İKİ FARKLI TÜRDEKİ ÇOK OYUNCULU VİDEO OYUNUNDA SİBER ZORBALIĞIN KURBAN ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Cem Altınışık
181180117

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Psikoloji Anabilim Dalı
Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programı
Danışman: Prof. Dr. H. Nermin Çelen

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Şubat, 2021

İKİ FARKLI TÜRDEKİ ÇOK OYUNCULU VİDEO OYUNUNDA SİBER ZORBALIĞIN KURBAN ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Cem Altınışık

181180117

Orcid: 0000-0002-8774-6985

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Psikoloji Anabilim Dalı

Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programı

Danışman: Prof. Dr. H. Nermin Çelen

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Şubat, 2021



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans tezimin her bölümünde emeği olan, bilgisi ve deneyimiyle desteğini esirgemeyen sevgili tez danışmanım Prof. Dr. H. Nermin Çelen'e gösterdiği ilgi, yardım ve katkıları için teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecimde hem fikirlerini paylaşarak hem de motivasyon desteği sağlayarak yanımda olan meslektaş ve arkadaşlarıma da teşekkür ediyorum. Ayrıca araştırmamı gerçekleştirmekte büyük yardımları olan oyun yayıncılarına da ayrıca teşekkürü borç bilirim.

Son olarak hayatımın her anında yanımda olan, tez sürecimde ve eğitim hayatımda beni maddi ve manevi yanımda olan aileme destekleri ve anlayışları için çok teşekkür ediyorum.

Cem Altınışık

Şubat, 2021

ÖZ

İKİ FARKLI TÜRDEKİ ÇOK OYUNCULU VİDEO OYUNUNDA SİBER ZORBALIĞIN KURBAN ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Cem Altınışık
Yüksek Lisans Tezi
Psikoloji Anabilim Dalı
Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programı
Danışman: Prof. Dr. H. Nermin Çelen
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2021

Bu araştırmanın amacı, bireylerin hayatlarında psikolojik ve davranışsal problemlere neden olacak kaygıyla, iki farklı türden (birinci şahıs taktiksel nişancı ve üstten görünümlü stratejik savaş arenası) video oyunundaki siber zorbalık arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma, çok oyunculu video oyunları oynayan kişilerle internet üzerinden yapılmıştır. Çalışma grubu, 12-28 yaş aralığında Türkiye'de yaşayan ve araştırmaya gönüllü olarak katılan, tamamı erkek katılımcılardan oluşan 129 kişiden oluşmaktadır. Araştırmada veri toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu, Siber Zorbalık Ölçeği, Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizi SPSS paket programı kullanılarak yapılmıştır ve ilişkilerin incelenmesi amacıyla Pearson ve Spearman korelasyon analizleri, gruplar arası farkların incelenmesi amacı ile Bağımsız Grup T-testi, Bağımlı Grup T-testi, Mann-Whitney U ve Wilcoxon İşaretli Sıralar testleri kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre; çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında oyuncuların maç oynandıktan sonra kaygı düzeylerinin arttığı görülmüştür. Katılımcıların maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarının sürekli kaygı düzeyleri ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Maç sonrası oyuncuların durumluk kaygıları, League of Legends oynayan grupta, Valorant oynayan gruba göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Siber zorbalık, sürekli kaygı, maç öncesi ve sonrası durumluk kaygı oyun ve yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmamıştır. Ayrıca sürekli kaygı, maç öncesi ve sonrası durumluk kaygıyla çok oyunculu video oyunu oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu bulgular doğrultusunda sonuçlar tartışılmış ve önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: video oyun, siber zorbalık, kaygı, video oyun oynama süresi.

ABSTRACT

THE EFFECT OF CYBERBULLYİNG ON VİCTİMS İN TWO DİFFERENT TYPES OF MULTİPLAYER VİDEO GAMES

Cem Altınışık
Master Thesis
Department of Psychology
Clinical Psychology Programme
Advisor: Prof. Dr. H. Nermin Çelen
Maltepe University Graduate School, February, 2021

The purpose of this study is to examine the relationship between anxiety that will cause psychological and behavioral problems in individuals' lives and cyberbullying in two different types of video games (first person tactical shooter and top view strategic battle arena). The research has been conducted over the internet with people playing multiplayer video games. The research sample living in Turkey and in the 12-28 age range who volunteered to participate in the research, consists of 129 people of all male participants. Personal Information Form, Cyber Bullying Scale, State and Trait Anxiety Scale were used to collect data in the study. The analysis of the data was done by SPSS package program and in order to examine the relationships, Pearson and Spearman correlation analysis, Independent Group T-test, Dependent Group T-test, Mann-Whitney U and Wilcoxon signed-rank tests were used. According to the results of the research; In multiplayer online video games, it has been observed that the anxiety levels of the players increase after the match is played, the cyberbullying behaviors they are exposed to are found to be related to the state and trait anxiety. After the match, the anxiety of the players is significantly higher in the group playing LoL compared to the group playing Valorant. Cyberbullying, trait anxiety, pre- and post-match state anxiety did not differ significantly from game and age groups. In addition, A significant relationship was not found between trait anxiety, pre- and post-match state anxiety and multiplayer video game playing time. In the light of these findings, the results were discussed and recommendations made.

Keywords: video games, cyberbullying, anxiety, video game playing time.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ iv
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR LİSTESİ ix
GÖRSELLER LİSTESİ x
KISALTMALAR xi
ÖZGEÇMİŞ xii
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
1.1. Ergenlik 1
1.1.1. Ergenlik ve kimlik. 1
1.1.2. Ergenlik ve arkadaşlık. 2
1.1.3. Ergenlik ve aile. 3
1.1.4. Ergenlerde duygu düzenleme ve saldırganlık. 3
1.2. Zorbalık ve Siber Zorbalık 5
1.3. Kaygı 6
1.3.1. Sürekli kaygı. 7
1.3.2. Durumluk kaygı. 7
1.3.3. Kaygı bozukluğu ve psikoterapi. 8
1.4. Kaygı, Bağımlılık ve Siber Zorbalık 9
1.5. Çok Oyunculu Video Oyunları ve Siber Zorbalık 10
1.6. Araştırmanın Amacı 16
1.7. Araştırmanın Önemi 16
1.8. Araştırmanın Varsayımları 18
1.9. Araştırmanın Sınırlılıkları 18
1.10. Tanımlar 19
BÖLÜM 2. YÖNTEM 20
2.1. Araştırma Modeli 20
2.2. Çalışma Grubu 20
2.3. Oyunların İçeriği 20
2.4. Veriler ve Toplanması 22
2.4.1. Kişisel Bilgi Formu. 22
2.4.2. Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği. 22
2.4.3. Siber Zorbalık Ölçeği. 23
2.5. Verilerin Analizi 23
BÖLÜM 3. BULGULAR VE YORUMLAR 25
3.1. Bulgular 25
3.2. Yorumlar 34
3.2.1. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki sürekli kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi? 35
3.2.2. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki durumluk kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi? ... 36

3.2.3. İki farklı oyun türüne (birinci şahıs taktiksel nişancı ve üstten görünümlü stratejik savaş arenası) göre çok oyunculu video oyununda maruz kalınan siber zorbalığın durumluk kaygı üzerindeki etkisi değişiyor mu? 38
3.2.4. İki farklı oyun türünde oyuncuların çok oyunculu video oyunu oynama süresi arttıkça sürekli ve durumluk kaygıları artıyor mu? 39
3.2.5. İki farklı türden çok oyunculu video oyununda oyuncuların maruz kaldıkları siber zorbalık, durumluk ve sürekli kaygıları yaş gruplarına (ergenlik ve beliren yetişkinlik) göre değişim gösteriyor mu? 40
BÖLÜM 4. SONUÇ 41
4.1. Özet 41
4.2. Yargı 41
4.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler 42
EK'LER 44
EK 1: Kişisel Bilgi Formu 44
EK 2: Siber Zorbalık Ölçeği 45
EK 3: Durumluk Kaygı Ölçeği 47
EK 4: Sürekli Kaygı Ölçeği 48
KAYNAKÇA 49

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı 25
Tablo 2. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Betimsel İstatistikleri ve Cronbach Alfa Değerleri 26
Tablo 3. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Kendi İçlerinde Sürekli ve Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Korelasyonu 27
Tablo 4. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Maç Sonrası Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Bağımsız Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması 28
Tablo 5. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Maç Öncesi ve Maç Sonrası Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Bağımlı Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması ... 28
Tablo 6. Katılımcıların Siber Zorbalık Rahatsız Etme ve Edilme Boyutlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Analiziyle Karşılaştırılması..... 29
Tablo 7. Katılımcıların Siber Zorbalık ve Durumluk Kaygı Puanları Arasındaki Korelasyonu 30
Tablo 8. Katılımcıların Maç Öncesi Sürekli Kaygı ve Durumluk Kaygı ve Maç Sonrası Durumluk Kaygı Puanlarıyla Günlük Çevrimiçi Video Oyunu Oynama Süreleri Arasındaki İlişki..... 31
Tablo 9. Katılımcıların Siber Zorbalık Toplam ve Alt Boyutlarının Sürekli Kaygı Düzeylerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular 31
Tablo 10. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Siber Zorbalık Ölçeklerinin ve Alt Boyutlarının Bağımsız Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması 32
Tablo 11. Katılımcıların Ölçek Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Bağımsız Gruplar T-Testi Analizi ile Karşılaştırılması 33

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. League of Legends Oyun İçi Görsel 21
Görsel 2. Valorant Oyun İçi Görsel 21

KISALTMALAR

N **:** Veri Sayısı

Ss **:** Standart Sapma

P **:** Anlamlılık Düzeyi

R **:** Korelasyon Katsayısı

T **:** t değeri

SPSS **: (**Statistic Packets For Social Sciences) Sosyal Araştırmalar İçin İstatistiksel Program Paketi

Z : Mann Whitney-U Testinden Elde Edilen Z değeri

LoL : League of Legends

SZÖ : Siber Zorbalık Ölçeği

SKÖ : Sürekli Kaygı Ölçeği

DKÖ : Durumluk Kaygı Ölçeği

ÖZGEÇMİŞ

Cem Altınışık

Psikoloji Anabilim Dalı

Eğitim

Derece	*Yıl*	*Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı*
Y.Ls.	2021	Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, Klinik Psikoloji Yüksek Lisansı
Ls.	2016	Başkent Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Psikoloji
Lise	2011	Polatlı Anadolu Lisesi

Mesleki Birlik/Dernek Üyelikleri

Yıl	*Kurum*
2020 -	Üye: Türk Psikologlar Derneği

Kışisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı : Ankara, 1993 Cinsiyet: E

Yabancı diller : İngilice (iyi)

E-posta : cemaltnsk93@gmail.com

BÖLÜM 1. GİRİŞ

1.1. Ergenlik

Ergenlik; biyolojik değişimlerden, akranlarla ve ebeveynlerle ilişkiler dahil olmak üzere sosyal ve psikolojik farklılaşmalara kadar pek çok hızlı değişikliğin yaşandığı bir süreçtir (Eccles ve Wigfield, 2000). Dünya Sağlık Örgütü'nde (2020) yer alan bilgilere göre ergenlik, 10-19 yaşları arasında yaşamın çocukluktan yetişkinliğe geçtiği evre olarak görülmektedir. Yaşanan bu hızlı değişimler ergenlerin nasıl hissettiklerini ve düşündüklerini etkilemektedir.

Türk Dil Kurumu (2020) ergenlik çağını cinsel organların fizyolojik gelişmesiyle başlayan, büluğa ermişlikle yetişkinlik arasındaki dönem olarak tanımlamaktadır. Ergenlik döneminin başlaması cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Büyümenin sıçraması kızlarda (9-11), erkeklere (11-13) göre 2 yıl önce başlamaktadır (Santrock, 2017a). Çocukluktan ergenliğe geçişle birlikte kimlik arayışı da başlamaktadır.

1.1.1. Ergenlik ve kimlik.

Bireyleşme olarak da bilinen kimlik oluşumu, ergenlik döneminde önemli ölçüde artan bir süreçtir. Temel amacı benlik duygusunun gelişmesidir. Bu çeşitli sosyal ortamlarda farklı roller deneyerek gerçekleştirilmektedir. Ergenler, kendilerini benzersiz kılan şeyleri öğrenme sürecini yaşamaktadırlar ve aynı zamanda uyum sağlama ihtiyaçları artmaktadır (Marcedal, 2019).

Erik Erikson beşinci gelişim evresinde, ergenlerin kimlik kazanmaya karşı kimlik karmaşası deneyimlediğini söylemektedir. Ergenler bu dönemde kendisine "Ben kimim?" sorusunu sormakta ve kim olduğuna karar vermektedir. Bu dönemde toplum ergenleri göreceli olarak sorumluluklarıyla baş başa bırakmakta ve farklı kimlikleri denemelerine ve kendilerine uygun olanı bulmalarına olanak sağlamaktadır. Eğer ergen kimlik krizini çözmede başarısız olursa, arkadaşları ve ailesinden kendisini izole edebilmekte ya da kendini tamamen akranların dünyasına adamakta ve topluluk içinde kimliklerini kaybedebilmektedir (akt. Santrock, 2017a)

James Marcia (1980) ergenlerin, 4 farklı kimlik statüsü içinde bulunduklarını belirtmektedir. Bunlar; başarılı, kararsız (askıya alınmış), erken bağlanmış ve kargaşalı

kimliktir. Başarılı kimlikte kimlik krizi yaşanmış ve bir kimliğe bağlanma gerçekleşmiştir. Bu gençler; başarı yönelimli, sosyal olarak uyumlu, yakın ilişkiler kurabilen ve ahlaki gelişimde daha ileri düzeyde ergenlerdir. Kararsız statüsündeki ergenler için ise kriz devam etmektedir, alternatifler arasında gidip gelme ve kararsızlık vardır. Bu ergenlerin özellikleriyse; yüksek kaygı, otoriteyle çatışma ve suçluluk duymadır. Bir kimliğe erken bağlanmış ergenlerse yetişkin kimliğiyle ilgili değerleri krizsiz biçimde kabul eden ve bir anlamda çocukluğu sürdürerek kendilerine durağan bir pozisyon sağlayan ergenlerdir. Bu ergenlerin otoriteyle çatışma yaşamayan, ebeveyne yakın, sosyal kabul ihtiyacı içinde olan, özerkliği düşük ergenler oldukları görülmüştür. Dağılmış kimlik statüsündeki ergenlerse bir kimliğe bağlanmak için çaba harcamayan ergenlerdir. Kriz yaşayabilir ya da yaşamayabilirler. Kimlik arama mücadelesinden geri çekilme, yakın ilişkiler kuramama ve bir ölçüde uyma davranışı bu ergenlerin özellikleri olarak görülmektedir.

1.1.2. Ergenlik ve arkadaşlık.

Çoğu ergen için akranları arasında popüler olmak öneme sahiptir. Harry Stack Sullivan'a (1953) göre erken ergenliğin başlamasıyla birlikte, ergenler çocukluğa göre daha az sayıda ve daha yakın olduğu arkadaşları tercih etmektedir (akt. Santrock, 2017a). Ergenlikte sosyal ihtiyaçların karşılanmasında arkadaşlar giderek daha önemli hâle gelmektedir, ebeveyn ve ergenlerin etkileşimi azalmaktadır (Eccles ve Wigfield, 2000). Collins ve Read'e (1990) göre bu ergen gelişiminin önemli bir parçasıdır ve bireyselleşme sürecinde ergenlerin kendi yetkinliklerini geliştirmesi için işlevselliğe sahiptir.

Eğer bir ergen yakın arkadaşlık geliştirmekte başarısız olursa, yalnızlık ve azalan öz-değer hissi yaşamaktadır. Arkadaşlık bu dönem için önemli bir gelişimsel avantaj olsa bile, bu her arkadaşlık için geçerli değildir ve arkadaşlığın kalitesi önemlidir. Zorlayıcı, çok çatışmalı ve düşük kaliteli arkadaşlıklar gelişimsel açıdan olumsuz olabilmektedir (Santrock, 2017a).

Ergenin arkadaşları sosyal açıdan başarılı, destekleyici, akademik başarı yönelimli oldukları zaman gelişimsel avantajlar ortaya çıkmaktadır (Cook, Deng ve Morgano, 2007). Arkadaş gruplarının içinde ergenler, gruba uyum sağlama konusunda baskı hissetmektedir. Cohen ve Prinstein'in (2006) çalışmasına göre kendi sosyal kimlikleri hakkında kararsız olan düşük öz-saygı ve yüksek sosyal kaygıya sahip ergenler,

daha büyük olasılıkla akranlarına uyum göstermeye çalışmaktadır. Okul ve aile yaşamındaki değişimler genelde ergenin hayatındaki belirsizliği artırmaktadır. Belirsizlik sosyal ilişkileri olumsuz etkilemektedir.

1.1.3. Ergenlik ve aile.

Çocukluktan yetişkinliğe geçiş sırasında ebeveyn ve ergen arasındaki ilişkiler iki tarafta da güvensizlik ve kararsızlık hissi yaratabilecek bazı değişikliklere uğramaktadır (Kreppner, 2000). Çocukların ergenliğe geçiş sürecinde ebeveynlerin başarılı izleme/kontrol davranışları önemlidir. İzleme; ergenlerin sosyal ortamda, aktivitelerinde, arkadaş ilişkilerinde ve eğitim konusundaki seçimlerinde onlara geri bildirim vermeyi, denetlemeyi ve bunların farkında olup onlarla konuşmayı içermektedir. Eğer ebeveyn ergene yüksek seviyede güven ve kabulü hissettirirse, olumlu ebeveynlik uygulamalarında bulunursa, ergenler paylaşımda bulunmaya daha açık olmaktadır. Ebeveynler çoğu ergenle, kendilerini hassas bir dengeleyici eylemin içinde bulmaktadır: Bağımsızlık, otonomluk ve kontrol için ergenlerin gereksinimlerini tartmaktadır (Santrock, 2017b).

Laursen ve Collins'in (2009) aktardığına göre ergen ve ebeveyn arasındaki çatışma genellikle erken ergenlik döneminde artmaya başlamaktadır. Lise yıllarında benzer şekilde devam etmekte ve ilerleyen yıllarda azalmaktadır. Madde kullanımı ve suç işleme gibi büyük problemlerden ziyade yatağını topla, odanı temiz tut, eve belli bir saatte gel, telefonda çok konuşma gibi çatışmaları içermektedir. Güvenli bağlanmaya sahip ergenler akranlarıyla daha olumlu ilişkilere sahip olmakta ve duygu düzenleme kapasiteleri geliştirmektedir.

