



T.C. DOĞUŞ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ BİLİM DALI

**ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİM İÇİ VİDEO OYUNU BAĞIMLILIĞI OLAN
YETİŞKİNLERDE BAĞIMLILIK ŞİDDETİ İLE DİSSOSİYATİF
BELİRTİLER VE ÇOCUKLUK ÇAĞI TRAVMALARININ İLİŞKİSİ**

DOKTORA TEZİ
CEYDA TAHİNCİOĞLU

2016183010

DANIŞMAN:

Dr. Öğr. Üyesi SERHAT YÜKSEL

İSTANBUL, 2020



T.C. DOĞUŞ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ BİLİM DALI

ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİM İÇİ VIDEO OYUNU BAĞIMLILIĞI OLAN
YETİŞKİNLERDE BAĞIMLILIK ŞİDDETİ İLE DİSSOSİYATİF
BELİRTİLER VE ÇOCUKLUK ÇAĞI TRAVMALARININ İLİŞKİSİ

DOKTORA TEZİ
CEYDA TAHİNCİOĞLU

2016183010

DANIŞMAN:

Dr. Öğr. Üyesi SERHAT YÜKSEL

İSTANBUL, 2020

YEMİN METNİ

Klinik Psikoloji Doktora tezi olarak sunduđum “Çok oyunculu çevrim içi video oyunu bađımlılıđı olan genç yetişkinlerde bađımlılık Őiddeti ile dissosiyatif belirtiler ve çocukluk çağı travmalarının iliŐkisi” baŐlıklı bu çalıŐmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun Őekilde tarafımdan yazıldıđını, yararlandıđım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiđini ve çalıŐmamın içinde kullanıldıđları her yerde bunlara atıf yapıldıđını belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

10/07/2020

Ceyda TAHİNCİOđLU

ÖNSÖZ

Büyük keyif alarak hazırlamış olduğum “Çok Oyunculu Çevrim içi Video Oyunu Bağımlılığı Olan Genç Yetişkinlerde Bağımlılık Şiddeti İle Dissosiyatif Belirtiler ve Çocukluk Çağı Travmalarının İlişkisi” konulu tezimin belirlenmesinden, tamamlanmasına kadar geçen sürede, sabırla her sorumu cevaplayan, yapıcı eleştirileri ile elimden gelenin en iyisini yapmam için beni her zaman motive eden, değerli tez danışmanım sayın Dr. Serhat Yüksel’e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Dört yıllık doktora sürecimde, derslerine her zaman keyifle katıldığım, bana psikanalitik teoriyi sevdiren, tez izleme komite toplantılarında değerli görüş ve önerilerini paylaşarak beni aydınlatan değerli hocam Dr. Nevzat Muhtar Uçtum’a, tez izleme komite toplantılarında tez konum ile ilgili araştırma ve bulgularımı ilgi ile takip eden ve değerli görüşleriyle her zaman destek olan değerli hocam Dr. Fügen Toksöz’e en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez izleme jürime katılarak beni onurlandıran saygıdeğer hocalarım Dr. Hüseyin Ebadi ve Dr. Erkal Erzincan’a, değerli katkıları için teşekkür ederim.

Birlikte tamamladığımız doktora ve tez sürecinde, her daim yanımda olan, desteklerini, görüş ve önerilerini benimle paylaşan, değerli arkadaşım Orhan Kapucı’ya, psikoloji alanına yönelmemde büyük rolleri olan, en büyük destekçilerim ve en yakın dostlarım Prof. Dr. Ebru Ural ve Nesteren Gazioğlu’na sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Her zaman çocukları olmaktan gurur duyduğum, sevgili annem ve babama, canım ablama ve biricik çocuklarım Talita, Ant ve Alp’e sonsuz sevgileri ve destekleri için çok teşekkür ederim.

İstanbul, Temmuz 2020

Ceyda TAHİNCİOĞLU

ÖZET

ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİM İÇİ VİDEO OYUNU BAĞIMLILIĞI OLAN GENÇ YETİŞKİNLERDE BAĞIMLILIK ŞİDDETİ İLE DISSOSİYATİF BELİRTİLER VE ÇOCUKLUK ÇAĞI TRAVMALARININ İLİŞKİSİ

Gelişen teknoloji hayatımızı kolaylaştıran birçok yenilik yanında yeni alışkanlıklar ve bağımlılıkları da beraberinde getirmiştir. Son yıllarda internet bağımlılığı başlığı altında, sosyal medya bağımlılığı ve çevrim içi oyun oynama bağımlılıklarına da sıkça yer verilmiştir. Bu bağımlılıkların altında yatan nedenleri ve motivasyonları anlamak, bağımlılığın tedavisi açısından büyük önem taşımaktadır.

Araştırmanın örneklemini Türkçe okuma yazma bilen, 18-40 yaş aralığında, çevrim içi video oyunları oynayan, 334 bireyden oluşmaktadır. Araştırmanın sosyodemografik bilgileri ve katılımcıların oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin sorular araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin internet oyun bağımlılık düzeyleri “İnternet Oyun Oynama Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu (IGDS-SF)”, çevrim içi oyun oynama motivasyonları “Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği”, çocukluk çağı travma düzeyleri “Çocukluk Çağı Travma Ölçeği (CTQ-28)”, dissosiyatif yaşantı düzeyi ise “Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II)” kullanılarak, “Qualtrics Survey” ile oluşturulan çevrim içi anket ile ölçülmüştür. Tüm ölçeklerin alt boyutları dahil olmak üzere internet oyun bağımlılığıyla ilişkileri incelenmiştir.

Araştırma ilişkisel tarama modeli olarak tasarlanmıştır. Elde edilen verilerin analizinde SPSS 25 programı kullanılmış, istatistiksel analizlerde $p < 0,05$ değerleri anlamlı olarak kabul edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, çevrim içi video oyun bağımlılığı olan genç yetişkinlerde, yaş ve cinsiyetin internet oyun bağımlılığı ile anlamlı ilişkisinin bulunmadığı, oyun oynamaya ayrılan sürenin internet oyun bağımlılığının yordayıcısı olduğu, çocukluk çağı travmaları ve dissosiyatif yaşantılarının internet oyun oynama bağımlılığı ile ilişkisi olduğu, bu ilişkide dissosiyatif yaşantıların aracı rolünün olduğu bulunmuştur. MMORPG bağımlılığı olan genç yetişkinlerde, çocukluk çağı travmaları, dissosiyatif yaşantılar ve çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından kaçış motivasyonunun internet oyun bağımlılığını yordamaktadır.

Çevrim içi video oyunları ile ilgili son zamanlarda birçok çalışma yapılmıştır. Çevrim içi video oyunları çok geniş bir yelpazeye sahiptir. Bizim çalışmamızın, özgül olarak MMORPG oynayan grupları diğer oyun oynayan gruplardan ayırarak, çocukluk çağı travmaları, dissosiyatif yaşantılar ve çevrim içi oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkileri ele alarak, alanyazına büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir.



Anahtar Kelimeler: İnternet bağımlılığı, çevrim içi oyun bağımlılığı, çocukluk çağı travmaları, dissosiyasyon.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME PLAYING ADDICTION LEVELS, CHILDHOOD TRAUMAS AND DISSOCIATION IN YOUNG ADULTS WITH MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME ADDICTION

The developing technology brought new habits and addictions along with many innovations that made our lives easier. In recent years, social media addiction and online game addiction are also frequently mentioned, under the title of internet addiction. Understanding the underlying causes and motivations of these addictions is crucial for the treatment of addiction.

The research sample consists of 334 Turkish literate online video game players between the ages of 18-40. The sociodemographic information and online game playing habits of the participants were gathered with the questionnaire developed by the researcher, via 'Qualtrics Survey'. Internet game addiction levels of participants in the research were determined by 'Internet Game Addiction Scale Short Form (IGDS-SF)', online game motivations 'Online Game Playing Motivations Scale', childhood trauma levels, Childhood Trauma Scale (CTQ-28), the level of dissociative experiences was measured using the 'Dissociative Experiences Scale (DES II)'. The relationships of all scales and the sub-dimensions with internet game addiction were examined.

The research is designed as a relational screening model. SPSS 25 program was used in the analysis of the data obtained, and $p < 0,05$ was considered statistically significant in the statistical analysis. According to the results obtained from the research, in young adults with online video game addiction, age and gender are not related to internet game addiction, the time allocated to playing is a predictor of internet game addiction, and childhood traumas and dissociative experiences are related to internet game addiction. It was found that dissociative experiences have a mediating role in the relationship between childhood traumas and online game playing. In young adults with MMORPG addiction, childhood traumas, dissociative experiences and escape motivation are predictors of internet gaming addiction.

There have been many studies in online video games recently and online video games contain a wide range. We believe that our study will make a contribution to the literature, which analyzes the relations between childhood traumas, dissociative experiences and motivations in playing online games, specifically focusing on the players that play MMORPG.



Keywords: Internet game addiction, online game addiction, childhood traumas, dissociation

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
1.GİRİŞ.....	1
1.1 Oyun.....	6
1.1.1 Oyun Kuramları.....	7
1.1.2 Çevrim içi Oyunların Tarihçesi.....	8
1.2 Çocukluk Çağı Travmaları.....	8
1.2.1 İstismar.....	9
1.2.2 İhmal.....	12
1.3 Bağımlılık ve Davranışsal Bağımlılık.....	12
1.3.1 Oyun Bağımlılığı.....	13
1.3.2 İnternette Oyun Oynama Bozukluğu.....	14
1.4 Dissosiyasyon.....	16
1.4.1 Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyasyon.....	22
1.4.2 Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyasyon ve Bağımlılıklar.....	25
1.5 İnternette Oyun Oynama Motivasyonları.....	28
1.5.1 Akış Kuramı.....	29
1.5.2 Veblen'in Aylak Sınıfı Teorisi.....	30
1.5.3 Yee'nin Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyon Çerçevesi.....	30
1.6 İnternette Oyun Oynama Bağımlılığını Önlemek İçin Öneriler.....	34
2. AMAÇ.....	36
3. YÖNTEM.....	38
3.1 Araştırma Örneklemi.....	38
3.2 Araştırma Deseni.....	38
3.3 Veri Toplama Araçları.....	39
3.3.1 Sosyodemografik Bilgi Formu.....	40
3.3.2 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (IGSD9-SF).....	40
3.3.3 Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II).....	40
3.3.4 Çocukluk Çağı Travma Ölçeği(CTQ-28).....	41
3.3.5 Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOOMÖ).....	41
3.3.6 Kısa Semptom Envanteri (KSE).....	42
3.4 Araştırmanın Sınırlılıkları.....	42
4. BULGULAR.....	43

