyunlar) / Hem çevrimiçi hem çevrimdışı

8. Ne kadar süredir oyun oynuyorsunuz? Ay ve yıl olarak yazın lütfen.

.....

EK 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

IGDS9-SF-TR

Açıklama:

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.

N o	Maddeler	Asla	Nadiren	Bazen	Sık sık	Çok sık
1	Zihninizi 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 diğ er eğ lence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?					
6	Oyun oynamanın diğ er insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğ iniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi?					
7	Oyun oynama sü renizle ilgili ailenize, psikoloğ a, rehber öğ retmene veya baş kalarına doğ ruyu söylemediğ iniz oldu mu?					
8	Olumsuz duygularınızdan (örneğ in çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçici de olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız?					
9	Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, iş i, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?					

Doğ um Tarihiniz (gün/ay/yıl):/..../.....

Cinsiyetiniz: Erkek () Kadın ()

©Arıcağ OT, Dinç M, Yay M ve Griffiths MD (2018)

EK 4. Kısa Semptom Envanteri

KSE

Aşağıda insanların bazen yaşadıkları belirtiler ve yakınmaların bir listesi verilmiştir. Listedeki her maddeyi lütfen dikkatle okuyun. Daha sonra o belirtinin sizi bugün dâhil, son bir haftadır ne kadar rahatsız ettiğini yandaki kutulardan uygun olanının içini X işaretleyerek gösterin. Her belirti için sadece bir yeri işaretlemeye ve hiçbir maddeyi atlamamaya özen gösterin. Fikir değiştirirseniz ilk yanıtınızın üstünü karalayın.

	Hiç	Biraz	Orta Derecede	Oldukça fazla	Ciddi derecede
1. İçinizdeki sınırlılık ve titreme hali					
2. Baygınlık, baş dönmesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Bir başka kişinin sizin düşüncelerinizi kontrol edebileceği inancı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Başınıza gelen sıkıntılardan dolayı başkalarının suçlu olduğu düşüncesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Olayları hatırlamada güçlük	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Çok kolayca kızıp öfkelenme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Göğüs (kalp) bölgesinde ağrılar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Meydanlık (açık) alanlardan korkma duygusu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Yaşamınıza son verme düşünceleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. İnsanların çoğuna güvenilmeyeceği düşüncesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. İştahta bozukluklar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Hiç bir nedeni olmayan ani korkular	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Kontrol edemediğiniz duygu patlamaları	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Başka insanlarla beraberken bile yalnızlık hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. İşleri bitirme konusunda kendini engellenmiş hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Yalnızlık hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Hüzünlü, kederli hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Hiçbir şeye ilgi duymama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Ağlamaklı hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Kolayca incinebilme, kırılma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. İnsanların sizi sevmediğine kötü davrandığına inanmak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Kendini diğerlerinden daha aşağı görme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Mide bozukluğu, bulantı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Diğerlerinin sizi gözlediği ya da hakkınızda konuştuğu inancı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Uykuya dalmada güçlük	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Yaptığınız şeyleri tekrar tekrar doğru mu diye kontrol etme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Karar vermede güçlükler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Otobüs, tren, metro gibi umumi vasıtalarla seyahat etmektense korkma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Nefes darlığı, nefessiz kalma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Sıcak, soğuk basmaları	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

31. Sizi korkuttuğu için bazı eşya, yer, etkinliklerden uzak kalmaya çalışma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32. Kafanızın birden bomboş kalması	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33. Bedeninizin bazı bölgelerinde uyuşmalar, karıncalanmalar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34. Günahlarınız için cezalandırılmanız gerektiği düşüncesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35. Gelecekle ilgili umutsuzluk duyguları içinde olmak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36. Konsantrasyonda (dikkati bir şey üzerinde toplamada) güçlük/bozulma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37. Bedenin bazı bölgelerinde zayıflık, güçsüzlük hissi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38. Kendini gergin ve tedirgin hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39. Ölüm ve ölmek üzerine düşünceler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40. Birini dövme, ona zarar verme, yaralama isteği	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41. Bir şeyleri kırma/dökme isteği	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42. Diğerlerinin yanındaiken kendini çok fazla gözlemek, yanlış bir şeyler yapmamaya çalışmak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43. Kalabalıklarda rahatsızlık duymak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44. Bir başka insana hiç yakınlık duymamak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45. Dehşet ve panik nöbetleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46. Sık sık tartışmaya girme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47. Yalnız bırakıldığında/kalındığında sinirlilik hissetme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48. Başarılarınız için diğerlerinden yeterince takdir görmediğiniz düşüncesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49. Yerinde duramayacak kadar gergin ve tedirgin hissetme.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50. Kendini değersiz görme, değersizlik hissi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51. İzin verdiğiniz takdirde insanların sizi sömüreceği düşüncesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52. Suçluluk duyguları	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53. Aklınızda bir bozukluk olduğu düşünceleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EK 5. Yetişkinler İçin Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği

Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği

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

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


26. Başka kişiler söz konusu olduğunda, ailem şöyle davranır:					
Birbirlerini desteklemez					Birbirlerine bağlı biçimde
27. Destek alırım					
Arkadaşımdan/aile					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
32. Ailemde şunu severiz ...					
İşleri bağımsız olarak yapmayı					İşleri hep beraber yapmayı
33. Yakın arkadaşlarım/aile üyeleri ...					
Yeteneklerimi beğenirler					Yeteneklerimi beğenmezler

Referans:

Basım, H. Nejat ve Çetin, Fatih (2011). Yetişkinler için Psikolojik Dayanıklılık Ölçeği'nin Güvenilirlik ve Geçerlilik Çalışması, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 22, 2, 104-114.

EK 6. Etik Kurul İzni

05.01.2023-28519

 HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ	T.C. HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU KARARLARI
TOPLANTI TARİHİ 28.12.2022	TOPLANTI NO 2022-56

Sayı : E-97105791-050.01.01-28519
Konu : Etik Kurul Hk.

Çalışmanın Türü	Yüksek Lisans Tezi
Konu	Anket Uygulama
Başlık	"Psikiyatrik Semptomların Oyun Oynama Bozukluğu Üzerindeki Etkisinde Psikolojik Dayanıklılığın Aracı Rolü"
Yürütücü / Danışman	Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK
Yazar	Cem DOĞAN
Karar	Olumlu

Prof. Dr. Mehmet Lütfi YOLA
Etik Kurul Başkanı

Prof. Dr. Muhammet Fatih HASOĞLU
Etik Kurul Üyesi

Prof. Dr. Bülent Bahri KÜÇÜKERDOĞAN
Etik Kurul Üyesi

Prof. Dr. Enver BOZKURT
Etik Kurul Üyesi

Prof. Dr. Kezban BAYRAMLAR
Etik Kurul Üyesi

Prof. Dr. Mahmut Serhat YENİCE
Etik Kurul Üyesi

Prof. Dr. Mazlum ÇELİK
Etik Kurul Üyesi

Ek: Cem DOĞAN EKBF.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu *BS414ZM6K*

Belge Takip Adresi: <https://turkiye.gov.tr/ebd/ek-5999&eD=BS414ZM6K&eS=28519>

Adres: Hasan Kalyoncu Üniversitesi Havaalanı Yolu Üzen 8. Km. Şahinbey / Gaziantep

Telefon: 0 (342) 211 8080 / 1400/1402 Faks: 0 (342) 211 80 81

e-Posta: info@hku.edu.tr, webcam@hku.edu.tr

Keşif Adresi: hasankalyoncu.univ@hs01.kep.tr

Bilgi için: Merve BİLGİN

Unvanı: Memur



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Cem DOĞAN

EĞİTİM

Derece	Adı	Bitirme Yılı
Üniversitesi	: Çukurova Üniveristesi – Psikoloji	2021
Yüksek Lisans	: Hasan Kalyoncu Üniversitesi- Klinik Psikoloji (Tam Burslu)	2024

Deneyimler

- Türk Eğitim Vakfı Yüksek Öğrenim Başarı Ödülü
- Adana – Kızılay Toplum Merkezi – Staj
- Kolektif Psikoloji Klinik Stajı
- Gaziantep Temel YAPA Kreş - Psikolog
- Gaziantep Holistik Psikoterapi Merkezi – Psikoterapist
- Türk Silahlı Kuvvetleri – Psikolog Teğmen
- Desen Psikoloji Merkezi – Psikoterapist

Uyguladığı Terapiler - Eğitimleri

- EMDR, Davranış Bilimleri Enstitüsü (EMDR Avrupa Akredite Terapisti)
- Kısa Süreli Çözüm Odaklı Terapi - Doç. Dr. Atakan Durmaz
- Bütüncül Oyun Terapisi Eğitimi - Holistik Psikoterapi Merkezi (6 Ay)
- Bilişsel Davranışçı Terapi
- Ego State Terapi – Woltemade Hartman Ph.D, Clinical Psychologist
- Bütüncül Psikoterapi Eğitimi ve Hipnoz
- Travma Bilgili Stabilizasyon Tedavisi [TIST] – Janina Fisher

Üyelik ve Gönüllülük

- EMDR Derneği Üyesi
- Türk Psikologlar Dernek Asil Üyeliği
- Ego State Therapy Youth Committee
- Travma Odaklı Psikososyal Destek Ekibi Üyesi
- European Federation of Psychology Students Associations – Mind the Mind Projesi
- Türkiye Psikoloji Öğrencileri Çalışma Grubu Dış İlişkiler Proje Geliştirme Ekip Üyesi

YAYINLAR

11. Uluslararası "Başkent" Sosyal, Beşeri, İdari Ve Eğitim Bilimleri Kongresi bildiri kitabında özet metin ve sözel sunum