1.1.4. Ergenlerde duygu düzenleme ve saldırganlık.

Gross (1998) duygu düzenlemeyi, bireylerin hangi duygulara, ne zaman sahip olduklarını ve bu duyguları nasıl deneyimledikleri ve ifade ettiklerini düzenleme süreci olarak tanımlamıştır. Duygu; davranışsal, fizyolojik ve deneyimsel olmak üzere üç ana yoldan deneyimlenmektedir. Bu sebeple duygu düzenleme, üç duygu sürecini değiştiren stratejileri ifade etmektedir. Duyguları tanımlama, deneyimleme, değiştirme ve ifade etme becerisine atıfta bulunan duygu düzenleme, bireylerin uyum davranışı ve işlevselliği için önemlidir (Bryant, 2015).

Thomas'ın (1994) belirttiğine göre duygu düzenleme, bir duygunun deneyimini ve ifadesini düzenlemeye dahil olan içsel ve dışsal süreçler olarak tanımlanmaktadır. Ergenlik dönemi, ergenleri duygu düzenlemeyle ilgili zorluklara karşı savunmasız bırakan bilişsel, duygusal ve sosyal ilişkilerde yeni değişikliklerle birlikte gelmektedir. Adrian ve arkadaşlarına (2019) göre akran zorbalığı gibi olumsuz arkadaş deneyimlerinin duygu düzenleme zorluğu riskini artırdığı görülmektedir (akt. Herd ve Kim-Spoon, 2021). Önceki gelişim dönemlerine kıyasla ergenlikte duygularda daha büyük dalgalanmalar yaşanmaktadır (Maciejewski ve ark. 2015).

Saldırganlık insanlarda tatminsizliğe ve strese karşı duygusal bir tepki olarak ortaya çıkmaktadır. İnsanların başa çıkması gereken veya başa çıkmaları gerektiğini düşündükleri durumlara yöneltilen mantıksız veya aşırı düşmanca davranışı ifade etmektedir. Daha zararsız düzeydeyse, otobüsü kaçırmak gibi hayal kırıklığı durumunda insanlar söylenme gibi basit geçici saldırgan davranışlarda da bulunabilirler. Bu tür saldırganlığı çoğu insan günlük yaşamlarında oldukça sık göstermektedir (Shuman, 2019).

Saldırgan davranışlar ortaokul ve liseye giden gençlerde yaygın olarak görülmektedir. Erken ergenlikteki çeşitli değişimlerle birlikte saldırgan davranış riski artmaktadır. Okul ve sosyal ilişkilerdeki değişim, duygu düzenleme zorluğu ve ebeveynlerle çatışmadaki artışlar, ergenler için kişisel sıkıntıları artıran ve öfke davranışını ortaya çıkaran unsurlardandır (Marcus, 2007).

Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears'a (1939) göre diğerlerini incitmeyi amaçlayan saldırgan davranma eğilimi, kişinin isteklerine ulaşamadığı engellenme sonrasında ortaya çıkmaktadır (akt. Kaynak, Kan ve Kurtulmuş, 2016). Berkowitz (1989), Dollard'ın Engellenme-Saldırganlık hipotezini geliştirmiş ve engellenmenin kişilerde öfkeye neden olacağını ve sonrasında öfkeninse saldırganlığa dönüşebileceğini belirtmiştir.

Ailesiyle güvenli bağlanmaya sahip ergenler, güvensiz bağlananlara göre daha az olasılıkla duygusal zorluklar yaşamakta, madde kullanımı ve suç davranışında bulunmaktadır. (Santrock, 2017a). Riskli davranışların yaygınlığı lise sonuna doğru azalmaktadır (Marcus, 2007).

1.2. Zorbalık ve Siber Zorbalık

Zorbalık; zorba, kurban ve zorba-kurban olmak üzere üç kısımdan oluşmaktadır (Veenstra ve ark., 2005). Geleneksel zorbalık bir kişi ya da grup tarafından bir başkasına zaman içinde tekrarlı ve kasıtlı olarak zarar verilen saldırgan davranış olarak tanımlanmaktadır. Bununla ilişkili olarak kişilerde psikolojik ve sosyal olumsuz sonuçlar meydana gelmektedir (Nansel ve ark., 2001). Vurmak gibi fiziksel şiddet içeren eylemlerin yanı sıra tehdit ve alay etme gibi sözsel şiddeti de içermektedir (Hawker ve Boulton, 2000). Zorbalık en yoğun olarak okullarda, özellikle ortaokul sonlarında ve lise başlangıcında yapılmaktadır (Eslea ve Rees, 2001).

Gün geçtikçe teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, çoğu insanın evinde bilgisayar bulunmaktadır. İnsanların internete ulaşımları yaygın hâle gelmiştir. Başta gençler olmak üzere internet her yaş aralığındaki insanın günlük yaşamının önemli bir parçası olmuştur. Lenhart ve arkadaşlarının (2015a) Amerika'da yaptığı bir araştırmaya göre neredeyse her genç (13-17) günlük olarak internet kullanmaktadır. İnternet kullanımının bilgilere hızlı ulaşma, başkalarıyla pratik bir şekilde iletişim kurmak gibi çeşitli yararları olsa bile bazı olumsuz tarafları da vardır. Bunlardan biriyse internetin geniş kullanımıyla iyice artan ve önemli bir sosyal probleme dönüşen siber zorbalık olmuştur (Mishna ve ark., 2016).

Siber zorbalık, teknoloji kullanımı aracılığıyla zorbalık yapmak olarak tanımlanmaktadır (Byrne, Dooley, Fitzgerald ve Dolphin, 2016). Geleneksel zorbalıktan farklı olarak internetin sağladığı bazı etkenler siber zorbalığın şiddetini artırmaktadır: Ulaşılabilirlik, suçu işleyenin anonimliği, bilgilerin yayılması ve bilginin silinemezliği (Chang ve ark., 2015). Bununla birlikte elektronik ortama özgü bilgisayar bilgisi, oyunlarda kişinin seviyesi gibi etkenler de siber zorbalığın tanımını değiştirmektedir (Ballard ve Welch, 2015).

Sticca ve Perren (2013), suçu işleyenin anonim olduğu siber zorbalığın, yapanın bilindiği geleneksel zorbalığa göre öğrencilerin çok çaresiz hissettikleri daha kötü bir etkiye sahip olduğunu belirtmişlerdir. Siber zorbalık çevrimiçi ortamlarda ergenlerin %20 ila %40'ını etkilemektedir. Yüksek öz-saygı ve sosyal yeterlilik gibi özellikler kişilerin siber mağduriyet riskine karşı koruyucu olmaktadır (Allison, Luo ve Bussey, 2020).

1.3. Kaygı

Kaygı; öznel bir korku, endişe ve gerginlik hâlidir. Stresli ve tehdit edici bir durum karşısında kaygı normal ve anlaşılır tepki olarak görülmektedir. Sebep olmaksızın ortaya çıktığında veya aşırı olduğunda; iş, okul ve ilişkiler gibi günlük aktivitelere müdahale etmeye başladığında kaygı patolojik olabilmektedir. Fakat normal kaygı yararlıdır ve normal hayatın parçasıdır, çünkü uyaran sağlayarak fiziksel ve zihinsel performansı iyileştirmektedir. Kaygı bozukluklarıysa geçici endişeden daha fazlasını içermektedir; bu bozukluğu olan kişi için kaygının geçmediği ve daha da kötüleşebileceği anlamına gelmektedir (Bradley, 2016; Hartmann, 2019).

Kaygı hem fizyolojik hem de psikolojik reaksiyonları birleştiren belirli durumlara yanıt olarak ortaya çıkan bir huzursuzluk hissidir. Çoğunlukla yakın tehlike karşısında tetiklenmektedir ve bir organizmanın potansiyel tehdide karşı yanıt olarak harekete geçirdiği bilişsel ve davranışsal hazırlık durumunu yansıtmaktadır. Belirsiz bir sonucu olan olay hakkındaki huzursuzluk, gerginlik ve endişe hissine, fizyolojik olarak genellikle titreme, terleme, baş dönmesi ve hızlı kalp atışı gibi belirtiler eşlik etmektedir (Bradley, 2016). Türk Dil Kurumu'na (2020) göreyse kaygı; üzüntü, endişe duyulan düşünce, gam, tasa ve genellikle kötü bir şey olacakmış düşüncesiyle ortaya çıkan ve sebebi bilinmeyen gerginlik duygusu olarak tanımlanmaktadır.

Korku anlık tehlikeye karşı bir tepkiyken, kaygı gelecekteki tehdit, beklenen bir problemle ilgili endişe duymadır. Hem kaygı hem de korku sempatik sinir sisteminin aktif olmasına neden olmaktadır. Kaygı orta düzeyde uyarılmaya, korkuysa yüksek düzeyde uyarılmaya yol açmaktadır. Gelecekteki tehditleri fark etmemize ve plan yapmamıza yardımcı olduğu için kaygı uyum sağlayıcı işlev görmektedir (Kring, Johnson, Davidson ve Neale, 2019).

Freud'a göre kaygı, tehlike beklentisiyle alakalı olduğu için insanlarda libidonun bastırılmasına yol açmaktadır. Freud korkudan farklı olarak, kaygının belirsizliğinin öne çıktığını ve nesnesinin olmadığını belirtmiştir. Kaygı, egonun tehdit altında olduğu durumlar karşısında savunma olarak ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda Hendrickx'in (2017) belirttiğine göre Freud, kaygıyı fizyolojik sebeplerle ilişkili duygulanım olduğunu söylemektedir. Lacan'a göreyse kaygı kişiyi yanıltmayacak tek duygulanım olarak belirtilmiştir (akt. Hekimoğlu ve Bilik, 2020).

1.3.1. Sürekli kaygı.

Spielberger (1970) tarafından geçici durumu gösteren durumluk ve kişilik eğilimini ifade eden sürekli kaygı olmak üzere iki farklı kaygı kavramı tanımlanmıştır. Sürekli kaygı kişilikle ilişkili sabit bir özelliği temsil etmektedir. Belirli bir durum olmaksızın karşılaşılanların sürekli biçimde tehdit edici olarak algılanmasıdır (Spielberger, 1970). Yaygın endişe içeren duygu nöbetlerinden farklıdır ve doğası gereği içsel bir fenomeni ifade etmektedir. Uzun süreye sahiptir ve durumluk kaygıya kıyasla kişilik eğilimi olarak tanımlanmaktadır (Teachman, 2006).

Kişilerin sürekli kaygı seviyelerini incelemenin çeşitli yolları vardır. Sürekli kaygı; sosyal değerlendirme, fiziksel tehlike, belirsizlik ve günlük rutinlerdeki kaygı yaşamaya yatkınlığın analiz edilmesiyle değerlendirilmektedir. Bu analiz endişe içeren durumlardaki tepkilerin sayısını, yoğunluğunu ve süresini, ortaya çıkan korku seviyesi gibi unsurları içermektedir (Endler ve Kocovski, 2001).

Sürekli kaygı doğrudan davranışta ortaya çıkmamaktadır, ancak bir kişinin zaman içinde durum temelli kaygıyı ne sıklıkla deneyimlendiğinden çıkarılabilmektedir (Reiss, 1997). Bireysel farklılıklar önemlidir ve her birey durum temelli kaygısını kendine özgün biçimde ifade etmektedir. Aynı kişinin duruma özgü kaygı tepkileri farklılaşabilmektedir. Bir kişi her zaman aynı kaygı düzeyinde davranmasa bile, yine de endişeli bir kişinin çoğu durumda kaygı semptomları yaşamasında belirli bir tutarlılık olduğu görülmektedir (Endler ve Kocovski, 2001).

1.3.2. Durumluk kaygı.

Durumluk kaygı, sürekli kaygıya göre daha kısa sürmektedir. Belirli bir tehdide yanıt olarak ortaya çıktığında ve tehdit zayıfladıkça kaybolduğunda, bu durum kaygısı olarak kabul edilmektedir (Reiss, 1997). Endişe, sinirlilik ve artmış kalp hızı ve solunum gibi fizyolojik ve psikolojik durumlardan oluşan geçici bir duygusal durumu içermektedir. Bu kaygı durumunu herkes yaşamaktadır, fakat bireyler arasında sıklığı, süresi ve şiddeti değişim göstermektedir (Spielberger, 1970).

Durumluk kaygı gözlemlenebilir davranışlar, semptomlar ve fizyolojik olaylar açısından sınıflanmaktadır (Reiss, 1997). Bu kaygı türü, bireyin belirli kaygı veren durumlarla etkileşiminde, tepkilerini artıran hoş olmayan duygu olarak görülmektedir. Bireyler kişiye yönelik duygu odaklı, göreve yönelik problem odaklı veya her ikisini de

içeren başa çıkma stratejilerini kullanarak durumluk kaygılarının üstesinden gelmeye çalışabilmektedir. Kişinin kullandığı strateji, stres altında nasıl davranacağını belirlemektedir. Durumluk kaygının bireyin özgül başa çıkma stratejileriyle tahmin edilebileceği öne sürülmektedir (Endler, Kantor ve Parker, 1994).

Kul, Demir ve Katmer'in (2020) araştırmasına göre Covid-19 salgını döneminde hobilerine vakit ayırmayanların durumluk kaygılarının ayıranlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. 18-20 yaş arasındaki bireylerin, 21-64 yaş arasındaki bireylere göre durumluk kaygılarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Lisans mezunlarının durumluk kaygısının lisansüstü mezunu olanlara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca 0-2500 TL arasında geliri olanların durumluk kaygı düzeylerinin, 2501 TL ve üstü geliri olanlara göre daha yüksek olduğu gözlenmektedir. 12-18 yaş aralığındaki ergenlerle yapılan başka bir araştırmaya göreyse, pandemi sırasında okulların kapatılması ve bu süreci evde karantinada geçirmek kaygıya ve yalnızlığa neden olmaktadır (Ş. Kılınçel, Kılınçel, Muratdağı, Aydın ve Usta, 2020).

1.3.3. Kaygı bozukluğu ve psikoterapi.

Psikoterapi, kaygı için kullanılan en yaygın tedavi yoludur. En etkili sonuçlara sahip başta Bilişsel Davranışçı Terapi olmak üzere, stres yönetimi ve destekleyici terapi en çok tercih edilen yöntemler arasında görülmektedir (Mohlman, 2013). Kaygıyı azaltmak için kişilerde yetersiz başa çıkma becerilerinin psikoterapide ele alınabileceği ve böylece kaygının azaltılabileceği gösterilmektedir (Vink, Aartsen ve Schoevers, 2008). Farkındalık temelli tekniklerin de önemli etkililiğe sahip olduğu görülmektedir (Sorrell, 2015).

Kaygı bozukluğu tedavisinde Bilişsel Davranışçı Terapi tekniklerinin tedaviden sonra yapılan izleme çalışmalarında da etkililiğinin sürdüğü ortaya koyulmaktadır (Kring, Johnson, Davidson ve Neale, 2019). Kaygı bozukluklarının tedavisinde maruz bırakma tekniği yaygın olarak kullanılmaktadır ve danışanların büyük bölümünde etkili olduğu görülmektedir. Danışan üzerinde maruz bırakmanın etkisi nasıl yapıldığına göre değişim göstermektedir. Korkulan nesnenin mümkün olduğu kadar çok özelliğini içermesi ve farklı ortamlarda yapılması danışanlardaki etkililiğini artırmaktadır (Bouton ve Waddell, 2007).

Kaygı bozuklukları, zihinsel bozukluklar arasında en yüksek yaygınlık oranına sahiptir (Kessler, Chiu, Demler ve Walter, 2005). Kaygı bozukluklarının tümü, insanların yaşam doyumunu ve iyi oluşunu içeren yaşam kalitesinde önemli düzeyde düşmeye neden olmaktadır. Kaygı bozukluğu olanların sağlık, sosyal ilişkiler, iş, ev ve aile yaşamı gibi yaşam koşullarına ilişkin öznel görüşlerinin, kaygı bozukluğu olmayanlara göre anlamlı düzeyde düşük olduğu görülmektedir (Olatunji, Cisler ve Tolin, 2007).

Herhangi bir kaygı bozukluğuna sahip kişilerin yarısından fazlası başka bir kaygı bozukluğunun tanı kriterlerini yaşamlarının bir döneminde karşılamaktadırlar (Brown, Campbell, Lehman, Grisham ve Mancill, 2001). Ayrıca kaygı bozuklukları, yüksek oranda diğer bozuklarla birlikte görülmektedir. Bu tanıyı alan kişilerin dörtte üçü, en az bir diğer psikolojik bozukluğun tanı ölçütlerini karşılamaktadır (Kessler ve ark., 1997).

Bazı araştırmalarda kaygı bozukluğu yaygınlığının cinsiyete göre de farklılaşma gösterdiği ortaya koyulmuştur. Kadınların erkeklere göre kaygı bozukluğu tanısı alma olasılığının en az iki kat fazla olduğu gösterilmektedir (Bijl, de Graaf, Ravelli, Smit ve Vollebergh, 2002). Bu farklılığın nedenleri arasında çeşitli görüşler öne sürülmektedir. Örneğin kadınların erkeklere kıyasla belirtilerini daha yüksek olasılıkla rapor etme nedenleri arasında yetiştirilme şekilleri ve sosyal faktörlerin etkisinin olabileceği belirtilmiştir (Kring, Johnson, Davidson ve Neale, 2019). Ayrıca cinsiyetler arasındaki yaşam koşullarının da kaygı bozukluğu tanısı sayısının farklılığı üzerinde etkisinin olabileceği görülmektedir. Kadınlar çocukluk ya da yetişkinlik döneminde erkeklere göre cinsel tacize daha çok uğramaktadır (Tolin ve Foa, 2006).

1.4. Kaygı, Bağımlılık ve Siber Zorbalık

Kaygı ve internet bağımlılığı arasında ilişki olduğu araştırılmalarla gösterilmektedir. 300 üniversite öğrencisiyle Türkiye'de yapılan bir araştırmaya göre, internet bağımlılığının kaygı, stres ve depresyon üzerinde doğrudan etkisi vardır (Akın ve İskender, 2011). Ayrıca kaygı seviyesi yükseldikçe internet bağımlılığı davranışları da artmaktadır (Stavropoulos ve ark., 2017).