4.1 Katılımcıların Demografik Özelliklerine Yönelik Bulgular	43
4.2 Katılımcıların Demografik Özellikleri ve Oyun Oynama Tercihlerine Göre, İOOB Puanlarında Farklılık Olan Grupların Belirlenmesi	46
4.3 Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Çocukluk Çağı Travmaları Dissosiyatif Yaşantılar, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ve Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	51
4.4 Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Şiddetini Yordayan Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarının Belirlenmesi.....	54
4.5 Çocukluk Çağı Travmaları ile Çevrim içi Oyun Oynama Bağımlılığı Şiddeti arasındaki ilişkide Dissosiyatif Yaşantıların aracı rolünün ve Bağımlılığın kolaylaştırıcı etkisinin incelenmesi	56
4.6 MMORPG Bağımlıları demografik değişkenler ve internette oyun oynama ile ilişkili betimleyici istatistikler	58
4.7 MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyatif Yaşantılar, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ve Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	62
4.8 Diğer Oyun Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireyler ve Bağımlılık Kriterini Karşılamayan Bireylerle İlgili Analizler	69
4.9 MMORPG B. Diğer O. B. ve ve Bağımlı Olmayan Oyuncular ile İlgili Analizler.....	73
5. TARTIŞMA	86
5.1 Klinik ve Demografik Değişkenlere İlişkin Bulguların Tartışılması	86
5.2 MMORPG Bağımlılığı olan genç yetişkinlerde, çocukluk çağı travmaları ve dissosiyatif yaşantıları ileİOOB ilişkisinin değerlendirilmesi.....	89
5.3 Çok oyunculu çevrim içi oyunları oynama motivasyonları ve dissosiyasyon arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi	92
5.4 Araştırmanın Sınırlılıkları ve Öneriler	96
6. SONUÇ.....	98
KAYNAKÇA.....	99
EKLER.....	115
EK.1 BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU.....	115
EK.2 Sosyodemografik Form	116
EK.3 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (IGSD9-SF)	118
EK.4 Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOMÖ)	119
EK.5 Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II)	126
EK.6 Çocukluk Çağı Travma Ölçeği(CTQ-28)	130
EK.7 KISA SEMPTOM ENVANTERİ.....	132

TABLolar

Tablo 4.1.1. Demografik deęişkenler ve internette oyun oynama ile iliřkili betimleyici istatistikler.....	44
Tablo 4.1.2. Katılımcıların İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları.....	46
Tablo 4.2.1. Katılımcıların Cinsiyet ve Medeni Durumlarına göre İOOB puanlarının Karşılaştırılması.....	47
Tablo 4.2.2. Katılımcıların Eğitim Durumlarına göre İOOB puanlarının karşılaştırılması.....	48
Tablo 4.2.3. Haftalık Çevrim içi Oyun Oynama Saatine Göre Katılımcıların İOOB Ölçeęi puanlarının karşılaştırılması.....	49
Tablo 4.2.4. Oynadıęı Oyun Türüne Göre Katılımcıların İOOB Ölçeęi puanlarının Karşılaştırılması.....	50
Tablo 4.3.1. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Puanları ile Yaşları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	51
Tablo 4.3.2. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluęu, Çocukluk Çaęı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	51
Tablo 4.3.3. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluęu ve Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeęi Alt Boyut Puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	52
Tablo 4.4.1. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Şiddeti ile Haftalık Çevrim İçi Oyun Oynama Süresi ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	55
Tablo 4.6. MMORPG Baęımlıları demografik deęişkenler ve internette oyun oynama ile iliřkili betimleyici istatistikler.....	58
Tablo 4.6.1. MMORPG Baęımlı Grubu İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları.....	59
Tablo 4.6.2. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Grubunun İOOB, ÇÇT, DES Puanlarının Cinsiyet Deęişkenine Göre Karşılaştırılması.....	60
Tablo 4.6.3. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin Medeni Durumlarına göre İOOB puanlarının karşılaştırılması.....	61
Tablo 4.6.4. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin Gelir Düzeyine göre İOOB puanlarının karşılaştırılması.....	61
Tablo 4.7.1. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Puanları ile Yaşları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	62
Tablo 4.7.2. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu, Çocukluk Çaęı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	62
Tablo 4.7.3. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu ile DES Alt Boyutları ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	63
Tablo 4.7.4. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu ile ÇÇT Alt Boyutları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	65
Tablo 4.7.5. MMORPG Baęımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu ile KSE Alt Boyutları Arasındaki İliřkinin İncelenmesi.....	66

Tablo 4.7.6. MMORPG B. Grubunun İOOB şiddeti üzerinde ÇÇT ve DES'in Etkisi.....	66
Tablo 4.7.7. MMORPG B. Grubu İOOB Şiddeti üzerinde ÇÇT ve DES'in Etkisi.....	68
Tablo 4.7.8. MMORPG B. Grubu İOOB şiddeti üzerinde DES ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarının Etkisi.....	69
Tablo 4.8.1. Diğer Oyun Bağımlılığı Olan Grubun İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları.....	70
Tablo 4.8.2. Diğer Oyunları Oynayan, Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	70
Tablo 4.8.3. Diğer Oyun Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile DES ve ÇOOM Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	71
Tablo 4.8.4. Bağımlılık Kriterini Karşılamaayan Bireylerin İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları	72
Tablo 4.8.5. Bağımlılık Kriterini Karşılamaayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	72
Tablo 4.9.1. Gruplar Arası İOOB Puan Karşılaştırmaları.....	73
Tablo 4.9.2. Gruplar Arası ÇÇT ve ÇÇT Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi	75
Tablo 4.9.3. Gruplar Arası Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçek Alt Boyutları Puanlarının Karşılaştırılması	78
Tablo 4.9.4. Gruplar Arası DES ve DES Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması.....	82
Tablo 4.9.5. Gruplar Arası DES Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması.....	83
Tablo 4.9.6. Gruplar Arası KSE Ölçeği Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması.....	84

ŞEKİLLER

Şekil 1. ÇÇT'nin İOOB üzerinde direkt etkisi.....	56
Şekil 2. DES in ÇÇT ve İOOB arasında aracı rölü ve Bağımlılığın, İOOB üzerinde Düzenleyici rolünün incelenmesi.....	56
Şekil 3. MMORPG B. grubu ÇÇT'nin İOOB üzerinde direkt etkisi.....	67
Şekil 4. MMORPG B: grubunda DES in ÇÇT ve İOOB arasında aracı rolünün incelenmesi.....	67



KISALTMALAR

APA:	Amerikan Psikiyatri Birliđi
CTQ-28:	Çocukluk Çađı Travma Ölçeđi
ÇÇT:	Çocukluk Çađı Travmaları
ÇOOM:	Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları
DES-II:	Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeđi
DKB:	Dissosiyatif Kimlik Bozukluđu
IGDS9-SF:	İnternette Oyun Oynama Bozukluđu Ölçeđi Kısa Formu
İOOB:	İnternette Oyun Oynama Bozukluđu
MMORPG:	Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu
MMORPG B.:	Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu Oynayan Bađımlı Grup
D.O.B.:	Diđer Çevrim İçi Oyunları Oynayan Bađımlı Grup
B.K.K.:	Bađımlılık Kriterini Karşılamanayan Grup

1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesiyle bilgi, eğlence, oyun, alışveriş, hizmet ve iletişim gibi çoğu ihtiyacımız, tek bir akıllı cihaz ile bulunduğumuz yerden karşılanabilir oldu. Teknoloji çağına doğan çocukların internet ve internetin yarattığı sanal gerçekliklerden uzak kalmaları da mümkün görünmemektedir. Bugünün genç yetişkinleri teknolojinin içine doğmuş çocuklardır ve erken çocukluk döneminden itibaren bilgisayar, internet ve birçok video oyunu ile temas içinde bulunmaktadır. Teknoloji geliştikçe kuşakların da bu gelişime uyum sağlamaları doğaldır, lakin bu gelişimler sosyal ve psikolojik alanlarda birçok sorunu da beraberinde getirmektedir. Son yıllarda ağırlıklı olarak internet bağımlılığı, internetin kötüye kullanımı ve daha yeni yayınlarda çok oyunculu çevrim içi oyun bağımlılıklarına ilişkin çalışmalar yapıldığı gözlemlenmektedir (Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007). Ancak bu bağımlılıkların altında yatan psikolojik ve psikiyatrik etmenlere değinen çalışmalar az sayıdadır. Oyun bağımlılığının, Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu, dürtüsellik, depresyon ve sosyal kaygı ve internet bağımlılığı ile ilişkili olduğunu gösteren sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır (Bernardi & Pallanti, 2009; Nuyens et al., 2013; Weiet al., 2012).

Çevrim içi oyunları oynamak için internet kullanımı gerekmektedir. Bu oyunlar, kullanıcılara geniş oyun yelpazesi sunarak, eş zamanlı bir şekilde alter egolarını avatarları (oyundaki karakter temsilleri) vasıtasıyla geliştirme ve dünyanın her tarafından oyuncularla, istedikleri zaman ve istedikleri yerden oynama imkanı sağlamaktadır (Freeman, 2008).

Çalışmamızda video oyunu olarak “Massively Multiplayer Online Rol Playing Game” (MMORPG) adıyla anılan, çok kullanıcıli çevrimiçi rol yapma oyunları ele alınacaktır. MMORPG oyunları son 10 yılda, tüm dünyada milyonlarca insan tarafından oynanmaktadır. Bu oyunlar bireye, avatarlar sayesinde, diğer oyuncularla etkileşim içinde olabilecekleri sürekli değişip gelişmekte olan, üç boyutlu bir fantezi dünyası sunmaktadır. Çalışmalar oyuncuların haftada 20 saat ve birkaç yıl boyunca bu oyunları oynadığını belirtmektedir. Video oyunlarının, sinema ve televizyon gibi güçlü rakiplerinin önüne

geçmesinde, oyuncuların sanal alemdeki temsilleri olan avatarların rolü büyüktür (Dindar, 2018).

MMORPG, bireylerin işbirliği içinde hedef görevi yerine getirmeleri için sosyalleşmelerini sağlamaktadır. Sanal ortamda, oyuncunun kendi ego perspektifinden oluşmuş üç boyutlu bir dünya yaratılmıştır. Oyundaki roller, avatar olarak adlandırılan, savaşçılar ve büyücüler gibi karakterlerden oluşmaktadır. Simülasyon oyunlarında, gerçek hayatta yapılan hemen hemen her şeyi yapabilmek mümkündür. MMORPG'lerin tercih edilme nedenleri incelendiğinde, bireye, fantezi ve gerçeklik arasında, gerçek ve hayal gücü arasında ve kendi ve diğerleri arasında keşifler yapmasına olanak tanınmasından kaynaklandığı düşünülmektedir (Kuss & Griffiths, 2012).