Benzer şekilde kaygı oyun bağımlılığıyla da ilişkilidir. İki yıl süren boylamsal çalışmanın sonucunda uzun süre video oyunu oynamanın; sosyal yeterlilik, depresyon, kaygı, duygu düzenleme güçlüğü ve düşük okul performansıyla ilişkili olduğu ortaya koyulmuştur (Gentile ve ark., 2011). Mehroof ve Griffiths'in (2010) araştırmasına göre,

sürekli ve durumluk kaygının çok oyunculu video oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu ve çok oyunculu video oyun bağımlılığıyla öz-kontrol arasında negatif ilişki olduğu bulunmuştur.

Siber zorbalık mağduriyeti kişilerin kaygı seviyelerini artırmaktadır. Martínez-Monteagudo ve arkadaşlarının (2020) çalışmasına göre siber zorbalık mağduru olan üniversite öğrencilerinin yüksek seviyede kaygı gösterdiği bulunmuştur. Özellikle sürekli kaygının siber zorbalık mağdurlarında daha yüksek olduğu görülmektedir (Jenaro, Flores ve Frias, 2017). Thomas'ın (2006) belirttiğine göre üniversite öğrencilerinin yanı sıra 13-18 yaş aralığındaki ergenlerde de siber zorbalık mağdurluğuyla yüksek kaygı arasında ilişki bulunmuştur. Düşük öz-şefkate sahip siber zorbalık mağduru ergenlerin, yüksek olanlara göre kaygı, depresyon ve umutsuzluk deneyimleme ihtimallerinin daha yüksek olduğu görülmektedir (Chu, Fan, Liu ve Zhou, 2018).

Siber zorbalığın kaygı üzerindeki etkisinin geleneksel zorbalıktan fazla olduğu görülmektedir. Campbell, Spears, Slee, Butler ve Kift (2007) yaptığı araştırmada, geleneksel zorbalığa göre siber zorbalık mağdurlarının daha fazla sosyal sorunlar ve yüksek kaygı gösterdiklerini bulmuştur. Çok oyunculu video oyunu oynayan siber zorbalık mağdurlarının da kaygılarının yükseldiği görülmektedir (Fryling ve ark., 2015).

559 öğrenciyle 3 yıllık zaman diliminde yapılan boylamsal bir çalışmanın sonuçları doğrultusunda, siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin kaygısının arttığı ve kaygının ilerleyen zamanlarda da kurbanlar üzerindeki etkisini gösterdiği bulunmuştur. Ayrıca ergenlerde var olan mevcut kaygının da siber mağduriyetin yaşanmasında etkisi vardır. Kaygı ve siber zorbalık arasında karşılıklı bir ilişkinin olduğu görülmektedir (Rose ve Tynes, 2015). 1707 ergenle yapılan başka bir araştırmada, siber zorbalık mağdurlarının yüksek seviyede kaygı semptomları gösterdikleri bulunmuştur. Aileden ve öğretmenlerden algılanan sosyal desteğin kaygı semptomlarını azalttığı ve aileden yüksek sosyal desteği olan siber zorbalık kurbanlarında daha yüksek seviyede iyi oluş hâli olduğu görülmektedir (Hellfeldt, Lopez-Romero ve Andershed, 2019).

1.5. Çok Oyunculu Video Oyunları ve Siber Zorbalık

Video oyunları interaktif bir deneyimdir. Bireysel ve çok oyunculu olarak oynanabilmektedir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (çok sayıda oyuncunun aynı anda birbirleriyle etkileşimde bulunabildikleri oyunlara verilen ad) başkalarıyla işbirlikçi

(oyuncuların bir görevi tamamlamak için yardımlaşarak ortaklaşa hareket ettikleri oyunlara verilen ad), rekabetçi (oyuncuların bir görevi yapmak için birbirlerine karşı olarak hareket ettikleri oyunlara verilen ad) veya her ikisini de kapsayacak şekilde ayrılmaktadır. Dijital oyun, kişisel bilgisayarın yanı sıra PlayStation, Xbox, Nintendo, mobil cihazlar ve benzeri cihazlarda çevrimiçi (internet bağlantısı gerektiren) ve çevrimdışı (internet bağlantısı gerektirmeyen) olarak oynanmaktadır (McInroy ve Mishna, 2017). Strateji, simülasyon, rol yapma, fantezi, aksiyon dâhil olmak üzere çok sayıda oyun türü vardır, bazı oyunlar birden fazla türü kapsamaktadır (Boyle ve ark., 2016).

Yapılan araştırmalara göre video oyunu oynamanın çeşitli olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. Olumlu olarak oyun oynamak olumlu sosyal davranış; kendi kendini izleme; sosyal işbirliği ve yardım; motivasyon; azim ve psikolojik sağlamlık; problem çözme ve hafızada tutma becerisi; pozitif duygu hâli; gelişmiş dikkat ve işleme becerisi; görsel ve mekânsal becerileri geliştirmektedir (Boyle ve ark., 2016; Brooks, Chester, Smeeton ve Spencer, 2016). Lenhart, Smith, Anderson, Duggan ve Perrin'e (2015b) göre gençlerin yarısından fazlası (%52) arkadaşlarıyla birlikte hem çevrimiçi (%54) hem de çevrimdışı (%89) oyun oynamaktadır. Oyunlar erkek çocuklar için arkadaşlık geliştirme ve sürdürme konusunda öneme sahiptir. Hong Kong'ta 5. ve 6. sınıfa giden 626 öğrenciyle yapılan çalışmanın sonuçlarına göre, çevrimiçi video oyun ortamında siber zorbalık bulunmasına rağmen, çocukların sosyalliklerine dair olumlu gelişmelerin bulunduğu ve bu oyunlara katılımla birlikte arkadaşlıkların geliştiği görülmüştür (Leung ve McBride-Chang, 2013).

Bunların yanı sıra uzun süre oyun oynamak, özellikle ergenlerde fiziksel sağlık problemleri (kas ağrısı, beslenme ve uyku düzeni), psikolojik ve duygusal problemler (düşük öz-saygı, dikkat problemleri, sosyal kaygı) ve düşük okul başarısı gibi olumsuz etkilere de neden olabilmektedir (Chang ve ark., 2015; Fryling, Cotler, Rivituso, Methews ve Pratico, 2015). 11-15 yaşlarındaki 4404 katılımcıyla yapılan bir araştırmaya göre, erkek çocuklarda uzun süre oyun oynamakla zorbalık yapma ve zorbalık kurbanı olma arasında ilişki bulunmuştur. Kız çocuklarındaysa yüksek seviyede oyun oynamakla düşük yaşam memnuniyeti arasında ilişki vardır (Brooks ve ark., 2016). Ayrıca oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının bir tipi ve önemli bir sosyal problemdir (Young, 2009).

Fryling ve arkadaşlarının (2015) araştırmasına göre oyun platformlarında yapılan zorbalığın hem zorbalığı yapanlar hem de kurbanlar üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğu görülmüştür. Genellikle siber zorbalık küçük yaştakilere yapılmaktadır. Siber zorbalık mağdurlarda yalnızlığa, kaygıya, umutsuzluğa, azalmış öz-saygı ve öz-değere, okul devamsızlığının artmasına ve okuldaki başarısının azalmasına neden olabilmektedir (Hinduja ve Patchin, 2010).

Oyuncular, işbirlikçi veya rekabetçi video oyunu oynarken sesli ve yazılı iletişim kullanmaktadır. Bu iletişim de başkalarını hor gören ve alaycı konuşmayı içerebilmektedir (Lenhart ve ark., 2015b). Çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda, kasıtlı olarak diğer oyuncuları kışkırtma ve kızdırma (*trash-talk*) ve başkalarını rahatsız etme ve bundan keyif almak (*trolleme*) için yapılan davranışlar da mevcuttur (Nakamura, 2012). Bu davranışlar çoğunlukla rakip oyunculara yapılmaktadır. Bununla birlikte, eğer bir oyuncu bir takım arkadaşının düşük performans gösterdiğini hissederse, sözel agresif davranışlar takım arkadaşlarına karşı da ortaya çıkmaktadır (Cote, 2017).

Ballard ve Welch'in (2015) bulgusuna göre rakipleri öldürerek, görev tamamlayarak ve benzeri şekilde artırılan oyundaki seviye, oyunlardaki zorbalığın en büyük sebeplerinden birisi olarak gösterilmektedir. Oyuncuların oyunlardaki yetersizlikleri, diğerlerinin saldırgan davranışlarını tetiklemekte ve yeni oyuncuları zorbalığa karşı açık hâle getirmektedir (Przybylski, Deci, Rigby ve Ryan, 2014). Bir diğer bulguya göreyse oyunlardaki siber zorbalığın nedeni olarak anonimlik, zorbalığı yapanların mağdurlar üzerindeki gerçek yaşam etkilerini düşünememesi ve ceza alma korkusunun olmaması gösterilmiştir (Cotler, Fryling ve Rivituso, 2017).

Video oyunlarda çevrimiçi ortamdaki siber zorbalık davranışlarının gerçek hayatta da etkileri vardır. Çünkü siber zorbalık davranışı çevrimiçi ortamdan fiziksel ortama geçiş yapabilmektedir. Video oyunlarında sıklıkla siber zorbalığa uğrayan erkek mağdurların günlük yaşamlarında yüksek oranda gözlenebilir saldırgan davranış gösterdikleri görülmüştür (Yang, 2013). Video oyun şirketleri de çok oyunculu oyunlardaki olumsuz davranışları azaltmak adına müdahale stratejileri oluşturmuşlardır. Örneğin Ubisoft, sohbet sırasında hakaret ettiği tespit edilen oyuncular için yarım saatlik uzaklaştırma uygulamaktadır (Ubisoft, 2018). Blizzard Entertainment, hakaret içeren

sohbeti engellemek adına kendi kendine öğrenen yapay zekâ sistemi geliştirmiştir (Blizzard, 2019).

Önceki araştırmaların gösterdiğine göre, oyun şirketlerinin oyunlardaki zorbalığa karşı tepki vermelerinin mağdur sayılarında önemli bir etkiye sahip olduğu, tepki vermekte pasif kalan oyun şirketlerininse oyuncuların yaptıkları olumsuz davranışların kabul edilebilir mesajını verdikleri görülmüştür. Aynı zamanda şirketlerin bunu onaylamadıklarını belirtmeleri yeterli değildir. Olumsuz davranışların azalması için süreci uyarı ve cezalarla takip etmeleri gerekmektedir (Fox ve Tang, 2017).

Oyun şirketlerinin yanı sıra geniş kitlelere sahip oyun topluluğundan bireyler de oyunlardaki zorbalığı anlamak ve farkındalık yaratmak konusunda büyük rol oynamaktadır (Burt, 1999). Ünlü profesyonel oyuncular, canlı yayıncılar ve diğer büyük kitleye hitap eden bireylerin hepsinin tutumları oyun topluluğundaki normatif inançları etkilemektedir. Bu kişiler aktif olarak diğer oyuncularla iletişim hâlindeyken kaba konuşma ve hakaret etme gibi davranışlarda bulunurlarsa, kendilerini takip eden seyircilerin bu davranışların normal ve kabul edilebilir olduğuna dair inançlarını pekiştirmektedirler. Bu sebeple geniş kitlelere hitap eden bireylerin canlı yayın yaparken oyunlardaki davranışlarını dikkatlice düşünmesi gerekmektedir. Diğer yandan YouTube ve canlı yayın platformlarının popülerliği göz önüne alındığında, bu kanallardaki bireylerin olumsuz davranışlara karşı tepki göstermesi ve sergilemesi, oyun platformlarındaki zorbalığa karşı etkili bir müdahale strateji olarak kullanılabilmektedir (Hilvert-Bruce ve Neill, 2019).

Araştırmalara göre çok oyunculu video oyunlarında siber zorbalığa maruz kalma ve depresyon arasında ilişki olduğu görülmüştür. 12-70 yaş arasındaki 1033 kişiyle yapılan bir çalışmada kadın katılımcılar, siber zorbalığa maruz kaldıktan sonra erkek katılımcılara göre daha fazla depresyon seviyesi göstermektedir (Fryling ve ark., 2015). 13-18 yaş aralığındaki 1,278 öğrenciyle Çin'de yapılan bir çalışmaya göre, şiddet içeren video oyunlarında maruz kalınan siber zorbalığın, insanların depresyonu üzerinde etkiye sahip olduğu görülmüştür ve hâlihazırda depresif semptomları olanlarda siber zorbalık, olmayanlara göre daha fazla olumsuz etkiye sahip olmaktadır (Dehue, Bolman ve Völlink, 2008).

Oyun platformlarında oluşturulan kültür, agresif davranışı normalleştirmekte ve bazı agresif davranışların yapılmasını teşvik etmektedir (McInroy ve Mishna, 2017). Aynı zamanda oyuncular, olumsuz sözel iletişimi araştırmalar tam tersini göstermesine rağmen zararsız ve oyunculuk deneyiminin bir parçası olarak görmekte ve bunu yapmaya haklarının olduğunu düşünmektedir (Nakamura, 2012). Sosyal medya platformlarından farklı olarak, video oyunlarında küfür, hakaret gibi davranışların bu platformlarda daha çok normalleştirilmesi, saldırganlığın sürdürülmesine neden olmaktadır (Williams ve Guerrra, 2007).

Qing, Cross ve Smith'in (2012) belirttiğine göre çevrimiçi oyunlarda siber zorbalığa maruz kalanlar, en çok küfür ve hakaretle (%64) karşılaşmaktadır. Bunun yanı sıra alay etmek için isim takma (%44), başkasının kişiyi simgeleyen resim veya simgesine karşı şiddet (%16), tehdit (%12), söylenti yayma (%4) ve sosyal dışlama (%2) da çevrimiçi video oyunlarında görülen diğer siber zorbalık davranışlarına örnek verilebilmektedir (akt. Qing, 2015).

Olumsuz davranışlar normalleştirildiği için oyuncular yaşadıkları saldırganlık deneyimlerini zorbalık olarak düşünmezler, ama yine de bu mağdurların kötü hissetmelerine ve oyunu kapatmalarına neden olmaktadır. Çünkü gelen mesajlar sözel agresif davranışları içermektedir (Mishna ve ark., 2016). Başka bir çalışmaya göreyse katılımcıların yarısı siber zorbalık durumlarında oyunu kapatmakta ve %65'e yakın önemli bir kısmı çevrimiçi oyun dünyasında siber zorbalığın ciddi bir problem olduğunu düşünmektedir (Fryling ve ark., 2015).

İstenmeyen zarar verici konuşmalara nasıl tepki verileceğini bilmek zor olabilmektedir. Sözel agresif etkileşime karşı olumsuz tepki gösteren oyuncular genelde olaya fazla tepki gösteren, olayı fazla ciddiye alan veya kırılgan birisi olarak etiketlenebilmektedir. Bundan mağdur olan oyunculara genelde söylenen, zorbalığı yapan kişinin sadece trollediği yönünde olmaktadır. Genelde mağdurlara bu kişilere tepki göstererek onları beslememeleri için çatışmaya girmemeleri söylenmekte, çünkü bunun onları cesaretlendireceği düşünülmektedir (Nakamura, 2012). Zorbaları görmezden gelmek yüz yüze bağlamlarda tavsiye edilen bir strateji olsa da (Kids Health, 2018) çevrimiçi ortamlarda istenmeyen davranışların sürdürülmesine katkıda bulunabilmektedir.

Çevrimiçi ortamda duygular, vücut dili ve yüz ifadeleri görünmemektedir. Mağdur olan kişi görmezden geliyorsa, zorbalığı yapan yaptığı olası hasarı algılayacak herhangi bir ipucu alamamakta ve bu sebeple yapan kişiler suçluluk duymayabilmektedir (Suler, 2004). Bu sebeple internet ortamında hakaret, alay gibi olumsuz söylemlere karşı yapılan görmezden gelme davranışı etkisiz olabilmekte (Kowalski ve ark., 2014) ve istemeden de olsa video oyunlarındaki zarar verici konuşmaları normalleştirmektedir.

İnternet ve bilgisayar kullanımının cinsiyet açısından da farklılıkları vardır. Kadınlar daha çok sosyal medya kullanıyorken, erkeklerse kadınlara göre daha çok video oyunları oynamaktadır (Lenhart ve ark., 2015a). 1060 katılımcıyla yapılan bir araştırmaya göre, 13-17 yaşındaki (%91) her erkek çocuğu oyun konsolu sahibi veya oyun konsoluna erişimi olduğu görülmüştür. Kızlardaysa bu oran (%70) daha düşüktür. Günümüzde mobil cihazlar da oyun için kullanılmaktadır. Mobil cihazlarda çoğu erkek (%84) çocuğu çevrimiçi oyun oynuyorken, kızlarsa bu cihazlarda daha az (%59) oyun oynamaktadır (Lenhart ve ark., 2015a). Erkeklerin büyük çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda kızlardan daha çok siber zorbalık yaptığı bulunmuştur (Ballard ve Welch, 2015). McLean ve Griffiths'in (2018) bulgusuna göre kadın oyuncuların video oyunlarında sosyal destek olmamasından dolayı kaygı ve yalnızlık deneyimledikleri görülmektedir.

Kadınlar video oyunlarında genellikle öteki olarak algılanmakta ve bir dış grup üyesi gibi rahatsız edici davranışın hedefi hâline gelmektedir. Erkek ve kadın 2849 internet kullanıcısıyla yapılan bir çalışmada, sosyal medya gibi diğer çevrimiçi platformlara kıyasla kadınlara en insafsız olarak video oyunlarında davranıldığı görülmüştür (Fox ve Tang, 2014).

Erkekler diğer oyuncular tarafından utandırılma ve hakaret edilme gibi olumsuz davranışlara maruz kalsa da kadınlar rahatsızlık veren tekrarlı takip ve cinsel taciz gibi daha şiddetli olumsuz davranışları deneyimlemektedir (Pew Research Center, 2014). 245 katılımcıyla yapılan, oyun oynarken aralarındaki etkileşimlere bakmak için seslerinin kaydedildiği deneysel bir araştırmaya göre, kadınların yaşadıkları olumsuz etkileşimlerin erkeklerden üç kat daha fazla olduğu bulunmuştur (Kuznekoff ve Rose, 2013). Aynı zamanda etnik kimliği belli olan oyuncuların (Gray, 2014) yanı sıra homoseksüel, biseksüel ve transseksüel oyuncuların da çok oyunculu video oyunlarında kaba konuşmaların hedefi olduğu görülmüştür (Ballard ve Welch, 2015).

1.6. Araştırmanın Amacı

Günümüzde video oyunlarında zorbalığın ve siber zorbalığın gittikçe artmasıyla birlikte araştırılması önemli bir hâle gelmiştir. Siber zorbalık konusunda araştırmalar çokça olsa bile, siber zorbalığın video oyunlarındaki etkileri konusunda araştırma sayısı çok daha az durumdadır. Ancak birçok genç video oyunları oynamakta ve oyunları sırasında başkaları tarafından yapılan siber zorbalıktan olumsuz olarak etkilenmektedir. Araştırma literatüründe gösterildiğine göre insanların oyunlarda yaşadıkları siber zorbalık, onların kaygı düzeyini artırmaktadır (Fryling ve ark., 2015).

Bu nedenle araştırmanın amacı, kişilerin hayatlarında psikolojik ve davranışsal problemlere neden olacak kaygıyla, iki farklı türden video oyunundaki siber zorbalık arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda cevaplandırılmaya çalışılan sorular şunlardır:

1. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki sürekli kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi?

2. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki durumluk kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi?

3. İki farklı oyun türüne (birinci şahıs taktiksel nişancı ve üstten görünümlü stratejik savaş arenası) göre çok oyunculu video oyununda maruz kalınan siber zorbalığın durumluk kaygı üzerindeki etkisi değişiyor mu?

4. İki farklı oyun türünde oyuncuların çok oyunculu video oyunu oynama süresi arttıkça sürekli ve durumluk kaygıları artıyor mu?

5. İki farklı türden çok oyunculu video oyununda oyuncuların maruz kaldıkları siber zorbalık, durumluk ve sürekli kaygıları, yaş gruplarına (ergenlik ve beliren yetişkinlik) göre değişim gösteriyor mu?

1.7. Araştırmanın Önemi

Geleneksel zorbalıktan farklı olarak internetin sağladığı bazı etkenler siber zorbalığın şiddetini artırmaktadır (Chang ve ark., 2015). Cotler, Fryling ve Rivituso (2017), çok oyunculu video oyunlarında yapılan siber zorbalığın nedenleri arasında anonimlik, mağdurlar üzerindeki gerçek yaşam etkilerinin düşünülmemesi ve ceza alma korkusunun olmaması olduğunu göstermiştir. Yaşadıkları sözel agresif davranışlar

sonucunda oyuncuların önemli bir kısmı video oyun dünyasında siber zorbalığın ciddi bir problem olduğunu düşünmektedir (Fryling ve ark., 2015).

Sosyal medya platformlarından farklı olaraksa, video oyunlarında küfür, hakaret gibi davranışların bu platformlarda daha çok normalleştirilmesi, saldırganlığın sürdürülmesine neden olmaktadır (Williams ve Guerrra, 2007). Araştırmaların bulgularına göre çok oyunculu video oyunlarındaki siber zorbalık mağduriyetinin önemi gösterilse bile, sözel agresif davranışın normalleştirilmesi problemin ciddiyetinin farkına varılmasını güçleştirmektedir.

Video oyunlarındaki siber zorbalık davranışlarının gerçek hayatta da etkileri vardır. Çünkü siber zorbalık davranışı çevrimiçi ortamdan fiziksel ortama geçiş yapabilmektedir (Yang, 2013). Çok oyunculu video oyunu oynayan siber zorbalık mağdurlarının kaygılarının yükseldiği görülmektedir (Fryling ve ark., 2015). Ülkemizde siber zorbalığın çok oyunculu video oyunlarındaki etkisiyle ilgili araştırma az bulunduğu için bu araştırmanın yapılmasının önemli olduğu düşünülmüştür

Var olan kaygının da siber mağduriyetin yaşanmasında etkisinin olduğu bulunmuştur. Kaygı ve siber zorbalık arasında karşılıklı bir ilişkinin olduğu görülmektedir (Rose ve Tynes, 2015). Aileden ve öğretmenlerden algılanan sosyal desteğin kaygı semptomlarını azalttığı ve aileden yüksek sosyal desteği olan siber zorbalık kurbanlarda daha yüksek seviyede iyi oluş hâli olduğu görülmektedir (Hellfeldt, Lopez-Romero ve Andershed, 2019).

Psikoterapi, kaygı için kullanılan en yaygın tedavi yoludur. Bilişsel Davranışçı Terapi, stres yönetimi ve destekleyici terapi en çok tercih edilen yöntemler olarak görülmektedir (Mohlman, 2013). Kaygıyı azaltmak için kişilerde yetersiz başa çıkma becerilerinin psikoterapide ele alınabileceği ve böylece kaygının azaltılabileceği gösterilmektedir (Vink, Aartsen ve Schoevers, 2008). Çok oyunculu video oyunlarında siber zorbalığa maruz kalan oyuncuların kaygılarının yükseldiği göz önüne alındığında, daha iyi ve doğru müdahale programlarının hazırlanması için ülkemizde video oyunlarındaki siber zorbalığın oyuncular üzerindeki kaygılarının etkisinin anlaşılması istenmiştir.

Literatür bulguları doğrultusunda araştırmanın sonucunda elde edilecek verilerle; çok oyunculu video oyunlarındaki siber zorbalığa karşı bunu deneyimleyenlerin, ebeveynlerin, eğitmenlerin, klinik psikologların ve sosyal hizmet uzmanlarının bilinçlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.8. Araştırmanın Varsayımları

Bu araştırmaya katılan kişilerin "Demografik Form", "Siber Zorbalık Ölçeği", "Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği" formlarına içtenlikle cevap verdikleri varsayılmaktadır. Çalışma grubunun kendi evrenini temsil etme yeterliliğinde olduğu varsayılmaktadır. Araştırma için kullanılan ölçme araçlarının ve kullanılan oyunların, ölçülmek istenen siber zorbalık davranışları, durumluk ve sürekli kaygıları ölçme yeterliliğinde olduğu varsayılmaktadır.

1.9. Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırma, Türkiye genelinde 12-28 yaş aralığında League of Legends ve Valorant adlı çok oyunculu video oyunlarını oynayanlarla yapılmıştır. Yaş aralığı ve sadece iki oyuna yer verilmesi sınırlılıktır.
- Katılımcıların ülke genelinde rastgele seçilmesi sınırlılık olarak görülmektedir.
- Araştırmada incelenen siber zorbalık değişkenine ilişkin veriler, Küçük, İnanıcı ve Ziyalar'ın (2016) Siber Zorbalık Ölçeği'nin Türkçe uyarlamasının ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır. Ayrıca kaygı düzeyine ilişkin veriler Öner ve Le Compte'nin (1983) Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği'nin Türkçe uyarlamasının ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır.
- Araştırmaya toplam 129 kişi katılım göstermiştir ve tamamı erkeklerden oluşmaktadır. Kadın katılımcı olmaması sınırlılık olarak görülmektedir.
- Oynanan maçlar esnasındaki siber zorbalık mağduriyetinin ölçülmemesi sınırlılık olarak görülmektedir.
- Araştırmada kullanılan Siber Zorbalık Ölçeği'nin hedef yaş grubu, mevcut araştırmaya kıyasla daha küçük yaşlara yönelik olması sınırlılıktır.
- Kişisel bilgi formundaki çok oyunculu video oyun oynama süresinin birden fazla farklı oyunu içerebileceği düşünülmüştür. Araştırmada kullanılan iki farklı türden oyundan farklı oyunlar içerebilmesi sınırlılık olarak görülmektedir.

1.10. Tanımlar

Birinci şahıs nişancı: Nişancı türünde, karakterin kendi gözünden oynanan oyunlara verilen ad.

Çevrimiçi oyun: İnternet bağlantısı gereken, birden fazla oyuncunun birbirleriyle etkileşimde bulunabildiği oyunlardır.

Çevrimdışı oyun: İnternet bağlantısı gerektirmeyen oyunlardır.

Çok oyunculu video oyunlar: Çok sayıda oyuncunun aynı anda birbirleriyle etkileşimde bulunabildikleri oyunlara verilen ad.

Çok oyunculu video oyunlarındaki siber zorbalık: Bir oyuncunun diğer oyuncuya sesli veya yazılı sohbet aracılığıyla hor gören, alaycı ve zarar verici davranışta bulunmasıdır.

Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası: Oyuncunun takım içinde bir karakteri kontrol ettiği ve takımıyla birlikte rakip takımdaki oyunculara karşı mücadele ettiği oyunlara verilen ad.

Covid-19: Koronavirüs hastalığı olarak da bilinen Covid-19, şiddetli akut solunum sendromuna sebep olan bulaşıcı bir hastalıktır.

Geleneksel zorbalık: Geleneksel zorbalık bir kişi ya da grup tarafından bir başkasına zaman içinde tekrarlı ve kasıtlı olarak zarar verilen saldırgan davranış olarak tanımlanmaktadır.

İşbirlikçi video oyun: Oyuncuların bir görevi tamamlamak için yardımlaşarak ortaklaşa hareket ettikleri oyunları tanımlamak için kullanılmaktadır.

Rekabetçi video oyun: Oyuncuların bir görevi yapmak için birbirlerine karşı olarak hareket ettikleri oyunları tamamlamak için kullanılmaktadır.

Siber zorbalık: Siber zorbalık, teknoloji kullanımı aracılığıyla zorbalık yapmak olarak tanımlanmaktadır.

Trash-talk: Bir başkasını aşağılama ve moralini bozma amacıyla yapılan ve hakaret içeren konuşmaya verilen ad.

Trolleme: Kasıtlı olarak başkalarını rahatsız etme ve bundan keyif alma davranışıdır.

BÖLÜM 2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırma, iki farklı türden çevrimiçi çok oyunculu video oyununda siber zorbalıkla karşılaşan oyuncuların kaygıları arasındaki ilişkinin ve bazı değişkenlerin incelendiği yarı deneysel bir araştırmadır. Maruz kalınan siber zorbalığın durumluk ve sürekli kaygı üzerindeki etkisine bakılırken, iki farklı türden oyuna göre değişim araştırılmıştır. Eşit olmayan gruplar ön test ve son test karşılaştırma gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır (Karasar, 2009).

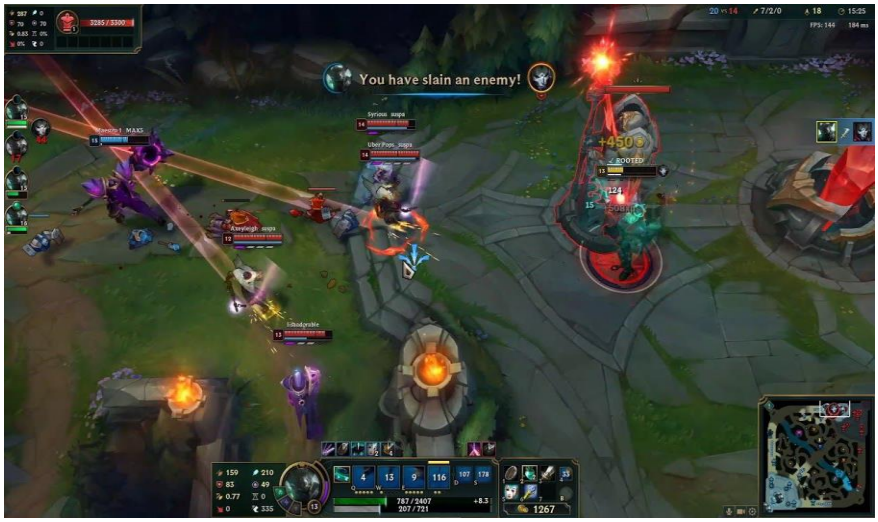
2.2. Çalışma Grubu

Çalışma internet üzerinden gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu 12-28 yaş aralığındaki 129 katılımcıdan oluşmuştur ve araştırma Türkiye'de yaşayan erkek katılımcılarla yapılmıştır. Maç öncesindeki ölçekleri yapan katılımcıların bazılarına maçın sonrasında ulaşılamamıştır ve ölçeklerin hepsini yapmayanlar araştırmadan çıkarılmıştır.

2.3. Oyunların İçeriği

Araştırmada oyuncular arası hem yazılı hem de sesli anlık iletişimin sağlanabildiği ve farklı türlerde popüler olan League of Legends ve Valorant adlı iki oyun kullanılmıştır.

League of Legends'ın (LoL) resmî sitesindeki (League of Legends, b.t.) bilgilere göre, çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası türünde Riot Games tarafından geliştirilmiş bir oyundur. Oyun beş kişilik iki takımdan oluşmaktadır ve hem işbirlikçi hem de rekabetçi oynanışı içeren bir yapıdadır. Gerçek zamanlı strateji, kule savunma ve rol yapma oyunlarının karışımını içermektedir. Karşılıklı olarak iki takımın da oyundaki amacı, rakibin ana kulesini yıkmaktır. *Dereceli* (benzer seviyedeki oyuncuların birlikte oynadığı ve oyunun sonucuna göre puan kazanıp kaybettiği mod) adı verilen oyun modu 30-40 dakika arasında sürmektedir. En düşük *Demir* olmak üzere en yüksek *Şampiyonluk'a* kadar çeşitli oyuncu seviyeleri vardır. Figür 1'de oyundan görsel sunulmuştur.



Görsel 1. League of Legends Oyun İçi Görsel

Valorant'ın resmî sitesindeki (Valorant, b.t.) bilgilere göre, çok oyunculu çevrimiçi birinci şahıs taktiksel nişancı türünde Riot Games tarafından geliştirilmiş bir oyundur. Oyun beş kişiden oluşan iki takımdan oluşmaktadır ve hem işbirlikçi hem de rekabetçi yapıdadır. İki takımın oyundaki amacı, rakip takımdakileri öldürmek veya bomba yerleştirmek gibi yollarla oyunu kazanmaktır. *Rekabetçi* oyun modunda oyunun sonucuna göre oyuncululular puan kazanır ya da kaybeder. Bu oyun modu en az 13 devreden oluşmaktadır yaklaşık 45 dakika sürmektedir. En düşük *Demir* olmak üzere en yüksek *Radyant'*a kadar çeşitli oyuncu seviyeleri vardır. Figür 2'de oyundan görsel sunulmuştur.



Görsel 2. Valorant Oyun İçi Görsel

2.4. Veriler ve Toplanması

Araştırma için gerekli izinler Maltepe Üniversitesi Etik Kurulu'ndan alınmıştır. Çalışmaya katılanların gönüllüğü esas alınmıştır. Çalışmayı istedikleri zaman bırakabilecekleri bilgisi verilmiştir. Katılımcılara araştırmacı ve araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiştir.

Araştırma, Valorant ve LoL olmak üzere iki farklı türden çok oyunculu video oyunları oynayan kişilerle yapılmıştır. Oynanan maç öncesinde ve sonrasında ölçekleri yapan katılımcılara oynadıkları oyuna göre (Valorant ve Riot puanı) ödül verilmiştir. Çevrimiçi ortamda ilgili oyunların maçlarının ayarlanması için çeşitli oyun yayıncılarına e-posta ile ulaşılmıştır ve onların iş birliğiyle araştırma yapılmıştır. Maç ayarlandıktan sonra oynanacak oyunun düzenlenmesi, maçın öncesinde ve sonrasında ölçeklerin verilmesi, 9 katılımcıdan oluşan her oyun için yaklaşık 2 saat sürmüştür. Tüm veriler 2 ay içinde toplanmıştır.

Maça katılacak oyunculara yapılacak araştırma tanıtılmıştır ve katılmak isteyenlerden izin alındıktan sonra maç öncesinde ve sonrasında geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılan Türkçeye uyarlanmış ölçekler verilmiştir. Katılımcılar iki farklı oyun türü olmak üzere iki gruba bölünmüştür. İki gruba önce bilgilendirilmiş onam formu ve kişisel bilgi formu verilmiştir. Ardından oyun oynanmadan önce Sürekli ve Durumluk Kaygı Ölçeği ve Siber Zorbalık Ölçeği verilmiştir. Oyun oynandıktan sonraysa Durumluk Kaygı Ölçeği tekrar verilmiştir.

2.4.1. Kişisel Bilgi Formu.

Araştırmacı tarafından; araştırmaya katılanların doğum yılı, cinsiyeti, oynanan oyun, eğitim durumu, çevrimiçi çok oyunculu video oyun oynama süresi bilgilerinin alınması amacıyla hazırlanmıştır.

2.4.2. Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği.

Durumluk Kaygı Ölçeği (DKÖ) ve Sürekli Kaygı Ölçeği (SKÖ); Spielberger, Gorsuch ve Lushene (1970) tarafından geliştirilmiştir. Bireyin belirli bir anda ve belirli koşullarda kendisini nasıl hissettiğini ölçen DKÖ ve bireyin içinde bulunduğu durum ve koşullardan bağımsız olarak, genellikle kendisini nasıl hissettiğini ölçen SKÖ adlı her birinde 20 madde, toplam 40 madde olmak üzere iki ölçekten oluşmaktadır. İki ölçekten 20-80 arasında puan elde edilmektedir. 4'lü likert tipi (1-Hiç, 2-Biraz, 3-Çok, 4-

Tamamıyla) cevaplama seçeneği içermektedir. DKÖ'nün maddelerinden 10'u, SKÖ'nün maddelerinden 7'si ters yönlü olarak puanlanmaktadır. Orijinal ölçeğin test-tekrar test güvenirliği DKÖ için .15 ile .54 arasında, SKÖ için .73 ile .86 arasında bulunmuştur. Kuder Richardson güvenirliği DKÖ için .83 ile .92, SKÖ için .86 ile .93 arasında bulunmuştur.

Ülkemiz için ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışması Öner ve Le Compte (1983) tarafından yapılmıştır. Uyarlamanın test-tekrar test güvenirliği SKÖ için .71 ve .86, DKÖ için .26 ile .68 arasında bulunmuştur. Kuder Richardson güvenirliği SKÖ için .83 ile .87, DKÖ için .94 ile .96 arasındadır. Madde güvenirliğinde formun güvenirlik korelasyonları, SKÖ için .34 ile .72, DKÖ için .43 ile .85 arasında bulunmuştur.