MMORPG oynamanın hem olumlu hem de olumsuz etkilerinden bahsetmek mümkündür. Hatta olumlu etkilerinden bahseden çalışmalar gün geçtikçe artmaktadır. Bazı olumlu etkilerini; yeni beceri kazanma, sosyal bağlantılar kurma, negatif duyguları azaltma, yeni roller ve kimlikler deneyimleme olarak sıralayabiliriz. Bunun yanında oyuncular kural belirleyici gibi roller sayesinde, doyum, eğlence ve keyif gibi duyguları deneyimleyebilirler. Bu oyunlarda oyuncuların, başka oyuncularla konuşup rol dağılımı yapma gibi sosyal işlevler gerektiren becerilerini kullandığı, özellikle çekingen ergenlerin sanal ortamda kendilerini gerçek hayatta tanımayan kişilerle daha rahat iletişim kurabildiği ve dolayısıyla sanal ortamda sosyalleşmelerinin kolaylaştığı belirtilmektedir (Carras et al., 2017). Gerçek hayatta kişiler arası ilişkiler kurmakta kaygı yaşayan bireylerin internette sanal olarak sosyalleşmeleri gerçek hayattaki insanlarla etkileşim gereksinimlerini karşılamak için bir yol olarak belirtilmiş ve sosyal kaygı düzeyi ile oyun oynama arasında pozitif ilişki olduğu saptanmıştır (Lo, Wang & Fang, 2005). Dijital oyunların, özgüveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği (Green & Bavelier, 2003), insanları yorucu şehir hayatından ve iş stresinden uzaklaştırarak yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirdiği, eğlenerek rahatlattığı, problemler ile baş edebilme becerilerini geliştirdiği belirtilmiş (Griffiths, 2005) ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını arttırdığı da (Prot et al., 2014) gösterilmiştir. Diğer yandan birçok araştırmada oyunun olumsuz etkilerinden bahsedilmektedir. Gelişim çağında olan internet oyun bağımlısı bireylerin, spor gibi fiziksel

aktivitelerden genellikle uzak kalmaları gibi nedenlerle obezite, sigara ve alkol kullanımı, cinsel risk alma eğilimi ve şiddet eylemleri gösterme riskleri yüksektir (Escobar-Chaves & Anderson, 2008). Video oyunu oynayan yetişkinler çoğunlukla kişiler arası ilişkiler, akademik başarı, iş performansı ve maddi sorunlar gibi sosyal konularda da problemler yaşamaktadırlar. Bu sonuçlar genellikle çok uzun süre oyun oynamanın ya da İOOB sonucu olarak ortaya çıkabilir. Çevrim içi oyunlar oynayan bireyleri değerlendiren araştırmacılar, azınlıkta kalan bir grubun İOOB tanısı aldığını, MMORPG oyuncularının İOOB geliştirmeye daha yatkın olduklarını belirtmektedirler (Lukavska, Hrabec & Chrz, 2016).

İOOB'nin gelişimine bakarsak, 1980'lerde tek oyunculu oyunların olduğunu ve bu oyunların bilgisayara karşı oynandığı, oyunda galip gelmenin de iyi bir koordinasyon gerektirdiği gözlemlenmektedir. 1990'larda ise oyunlara birden fazla kişinin çevrim içi dahil olabildiği, oyuncuların karakterlerini ya da kullandıkları aletleri özelleştirebildiği; "oyun deneyimi" (gaming experience) olgusuna geçiş söz konusudur. İnternette oyun oynamanın yaygınlaşmasıyla oyuncuların, cinsiyet, ten rengi, saç rengi, meslek gibi nitelikleri belirleyerek özgün oyun karakterleri oluşturabildikleri oyunlar popüler hale gelmiştir. Bu özgünleştirilmiş karakterler, oyuncuların sanal ortamı daha gerçek hissetmelerine yol açarak, uzun saatler oyun oynamalarına neden olmaktadır (Young, 2009).

Tüm bu bilgiler ışığında, bireylerin uzun süreler boyunca ve tekrarlayan şekilde bu oyunları oynama nedenleri; eğlenme, zaman doldurma veya sosyalleşme amaçlı görünse de, İOOB yaratacak boyutta bir arzunun olması, alta yatan asıl neden nedir sorusunu akla getirmektedir. Yee (2006), bireyi oyun oynamaya yönelten motivasyonları; başarı, sosyalleşme ve oyuna dalma olmak üzere üç bileşene ayırmıştır (Yee, 2006). O zaman bu bireyler neden sanal ortamda oyunda başarılı olmak istiyor? Gerçek hayattaki başarı ya da başarısızlıklarıyla ilişkisi var mıdır? Daha önce bu oyunların pozitif yönü olarak sosyalleşmeden sıkça bahsetmiştik. Neden bu bireyler sosyalleşmek için çevrim içi oyunları tercih ediyor? Bu bireyler neden oyuna dalma ihtiyacı içinde? İOOB'nin kumar, alkol gibi diğer bağımlılıklara benzer özelliklere (tekrar tekrar oynamayı ister, aşerer, tolerans geliştirir ve diğer aktivitelerden çekilebilir) sahip olduğu düşünülerek, alta yatan nedenlerin de

benzer olduđu varsayılabilir mi? Bu sorular konuyu derinlemesine arařtırmam ve alıřmamın ana hatlarını oluřturmamda nemli rol oynamıřtır.

İOOB birey zerinde geniř bir alanda olumsuz sonular yaratabilir. İOOB olan ergenlerle yapılan bir alıřmada bireyler; bağımlı oyuncu, problemlı oyuncu, yoęun olarak oyun oynayan ve bu gruplara girmeyenlerden (bağımlı olmayan, problemlı olmayan ve yoęun olarak oyun oynamayan) oluřan karřılařtırma grubu zere drt gruba ayrılmıřtır. Bağımlı ve problemlı oyuncuların, kkn, olumsuz veya irritabl duygulanımda olma, gergin, yorgun, bitkin ve korku hissetme olasılıkları, karřılařtırma grubundaki ergenlerden daha yksektir. Oyun oynama bağımlılıęı olan ergenlerin psikolojik yakınma olasılıkları olduka yksek iken, yoęun olarak oyun oynayan ergenlerin psikolojik yakınma olasılıkları yksek bulunmamıřtır. Doęrudan karřılařtırmalar gstermektedir ki, yoęun olarak oyunla ilgilenen ergenlerin, kkn veya irritabl duygulanımda olma, gergin, yorgun, bitkinlik riskleri, bağımlı olan ergenlere gre daha azdır. Ancak bu iki grup arasında uyku glę, kkn ve korku hissetme risklerinde farklılık yoktur. Buradan yola ıkılarak oyun oynama bağımlılıęı olan ergenlerin yoęun olarak oyun oynayan gruptan daha irite, sinirli ve yorgun oldukları, fakat depresyon, uyku sorunları ve dehřet, korku duyguları ynnden birbirinden ayrıřmadıęı sylenebilir (Brunborg et al., 2013). Sosyal kaygı, depresyon, dřk akademik bařarıya sahip olan ergenler, bu durumları kompanse etmek iin, zaman iinde kompulsiv hale gelebilecek seviyede oyunlar oynayabilirler.

Bilgisayar ve video oyunlarının patolojik kullanımında, yalnızlık, zgven, sosyal beceri ve yařam doyumunu gibi konulardaki sorunlar, bireyin psikososyal iyilik halinin belirleyicileridir. Nadir alıřmalarda bu psikolojik iyilik halini belirleyen gstergelerin, patolojik oyun oynamanın nedeni veya sonucu olduęuna deęinilmiřtir. Lemmens ve arkadaşlarının (2011) yaptıęı alıřmada dřk dzeyli iyilik halinin (azalmıř sosyal beceriler, artmıř yalnızlık hissi, dřk zgven) patolojik oyun oynamanın ncl olduęu belirtilmiřtir. Aynı alıřmada, yalnızlık ve patolojik oyun oynamanın iki ynl etkisi olduęunu ortaya konmuřtur. Yalnızlık, patolojik oyun oynamanın hem nedeni hem de sonucu olarak bulunmuřtur. Buna dayanarak gerek hayat sosyal etkileřimleri yerine video oyunu platformlarında sosyalleřme, var olan gerek yařam iliřkilerinin bozulmasına neden

olmaktadır. Böylelikle çevrim içi oyunlar oynayan ergenlerin yalnızlık hisleri açıklanabilmektedir (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011).

Çevrim içi video oyunları oynayan 9733 ergenle yapılan bir çalışmada, İOOB'nin sadece oyun oynamaya bağlı olmadığı, bireylerin sanal ortamda sosyalleşme düzeylerine de bağlı olduğu gözlenmiştir. Sanal ortamda sosyalleşen bireylerin daha düşük İOOB riski taşıdığı ve sanal sosyalizasyon ile İOOB arasında negatif ilişki olduğu belirtilmiştir. Yoğun olarak oyunlar oynayan ergenlerde, normatif gruba göre, daha fazla depresif semptomlar gözlemlenmiştir. Sosyal olmayan oyun oynayan erkeklerde, sosyal kaygı daha yüksek oranda gözlemlenirken, sosyal oyun oynayan kadın bireylerde, sosyal kaygı ve yalnızlık daha düşük oranda gözlemlenmiştir. Arkadaşlık kalitesinin, bazı erkek sosyal oyuncularında depresyonu yatıştırdığı, fakat sosyal olmayan oyuncularında ise yalnızlık ile ilişkilendirildiği bulguları bulunmaktadır (Carras et al., 2017).

Alanyazında internet oyun bağımlılığı yaygınlığıyla ilgili çalışmalarda tutarsız verilere rastlamak mümkündür. Örneğin bir sistematik inceleme çalışmasında, çevrim içi oyunları oynayan çocuk ve gençlerle yapılan 10 çalışma değerlendirilmiş, internet oyun bağımlılığı görülme oranı %4-%12 aralığında bulunmuştur (Kuss & Griffiths, 2012). Başka bir çalışmada, çevrim içi oyun oynama ile ilgili araştırmalar karşılaştırılmış ve oyun bağımlılığı görülme oranı Amerika Birleşik Devletleri için %39, Taiwan için ise %46 olarak saptanmıştır. Taiwan da yapılan araştırma spesifik olarak MMORPG oyuncularını ele almaktadır (Festl, Scharrow & Quandt, 2016). Çalışmalarda katılımcıların nasıl belirlendiği büyük öneme sahiptir ve bu veri, oyun grubuna uygulanan değerlendirme gereçlerinden çıkan bir sonuç ise bağımlılık oranının yüksek olması kaçınılmazdır. Belli bir yaş grubu için yaygınlık belirlemek amaçlanırsa seçkisiz olarak bir öğrenci grubuna uygulanmak daha uygun olacaktır. DSM-5'e göre İnternet Oyun Bağımlılığı tanısı dokuz ana kriterden beşi karşılandığında konur (Koroğlu, 2013). Bazı araştırmacılar bu tanılamaların yüksek oranda yanlış pozitif sonuçlar ortaya koyduğunu ileri sürmektedir (Maraz, Kiralay & Demetrovics, 2015; Beanet al., 2017).

1.1 Oyun

Kültürler insanlar tarafından oluşmuştur. Oyunun insanlar gibi hayvanlarda da görülmesi nedeniyle, oyunun kültürlerden de eski bir olgu olduğu ortaya konmuştur. Huizinga (1995) oyunu; belirli mekan ve zaman sınırı içerisinde, emredici kuralları olan, fakat bireyin özgürce katıldığı, sevinç ve gerilim gibi duygularla, alışılmış hayattan farklı bir bilincin eşlik ettiği yönetici bir etkinlik olarak tanımlamıştır (Huizinga, 1995).

Montaigne (1533-1592)'e göre oyun, çocukların en gerçek uğraşları iken, Montessori (1870-1952) oyunu çocuğun işi olarak tanımlamıştır. Caillois (1958), gönüllü olarak kabul edilmiş olsa da kuralları olan, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan, eğlence ve gerilim duyguları içeren davranış olarak tanımlamıştır.

Winnicott (1958) oyununun içeriğini yorumlama gereği duymadan, kendi başına ele almıştır. Oyun, çocuğun tüm güçlülüğünü deneyimlemesine olanak sağlayan bir geçiş alanıdır. Çocuk geçiş alanında kullandığı nesnelere hükmettikçe, dış dünyanın da hakimi olabileceğini düşünerek, kendi tüm güçlülüğünü deneyimler. Winnicott çocuklarla yürüttüğü terapilerinde ise oyunu çocukla iletişime geçme olanağı sağlayan bir destek olarak kullandığından bahsetmiştir. Winnicott analizi, oyun oynamakta olan iki kişinin, oyun alanlarının örtüştüğü yer olarak tanımlar. Melanie Klein ise oyunun, yetişkin terapilerinde kullanılan serbest çağrışım tekniği gibi, bilinçaltında yattan çatışmaları bilince çıkartma olanağı tanıyan bir etkinlik olduğuna vurgu yapmıştır (Winnicott, 1953; Winnicott, 1971) .

Aral ve arkadaşları (2000), oyunu, hem geçmiş ile bağlantı kuran, hem de gelecek için kaynak oluşturan, bir deney alanı olarak tanımlamaktadır. Çocuk burada gördüklerini, duyduklarını sinamakta ve tekrarlayarak pekiştirmektedir. Oyun kendiliğinden yapılan, özgürce katılınan, mutluluk ve haz veren, çocuğun gelişimine destek olan etkinlik olarak tanımlanabilir (Aral, Gürsoy & Köksal, 2000).

Oyunu genel olarak tanımlamak gerekirse, tamamen gönüllü ve zevk alarak yapılan, gerçek hayatın bir parçası olan, kimi zaman amaçlı kimi zaman amaçsız olan, çocuğun bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimi için en etkin öğrenme sürecidir (MEB, 2014).

1.1.1 Oyun Kuramları

Oyunun amaç ve nedenleri kuramcılar tarafından farklı şekillerde ele alınmıştır.

1.1.1.1 Klasik Kuram

Spencer (1878), çocukların oyunu vücuttaki fazla enerjiyi atmak amaçlı oynadığını belirtirken, Lazarus(1883), bireyin çalışmak için enerji toplama amacıyla oyun oynadığını belirtmiştir. Groos (1985), gelecek için pratik yapmak olarak tanımlarken, Hall (1920), ilkel davranışların tekrarlanması olarak tanımlamıştır (Pilten & Pilten, 2013).

1.1.1.2 Modern Kuram

Psikanalitik kuram savunucularından, Freud (1961), oyunu mutsuzluktan arınma denemesi olarak açıklamıştır. Çocukların daha önce pasif olarak yaşadıkları rahatsız edici, korkutucu deneyimlerin üstesinden gelmeye çalıştıklarını dile getirmiştir. Erikson (1985), özgüven için sosyal ve fiziksel becerilerin kazanılması olarak açıklamıştır.

Piaget (1962), oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, sıralama içermeyen, bilişsel gelişimin temeli olan, eğlenceli bir davranış olarak değerlendirmiş, oyunla bilgi ve becerilerin kazanıldığına vurgu yapmıştır (Toran & Dilek, 2017; Pilten & Pilten, 2013). Vygotsky (1967), ise oyunla düşünceyi yönetme becerisinin kazanılabildiğini savunarak sosyo-kültürel yanına vurgu yapmıştır (Pilten & Pilten, 2013).

1.1.2 Çevrim içi Oyunların Tarihi

Dijital oyunların ilk 1958 yılında analog bir bilgisayar için geliştirilmiş “Tennis for Two” oyunuyla başladığını söylemek mümkündür. Makineye karşı oynanan tek oyunculu oyunlar 1980’lerde yoğunluk kazanmaya başladı. Oyunu kazanmak iyi koordinasyona sahip olmak ile alakalıydı. 1990’larda “oyun deneyimi” (gaming experience) olgusu oluşmuş, oyuncular kişiselleştirilerek karakterler oluşturulabilmeye başlanmıştı. İnternetin yaygın kullanımıyla beraber, çevrim içi birden fazla kişinin katılabildiği oyunlar piyasaya sürülmeye başlanmıştır. Bireyler bu kişiselleştirdikleri avaturlarıyla özdeşim kurmaya başlayıp oyunlarda daha fazla süre geçirmeye başlamışlardır (Young, 2009).

Güvenli internet merkezinin 2019 yılında yayınladığı Dijital Oyunlar Raporuna istinaden, Türkiye’de yaklaşık 30 milyon insanın bilgisayarları, tabletleri veya konsolları aracılığıyla dijital oyunlar oynadığı belirtilmiştir. Ülkemizdeki oyun pazarı ise 2018 raporlarına göre 878 milyon dolardır (DOR, 2019).

1.2 Çocukluk Çağı Travmaları

Ruhsal travma, bireyin anlamlandırma, denetleme ve bağlantı kurma yetilerini bozan, olağan savunma mekanizmaları ve baş etme yolları ile üstesinden gelinemeyecek kadar ağır olan, yıpratıcı ve sarsıcı yaşantılardır (Türksoy, 2003). Travmaya maruz kalmak her yaşta psikiyatrik problemlere neden olabilmekle birlikte baş etme becerileri yeterince gelişmemiş olan çocukların psikiyatrik problem yaşama olasılıkları daha yüksektir. İki tür çocukluk çağı travması vardır, istismar ve ihmal. İstismar; cinsel, fiziksel, ruhsal veya sosyal olarak çocuğa karşı kasıtlı olarak yapılan, zarar veren aktif bir eylemken, ihmal; çocuğun bakımından sorumlu kişi veya kişiler tarafından çocuğun bakım ve korunmasının (fiziksel, eğitimsel, tıbbi, duygusal) yeterince sağlanamaması sonucu uğradığı pasif bir durumdur (Kara, Biçer & Gökalp, 2004).

1.2.1 İstismar

1.2.1.1 Fiziksel İstismar

Briere (1992), çocukları cezalandırmak ve davranışlarını kontrol etmek için, yetişkinlerin, fiziksel taciz uygulamalarının yaygın olduğunu ve bu nedenle toplumsal olarak fiziksel tacizin kabul edilebilirlik eşiğinin saptanabilmesinin zor olduğunu vurgulamıştır. Fiziksel taciz uygulayan ebeveynler, genellikle bu davranışlarını, çocuklarını suçlayarak veya onlar hakkında eleştirel beyanlarda bulunarak, cezayı hak ettiğini vurgulayarak açıklarlar. Bu söylemler, çocukta, suçluluk, utanç ve tacizin sorumluluğunu yüklenen “kötü ben” algısının artmasına neden olur (Briere, 1992).

Malinosky-Rummell ve Hansen (1993), fiziksel şiddet ile ilgili kolektif araştırmalarında, fiziksel şiddete maruz kalan bireylerin şiddet içerikli eylemlerde bulunma oranlarının, fiziksel şiddet geçmişi bulunmayan bireylere oranla daha yüksek olduğunu bulgulamışlardır (Malinosky-Rummell & Hansen, 1993).

Her ne kadar istismar mağduru erkek çocuklarının yetişkinliklerinde birer istismarcı olduklarını bulgulayan, mağdurun istismarcıya dönüştüğü döngüyü ortaya koyan birçok çalışma olsa da, cinsel istismar mağdurlarının çoğunun kız ve istismarcıların çoğunun da erkek olmasını açıklayamamışlardır. Plummer ve Cossins (2018) araştırmalarında istismar mağduru erkek çocuklarının yaşadıkları deneyimden psikolojik olarak kız çocuklardan farklı etkilendiklerini ve bu deneyimin erkek çocukları için güçlülük (istismarcıya atfedilen) veya güçsüzlük (mağdura atfedilen) olarak algılandığı görüşünü ortaya koymuşlardır (Plummer & Cossins, 2018).

İstismar ve ihmalinin her çeşidi, bireyin akıl sağlığı açısından son derece zararlıdır. Taciz ne kadar erken başlar, ne kadar uzun sürer ve ne kadar fazla tekrarlanırsa, tahribat da o denli büyük olur. Mc Gollin ve Widom (2001)’e göre çocukluğunda istismar veya ihmale uğrayan bireylerin, yetişkinlikte hayat koşullarına dayanıklılarının; iş gücü sahibi olma, sicil kaydı bulunmama oranını %22 olarak bulgulamıştır. Araştırmalar göstermektedir ki cinsel istismara uğrayan çocukların %89’u, fiziksel istismara uğrayan çocukların %58’i ve

duygusal istismara uğrayan çocukların %63'ü erkek bireyler tarafından kötüye kullanılmıştır. Duygusal istismar genellikle diğer istismar türleriyle birlikte görülmektedir. Seçkisiz örneklem üzerinde yapılan çalışmalar neticesinde, çocuk koruma servislerinin istatistiksel raporlarınının 40 misli fiziksel istismar, 15 misli de cinsel istismar yaygınlığı olduğu bildirilmiştir. "The National Institute on Drug Abuse" un raporuna göre, madde bağımlılığı tedavisi alan bireylerin üçte ikisinin çocukluk çağında cinsel, fiziksel ya da duygusal istismara maruz kaldığı bildirilmektedir. Ergenlerle yapılan çalışmada, cinsel istismar geçmişi olan bireylerin, cinsel istismar geçmişi olmayan bireylere kıyasla 12 kat daha fazla intihar riski taşıdığı bulgulanmıştır (Middleton, 2009).