2.4.3. Siber Zorbalık Ölçeği.

Siber Zorbalık Ölçeği (SZÖ), Stewart ve arkadaşları (2014) tarafından geliştirilmiştir. 16 maddeden oluşan ölçeğin amacı kişilerin internet ortamında maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarını ölçmektir. Ölçek, 2'si çoktan seçmeli, 14'ü 5'li likert (1-Hiç, 2-Neredeyse hiç, 3-Bazen, 4-Hemen hemen her zaman, 5-Her zaman) olmak üzere toplam 16 soru içermektedir. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .94 olarak bulunmuştur. Ölçeğin orijinal formunun tek faktörden oluştuğu, Türkçe formundaysa duygusal zarar görme ve aşağılanma ve dışlanma ve şiddet olmak üzere iki faktör altında toplandığı görülmektedir (Küçük, İnanıcı ve Ziyalar, 2016). Çoktan seçmeli ilk iki soru katılımcıların sanal ortamda rahatsız etme/edilme davranışlarını, likert tipteki 14 soruysa kişilerin siber zorbalığa maruz kalma durumunu ölçmektedir.

Ülkemiz için ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışması Küçük, İnanıcı ve Ziyalar (2016) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin uyarlamasının Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısının .86 olduğu görülmüştür. Faktörlerin iç tutarlılık katsayıları, birinci faktör için .85 ve ikinci faktör için .74 olarak bulunmuştur.

2.5. Verilerin Analizi

Katılımcıların ölçek puanlarının analizi için SPSS IBM 22.0 programı kullanılmıştır. Öncelikle başlangıç analizleri yapılmıştır. Bu verilerin doğruluğu, kayıp değerler ve aykırı değerler incelenmiştir. İlk olarak verilerin doğruluğunu incelemek amacıyla her bir değişkenin en küçük ve en büyük değerleri ve frekans dağılımları incelenmiştir. Sonrasında normallik testlerine bakılmış, verilerin normal dağıldığı

gözlemlenmiş ve parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. Siber zorbalık rahatsız etme ve edilme alt boyutlarının ise normal dağılım göstermediği görülmüş, onlar için parametrik olmayan testler kullanılmıştır.

Ölçeklerin güvenirlik katsayılarını incelemek amacıyla Cronbach alfa değerlerine bakılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek için Pearson korelasyon analizi, ordinal olan değişken (çevrimiçi çok oyunculu oyun oynama süresi) ve normal dağılmayan değişkenler için Spearman korelasyon analizi kullanılmıştır. Grup karşılaştırmalarında iki grup olduğu durumlarda Bağımsız Örneklem T-testi kullanılmıştır. Normal dağılım göstermeyen durumlarda ikili karşılaştırma için Mann-Whitney U analizi kullanılmıştır.

Bağımlı Grup T-testi normal dağılımın sağlandığı durumlarda, bir gruptan iki farklı zamanda veya birbirleriyle ilişkili katılımcılardan elde edilmiş verilerin karşılaştırılması için kullanılmıştır. Normal dağılım göstermeyen koşulda bu testin non-parametriği olan Wilcoxon İşaretli Sıralar testi kullanılmıştır.

BÖLÜM 3. BULGULAR VE YORUMLAR

3.1. Bulgular

Bu bölümde kişisel bilgi formu, SZÖ, SKÖ ve DKÖ'den elde edilen verilerin, araştırmanın soruları doğrultusundaki analizlerine ve istatistiksel sonuçlarına yer verilmiştir. Demografik dağılım, ölçeklerin güvenirlik analizleri, değişkenler arasındaki ilişkileri incelemek için yapılan analizler ve gruplar arasındaki karşılaştırmalar için kullanılan analizler ve bunlardan elde edilen bulgular sırasıyla sunulmuştur.

Katılımcıların demografik bilgileri Tablo 1'de sunulmuştur. Katılımcılar 12-28 yaş aralığındadır ve yaş ortalaması 18.28 (*Ss.*=3.51) olarak hesaplanmıştır. LoL oynayanlar katılımcıların %52.7'sini (*n*=68) oluştururken, Valorant oynayanlar %47.3'ünü (*n*=61) oluşturmaktadır. Katılımcıların tamamı (*n*=129) erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların %2.3'ü (*n*=3) ilkokul; %10.1'i (*n*=13) ortaokul; %56.6'sı (*n*=73) lise; %29.5'i (*n*=38) lisans ve %1.6'sı (*n*=2) lisansüstü eğitim düzeyine sahiptir. Katılımcıların %1.6'sı (*n*=2) günde 1 saat; %8.5'i (*n*=11) günde 2 saat; %25.6'sı (*n*=33) günde 3 saat; %14'ü (*n*=18) günde 4 saat ve %50.4'ü (*n*=65) günde 5 saat ve üzeri sürelerde çok oyunculu video oyunları oynamaktadır. Araştırmaya toplam 129 kişi katılım göstermiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı

Değişkenler			
Yaş	***Min-max***	***Ort.***	***Ss.***
	12-28	18.28	3.51
Oyun Türü		***N***	***%***
	League of Legends (LoL)	68	52.7
	Valorant	61	47.3
Cinsiyet			
	Erkek	129	100
Eğitim Durumu			
	İlkokul	3	2.3
	Ortaokul	13	10.1
	Lise	73	56.6
	Lisans	38	29.5
	Lisansüstü	2	1.6
Günlük Ortalama Çok Oyunculu Video Oyunları Oynama Süresi			

1 saat	2	1.6
2 saat	11	8.5
3 saat	33	25.6
4 saat	18	14.0
5 saat ve üzeri	65	50.4
Toplam	129	100

Tablo 2'de araştırmada kullanılan ölçeklerin toplam puanlarına ve oyun gruplarına göre ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerleri verilmiş ve toplam puanlara göre Cronbach alfa değerleri gösterilmiştir. Araştırmada kullanılan SZÖ'nün duygusal zarar görme ve aşağılanma boyutunun Cronbach alfa katsayısı .867, dışlanma ve şiddet alt boyutunun Cronbach alfa katsayısı .707, SZÖ'nün toplam Cronbach alfa katsayısı .878 olarak hesaplanmıştır. SKÖ'nün Cronbach alfa katsayısı .767, maç öncesi ölçülen DKÖ'nün Cronbach alfa katsayısı .898, maç sonrası ölçülen DKÖ'nün Cronbach alfa katsayısı .775 olarak bulunmuştur.

Araştırmada kullanılan SZÖ'nün duygusal zarar görme ve aşağılanma alt boyutu 14.88 (*Ss.*=6.64), dışlanma ve şiddet alt boyutu 11.61 (*Ss.*=4.14), SZÖ'nün 26.5 (*Ss.*=9.76); siber zorbalık rahatsız edilme sorusu 1.77 (*Ss.*=1.46) ve siber zorbalık rahatsız etme sorusu .97 (*Ss.*=1.18) ortalamaya sahiptir. Sürekli kaygı 41.86 (*Ss.*= 8.52), maç öncesi ölçülen durumluk kaygı 35.65 (*Ss.*=10.54) ve maç sonrası ölçülen durumluk kaygı 44.79 (*Ss.*=8.44) ortalamaya sahiptir.

LoL oyun grubunun sürekli kaygı puanı 43.87 (*Ss.*= 8.61), maç öncesi ölçülen durumluk kaygı puanı 37.40 (*Ss.*=10.73) ve maç sonrası ölçülen durumluk kaygı puanı 47.69 (*Ss.*=7.61) ortalamaya sahiptir. Valorant oyun grubununsa sürekli kaygı puanı 39.62 (*Ss.*= 7.91), maç öncesi ölçülen durumluk kaygı puanı 33.70 (*Ss.*=10.05) ve maç sonrası ölçülen durumluk kaygı puanı 41.56 (*Ss.*=8.18) ortalamaya sahiptir.

Tablo 2. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Betimsel İstatistikleri ve Cronbach Alfa Değerleri

Değişkenler	***Min.***	***Maks.***	***Ort.***	***Ss.***	***α***	***N***
Duygusal Zarar Görme ve Aşağılanma	8.00	40.00	14.88	6.64	.867	8
Dışlanma ve Şiddet	5.00	25.00	11.61	4.14	.707	5
Siber Zorbalık Toplam	13.00	62.00	26.5	9.76	.878	13
Siber Zorbalık Rahatsız Edilme	.00	9.00	1.77	1.46		

Siber Zorbalık Rahatsız Etme	.00	9.00	.97	1.18		
Sürekli Kaygı	21.00	72.00	41.86	8.52	.767	20
Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	21.00	70.00	35.65	10.54	.898	20
Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	31.00	68.00	44.79	8.44	.775	20
Oyun Grupları						
LoL						
Sürekli Kaygı	26.00	72.00	43.87	8.61		
Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	22.00	70.00	37.40	10.73		
Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	33.00	67.00	47.69	7.61		
Valorant						
Sürekli Kaygı	21.00	58.00	39.62	7.91		
Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	21.00	63.00	33.70	10.05		
Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	31.00	68.00	41.56	8.18		

Araştırmada kullanılan DKÖ VE SKÖ'nün oyun gruplarına göre kendi içlerinde korelasyon değerleri Tablo 3'te sunulmuştur. LoL oyun grubunun sürekli kaygı puanları ile maç öncesi durumluk kaygı (r=.579, p<.05) ve maç sonrası durumluk kaygı (r=.340, p<.05) puanları arasında anlamlı düzeyde pozitif korelasyon bulunmaktadır. Aynı şekilde, maç öncesi ve maç sonrası durumluk kaygı puanları arasında anlamlı pozitif korelasyon görülmektedir (r=.512, p<.05).

Valorant oyun grubununsa sürekli kaygı puanları ile maç öncesi (r=.598, p<.05) ve maç sonrası (r=.403, p<.05) durumluk kaygı puanları arasında anlamlı düzeyde pozitif korelasyon bulunmaktadır. Aynı şekilde, maç öncesi ve maç sonrası durumluk kaygı puanları arasında anlamlı düzeyde pozitif korelasyon görülmektedir (r=.600, p<.05).

Tablo 3. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Kendi İçlerinde Sürekli ve Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Korelasyonu

	1		2		3	
	r	***p***	***r***	***p***	***r***	***p***
LoL						
1. Sürekli Kaygı	1					
2. Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	.579**	.000	1			
3. Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	.340**	.005	.512**	.000	1	
Valorant						
1. Sürekli Kaygı	1					
2. Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	.598**	.000	1			

3. Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	.403**	.001	.600**	.000	1

**p<.05, **p<.01*

Tablo 4'te LoL ve Valorant oyun grubundaki katılımcıların maç sonrası durumluk kaygı puanlarının Bağımsız Gruplar T-testi analizi ile karşılaştırılmasına bakılmıştır. Bağımsız Gruplar T-testi analizine göre, maç sonrası durumluk kaygı puanları LoL oynayan grupta, Valorant oynayan gruba göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmektedir ($t(127)=4.410$, $p<.05$).

Tablo 4. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Maç Sonrası Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Bağımsız Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması

Oynanan Oyun	***Ort.***	***Ss.***	***t***	***sd***	***p***
LoL	47.69	7.61	4.410	127	.000**
Valorant	41.56	8.18			

**p<.05, **p<.01*

Tablo 5'te LoL ve Valorant oyun grubundaki katılımcıların ve bütün katılımcıların maç öncesi ve maç sonrası durumluk kaygı puanlarının Bağımlı Gruplar T-testi analizi ile karşılaştırılmasına bakılmıştır.

Bağımlı Gruplar T-testi analizine göre, LoL oynayan grupta maç sonrası durumluk kaygı puanı maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ($t(67)=-8.972$, $p<.05$). Benzer şekilde, Valorant oynayan grupta, maç sonrası durumluk kaygı puanı maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ($t(60)=-7.366$, $p<.05$).

Son olarak, bütün katılımcılarda, maç sonrası durumluk kaygı puanı maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ($t(128)=-11.544$, $p<.05$).

Tablo 5. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Maç Öncesi ve Maç Sonrası Durumluk Kaygı Ölçeklerinin Bağımlı Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması

	Maç Öncesi Durumluk Kaygı		**Maç Sonrası Durumluk Kaygı**					
Oynanan Oyun	***Ort.***	***Ss.***	***Ort.***	***Ss.***	***Ort. Farkı***	***t***	***sd***	***p***
LoL	37.40	10.73	47.69	7.61	-10.29	-8.972	67	.000**
Valorant	33.70	10.05	41.56	8.18	-7.85	-7.366	60	.000**

Toplam	35.65	10.54	44.79	8.44	-9.14	-11.544	128	.000**

**p<.05, **p<.01*

Wilcoxon İşaretli Sıralar testi, popülasyon ortalamalarının farklı olup olmadığını değerlendirmek için iki ilgili örneklemi, bağımlı örneklemleri veya tek bir örneklemdeki tekrarlanan ölçümleri karşılaştırmak için kullanılan parametrik olmayan bir istatistiksel hipotez testidir (Woolson, 2007).

Katılımcıların siber zorbalık rahatsız etme ve edilme boyutlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar testi ile karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 6'da verilmiştir. Testin bulgularına göre, katılımcıların siber zorbalık rahatsız edilme puanları rahatsız etme puanlarına göre anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur (Z=-6.793, p<.05).

Tablo 6. Katılımcıların Siber Zorbalık Rahatsız Etme ve Edilme Boyutlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Analiziyle Karşılaştırılması

	Ort.	***Ss.***	***Ortanca***	***Z***	***p***
Rahatsız Edilme	1.77	1.46	1.00	-6.793	.000**
Rahatsız Etme	.97	1.18	1.00		
Rahatsız Etme -Rahatsız Edilme	***N***	***Sıra Ort.***	***Sıra Toplamı***		
Negatif Sıralama	63	34.86	2196.00		
Pozitif Sıralama	4	20.50	82.00		
Aynı Değerde Olanlar	62				

**p<.05, **p<.01*

Tablo 7'de katılımcıların siber zorbalık ve maç öncesi-sonrası durumluk kaygı puanları arasındaki Pearson ve Spearman korelasyon analizi verilmiştir. Pearson korelasyon analizine göre, maç öncesi durumluk kaygı puanları ile duygusal zarar görme ve aşağılanma (r=.427, p<.05); dışlanma ve şiddet (r=.309, p<.05) ve siber zorbalık toplam puanları (r=.422, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde bir ilişki bulunmaktadır.

Maç sonrası durumluk kaygı puanları ile duygusal zarar görme ve aşağılanma (r=.418, p<.05); dışlanma ve şiddet (r=.213, p<.05) ve siber zorbalık toplam puanları (r=.375, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde bir ilişki bulunmaktadır.

Siber zorbalık rahatsız edilme ve etme soruları normal dağılım göstermediği için non-parametrik test olan Spearman sıralama korelasyon katsayısı analizi kullanılmıştır. Bu analize göre, maç sonrası durumluk kaygı ile siber zorbalık rahatsız etme boyutu arasında anlamlı şekilde pozitif yönde korelasyon bulunmaktadır (rho=.251, p<.05). Diğer değişkenler arasında anlamlı bir korelasyon görülememiştir (p>.05).

Tablo 7. Katılımcıların Siber Zorbalık ve Durumluk Kaygı Puanları Arasındaki Korelasyonu

	Durumluk Kaygı – Maç Öncesi		**Durumluk Kaygı – Maç Sonrası**	
Değişkenler	***r***	***p***	***r***	***p***
Duygusal Zarar Görme ve Aşağılanma	.427**	.000	.418**	.000
Dışlanma ve Şiddet	.309**	.000	.213*	.015
Siber Zorbalık Toplam	.422**	.000	.375**	.000
	rho	***p***	***rho***	***p***
Siber Zorbalık Rahatsız Edilme	.104	.243	.120	.175
Siber Zorbalık Rahatsız Etme	.132	.137	.251**	.004

**p<.05, **p<.01*

Tablo 8'de katılımcıların çok oyunculu video oyunu oynama süresi ile maç öncesi sürekli kaygı ve durumluk kaygı ve maç sonrası durumluk kaygı puanları arasındaki Spearman korelasyon analizi verilmiştir.

Spearman sıralama korelasyon katsayısı analizine göre, maç öncesi sürekli kaygı ve durumluk kaygı ve maç sonrası durumluk kaygı puanları ile çok oyunculu video oyunu oynama süresi arasında anlamlı bir korelasyon bulunamamıştır (p>.05).

Tablo 8. Katılımcıların Maç Öncesi Sürekli Kaygı ve Durumluk Kaygı ve Maç Sonrası Durumluk Kaygı Puanlarıyla Günlük Çevrimiçi Video Oyunu Oynama Süreleri Arasındaki İlişki

	Sürekli Kaygı		**Durumluk Kaygı – Maç Öncesi**		**Durumluk Kaygı – Maç Sonrası**	
Değişkenler	***rho***	***p***	***rho***	***p***	***rho***	***p***
Çok oyunculu video oyunu oynama süresi	-.120	.175	-.007	.936	-.169	.056

**p<.05, **p<.01*

Katılımcıların siber zorbalık toplam ve alt boyutlarının sürekli kaygı düzeylerine göre karşılaştırılmasına ilişkin Bağımsız Gruplar T-testi ve Mann Whitney U testi bulguları Tablo 9'da sunulmaktadır.

SKÖ kesme noktası, klinik seviyede kaygıya işaret ettiği belirtilen 44 puanı olarak belirlenmiştir (Çelikbaş, Batmaz ve Aslan, 2020). Bağımsız Gruplar T-testine göre, SZÖ'nün duygusal zarar görme ve aşağılanma alt boyutu sürekli kaygısı yüksek olan grupta düşük olan gruba göre daha yüksek bulunmuştur (t(77.120)=-4.099, p<.05). Aynı şekilde, siber zorbalık toplam puanları da sürekli kaygısı yüksek olanlarda düşük olanlara göre anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur (t(8.797)=-3.494, p<.05). Dışlanma ve şiddet alt boyutu sürekli kaygı düzeyine göre anlamlı derecede farklılaşmamaktadır (p>.05).

Mann Whitney U testi analizine göre de siber zorbalık rahatsız etme boyutu, sürekli kaygısı yüksek olanlarda düşük olanlara göre daha yüksek bulunmuştur (U=1581.500, p<.05); siber zorbalık rahatsız edilme boyutu ise sürekli kaygı düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir (p>.05).