Çalışmalardan da anlaşılacağı gibi fiziksel şiddetin uzun dönem etkileri mevcuttur.

1.2.1.2 Cinsel İstismar

Kutchinsky (1991) cinsel istismarı, çocuğun yaşça büyük bir kişi, erişkin tarafından cinsel haz elde etmek amacıyla istismar edilmesi olarak tanımlamıştır. Jarvis, Copeland ve Walton (1998) ise, 16 yaşından küçük bireye cinsel temas ile istenmeyen deneyim yaşatılmasını, çocuk cinsel istismarı olarak tanımlanmıştır (Jarvis, Copeland & Walton, 1998).

Cinsel istismar, fiziksel temas içermek zorunda değildir. Cinsel temas içermeyen, teşhircilik, izleme, cinsel içerikli konuşma gibi çocuğun yaşına uygun olmayan cinsel içeriğe maruz bırakılması da cinsel istismar olarak adlandırılır. Fiziksel temas içeren cinsel istismar ise, çocuğun cinsel organlarına dokunma, kendi cinsel bölgesini çocuğa dokundurma, çocuğu çocuk pornosu için kullanma, para karşılığı cinselliğe zorlama, enest ilişki, tecavüz, vajinal, anal, oral penetrasyonu içeren davranışlardır (Wekerle et al., 2006; Scannapieco & Connell-Carrick, 2005).

Geçmişinde cinsel istismar hikayesi olan bireyler, yetişkin hayatlarında birçok problem yaşamaktadır. Yaşadıkları cinsel travma cinsel ilişkilerini etkilemekte ve istismara uğrayan bireyin yetişkinliğinde de kurban olabilmesine neden olabilmektedir. Hatta bir çalışmada istismara uğrayan bireyin cinsiyetine göre yetişkinliğinde kurban veya istismarcı

olma olasılığının arttığı belirtilmiştir (Plummer & Cossins, 2018). Bunların yanı sıra bireyde dürtüsellik, içgörü ve kendine saygı yoksunluğu nedeniyle tekrar istismara uğramaya yol açabilecek psikolojik yatkınlıklar oluşabilmektedir. Cinsel istismara uğrayan bireylerde, evlilik ve aile kurma gibi sağlıklı yakın ilişkiler, doyum gibi olumlu duygulardan ziyade stres yaratabilir (Cole & Putnam, 1992).

Cinsel istismara uğrayan bireylerde yeme bozuklukları, kronik ağrılar, irite bağırsak sendromu, kaygı ve depresyon gibi ruhsal bozukluklar, geçmişinde cinsel istismar yaşantısı olmayan bireylere oranla daha sık gözlemlenmektedir (Mercado, Martinez-Taboas, & Pedrosa, 2008).

1.2.1.3 Duygusal İstismar

Duygusal istismar, uzman görüşü ile tanılanmış, çocuğun gelişimini olumsuz etkileyen, hakaret, aşağılama, korkutma, yalnız bırakma, kışkırtma, kendini ifade etmesine olanak tanımama ve çocuğu görmezden gelme gibi eylemlerdir (Kozcu, 1989).

Çocuğun bakım vereni tarafından hor görülmesi, suçlamalara maruz bırakılması, kardeşler arasında ayırimcılık ve sürekli yalnız bırakılması, Veltkamp ve Miller (1994) tarafından duygusal istismar olarak tanımlanmaktadır. Fiziksel belirtilere rastlanmasa da, konuşma bozuklukları, gelişimde gecikme gibi belirtiler, duygusal istismar belirtileri olabilir. Bunlara ek olarak, aile bireylerinin tacize uğramasına tanıklık eden çocuklar ve kaçırılma gibi olaylar atlatan çocuklarda duygusal istismar mağdurlarıdır (Veltkamp & Miller, 1994).

Duygusal istismar, kronik doğası dolayısıyla, duygu durum düzenlemesi gibi bazı işlevleri diğer istismar çeşitlerine oranla daha fazla etkilemektedir (Burns, Jackson & Harding, 2010).

1.2.2 İhmal

İhmalin tanımlanmasında alanyazında çelişkili görüşler bulunmaktadır. Bazı kaynaklarda gözle görülen zararın bulunması kriter olarak alınırken, bir başkasında niyetin kriter olarak alındığı belirtilmektedir. Farklı bir bakış açısı ise, çocuğun şikayetçi olup olmadığına bakılmaksızın, uzun süre gözetimsiz olarak yalnız bırakılmasını ihmal olarak tanımlamaktadır (Tanner & Turney, 2003; Tyler, Allison & Winsler, 2006).

Tüm bunlara ek olarak kültürel bakış açısında, ihmalin tanımlanmasında büyük rolü vardır. Straus ve Kantor (2005) ihmal normlarının toplumdan topluma farklılık gösterebildiğini, hatta aynı toplum içinde zamanla değişebildiğini öne sürmektedirler. Her ne kadar belli bir noktada ihmalin tanımında ortak paydada buluşulsa da, bir çocuğun fiziksel, entellektüel ve duygusal gelişiminin ideal seviyede olabilmesi için gereksinimlerinin karşılanması ve hangi seviyedeki ihmale müdahale edileceği yönünde çelişkili fikirler bulunmaktadır (Tanner & Turney, 2003; Tyler, Allison & Winsler, 2006). İhmal bir yaşam şekli olduğu için hangi olayların tam olarak ihmale yol açtığını belirlemedeki güçlük dolayısıyla, tedavisi de güçleşmektedir (Tanner & Turney, 2003).

Spitz, ihmalin etkilerini ilk çalışan araştırmacılardan olarak, çocukların hayatında ne kadar kritik öneme sahip olduğunu kanıtlarla ortaya koymuştur. Fiziksel ve tıbbi gereksinimleri karşılanan fakat etkileşim, iletişim ve oyundan mahrum kalan çocukların letarjik, uyuşuk, çelimsiz olduklarını ve bunların üçte birinin öldüğünü bulgulamıştır (Spitz, Spitz & Fisher, 2006; Felitti et al., 1998; Briere, 1992).

1.3 Bağımlılık ve Davranışsal Bağımlılık

Bir maddenin tekrarlanan ve artan dozlarda alınması sonucu ortaya çıkan, önüne geçilemez şekilde o maddeyi arzulama durumudur. Maddeye ulaşamama halinde bir takım bedensel ve ruhsal rahatsızlıklar belirmektedir. Bağımlılık tedavi gerektiren, ciddi bir durumdur (Ziyalar, 1999). Bağımlılık bir davranışı kontrol edememe veya bir maddeyi bırakamama durumudur (Egger & Rauterberg, 1996). Bağımlılığın başlıca üç temel özelliği

vardır; birincisi, o şeye sahip olmak için çok güçlü bir istek duymak, ikincisi zaman zaman kontrolünü kaybetmek, son olarak da ısrarcılık (Shaffer, Hall & Bilt, 2000).

Teknolojinin gelişmesiyle, bağımlılığın tanımı da değişmeye başlamıştır. Tarhan, bağımlılığı “bağımlılık, zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüksedici, kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanır” cümlesiyle tanımlamıştır (Tarhan & Nurmedov, 2011).

DSM-5 madde kullanımını 10 ayrı başlıkta ele almıştır; alkol, kafein, kannabis, hallüsinojenler, uçucular, opiyatlar, sedatif, hipnotik ve anksiyolitikler, uyarıcılar, tütün ve diğer bilinmeyen maddeler.

DSM-5 davranışsal bağımlılığın sadece maddelerden değil, davranışlardan da kaynaklanan bağımlılıklar olabileceğini belirtmiştir (Köroğlu, 2013). Davranışsal bağımlılığın tanımı, madde ile ilişkili olmayan, kontrol edilemez şekilde haz verici davranışın tekrarlanması için yoğun istek duymak olarak açıklanmaktadır. Bunlara örnek olarak, kumar bağımlılığı, seks bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, hırsızlık, saç yolma, egzersiz bağımlılığı, internet kullanımı ile ilgili bağımlılıkları gösterebiliriz (Bektaş, 2018).

1.3.1 Oyun Bağımlılığı

Griffiths bağımlılığı, dikkat çekme, tolerans, ruhsal durum değişkenliği, nükssetme, çatışma ve geriçekilme davranışları gibi ana bileşenlerden öne çıkan herhangi bir davranış olarak tanımlamıştır. Bu altı kriteri karşılayan herhangi bir davranışın bağımlılık olarak tanımlanabileceğini savunmaktadır (Griffiths, 2005b; Griffiths & Davies, 2005; Griffiths, 2010).

Griffiths, oyun oynama bağımlılığı kriterlerini şu şekilde tanımlanmıştır;

Önem Atfetme: Bireyin hayatındaki en önemli faaliyet, çevrim içi oyun oynamak olmuştur. Oyun oynamak, düşünce, duygu ve davranışlarına hükmeder hale gelmiştir. Bunlar; oyun oynamayla ilgili aşırı düşünceler, şiddetli oyun oynama isteği, sosyalizasyonda bozulma olarak ortaya çıkabilir. Örneğin; kişi fiziki olarak oyun oynamasa da sürekli olarak oyun oynama ile ilgili düşüncelere kapılır.

Duygu durum değişikliği: Bireylerin kendi oyun oynama deneyimleri sonucunda ortaya çıkan öznel başa çıkma becerisi olarak değerlendirilir. Bu “kaçış” veya “hissizleşme” olarak da tanımlanabilir.

Çatışma: Çevrim içi oyun oynayan bireyin kendi içinde veya çevresindekilerle, oyun oynamayla aşırı meşguliyeti nedeniyle yaşadığı çatışmalardır. Bireyin iş, okul ve hobileri arasında da çatışma yaratmaktadır.

Tolerans: Çevrim içi oyun oynamanın, duygu durum üzerinde önceki seferlerdeki gibi etkili olabilmesi için, oyun oynamaya ayrılan sürenin artması anlamına gelmektedir.