Tablo 9. Katılımcıların Siber Zorbalık Toplam ve Alt Boyutlarının Sürekli Kaygı Düzeylerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

	Sürekli Kaygısı Düşük Olanlar (44 puandan daha az) (n=78)		**Sürekli Kaygısı Yüksek Olanlar (44 ve üzeri) (n=51)**		***t***	***sd***	***p***
	Ort.	***Ss.***	***Ort.***	***Ss.***			
Duygusal Zarar Görme ve Aşağılanma	12.91	4.97	17.90	7.71	-4.099	77.120	.000**

Dışlanma ve Şiddet	11.12	3.85	12.37	4.48	-1.700	127	.092
Siber Zorbalık Toplam	24.03	7.98	30.27	11.02	-3.494	83.797	.001**
Mann-Whitney U	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	***U***	***Z***	***p***
Siber Zorbalık Rahatsız Edilme	64.57	5036.50	65.66	3348.50	1955.50	-.174	.862
Siber Zorbalık Rahatsız Etme	59.78	4662.50	72.99	3722.50	1581.50	-2.124	.034*

**p<.05, **p<.01*

Tablo 10'da LoL ve Valorant oyun grubundaki katılımcıların siber zorbalık ölçeklerinin ve alt boyutlarının Bağımsız Gruplar T-testi analizi ile karşılaştırılmasına bakılmıştır. Bağımsız Gruplar T-testi analizine göre, duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet, siber zorbalık toplam puanları oyun gruplarına göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır (p>.05).

Mann Whitney U testine göre de siber zorbalık rahatsız etme boyutu, LoL oynayanlarda Valorant oynayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur (U=1621.000, p<.05); siber zorbalık rahatsız edilme boyutu ise oyun gruplarına göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir (p>.05).

Tablo 10. LoL ve Valorant Oyun Grubundaki Katılımcıların Siber Zorbalık Ölçeklerinin ve Alt Boyutlarının Bağımsız Gruplar T-Testi Analiziyle Karşılaştırılması

	LoL (N=68)		**Valorant (N=61)**		***t***	***sd***	***p***
	Ort.	***Ss.***	***Ort.***	***Ss.***			
Duygusal Zarar Görme ve Aşağılanma	15.66	7.26	14.02	5.81	1.411	127	.161

Dışlanma ve Şiddet	11.74	4.13	11.48	4.17	.355	127	.723
Siber Zorbalık Toplam	27.40	10.30	25.49	9.09	1.108	127	.270

Mann-Whitney U	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	***U***	***Z***	***p***
Siber Zorbalık Rahatsız Edilme	65.50	4454.00	64.44	3931.00	2040.000	-.172	.863
Siber Zorbalık Rahatsız Etme	71.66	4873.00	57.57	3512.00	1621.000	-2.312	.021*

**p<.05, **p<.01*

Katılımcılar 12-18 (*n*=77) yaşları arasında ergenlik dönemi ve 19-28 (*n*=52) yaşları arasında beliren yetişkinlik olmak üzere iki yaş grubuna ayrılmıştır. Tablo 11'de LoL ve Valorant oyun grubundaki katılımcıların ölçek puanları Bağımsız Gruplar T-testi analiziyle karşılaştırılmıştır. Bağımsız Gruplar T-testi analizine göre, duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet, siber zorbalık toplam puanları yaş gruplarına göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır (*p*>.05). Benzer şekilde sürekli kaygı, maç öncesi durumluk kaygı ve maç sonrası durumluk kaygı puanlarının da yaş gruplarına göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı görülmüştür (*p*>.05).

Mann Whitney U testi analizine göre de siber zorbalık rahatsız etme boyutu ve siber zorbalık rahatsız edilme boyutu yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir (*p*>.05).

Tablo 11. Katılımcıların Ölçek Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Bağımsız Gruplar T-Testi Analizi ile Karşılaştırılması

Değişkenler	**12-18 yaş (N=77)**		**19-28 yaş (N=52)**		***t***	***sd***	***p***
	Ort.	***Ss.***	***Ort.***	***Ss.***			

Duygusal Zarar Görme ve Aşağılanma	14.82	6.60	14.98	6.76	-.136	127	.892
Dışlanma ve Şiddet	11.68	4.02	11.52	4.35	.209	127	.834
Siber Zorbalık Toplam	26.49	9.61	26.50	10.06	-.004	127	.997
Sürekli Kaygı	42.60	8.32	40.77	8.77	1.197	127	.233
Durumluk Kaygı – Maç Öncesi	35.34	10.57	36.12	10.59	-.410	127	.683
Durumluk Kaygı – Maç Sonrası	44.65	9.19	45.00	7.25	-.231	127	.818
Mann-Whitney U	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	**Sıra Ortalamaları**	**Sıra Toplamları**	***U***	***Z***	***p***
Siber Zorbalık Rahatsız Edilme	66.21	5098.00	63.21	3287.00	1909.000	-.480	.631
Siber Zorbalık Rahatsız Etme	64.26	4948.00	66.10	3437.00	1945.000	-.296	.767

**p<.05, **p<.01*

3.2. Yorumlar

Ülkemizde siber zorbalık hakkındaki araştırma sayısı fazla olmakla birlikte, çok oyunculu video oyunlarındaki siber zorbalığı inceleyen araştırma sayısının fazla olmadığı söylenebilir. Oysa bu oyunları oynayan oyuncuların önemli bir kısmı çevrimiçi oyun dünyasında siber zorbalığın ciddi bir problem olduğunu belirtmektedir (Fryling ve ark., 2015).

Cotler, Fryling ve Rivituso'ya (2017) göre çok oyunculu video oyunlarda yapılan siber zorbalığın nedenleri arasında anonimlik, mağdurlar üzerindeki gerçek yaşam

etkilerinin düşünülmemesi ve ceza alma korkusunun olmaması görülmektedir. Bu oyunlarda bir diğer oyuncuyu kışkırtma ve kızdırma amacıyla kasıtlı olarak hakaret içeren sözel agresif davranışlar mevcuttur (Nakamura, 2012).

Bu çalışmada oyuncuların hayatlarında psikolojik ve davranışsal problemlere neden olabilecek kaygıyla, yazılı ve sözlü iletişimin yer aldığı iki farklı türden işbirlikçi ve rekabetçi çok oyunculu video oyunundaki [League of Legends (gerçek zamanlı üstten görünümlü strateji) ve Valorant (birinci şahıs taktiksel nişancı)] maruz kalınan siber zorbalık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda sırasıyla araştırma soruları yorumlanmıştır.

Sonuçları değerlendirirken araştırmanın pandemi döneminde yapılmış olması göz önünde bulundurulmalıdır. Çin'de yapılan bir araştırmada, Covid-19 salgınından etkilenmiş bireylerin kaygılarının, etkilenmeyenlere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur (Lei ve ark., 2020).

Bulgular incelendiğinde, LoL oynayan grubun sürekli kaygı puanlarıyla maç öncesi durumluk kaygı ve maç sonrası durumluk kaygı ve Valorant oynayan grubun sürekli kaygı puanlarıyla maç öncesi ve maç sonrası durumluk kaygı puanları arasında anlamlı düzeyde pozitif korelasyon bulunmaktadır. Bunun neticesinde katılımcıların sürekli kaygıları arttıkça, oynanan maçın öncesindeki ve sonrasındaki kaygı puanları da ilişkili olarak yükselmektedir. Her iki oyun türünde de maç sonrası durumluk kaygı puanlarının maç öncesine göre anlamlı şekilde yükseldiği görülmektedir. Araştırmanın sonuçlarına göre katılımcıların maç öncesindeki ve sonrasındaki değişen kaygı düzeylerinin sadece oyundaki rekabete ve sürekli kaygılarına bağlı olmadığı görülmektedir.

3.2.1. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki sürekli kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi?

Siber zorbalık toplam puanları sürekli kaygısı yüksek olanlarda düşük olanlara göre anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur. Oyuncuların maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarının, sürekli kaygı düzeyleriyle ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Maruz kalınan siber zorbalık arttıkça, sürekli kaygı düzeyleri de yükselmektedir. Jenaro, Flores ve Frias'ın (2017) bulgusuna göre siber zorbalık mağdurlarında sürekli kaygının daha

yüksek olduğu görülmektedir. Thomas'ın (2006) bulgusuna göre ergenlerde siber zorbalık mağdurluğuyla yüksek kaygı arasında ilişki bulunmuştur. Araştırmanın sonucu bu bulgularla tutarlıdır.

SZÖ'nün alt boyutlarına göre karşılaştırma yapıldığında, duygusal zarar görme ve aşağılanma alt boyutunun, sürekli kaygısı yüksek olan grupta düşük olan gruba göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dışlanma ve şiddet alt boyutu sürekli kaygı düzeyine göre farklılaşmamaktadır. Harry Stack Sullivan'a (1953) göre ergenlikte akranlar arasında popüler olmak önemli hâle gelmektedir (akt. Santrock, 2017a). Bu bilgi doğrultusunda dışlanma ve şiddet alt boyutuyla sürekli kaygı arasında anlamlı ilişki beklenmiştir, fakat farklılaşma olmadığı görülmüştür.

Oyuncuların oyunlardaki yetersizlikleri, diğerlerinin olumsuz davranışlarını tetiklemektedir (Przybylski, Deci, Rigby ve Ryan, 2014). Ayrıca Qing, Cross ve Smith'in (2012) yaptığı araştırmaya göre çevrimiçi oyunlarda siber zorbalığa maruz kalanlar, en çok incitici hakaretle (%64) ve alay etmek için isim takma (%44) ile karşılaşmaktadır. Diğer yandan sosyal dışlama daha az görülmektedir (akt. Qing, 2015). Bu bilgiler doğrultusunda çevrimiçi çok oyunculu video oyunu oynayanlardaki sürekli kaygı düzeyiyle maruz kalınan duygusal zarar görme ve aşağılanmanın ilişkisinin, siber zorbalığa maruz kalma biçimleriyle tutarlı olduğu görülmektedir.

3.2.2. Oyuncuların iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki durumluk kaygıları, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla ilişkili mi?

LoL oynayan grupta maç sonrası durumluk kaygı puanı maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Valorant oynayan grupta da maç sonrası durumluk kaygı puanı maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Benzer şekilde bütün katılımcıların maç sonrası durumluk kaygı puanı da maç öncesindeki puana göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Her iki oyunda da katılımcıların kaygı düzeylerinin maç oynandıktan sonra anlamlı düzeyde arttığı görülmüştür. Başka oyuncularla birlikte oynadıkları iki farklı türdeki işbirlikçi ve rekabetçi oyunların kaygı düzeyleri üzerinde etkiye sahip olduğu görülmektedir.

Ayrıca katılımcıların maç sonrası durumluk kaygı puanları ile duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet ve siber zorbalık toplam puanları arasında

pozitif yönde anlamlı düzeyde bir ilişki bulunmaktadır. Yine maç öncesi durumluk kaygı puanlarının da duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet ve siber zorbalık toplam puanları arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde bir ilişkisi olduğu görülmüştür.

Araştırmada kullanılan SZÖ aracılığıyla, oyuncuların siber zorbalık mağduriyeti genel olarak ölçülmüştür, oynanan maç esnasındaki siber zorbalık mağduriyeti ölçülmemiştir. Bu sebeple oynanan maçtaki anlık siber mağduriyetin maç öncesi ve sonrası durumluk kaygı üzerindeki etkisi bilinmemektedir. Sadece genel siber mağduriyetlerinin oynanan maça göre değişen durumluk kaygılarının üzerindeki etkisi ele alınmıştır.

Oyunculardа maç öncesine göre, maç sonrasındaki kaygının arttığı tespit edilmektedir. Pandemi sırasında okulların kapatılması ve bu süreci evde karantinada geçirmek kaygının yükselmesine neden olmaktadır (Kılınçel ve ark., 2020). Berkowitz'e (1989) göre engellenmenin öfkeye neden olması ve bunun saldırganlığa dönüşebilmesiyle birlikte oyuncuların karantina sürecinde evdeki olumsuz etkileşimi, video oyunları aracılığıyla diğerlerine aktarabilecekleri varsayılmaktadır.

Bir diğer önemli noktaysa, SZÖ'deki dışlanma ve şiddet alt boyutunun sürekli kaygıdan farklı olarak durumluk kaygıyla hem maç öncesinde hem de sonrasında anlamlı düzeyde pozitif ilişkisinin bulunmasıdır. Ergenlerde çeşitli değişimlerle birlikte saldırgan davranış riskinin arttığı görülmektedir. Okul ve sosyal ilişkilerdeki değişim, duygu düzenleme zorluğu ve ebeveynlerle çatışmadaki artışlar, ergenler için öfke davranışını ortaya çıkaran unsurlardandır (Marcus, 2007). Maça hazırlık aşamasında ve sonrasında katılımcıların kaygı düzeylerinin artmasının üzerinde duygusal zarar görme ve aşağılanmanın yanı sıra dışlanma ve şiddetin de etkisinin olduğu görülmektedir. Bunun sebepleri arasında, maça hazırlık sürecindeki gruplaşmanın ve sonrasında oynanan oyun oyunun yarattığı siber mağduriyetin durumluk kaygıya etkisiyle ilişkili olabileceği düşünülmektedir. Fakat araştırmada oyuncuların maç esnasında yaşadıkları siber mağduriyet ölçülmediği için kararsız kalınmıştır.

3.2.3. İki farklı oyun türüne (birinci şahıs taktiksel nişancı ve üstten görünümlü stratejik savaş arenası) göre çok oyunculu video oyununda maruz kalınan siber zorbalığın durumluk kaygı üzerindeki etkisi değişiyor mu?

Araştırmada kullanılan iki çok oyunculu çevrimiçi oyun da işbirlikçi ve rekabetçi oynanışı ve beş kişilik iki rakip takımı içermekle birlikte, tür bakımından farklılaşmaktadır. LoL gerçek zamanlı strateji ve kule savunmayı içeren üstten görünümlü oyunken, Valorant birinci şahıs taktiksel nişancı türündedir. Araştırmanın sonucuna göre maç sonrası durumluk kaygı puanları LoL oynayan grupta, Valorant oynayan gruba göre anlamlı derecede daha yüksek çıkmıştır.

İki oyun grubu için maç sonrası durumluk kaygı puanlarının maç öncesine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu düşünüldüğünde, LoL oynayan gruptaki katılımcıların, durumluk kaygılarının daha yüksek çıkmasıyla oynanan maçtan daha olumsuz etkilendikleri düşünülmüştür.

İki oyun da yaklaşık olarak 40 dakika sürmektedir, farklı olarak Valorant en az 13 devreden oluşmaktayken, LoL tek bölümden oluşmaktadır. Valorant'ta oyuncunun yaptığı hatanın başka bir devrede telafisi mümkünken, LoL tek bölümden oluştuğu için oyuncuların yaptığı hatalar daha yıkıcı olmaktadır. Bu sebeple yapılan hatalara takım arkadaşları ve rakipler tarafından daha acımasız yaklaşıldığı ve bunun sonucunda LoL'de oyuncuların kaygılarının Valorant'a göre daha yüksek bulunduğu varsayılmaktadır. Diğer yandan LoL oyununun strateji türünde olmasının Valorant'a göre oyuncular arasındaki işbirlikçi yönü daha fazla ön plana çıkardığı düşünülmektedir.

Oyuncuların oyunlardaki yetersizlikleri, diğerlerinin saldırgan davranışlarını tetiklemekte ve yeni oyuncuları siber zorbalığa karşı açık hâle getirmektedir (Przybylski, Deci, Rigby ve Ryan, 2014). Siber zorbalık rahatsız etme boyutu, LoL oynayanlarda Valorant oynayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda oyuncuların yaptığı hatalara takım arkadaşları tarafından daha acımasız yaklaştıkları varsayılmaktadır. Fakat maç esnasındaki siber mağduriyet farklına bakılamadığı için kararsız kalınmıştır.

Duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet, siber zorbalık toplam puanları oyun gruplarına göre anlamlı şekilde farklılaşmamıştır. Bu bulguya göre oyunlardaki olumsuz iletişimin benzer olduğu düşünülmektedir. Kaygı puanının

farklılaşmasının nedeninin oyunlar arasındaki rekabet düzeyi farkının etkisinin olabileceği ve bu rekabetin oyuncu üzerinde daha çok baskı yarattığı düşünülmüştür.

3.2.4. İki farklı oyun türünde oyuncuların çok oyunculu video oyunu oynama süresi arttıkça sürekli ve durumluk kaygıları artıyor mu?

Mehroof ve Griffiths'in (2010) araştırmasına göre, durumluk kaygının çok oyunculu video oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu ve çok oyunculu video oyun bağımlılığıyla öz-kontrol arasında negatif ilişki olduğu bulunmuştur. Aynı zamanda erkeklerde uzun süre oyun oynamakla siber zorbalık yapma arasında ilişki olduğu görülmüştür (Brooks ve ark., 2016).

Bazı çok oyunculu video oyunlarında, oyuncular arasında iletişim yer almadığı için sözel agresif davranış içermemektedir. Mevcut araştırmada kullanılan kişisel bilgi formunda çok oyunculu video oyun oynama süresi, kullanılan iki oyunla sınırlandırılmamıştır. Katılımcıların farklı çok oyunculu video oyunları oynayabileceği ve bunların ne olduğu bilinmediği için bu araştırmada eksiklik yaratmıştır ve sınırlılık olarak görülmektedir. Ayrıca kişisel bilgi formundaki bu eksiklikten dolayı iki farklı türden oyun türüne göre, oyun süresiyle kaygı arasında karşılaştırma yapılamamıştır.

Araştırmada sürekli kaygıyla siber zorbalık puanları arasında ilişki olduğu görülmüştür. Bu bulgudan hareketle çevrimiçi çok oyunculu video oyunu oynayanlarda maç sonrası durumluk kaygıyla uzun süreli oyun oynama arasında ilişki olması beklenmiştir. Fakat sürekli kaygı, maç öncesi durumluk kaygı, maç sonrası durumluk kaygıyla çevrimiçi çok oyunculu video oyunu oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Bunun sebebinin kişisel bilgi formunda çok oyunculu video oyunu oynama süresinin hangi oyunları içerdiğinin bilinmemesi ve bu sınırlılıktan kaynaklı sonuç üzerinde etkisi olabileceği düşünülmüştür. Ayrıca Kul, Demir ve Katmer'in (2020) araştırmasına göre Covid-19 salgını döneminde hobilerine vakit ayırmayanların durumluk kaygılarının ayıranlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Araştırma Covid-19 salgını döneminde yapıldığı için evde uzun süre kalındığı göz önüne alınarak, katılımcıların oyun sürelerinin sürekli ve durumluk kaygılarında değişken etkilere sahip olabileceği düşünülmüştür.