Yoksunluk: Çevrim içi oyun oynamanın bırakıldığı ya da aniden azaltıldığı durumda meydana gelen rahatsız edici duygu durum veya fiziksel etkilerdir.

Nüksetme: Önceki oyun oynama örüntülerinin, yoksunluk veya kontrol sürelerinin ardından, hızla ve eskisine oranla daha fazla istekle tekrarlanmasıdır.

1.3.2 İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, konuyla ilgili yeterli araştırma bulunmadığından DSM-5'te ayrı bir ruhsal bozukluk kategorisinde incelenmemiş,

“Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” başlığı altında kumar ve maddeyle ilişkili bağımlılıklar gibi davranışsal bağımlılıklar altında ele alınmıştır. Tanı kriterleri kumar oynama bozukluğuna çok benzemektedir (Köroğlu, 2013). Literatürde problemlili video oyunları oynama, internette oyun oynama bozukluğu ve internet oyun bağımlılığı gibi farklı başlıklar altında incelendiği gözlemlenmektedir (Li, Garland & O’Brien, 2018; Nazlıgül et al., 2018; Başol&Kaya, 2018).

İOOB DSM-5 kriterleri şu şekildedir:

1. Oyun üzerine aşırı kafa yormak (geçmişteki oyun oynama yaşantılarını yeniden yaşamak, ya da bir sonraki oyunu beklemek, oyun oynamanın kişinin yaşantısındaki temel aktivite olması).
2. Oyun oynamadığında ortaya çıkan yoksunluk belirtileri (anksiyete, irritabilite ya da üzüntü).
3. Tolerans (İnternet oyunlarına giderek artan miktarda zaman ayırma ihtiyacı duyma).
4. Başarısızlıkla sonuçlanan; oyun oynamayı azaltma, kontrol altına alma ya da bırakma girişimleri.
5. Oyun için diğer aktivitelerden vazgeçmek.
6. Yol açtığı psikososyal sorunların bilinmesine rağmen oyun oynamayı sürdürmek.
7. Oyun hakkında aile üyelerine, terapistine ya da başkalarına yalan söylemek.
8. Olumsuz duygu durumdan (umutsuzluk, suçluluk, kaygı gibi...) kurtulmak için oyun oynamak.
9. Aşırı oyun oynama yüzünden önemli bir ilişkisini, işini, eğitimi ya da mesleği ile ilgili fırsatları tehlikeye atmak ya da kaybetmek (Köroğlu, 2013).

İOOB’yi tanılamak için psikometrik ölçümler konusunda tartışmalı veriler bulunmaktadır. İOOB DSM-5 tanı kriterlerinin tarandığı, Müller ve arkadaşlarının (2015) yedi Avrupa ülkesinde (Almanya, Romanya, Hollanda, İspanya, Yunanistan, İzlanda ve Polonya) gerçekleştirdiği epidemiyolojik anket çalışmasında, 14-17 yaş arasındaki 12.938

kişilik ergen grubunun %1,6'sının kriterlerin hepsini karşıladığı, %5,1'inin ise risk altında olduğu belirtilmiştir (Müller et al., 2015).

İOOB'ye en yakın kavramlardan biri internet bağımlılığı olsa da internet bağımlılığı ile İOOB'nin birbirinden ayrı kavramlar olduğu vurgulanmaktadır (Widyanto & Griffiths, 2006; Starcevic, 2013). İOOB çoğunlukla genç erkek popülasyonunda görülmekte iken problemlerli internet kullanımı farklı özelliklere sahip geniş bir yelpazede görülmektedir (Ko et al., 2005). Erkek popülasyonunda İOOB sadece oyun oynama ile kısıtlıyken, problemlerli internet kullanımı, çevrimiçi sohbet, çevrim içi oyun, sosyal ağ kullanımı ile ilişkilidir (Kiryaly et al., 2014).

İOOB henüz psikiyatrik bir tanı olmasa da, kumar oynama davranışının altında yatan dinamikler göz önünde bulundurularak oluşturulan modele göre yapılan bir tipoloji çalışmasında İOOB üç alt tip olarak ele alınmıştır. Bunlar, impulsif/saldırgan tip, duygusal olarak hassas tip, sosyal olarak şartlanmış tip ve başka yerde sınıflandırılmayan tip olarak tanımlanmıştır. Tanımlanan her alt tipin biyopsikososyal çerçeveden etkilendiği, dürtüsellik ve gerçeklerden kaçınma gibi farklı yatkınlıklarının olabileceği belirtilmiştir (Lee, Lee & Choo, 2016).

1.4 Dissosiyasyon

Dissosiyasyon kelimesi kökenini Yunanca'dan almıştır. Yunanca'da dis (olumsuzluk) ve sociare (birlik veya bağlantı) kelimelerinden oluşmaktadır. Bu iki kelimenin birleşiminden oluşan "dissosiyasyon" kelimesi, bağlantının veya birliğin bozulması anlamına gelmektedir. Kişilerin iz bırakan bir olay neticesinde, olayın etkilerinden uzaklaşma çabası içerisinde olması ve çözülme yaşaması, bağlantının kopukluğu anlamı ile bağdaştırılarak, kelimenin tanımı sağlanmıştır.

Pierre Janet'in 1880'li yıllarda histeri vaka gözlemlerinden yola çıkarak tanımladığı dissosiyasyon kavramı, günlük hayatta, geçici olarak ortaya çıkan yabancılaşma hissi, otoyol hipnozu, konuşmada kopma, gündüz düş kurma gibi psikolojik yaşantıları da içine alan geniş bir kavramdır (Ross, 1991).

Dissosiyasyon, bireyin yaşamış olduğu travmanın yıkıcı etkilerine karşı geliştirdiği bir tepki olarak tanımlanmaktadır. Çoğunlukla, geçmişinde cinsel ve fiziksel istismar öyküsü olan bireylerde gözlemlenmektedir (Chu, 1990; Terr, 1991; Vanderlinden et al., 1993). Dissosiyasyon, bazı çatışmalara çözüm olarak, travmatik acının, ölüm hissinin, dehşetin, üzüntünün engellenmesi, katastrofik deneyimlerin etkilerinden kaçınmak gibi bazı kazançlar sağlamaktadır. Ancak dissosiyatif belirtiler sadece bireyin yaşamı gerçek tehlike anında değilken de ortaya çıkabilir ve kişinin işlevselliğini minimum düzeyde etkileyecek adaptasyonlar yerine bu mekanizma otomatik olarak devreye girebilir ve işlevselliği olumsuz etkileyebilir (Gabbard, 2000).

Tüm psikiyatrik bozukluklar içerisinde, çevre etkenlerine en fazla bağlı olanları, dissosiyatif bozukluklardır (Şar, 2008). Dissosiyasyon ve dissosiyatif bozukluklar hakkında geliştirilmiş bazı etiyolojik teoriler bulunmaktadır. Bunlardan en kapsamlı ve geçerli olan altı başlık şöyledir:

1. Patolojik dissosiyasyonun takson (sınıflandırma) modeli: Bu modele göre, aşamalı olarak normalden dissosiyatife doğru giden bir aşamalı geçiş yerine, yapısal olarak “normal” den farklı olan bir grup birey vardır – dissosiyatif birey tipi – ve bazı çevresel ve fiziksel faktörler bu bireylerin daha da patolojik olmasında etkili olmaktadır (Loewenstein & Putnam, 2004; Waller, Putnam & Carlson, 1996).
2. Travmaya tepki olarak dissosiyasyon: Doğal afet, savaş, çocukluk çağı travmaları, cinsel istismar gibi yaşantıların, dissosiyasyon ve birçok psikopatolojinin gelişiminde etkisi olduğu vurgulanmaktadır (Loewenstein & Putnam, 2004).
3. Farklı davranışsal durumlar modeli: Dissosiyasyonun, çevresel tetiklenmeler neticesinde, bilinç durumunda hızla ve sıklıkla, farklı uçların olması ile karakterize bir bozukluk olduğunu ileri sürer (Loewenstein & Putnam, 2004).
4. Dissosiyasyonun gelişimsel modeli: Erken travmatik yaşantıların, dissosiyatif kimlik bozukluğu başta olmak üzere dissosiyatif bozukluklar üzerinde etkili olduğu ve

zamanla psikopatolojinin daha da belirgin hale geldiğini savunur (Loewenstein & Putnam, 2004).

5. Hipnotik model: Tekrarlayan travmatik deneyimlere karşı, travmatize olmuş bireyin, savunma olarak otohipnozu kullandığını ileri sürer. Çocukluk dönemi travmaların hipnoz edilebilirliği arttırdığı yönünde, bu modeli destekleyen çalışmalar bulunmaktadır (Loewenstein & Putnam, 2004).
6. Nörolojik modeller: Erken travmatik yaşantıların merkezi sinir sisteminin gelişmesini etkileyerek dissosiyatif belirtilere neden olabileceği düşünülmüştür (Loewenstein & Putnam, 2004; Tekin & Tekin, 2014).

Dissosiyatif ve Somatoform Bozuklukların DSM 5 Kriterleri;

Kimlik Çözülmesi Bozukluğu

- A. İki ya da ikiden çok ayrı kişilik durumu ile belirli kimlik bölünmesi. Bu durum, kimi kültürlerde cin çarpması yaşantısı olarak tanımlanır. Kimlikte bu bölünme, kendilik duygusunda ve eylemlerini yönetebilirlik algısında sürekliliğin belirgin olarak bozulmasını kapsar ve duygulanım, davranış, bilinçlilik, bellek, algı, biliş ve/ya da duyuşal-devinsel işlevsellikte bununla ilgili değişiklikler bulunur. Bu belirti ve bulgular, başkalarınca gözlenebilir ya da kişi bunları bildirir.
- B. Sıradan bir unutkanlıkla açıklanmayacak bir biçimde, günlük olayları, önemli kişisel bilgileri ve/ya da örseleyici olayları anımsarken yineleyici boşluklar olması.
- C. Bu belirtiler, klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya ya da toplumsal, işle ilgili alanlarda ya da önemli diğer işlevsellik alanlarında işlevsellikte düşmeye neden olur.
- D. Bu bozukluk, genel kabul gören kültürel ya da dinsel bir uygulamanın bir bölümü değildir. Çocuklarda bu belirtiler imgesel oyun arkadaşları ya da başka düşlemsel oyunlarla daha iyi açıklanamaz.

- E. Bu belirtiler, bir maddenin (örn. alkol eksikliği sırasında ortaya çıkan bilinç kararmaları ya da davranış kargaşaları) ya da başka bir sağlık durumun (örn. kompleks parsiyel kasılmalar) fizyolojiyle ilgili etkilerine bağlanmaz.

Unutkanlık Çözülmesi (Dissosiyatif Amnezi)

- A. Sıradan bir unutkanlıkla açıklanmayacak bir biçimde, genellikle örseleyici ya da gerginliği tetikleyici nitelikte, öz yaşam öyküsüyle ilgili bilgileri anımsayamama.
- B. Bu belirtiler, klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya ya da toplumsal, işle ilgili alanlarda ya da önemli diğer işlevsellik alanlarında işlevsellikte düşmeye neden olur.
- C. Bu belirtiler, bir maddenin (örn. alkol ya da kötüye kullanılan başka bir madde, bir ilaç) ya da nörolojiyi ilgilendiren bir durumun ya da başka bir sağlık durumunun (örn. kompleks parsiyel katılmalar, gelip geçici geniş çaplı unutkanlık, kapalı baş yaralanması/çarpma ile baş yaralanmasının kalıntısı, nörolojiyi ilgilendiren başka bir durum) fizyolojiyle ilgili etkilerine bağlanamaz.
- D. Bu bozukluk, kimlik çözülmesi bozukluğu, örselenme sonrası gerginlik bozukluğu, akut gerginlik bozukluğu, bedensel belirti bozukluğu, yeğin ya da ağır olmayan nörobilişsel bozukluklarla daha iyi açıklanamaz.

Kaçış çözülmesi (dissosiyatif füğ): Kimliğini ya da önemli öz yaşam öyküsel bilgilerini unutmanın eşlik ettiği, görünüşte amaçlı gezinti ya da şaşkın bir biçimde dolaşma.

Kendine Yabancılaşma (Depersonalizasyon)/Gerçekdışılık (Derealizasyon) Bozukluğu

- A. Sürekli ya da yineleyici olarak, kendine yabancılaşma, gerçek dışılık yaşantıları ya da her ikisinin birlikte olduğu yaşantıların varlığı:
1. Kendine yabancılaşma (depersonalizasyon): Kişinin düşünceleri, duyguları, duyuları, vücudu ya da eylemleriyle ilgili olarak gerçek dışılık, kendinden kopma

ya da dışarıdan bir gözlemciymiş gibi olduğu yaşantıları (örn. algısal değişiklikler, zaman algısında çarpıklık, kendiliğın gerçek dışılığı ya da yokluğu, duygusal ve/ya da bedensel uyuşma).

2. Gerçek dışılık (derealizasyon): Çevredekilerle ilgili olarak gerçek dışılık ya da kopukluk yaşantıları (örn. insanlar ya da nesnelere gerçek dışı, düşsel, sisli, cansız ya da görsel açıdan çarpık olarak yaşantılanır).
- B. Bu kendine yabancılaşma ya da gerçek dışılık yaşantıları sırasında gerçeği değerlendirme bozulmamıştır.
- C. Bu belirtiler, klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya ya da toplumsal, işle ilgili alanlarda ya da önemli diğer işlevsellik alanlarında işlevsellikte düşmeye neden olur.
- D. Bu belirtiler, bir maddenin (örn. alkol ya da kötüye kullanılan başka bir madde, bir ilaç) ya da başka bir sağlık durumunun (örn. katılmalar) fizyolojiyle ilgili etkilerine bağlanamaz.
- E. Bu bozukluk, şizofreni, panik bozukluğu, yeğın depresyon bozukluğu, akut gerginlik bozukluğu, örselenme sonrası gerginlik bozukluğu ya da başka bir çözölme bozukluğu ile daha iyi açıklanamaz (Köroğlu, 2013).

İlk zamanlarda histerik belirtiler üzerinde, dissosiyasyonun rolü ön planda olsa da, son yıllarda, histerinin, somatik ve zihinsel bileşenleri ayrı olarak ele alınmaya başlanmıştır. Sınıflamalarda konversiyon, dissosiyatif bozukluklar ve somatizasyon kavramları birbirinden net bir şekilde ayrılmaya başlamıştır. Dissosiyasyonun, klinik kökeni ve tarihsel geçmişi sebebiyle tüm bu hastalıkların altında yatan bir süreç olabileceği unutulmamalıdır (Tutkun, 1998; Gabbard, 2000).

Suler (2004), çevrim içi disinhibisyon etkisini iyicil disinhibisyon ve toksik disinhibisyon olmak üzere ikiye ayırmıştır. İyicil disinhibisyonu, bireylerin alışılmadık şekilde kibar, cömert ve yardım sever davranışlar sergilemeleri olarak tanımlarken, toksik

disinhibisyonu kaba bir dil kullanmak, acımasız eleştiriler yapmak, öfke, nefret söylemlerinde bulunmak ve hatta tehditler savurmak gibi olumsuz davranışlar sergilemek olarak tanımlamıştır. Bu disinhibisyon etkilerine neden olan etkenleri, dissosiyatif anonimite, görünmezlik, eş zamanlı olmamak, tek benci introjeksiyon, dissosiyatif imgelem ve statü ve otoritenin minimize edilmesi olmak üzere altı başlık altında toplamıştır. Dissosiyatif anonimite etkeninde, birey çevrim içi ortamda kimliğini gizleyebilir, kendini gerçek hayatta olduğundan farklı tanıtabilir ve hatta düşmanca duygular sergileyerek sonrasında süperego ve ahlaki değerlerinin kısıtlamalarına aykırı davranabilir. Birey bu dissosiyasyon sürecinde çevrim içi ortam ve gerçek yaşam arasında entegre bir bütünlük gösterme zorunluluğunda hissetmeyerek davranışlarının sorumluluğunu almak zorunda hissetmez. Hatta kendiliği bölmelere ayırarak çevrim içi davranışları karşısında “bunlar bana ait değil” diye kendilerini bile ikna edebilirler. Görünmezlik etkeni dissosiyatif anonimiteyle çok örtüşüyor gibi görünse de birbirinden farklı içeriklere sahiptir. Dissosiyatif anonimitede bireyin kimliği gizli iken görünmezlikte, email, mesaj veya blog aracılığı ile iletişimde bulunan kişinin kimliği bellidir. Fakat görüntü, ses ve mimikler olmadığı için bireyin nasıl görüldüğü, yazdığı mesajın diğer kişide nasıl bir duyguya neden olduğu ile ilgili kaygı duymalarına gerek yoktur. Eş zamanlı olmamak etkeninde bireyler birbirlerinin gerçek zamanında etkileşimde olmak durumunda değildir. Birinin ani tepkisiyle baş etmek zorunda kalmamak disinhibisyon etkisi yaratmaktadır. Tek benci introjeksiyon etkeninde, yüz yüze iletişimin eksikliğinden bireyin kendilik sınırları değişebilir. Başkasına ait bir mesajı okurken, birey kendi kafasında bunu bir ses olarak deneyimleyebilir ve hatta o kişinin psikolojik varlığını ve tesirini özümseyebilir veya introjekt edebilir. Dissosiyatif imgelemede, bireyler bilinçli ya da bilinç dışı olarak yarattıkları karakterlerin gerçek hayattan başka boyutta olduklarına inanırlar. Çevrim içi kurgu ile çevrim dışı gerçeklik ayrışır veya dissosiyasyon olur. Statü ve otoritenin minimize edilmesinin etkisi olarak bireyler otorite tarafından cezalandırılma korkusu olmadan ast üst ilişkisinden ziyade, diğerleriyle aynı statüde hissederek iletişim kurarlar. Böylece bireyler daha serbestçe konuşma ve kötü davranışlar sergileme isteği duyarlar (Suler, 2004; Öztürk & Çalıcı, 2018).

Öztürk ve Çalıcı (2018), modern toplumun kimlik kavramına, konuya ilişkin yaygın ve araştırmaların derlenerek, “Siber Dissosiyasyon” ve “Siber Alter Kişilik” kavramlarını

yeniden yorumlamıştır. Siber dissosiyasyonun klinik ve gündelik hayat dissosiyasyonu arasında bir noktada olduğundan bahsederlerken, Siber alter kişiliği, siber dissosiyasyonun başlangıcı olarak tanımlamışlardır (Öztürk & Çalıcı, 2018).

1.4.1 Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyasyon

Alanyazında dissosiyasyon ile ilgili araştırmalar incelendiğinde, sıklıkla çocukluk çağı travmaları ile birlikte ele alındığı gözlemlenmektedir (Chu, 1990; Vanderlinden et al., 1993; Boudoukha, Ouagazzal & Goutaudier, 2016; Imperatori et al., 2017; Grajewski & Dragan, 2020). Bu nedenle çalışmamızda yer alacak bu iki değişken ile ilgili araştırmalar tek başlık altında toplanmıştır.

Putnam (1997), ruhsal travma ile patolojik dissosiyasyonun ilişkisini gösteren dört veri alanı olduğundan bahsetmiştir. Birincisi, dissosiyatif bozukluğu olan hastaların ağır çocukluk travmaları olduğunu belirttiği olgu serileridir. İkincisi, travma esnasındaki dissosiyasyonun daha sonraki travma sonrası stres bozukluğu gelişiminde çok güçlü bir role sahip olduğunu gösteren çalışmalardır. Üçüncüsü, travması olan gruplarda, travmanın derecesi; istismarın başladığı yaş ve istismarın süresi gibi faktörlerin, dissosiyasyonun şiddeti ile orantılı olduğunu gösteren çalışmalardır. Çocuk istismarının başlangıç yaşı ne kadar küçükse, o ölçüde şiddetli dissosiyasyon görülmektedir. Dördüncüsü, travması olan ve olmayan bireylerin çeşitli dissosiyasyon ölçümleriyle karşılaştırılmasıdır. Travması olan bireylerin, olmayanlara göre daha yüksek seviyede dissosiyatif belirtiler gösterdikleri saptanmıştır (Zoroğlu et al., 2001).

Dissosiyatif bozukluk tanısı almış bireylerle yapılan araştırmalarda, bireylerin neredeyse tamamının çocukluk çağı ağır travmatik yaşantı geçmişi olduğu bildirilmiştir (Coons, 1984). Travma yaşamış bireyler ile yapılan çalışmalarda ise travmanın derecesi ile dissosiyasyon şiddeti arasında yüksek korelasyon bulgulanmıştır. Çocukluk çağında istismara uğramış bireylerle yapılan bir çalışma göstermiştir ki bireyin istismara uğradığı

yaş ne kadar küçük ise dissosiyatif belirtilerde o denli şiddetli olmaktadır (Latalova et al., 2011).