3.2.5. İki farklı türden çok oyunculu video oyununda oyuncuların maruz kaldıkları siber zorbalık, durumluk ve sürekli kaygıları yaş gruplarına (ergenlik ve beliren yetişkinlik) göre değişim gösteriyor mu?

Katılımcılar 12-18 yaşları arasında ergenlik dönemi ve 19-28 yaşları arasında beliren yetişkinlik olmak üzere iki yaş grubuna ayrılmıştır. Video oyunlarında maruz kaldıkları siber zorbalığın, durumluk ve sürekli kaygılarının yaş grubuna göre değişimi incelenmiştir. Ergenlikte sosyal ihtiyaçların karşılanmasında arkadaşlar giderek daha önemli hâle gelmektedir, ebeveyn ve ergenlerin etkileşimi azalmaktadır (Eccles ve Wigfield, 2000). Collins ve Read'e (1990) göre bu ergen gelişiminin önemli bir parçasıdır ve bireyselleşme sürecinde ergenlerin kendi yetkinliklerini geliştirmesi için işlevselliğe sahiptir. Fakat karantinada geçirilen salgın döneminde ebeveyn ve ergenin etkileşimi artarken, akranlarla iletişim internet üzerinden gerçekleştirilmiş ve sınırlanmıştır.

Hinduja ve Patchin'in (2010) araştırmasına göre genellikle siber zorbalık küçük yaştakilere yapılmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda yaş gruplarına göre farklılaşma beklenmiştir. Araştırmada 12-18 ve 19-28 olmak üzere yaş gruplarına bakıldığında duygusal zarar görme ve aşağılanma, dışlanma ve şiddet, siber zorbalık toplam puanları anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Aynı şekilde sürekli kaygı, maç öncesi ve sonrası durumluk kaygı puanları da yaş gruplarına göre anlamlı şekilde farklılık göstermemektedir. Ayrıca siber zorbalık rahatsız etme boyutu ve siber zorbalık rahatsız edilme boyutu yaş gruplarına göre farklılaşmamıştır. Bu bulgular doğrultusunda önceki araştırmalardan farklı olarak siber zorbalık ve kaygı üzerinde yaşın etkisi bulunamamıştır.

BÖLÜM 4. SONUÇ

4.1. Özet

Bu araştırmanın amacı, bireylerin hayatlarında psikolojik ve davranışsal problemlere neden olacak kaygıyla, iki farklı türden türden (birinci şahıs taktiksel nişancı ve üstten görünümlü stratejik savaş arenası) video oyunundaki siber zorbalık arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma, çok oyunculu video oyunları oynayan kişilerle internet üzerinden gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu, 12-28 yaş aralığında Türkiye'de yaşayan ve araştırmaya gönüllü olarak katılan, tamamı erkek katılımcılardan oluşan 129 kişiden oluşmaktadır.

Araştırmada veri toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu, Siber Zorbalık Ölçeği, Durumluk ve Sürekli Kaygı Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizi SPSS paket programı kullanılarak yapılmıştır ve ilişkilerin incelenmesi amacıyla Pearson ve Spearman korelasyon analizleri, Bağımsız Grup T-testi, Bağımlı Grup T-testi, Mann-Whitney U ve Wilcoxon İşaretli Sıralar testleri kullanılmıştır.

Araştırmanın sonuçlarına göre; çok oyunculu video oyunlarında oyuncuların maç oynandıktan sonra kaygı düzeylerinin arttığı görülmüştür, maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarının sürekli kaygıyla ilişkili olduğu bulunmuştur. Maç sonrası oyuncuların kaygıları LoL oynayan grupta, Valorant oynayan gruba göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Siber zorbalık, sürekli kaygı, maç öncesi ve sonrası durumluk kaygı oyun gruplarına ve yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmamıştır. Ayrıca sürekli kaygı, maç öncesi ve sonrası durumluk kaygıyla çok oyunculu video oyunu oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Araştırmada iki farklı türden çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan 12-28 yaş aralığındaki kişilerde maruz kaldıkları siber zorbalık davranışlarıyla sürekli ve durumluk kaygıları arasında ilişki olduğu bulunmuştur. Ayrıca LoL oynayan grubun, Valorant oynayanlara göre oynanan maçtan daha çok etkilendiği ve kaygılarının arttığı görülmüştür.

4.2. Yargı

Araştırmada iki farklı türden çok oyunculu video oyunundaki siber zorbalıkla karşılaşanların kaygı düzeyleri incelenmiştir. İstatistiksel analizler, yaş faktörüne göre ölçek ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılaşma bulunmadığını göstermiştir.

Katılımcıların tamamı erkeklerden oluştuğu için cinsiyet karşılaştırmaları gerçekleştirilememiştir. Çok oyunculu video oyunu oynama süresine göre de ölçek ve alt boyutlarında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür.

Her iki oyunda da katılımcıların durumluk kaygı düzeylerinin maç oynandıktan sonra anlamlı düzeyde arttığı görülmüştür. Oynanan oyunlarda katılımcıların sürekli kaygı düzeyiyle maruz kalınan duygusal zarar görme ve aşağılanmanın ilişkili olduğu düşünülmektedir. Maça hazırlık aşamasında ve sonrasında katılımcıların kaygı düzeylerinin artmasının üzerinde duygusal zarar görme ve aşağılanmanın yanı sıra dışlanma ve şiddetin de etkisinin olduğu düşünülmüştür. Katılımcıların sürekli kaygılarıyla dışlanma ve şiddet arasında ilişki olmaması, fakat maça hazırlık ve maç oynandıktan sonraki dışlanma ve şiddet alt boyutunun durumluk kaygılarıyla anlamlı ilişkisi göz önüne alındığında, takım olma süreci ve maçın etkisinin duygusal zarar görme ve aşağılanmanın yanı sıra dışlanma ve şiddet boyutunda da etkisi olduğu ve diğerlerine karşı saldırganlığın video oyunları aracılığıyla aktarıldığı varsayılmıştır. Fakat araştırmada oyuncuların maç esnasında yaşadıkları siber mağduriyet ölçülmediği için kararsız kalınmıştır.

İki oyun grubu için maç sonrası durumluk kaygı puanlarının maç öncesine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu düşünüldüğünde, LoL oynayan gruptaki katılımcıların durumluk kaygılarının daha yüksek çıkmasıyla oynanan maçtan daha çok etkilendikleri görülmüştür. İki oyun türü de işbirlikçi ve rekabetçi oynanışa ve maçlar benzer sürelere sahiptir. Farklı olarak Valorant en az 13 devreden oluşmaktayken, LoL tek bölümden oluşmaktadır. Bu bilgi doğrultusunda, yapılan hatalara LoL'de takım arkadaşları ve rakipler tarafından daha acımasız yaklaşılabileceği varsayılmaktadır. Siber zorbalık toplam puanları ve alt boyutları oyun gruplarına göre farklılaşmamıştır. Kaygı puanının farklılaşmasının nedeninin oyunlar arasındaki rekabet düzeyi farkının etkisinin olabileceği ve bu rekabetin oyuncu üzerinde daha çok baskı yarattığı düşünülmüştür.

4.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Daha fazla sayıda katılımcı sayısıyla araştırma yapılabilir. Bu vesileyle araştırma sonuçlarının değişkenlik gösterip göstermediğine bakılabilir ve yaşa göre siber zorbalık mağdurluğunun daha iyi değerlendirilmesi sağlanabilir.
- Çok oyunculu video oyunlarında siber zorbalığa maruz kalma ve kaygıyla, farklı demografik değişkenlerin ilişkisi incelenebilir.

- Kadın oyuncuların video oyunlarında siber zorbalığa daha fazla maruz kaldığı göz önüne alındığında, cinsiyet faktörünün incelenmesi için araştırmaya katılanların cinsiyet açısından eşit dağıldığı bir araştırma yapılabilir.
- Çalışmada elde edilen bulguları genelleyebilmek için daha geniş aralıklı yaş gruplarıyla araştırma yapılabilir.
- Araştırmada kullanılan ölçekler genişletilerek konunun daha geniş kapsamda ele alınması sağlanabilir.
- Pandeminin bittiği dönemde araştırma tekrar yapılarak bulguların değişimine bakılabilir.

EK'LER

EK 1: Kişisel Bilgi Formu

Lütfen aşağıdaki sorulara yanıt veriniz.

1. Doğum yılı: …….
2. Cinsiyet: ( ) e ( ) k
3. Oynanan oyun: ( ) League of Legends ( ) Valorant
4. Eğitim Durumu: ( ) ilkokul ( ) ortaokul ( ) lise ( ) lisans ( ) lisansüstü
5. Günlük Ortalama Çok Oyunculu Video Oyunu Oynama Süresi (saat cinsinden): ( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5 ve üstü

EK 2: Siber Zorbalık Ölçeği

Aşağıda son birkaç ay içerisindeki yaşantınızla ilgili sorular sorulmaktadır. Lütfen size en uygun cevabı işaretleyiniz.

1. Başka çocuklar aşağıdakilerin herhangi birini sanal oratmda sizi rahatsız etmek amacıyla kullanıyor mu? (Başınıza gelenleri işaretleyiniz, birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

Elektronik Posta ile ( ) Kişisel Videolarınız ile ( )
Yazılı mesaj ile (Sms vb. gibi) ( ) Sosyal iletişim ağları ile ( )
Resimli mesaj ile ( ) Sohbet odaları ile (Chat) ( )
Anında karşılıklı mesaj ile ( ) Sanal ortamdaki oyunlar esnasında ( )
Sizinle ilgili geliştirilen küçük düşürücü bir site ya da forum sitesi ile ( )

2. Aşağıdakilerden herhangi birini siz başka çocukları rahatsız emek amacıyla kullanıyor musunuz? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

Elektronik Posta ile ( ) Kişisel Videolarınız ile ( )
Yazılı mesaj ile (Sms vb. gibi) ( ) Sosyal iletişim ağları ile ( )
Resimli mesaj ile ( ) Sohbet odaları ile (Chat) ( )
Anında karşılıklı mesaj ile ( ) Sanal ortamdaki oyunlar esnasında ( )
Sizinle ilgili geliştirilen küçük düşürücü bir site ya da forum sitesi ile ( )

		Hiç	Neredeyse Hiç	Bazen	Hemen hemen her zaman	Her zaman
3	Başka bir çocuktan sizi fiziksel olarak incitmekle ilgili online (çevrimiçi) ya da yazılı mesaj alır mısınız?	1	2	3	4	5
4	Başka çocuklar sizi kasıtlı olarak online (çevrimiçi) gruplardan çıkarır mı?	1	2	3	4	5

5	Başka bir çocuk yazılı mesaj ya da online (çevrimiçi) ortamda size kaba bir şey söyler mi?	1	2	3	4	5
6	Sizen kızgın olan bir çocuk sizi çevrimiçi gruplardan çıkararak intikam alır mı?	1	2	3	4	5
7	Güvenliğinizi tehdit eden yazılı ya da çevrimiçi mesaj alır mısınız?	1	2	3	4	5
8	Bir çocuk diğer çocukların sizden artık hoşlanmaması için yazılı ya da çevrimiçi mesajlarla sizin hakkınızda yalan söyler mi?	1	2	3	4	5
9	Başka bir çocuk tarafından isteklerini gerçekleştirmediğiniz takdirde sevilmeyeceğinizi belirten yazılı ya da çevrimiçi mesajlar alır mısınız?	1	2	3	4	5
10	Herhangi bir arkadaşın diğer arkadaşlarını sizden uzak tutacak, sizi aşağılayıcı mesajlar atar mı?	1	2	3	4	5
11	İstediklerini yapmadığın takdirde, başka bir çocuktan incitici mesajlar alır mısınız?	1	2	3	4	5
12	Çevrimiçi kavgalarda bulunur musun?	1	2	3	4	5
13	Başka bir çocuk çevrimiçi ortamda acımasız dedikodu, söylenti veya başka kırıcı bir şey göndererek ya da paylaşarak sizi küçümser mi?	1	2	3	4	5
14	Başka bir çocuk sizin yerinize geçerek, itibarınızı zedeleyecek ve arkadaşlık ilişkilerinize zarar verecek mesajlar gönderir mi?	1	2	3	4	5
15	Başka bir çocuğun, izniniz olmadan, sırlarınızı ve fotoğraflarınızı çevrimiçi olarak paylaşması başınıza gelir mi?	1	2	3	4	5
16	Çevrimiçi ortamda başınıza gelen kötü bir şey için bir yetişkinden yardım istemek zorunda kaldınız mı?	1	2	3	4	5

EK 3: Durumluk Kaygı Ölçeği

Yönerge: Aşağıda kişilerin kendilerine ait duygularını anlatmada kullandıkları birtakım ifadeler verilmiştir. Her ifadeyi okuyun, sonra da o anda nasıl hissettiğinizi ifadelerin sağ tarafındaki parantezlerden uygun olanını işaretlemek suretiyle belirtin. Doğru ya da yanlış cevap yoktur.

		Hiç	Biraz	Çok	Tamamıyla
1	Şu anda sakinim.	1	2	3	4
2	Kendimi emniyette hissediyorum.	1	2	3	4
3	Şu anda sinirlerim gergin.	1	2	3	4
4	Pişmanlık duygusu içindeyim.	1	2	3	4
5	Şu anda huzur içindeyim.	1	2	3	4
6	Şu anda hiç keyfim yok.	1	2	3	4
7	Başıma geleceklerden endişe ediyorum.	1	2	3	4
8	Kendimi dinlenmiş hissediyorum.	1	2	3	4
9	Şu anda kaygılıyım.	1	2	3	4
10	Kendimi rahat hissediyorum.	1	2	3	4
11	Kendime güvenim var.	1	2	3	4
12	Şu anda asabım bozuk.	1	2	3	4
13	Çok sinirliyim.	1	2	3	4
14	Sinirlerimin çok gergin olduğunu hissediyorum.	1	2	3	4
15	Kendimi rahatlamış hissediyorum.	1	2	3	4
16	Şu anda halimden memnunum.	1	2	3	4
17	Şu an endişeliyim.	1	2	3	4
18	Heyecandan kendimi şaşkına dönmüş hissediyorum.	1	2	3	4
19	Şu anda sevinçliyim.	1	2	3	4
20	Şu anda keyfim yerinde.	1	2	3	4

EK 4: Sürekli Kaygı Ölçeği

Yönerge: Aşağıda kişilerin kendilerine ait duygularını anlatmada kullandıkları birtakım ifadeler verilmiştir. Her ifadeyi okuyun, sonra da o anda nasıl hissettiğinizi ifadelerin sağ tarafındaki parantezlerden uygun olanını işaretlemek suretiyle belirtin. Doğru ya da yanlış cevap yoktur.

		Hiç	Biraz	Çok	Tamamıyla
21	Genellikle keyfim yerindedir.	1	2	3	4
22	Genellikle çabuk yorulurum.	1	2	3	4
23	Genellikle kolay ağlarım.	1	2	3	4
24	Başkaları kadar mutlu olmak isterim.	1	2	3	4
25	Çabuk karar veremediğim için fırsatları kaçırırım.	1	2	3	4
26	Kendimi dinlenmiş hissediyorum.	1	2	3	4
27	Genellikle sakin, kendine hakim ve soğukkanlıyım.	1	2	3	4
28	Güçlüklerin yenemeyeceğim kadar biriktiğini hissederim.	1	2	3	4
29	Önemsiz şeyler hakkında endişelenirim.	1	2	3	4
30	Genellikle mutluyum.	1	2	3	4
31	Her şeyi ciddiye alır ve endişelenirim.	1	2	3	4
32	Genellikle kendime güvenim yoktur.	1	2	3	4
33	Genellikle kendimi emniyette hissederim.	1	2	3	4
34	Sıkıntılı ve güç durumlarla karşılaşmaktan kaçınırım.	1	2	3	4
35	Genellikle kendimi hüzünlü hissederim.	1	2	3	4
36	Genellikle hayatımdan memnunum.	1	2	3	4
37	Olur olmaz düşünceler beni rahatsız eder.	1	2	3	4
38	Hayal kırıklıklarını öylesine ciddiye alırım ki hiç unutamam.	1	2	3	4
39	Aklı başında ve kararlı bir insanım.	1	2	3	4
40	Son zamanlarda kafama takılan konular beni tedirgin ediyor.	1	2	3	4

KAYNAKÇA

About. (b.t.). *Valorant official website.* https://playvalorant.com/tr-tr/

Adolescent health. (b.t.). World Health Organization. https://www.who.int/health-topics/adolescent-health

Akın, A. ve İskender, M. (2011). Internet addiction and depression, anxiety and stress. *International Online Journal of Educational Sciences, 3*(11), 138-148. doi:10.4103/jfcm.JFCM_93_18

Allison, K. R., Luo, A. ve Bussey, K. (2020). Cyberbullying in adolescence. *The encyclopedia of child and adolescent development* (7. baskı). (Peer Relationships). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons. doi:10.1002/9781119171492.wecad406

Ballard, M. E. ve Welch, K. M. (2015). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG Play. *Games and Culture, 12*(5), 466–491. doi:10.1177/1555412015592473

Beck, A. T., Ward C. H., Mandelson, M., Mock J. ve Erbaugh, J. (1961). An inventory for measuring deppression. *Archives of General Psychiatry, 4*(6), 561-571. doi:10.1002/da.21993

Beck, A.T., Epstein, N., Brown, G. ve Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 56,* 893-897. doi:10.1037/0022-006X.56.6.893

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin, 106*(1), 59–73. doi:10.1037/0033-2909.106.1.59

Bijl, R. V., de Graaf, R., Ravelli, A., Smit, F. ve Vollebergh, W. A. M. (2002). Gender and age-specific first incidence of DSM-III-R psychiatric disorders in the general population. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology, 37*(8), 372–379. doi:10.1007/s00127-002-0566-3

Bouton, M. E. ve Waddell, J. (2007). Some biobehavioral insights into persistent effects of emotional trauma. *Understanding trauma: Integrating biological, clinical, and cultural perspectives* içinde (s. 41–59). Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511500008.006

Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., . . . Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers and Education, 94,* 178-192. doi:10.1016/j.compedu.2015.11.003

Bradley, A. (2016). *Trait and State Anxiety: Assessment, Predictors and Outcomes.* Nova Science Publishers, Inc.

Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C. ve Spencer, N. H. (2015). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies, 19*(1), 36-54. doi:10.1080/13676261.2015.1048200

Brown, T. A., Campbell, L. A., Lehman, C. L., Grisham, J. R. ve Mancill, R. B. (2001). Current and lifetime comorbidity of the DSM-IV anxiety and mood disorders in a large clinical sample. *Journal of Abnormal Psychology, 110*(4), 585–599. doi:10.1037//0021-843x.110.4.585

Bryant, M. L. (2015). A review of laboratory-based emotion regulation tasks. *Handbook on Emotion Regulation: Processes, Cognitive Effects and Social Consequences* içinde (s. 1-28). Nova Science Publishers.

Burt, R. S. (1999). The social capital of opinion leaders. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 566*, 37–54. doi:10.1177/000271629956600104

Byrne, H., Dooley, B., Fitzgerald, A. ve Dolphin, L. (2016). Adolescents' definitions of bullying: The contribution of age, gender, and experience of bullying. *European Journal of Psychology of Education, 31*, 403–418. doi:10.1007/s10212-015-0271-8

Campbell, M., Spears, B., Slee, P., Butler, D. ve Kift, S. (2012). Victims' perceptions of traditional and cyberbullying, and the psychosocial correlates of their victimisation. *Emotional and Behavioural Difficulties, 17*(3-4), 389–401. doi:10.1080/13632752.2012.704316

Chang, F., Chiu, C., Miao, N., Chen, P., Lee, C., Huang, T. ve Pan, Y. (2015). Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents. *International Journal of Public Health, 60*, 257–266. doi:10.1007/s00038-014-0643-x

Chu, X., Fan, C. ve Zhou, Z. (2018). Cyberbullying victimization and symptoms of depression and anxiety among Chinese adolescents: Examining hopelessness as a mediator and selfcompassion as a moderator. *Computers in Human Behavior, 86*, 377-386. doi:10.1016/j.chb.2018.04.039

Cohen, G. L. ve Prinstein, M. J. (2006). Peer contagion of aggression and health risk behavior among adolescent males: An experimental investigation of effects on public conduct and private attitudes. *Child Development, 77*(4), 967–983. doi:10.1111/j.1467-8624.2006.00913.x

Collins, N. L. ve Read, S. J. (1990). Adult attachment, working models, and relationship quality in dating couples. *Journal of Personality of Social Psychology, 58*(4), 644-663.

Cook, T. D., Deng, Y. ve Morgano, E. (2007). Friendship influences during early adolescence: The special role of friends' grade point average. *Journal of Research on Adolescence, 17*(2), 325–356. doi:10.1111/j.1532-7795.2007.00525.x

Cote, A. C. (2017). "I can defend myself" Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and Culture, 12*, 136-155. doi:10.1177/1555412015587603

Cotler, J. L., Fryling, M. ve Rivituso, J. (2017). Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions. *Journal of Information Systems Applied Research, 10*(1), 4-14.

Çelikbaş, Z., Batmaz, S. ve Aslan, E. A. (2020). Klinikte Yararlı Anksiyete Sonlanım Ölçeği'nin Türkçe Versiyonunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Osmangazi Tıp Dergisi*. doi:10.20515/otd.747600

Dealing with bullies. (2018). *Kids Health*. https://kidshealth.org/en/kids/bullies.html

Dehue, F., Bolman, C. ve Völlink, T. (2008). Cyberbullying: youngsters' experiences and parental perception. *CyberPsychology & Behavior, 11*, 217–223. doi:10.1089/cpb.2007.0008

Duggan. M. (2014, 22 Ekim). Online harassment. *Pew Research Center*. https://www.pewresearch.org/internet/2014/10/22/online-harassment/

Eccles, J. S. ve Wigfield, A. (2000). Adolescence: Social patterns, achievements, and problems. *Encyclopedia of psychology* içinde (s. 46–52). American Psychological Association.

Endler, N. S., Kantor, L. ve Parker, J. D. A. (1994). State-trait coping, state-trait anxiety and academic performance. *Personality and Individual Differences, 16*(5), 663-670. doi:10.1016/0191-8869(94)90208-9

Endler, N. S. ve Kocovski, N. L. (2001). State and trait anxiety revisited. J*ournal of Anxiety Disorders, 15*(3), 231–245. doi:10.1016/S0887-6185(01)00060-3

Eslea, M. ve Rees, J. (2001). At what age are children most likely to be bullied at school? *Aggressive Behavior, 27*(6), 419-429. doi:10.1002/ab.1027

Fox, J. ve Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behaviour, 33*, 314-320. doi:10.1016/j.chb.2013.07.014

Fox, J. ve Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society, 19*, 1290–1307. doi:10.1177/1461444816635778

Fryling, M., Cotler, J., Rivituso, J., Mathews, L. ve Pratico, S. (2015). Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research, 8*(1), 4-15.

Game Info. (b.t.). *League of Legends official website.* https://eune.leagueoflegends.com/en/ga me /en/game-info/

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among uouths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics, 127*(2), e319–e329. doi:10.1542/peds.2010-1353

Gray, K. L. (2014). *Race, gender, and deviance in Xbox live: Theoretical perspectives from the virtual margins*. Waltham, MA: Taylor & Francis.

Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology, 2*(3), 271–299. doi:10.1037/1089-2680.2.3.271

Hartmann, P. M., MD. (2019). *Anxiety*. Magill's Medical Guide.

Hawker, D. S. J. ve Boulton, M. J. (2000). Twenty years' research on peer victimization and psychological maladjustment: A metaanalysis review of cross-sectional studies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 41*(4), 441–445. doi:10.1111/1469-7610.00629

Hekimoğlu, E. C. ve Bilik M. Z. (2020). Freud'dan Lacan'a Kaygı. *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi, 7*(3), 336-367 doi:10.31682/ayna.761464

Hellfeldt, K., López-Romero, L. ve Andershed, H. (2019). Cyberbullying and psychological well-being in young adolescence: The potential protective mediation effects of social support from family, friends, and teachers. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(1), 45. doi:10.3390/ijerph17010045

Herd, T. ve Kim-Spoon, J. (2021). A Systematic Review of Associations Between Adverse Peer Experiences and Emotion Regulation in Adolescence. *Clinical Child and Family Psychology Review*. doi:10.1007/s10567-020-00337-x

Hilvert-Bruce, Z. ve Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behaviour, 102*, 303-311. doi:10.1016/j.chb.2019.09.003Get

Hinduja, S. ve Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research, 14*, 206–221. doi:10.1080/13811118.2010.494133

Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanteri'nin üniversite öğrencileri için geçerliği ve güvenirliği. *Psikoloji Dergisi, 7*(23), 3-13.

Jenaro, C., Flores, N. ve Frias, C. P. (2017). Anxiety and depression in cyberbullied college students: A Retrospective Study. *Journal of Interpersonal Violence, 4*, 1-24. doi:10.1177/0886260517730030

Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi* (20. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Kaynak, K. B., Kan, A. ve Kurtulmuş, Z. (2016). 36-72 aylık çocuklara yönelik "Saldırganlık Yönelim Ölçeği" geliştirme çalışması. *Turkish Studies, 11*(3), 1457-1474. doi:10.7827/TurkishStudies.9385

Kessler, R. C., Chiu, W. T., Demler, O. ve Walters, E. E. (2005). Prevalence, severity, and comorbidity of 12-month DSM-IV disorders in the National Comorbidity Survey replication. *Archives of General Psychiatry, 62*(6), 617. doi:10.1001/archpsyc.62.6.617

Kessler, R. C., Crum, R. M., Warner, L. A., Nelson, C. B., Schulenberg, J. ve Anthony, J. C. (1997). Lifetime co-occurrence of DSM-III-R alcohol abuse and dependence with other psychiatric disorders in the National Comorbidity Survey. *Archives of General Psychiatry, 54*(4), 313–321. doi:10.1001/archpsyc.1997.01830160031005

Kılınçel, Ş., Kılınçel O., Muratdağı. G., Aydın, A. ve Usta, M. B. (2020). Factors affecting the anxiety levels of adolescents in home-quarantine during COVID-19 pandemic in Turkey. *Asia Pacific Psychiatry*. doi:10.1111/appy.12406

Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N. ve Lattaner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin, 140,* 1073–1137. doi:10.1037/a0035618

Kreppner, K. (2000). Parent-child relationship: Adolescence. *Encyclopedia of psychology* içinde (s. 50–55). American Psychological Association.

Kring A. M., Johnson S. L., Davison G. C. ve Neale J. M. (2019). *Anormal Psikolojisi* (12. baskı). (M. Şahin Çev. Ed.). Nobel Akademik Yayıncılık. (Orijinal çalışma basım tarihi 2013).

Kul, A., Demir, R. ve Katmer, A. N. (2020). Covid-19 salgını döneminde psikolojik sağlamlığın yordayıcısı olarak yaşam anlamı ve kaygı. *Turkish Studies, 15*(6), 695-719. doi:10.7827/TurkishStudies.44419

Kuznekoff, J. H. ve Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society, 15,* 541-556. doi:10.1177/1461444812458271

Küçük, S., İnanıcı, M. A. ve Ziyalar, N. (2017) Siber Zorbalık Ölçeği Türkçe uyarlaması. *Adli Tıp Bülteni, 22*(3), 172-176. doi:10.17986/blm.2017331584

Lam, L. T., Cheng, Z. ve Liu, X. (2013). Violent online games exposure and cyberbullying/victimization among adolescents. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking, 16*(3), 159-165. doi:10.1089/cyber.2012.0087

Laursen, B. ve Collins, W. A. (2009). Parent-child relationships during adolescence. *Handbook of Adolescent Psychology* içinde (s. 3-42). doi:10.1002/9780470479193.adlpsy002002

Lei, L., Huang, X., Zhang, S., Yang, J., Yang, L. ve Xu, M. (2020). Comparison of prevalence and associated factors of anxiety and depression among people affected by versus people unaffected by quarantine during the COVID-19 epidemic in Southwestern China. *Clinical Research.* doi:10.12659/MSM.924609

Lenhart, A., Duggan, M., Perrin, A., Stepler, R., Rainie, L. ve Parker, K. (2015a). Teen, social media and technology overview. *PEW Research Center*. http://www.pewinternet.org/2015/04/09/teens-social-media-technology-2015/

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M. ve Perrin, A. (2015b). Teens, technology and friendships. *Pew Research Center*. http://www.pewintern ternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/

Leung, A. N. ve McBride-Chang, C. (2013). Game on? Online Friendship,Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children. *Journal of Social and Clinical Psychology, 32*(2), 159–185. doi:10.1521/jscp.2013.32.2.159

Maciejewski, D. F., van Lier, P. A. C., Branje, S. J. T., Meeus, W. H. J. ve Koot, H. M. (2015). A 5-year longitudinal study on mood variability across adolescence using daily diaries. *Child Development, 86,* 1908–1921. doi:10.1111/cdev.12420

Mercadal, T. (2019). Identity formation. *Salem Press Encyclopedia*.

Marcia, J. (1980). Identity in adolescence. *Handbook of Adolescent Psychology* içinde (s. 159-187). New York: Wiley-Interscience.

Marcus, R. F. (2007). Aggression and Violence in Adolescence. Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511611292

Martínez-Monteagudo, M. C., Delgado, B. Díaz-Herrero, A. ve García-Fernández, J. M. (2020). Relationship between suicidal thinking, anxiety, depression and stress in university students who are victims of cyberbullying. *Psychiatry Research, 286*. doi:10.1016/j.psychres.2020.112856

Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3),* 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229

McLean, L. ve Griffiths, M. D. (2018). Female Gamers' Experience of Online Harassment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-25. doi:10.1007/s11469-018-9962-0

McInroy, L. ve Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children. *Child and Adolescent Social Work Journal, 34*(6), 597–607. doi:10.1007/S10560-017-0498-0

Mishna, F., McInroy, L. B., Lucombe-Duncan, A., Van Wert, M., Schwan, K., Birze, A., . . . Johnston, D. (2016). Prevalence, motivations, and social, mental health and health consequences of cyberbullying among school-aged children and youth: protocol of a longitudinal and multi-perspective mixed method study. *JMIR Research Protocols, 5*(2). doi:10.2196/resprot.5292

Mohlman, J. (2013). Older adults overwhelmingly prefer psychotherapy for the treatment of anxiety. *Clinician's Research Digest: Adult Populations, 31*(3), 3-3. doi:10.1037/e525102013-005.

Nakamura, L. (2012). "It's a nigger in here! Kill the nigger!": User-generated media campaigns against racism, sexism, and homophobia in digital games. *The International Encyclopaedia of Media Studies, 5*, 2-15. doi:10.1002/9781444361506.wbiems159

Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B. ve Scheidt, P. (2001). Bullying behaviors among U.S. youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of the American Medical Association*, *285*(16), 2094-2100.

Nelius, J. (2019, 10 Nisan). How Blizzard is using machine learning to combat abusive chat. *Pc Gamer*. https://www.pcgamer.com/how-blizzard-is-using-machine-learning-to-combat-abusive-chat/

Olatunji, B. O., Cisler, J. M. ve Tolin, D. F. (2007). Quality of life in the anxiety disorders: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review, 27*(5), 572–581. doi:10.1016/j.cpr.2007.01.015

Öner, N. ve Le Compte, A. (1983). Durumluk-Sürekli Kaygı Envanteri el kitabı [Manual for the State-Trait Anxiety Inventory]. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Qing, L. (2015). When cyberbullying and bullying meet gaming: A systemic review of the literature. *Journal of Psychology & Psychotherapy, 5*(4). doi:10.4172/2161-0487.1000195

Przybylski, A. K., Deci, E. L., Rigby, C. S. ve Ryan, R. M. (2014). Competence-Impeding Electronic Games and Players' Aggressive Feelings, Thoughts, and Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 106*(3), 441-457. doi:10.1037/a0034820

Rainbow six siege code of conduct. (2018, 6 Kasım). https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/news-updates/4h4MEtQwhxnOtNrH6KGMi2

Reiss, S. (1997). Trait anxiety: It's not what you think it is. *Journal of Anxiety Disorders, 11*(2), 201–214. doi: 10.1016/S0887-6185(97)00006-6

Rose, C. A. ve Tynes, B. M. (2015). Longitudinal associations between cybervictimization and mental health among U.S. adolescents. *Journal of Adolescent Health, 57*(3), 305–312. doi:10.1016/j.jadohealth.2015.05.002

Santrock, J. W. (2017a). *Ergenlik* (14. baskı). (D. M. Siyez, Çev.). Nobel Akademik Yayıncılık. (Orijinal çalışma basım tarihi 2011).

Santrock, J. W. (2017b). *Yaşam Boyu Gelişim* (13. baskı). (G. Yüksel, Çev. Ed.). Nobel Akademik Yayıncılık. (Orijinal çalışma basım tarihi 2001).

Shuman, R. B. (2019). Aggression. *Salem Press Encyclopedia of Health*.

Sorrell, J. M. (2015). Meditation for older adults: A new look at an ancient intervention for mental health. *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services, 53*(5), 15-19. doi:10.3928/02793695-20150330-01

Spielberger, C.D., Gorsuch, R.L ve Lushene, R.E. (1970) Manual for the State-Trait Anxiety Inventory (Self-Evaluation Questionnaire). *Consulting Psychologist Press*.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology and Behavior, 7*, 321–326. doi:10.1089/1094931041291295

Stavropoulos, V., Gomez, R., Steen, E., Beard, C., Liew, L. ve Griffiths, M. D. (2017). The longitudinal association between anxiety and Internet addiction in adolescence: The moderating effect of classroom extraversion. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(2), 237–247. doi:10.1556/2006.6.2017.026

Stewart, R. W., Drescher, F. C., Maack, D. J., Ebesutani, C. ve Young, J. (2014) The development and psychometric investigation of the Cyberbullying Scale. *Journal of Interpersonal Violance, 29*(12), 2218-2238. doi:10.1177/0886260513517552

Sticca, F. ve Perren, S. (2013). Is cyberbullying worse than traditional bullying? Examining the differential roles of medium, publicity, and anonymity for the perceived severity of bullying. *Journal of Youth and Adolescence, 42*, 739–750. doi:10.1007/s10964-012-9867-3

Teachman, B. A. (2006). Aging and negative affect: the rise and fall and rise of anxiety and depression symptoms. *Psychology and Aging, 21*(1), 201-207. doi:10.1037/0882-7974.21.1.201.

Thomas, D. R. (2006). A General Inductive Approach for Analyzing Qualitative Evaluation Data. *American Journal of Evaluation, 27*(2), 237–246. doi:10.1177/1098214005283748

Tolin, D. F. ve Foa, E. B. (2006). Sex differences in trauma and posttraumatic stress disorder: A quantitative review of 25 years of research. *Psychological Bulletin, 132*(6), 959–992. doi: 10.1037/0033-2909.132.6.959

Türk Dil Kurumu. (2020). Ergenlik. https://sozluk.gov.tr/

Türk Dil Kurumu. (2020). Kaygı. https://sozluk.gov.tr/

Ulusoy, M., Şahin, N. H. ve Erkmen, H. (1998). Turkish version of the Beck Anxiety Inventory: Psychometric properties. *Journal of Cognitive Psychotherapy, 12*(2), 163-172.

Vink, D., Aartsen, M. J. ve Schoevers, R. A. (2008). Risk factors for anxiety and depression in the elderly: A review. *Journal of Affective Disorders, 106*(1-2), 29-44. doi:10.1016/j.jad.2007.06.005.

Veenstra, R., Lindenberg, S., Oldehinkel, A. J., De Winter, A. F., Verhulst, F. C. ve Ormel, J. (2005). Bullying and victimization in elementary schools: A comparison of Bullies, Victims, Bully/Victims, and Uninvolved preadolescents. *Developmental Psychology, 41*(4), 672-682. doi:10.1037/0012-1649.41.4.672

Williams, K. R. ve Guerra, N. G. (2007). Prevalence and predictors of Internet bullying. *Journal of Adolescent Health, 41*, 14–21. doi:10.1016/j.jadohealth.2007.08.018

Woolson, R. F. (2008). *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Wiley Encyclopedia of Clinical Trials. doi:10.1002/9780471462422.eoct979

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy, 37*, 355-372. doi:10.1080/01926180902942191