Dissosiyasyon bireylerin travmatik koşullar karşısında geliştirdiği bir davranış mekanizmasıdır. Genellikle travmayla ilgili anı ve duygulardan kaçınmak için, içinde bulunulan andan kopuş anlamına gelen "ifadesizleşmek", "boşluk bırakmak" "ara vermek" kavramları ile ifade edilir. Dissosiyatif kimlik bozukluğu ise, farklı iki veya daha fazla kimlik durumuyla karakterizedir. Dissosiyatif kimlik bozukluğu olan bireylerde genellikle tekrarlayan amnezi ataklarıyla beraber bilinç, duygu, algı, kimlik ve davranışlarda kopukluk hali mevcuttur. Çocukluk çağı travmaları olan bireylerin travma ile baş etmek için, dissosiyatif kimlik bozukluğu geliştirdikleri öne sürülmektedir (Aşıcıoğlu & Çalıcı, 2018).

Çocukluk dönemi travmaları ve intihar eylemi barındırmayan kendini yaralamalar arasındaki ilişkide, dissosiyasyonun aracı rolünün incelendiği bir çalışmada, çocukluk döneminde kötü muameleye maruz kalmış kadınlarda, dissosiyasyonun kendini yaralama davranışını, yordayan bir değişken olduğu tespit edilmiştir (Franzke, Wabnitz, & Catani, 2015).

Dissosiyasyon, bilinç, bellek, algı, duygu, davranış, kimlik ve beden temsili süreçlerinin bütünlüğünde ayrışma olarak tanımlanmaktadır. Psikolojik süreçlerin birçoğu bu ayrışmalardan etkilenir. Dissosiyatif bozukluklardan en kapsamlısı olan Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu'nda bahsedilen tüm alanlarda etkilenme olur. Depersonalizasyon-De-realizasyon Bozukluğu, dissosiyatif amnezi (füglü ya da fügsüz) ve diğer özgül dissosiyatif bozukluklar (DÖDB) içersinde yer alır. Bu son grupta eşik altı DKB, baskıya maruz kalma sonucu ortaya çıkan kimlik bozuklukları, akut dissosiyatif reaksiyonlar, ve dissosiyatif trans bulunmaktadır. Etiyolojik olarak, dissosiyatif bozukluklar tüm psikolojik bozukluklar içerisinde, çevresel etkenlerle en fazla ilişkili olandır. Örneğin, ihmal ve istismar gibi çocukluk çağı travmaları yaşayan bireylerde bir psikiyatrik bozukluk olarak görülme sıklığı en yüksek olan bozukluklar bunlardır. Çocukluk çağında, tekrarlayan travmatik yaşantılarla baş edebilmek amacıyla ortaya çıkar. Çocukluk çağı travmaları arasında duygusal taciz ile ilgili sınırlı sayıda araştırma bulunmakla beraber, depersonalizasyon belirtilerinin

oluşumunda, duygusal travmanın rolünün olduğunu gösteren çalışmalar da vardır (Simeon et al., 2001).

İstismar yaşayan çocuklarda, istismarcıya engel olmak, onu durdurmak üzere iç dünyasında temsili bir oluşum gelişir ve çocuk bu temsili kontrol etme çabasına girer. Bu meşguliyet zaman içinde bir bağlanma oluşturur. Çocukluk çağından yetişkinliğe miras kalan bu temsil neticesinde, birey ileriki yaşantısında da içsel olarak istismara uğramaya devam eder ve yeni istismarlara açık olur. Çocukluk çağı travmaları, yetişkinlik yıllarında da bireyin hayatını içeriden travmatize etmektedir (Şar, 2017).

Çocukluk çağı travmaları ve birçok psikiyatrik rahatsızlık arasında ilişki belirleyen çalışmalar bulunmaktadır. Konversiyon bozukluğunu ele alan bir çalışmada, örneklemin %70'inde çocukluk çağı travması bulunduğu göz önünde bulundurularak, konversif bozuklukla birlikte görülen en yaygın psikiyatrik bozukluklar; depresyon (%50) ve dissosiyatif bozukluk (%48.3) olarak belirtilmiştir. Dissosiyatif belirtiler gösteren hastalarda en sık görülen semptomlar; kendi kendine konuşmak, bilinç bozukluğu, psödopsikotik sanrılar ve derealizasyon ile ilgilidir (Akyüz et al., 2017).

Dissosiyasyon bireyin kendi kontrolü dışında, kimliğinde gelişen, hafıza, algı, çevre ve zaman algısı gibi bilinçlilik düzeyinde etkileşimlerde kayıplara neden olur. Somatoform bozukluk ve konversiyon da bu bağlamda incelenmektedir. Son yıllarda dissosiyasyon, fantezi, aleksitimi, emosyonel bozukluklar ve telkine yatkınlık gibi psikolojik değişkenlerle ilişkilendirilmiştir. Dissosiyasyon belirtileri arttıkça telkine yatkınlık, aleksitimi, uyku sorunları, deneyime açık olma eğilimlerinde de artış olmaktadır (Sevillano et al., 2017).

Travma sonrası stres bozukluğu belirtileri ile belirgin olmayan dissosiyatif belirtilerin incelendiği, yaş ortalaması 19,3 olan 309 üniversite öğrencisi ile yapılan çalışmada, travmatik olayların, travma sonrası stres bozukluğuna ve dissosiyatif bozukluğa yol açtığı ifade edilmektedir. Araştırmada, bazı travmatik olayların, travma sonrası stres bozukluğu belirtilerini yordadığı, bazı travmatik olayların ise belirgin olmayan dissosiyatif belirtileri açıkladığı belirtilmektedir (Boudoukha, Ouagazzal & Goutaudier, 2016).

Rehabilitasyon merkezinde tedavi altında olan, 40 kişilik fibromiyaljisi olan hasta grubu ve karşılaştırma grubunun değerlendirildiği bir çalışmada, duygusal istismar, fiziksel istismar ve fiziksel gereksinimlerin göz ardı edilmesi ile fibromiyalji hastalığı arasında ilişki bulunmuştur. Somatoform dissosiyasyon şiddeti, fibromiyaljisi olan hastalarda anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (Karaş et al., 2017).

Yapılan araştırmalar, çoklu kurbanlaşma (polyvictimization), psikososyal ve topluma uyumsuz davranışlar sergileyen ve gençliklerinde çocukluk çağı suçlarına bulaşan, yüksek risk gruplarla ilişkili olduğu saptanmıştır. TSSB'nin sekelleri, birçok davranışsal ve duygusal bozukluğa neden olurken; dissosiyasyon, çoklu kurbanlaşma, depresyon, kaygı ve intihar düşünceleri gibi içsel problemler arasında aracılık etmektedir (Ford et al., 2018).

1.4.2 Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyasyon ve Bağımlılıklar

MMORPG oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığı, oyunlarının belli bir sonunun, yani bitiş çizgisinin olmaması ve pekiştireç değişkenlerinin belirsiz aralıklarla gelmesinden dolayı oyun oynamaya devam etmeye teşvik ediciliği nedeniyle birbirine çok benzemektedir (Kuss, Louws & Wiers, 2012).

Kumar bağımlılığı ile ilgili çalışmalarda, çocukluk çağı travmalarının bağımlılıklarla ilişkili olduğu gözlenmiştir (Imperatori et al., 2017; Hodgins et al., 2010; Kausch, Rugle & Rowland, 2006; McCormick, Delfabro & Denson, 2012; Petry & Steinberg, 2005). Kumar bağımlılığı ve çocukluk çağı travmalarının ilişkisini destekleyen birçok çalışma bulunmaktadır (Hodgins et al., 2010; Kausch, Rugle & Rowland, 2006; McCormick, Delfabro & Denson, 2012; Petry & Steinberg, 2005). Bu araştırmalar, özellikle kadınlarda kumar bağımlılığının oluşmasında çocukluk çağı travmalarının etkili olduğuna vurgu yapmaktadır.

Kumar bağımlılılarıyla yapılan bir araştırmada, çocukluğunda istismara maruz kalmış, kumar bağımlılarının, alkol veya madde bağımlılığı oranları, çocukluğunda istismara maruz kalmamış olan kumar bağımlılarına göre, belirgin düzeyde yüksek bulunmuştur. Çocukluk

çağı travmalarının, bireyde birden fazla bağımlılık geliştirmesine neden olabileceği düşünülmektedir. Kompleks yapıda olan bu bağımlılıklar, bireyin intihar girişiminde bulunma ve psikiyatrik problemler yaşama riskini arttırmaktadır. Madde kötüye kullanımı olan bireylerin geçmişinde, fiziksel ve cinsel istismar hikayelerinin varlığı, tedavi neticelerini olumsuz etkilemektedir (Kausch, Rugle & Rowland, 2006).

Kumar bağımlılığı çalışmalarında çocukluk çağı travmalarının bağımlılığı yordadığı, dissosiyasyon belirtilerinin de stresli ruhsal durumdan kaçmak için bir aracı olarak kullanıldığı belirtilmektedir (Imperatori et al., 2017). Kumar bağımlılığı olan bireylerle yapılan başka bir çalışmada, “Kaçma” (negatif duygulardan), “Dissosiyasyon” ve “Egotizm” (narsisizm/dikkat çekme) olarak belirlenen üç faktör açısından, cinsiyet farklılıklarına göre bireylerin bağımlılığa yönelimleri incelemiştir. Kadınların bağımlılığa yöneliminde “Dissosiyasyon” ve “Kaçma” etkili olurken, erkeklerde bağımlılık yöneliminde, dürtüsellik düzeyinin daha yüksek bulunması “Egotizm” faktörü ile ilişkilendirilmiştir (Ledgerwood & Petry, 2006). Patolojik kumar bağımlılığı tanısı konulan olgularda dissosiyatif belirtilerin olduğu bildirilen çalışmalar yanında, alkol bağımlılarının da olduğu gözlenmiştir (Bernardi & Pallanti, 2009).

Kumar bağımlılığıyla benzer bir şekilde alkol ve madde bağımlılığının da dissosiyasyon ile ilişkisini ortaya koyan çalışmalar mevcuttur. Dissosiyatif yaşantıların bağımlı değişken, çocukluk çağı travma alt boyutlarının (duygusal kötüye kullanım, fiziksel kötüye kullanım, cinsel kötüye kullanım, duygusal ihmal, fiziksel ihmal) ve anksiyeteninde bağımsız değişken olarak alındığı çoklu regresyon modelinde; alkol bağımlılığı tanısı konan hastalarda anksiyete puanı, madde bağımlılığı tanısı konan hastalarda ise anksiyete, fiziksel ihmal ve cinsel kötüye kullanım puanları yordayıcı olarak belirlenmiştir (Evren & Ögel, 2003).

Bağımlılık araştırmalarında da bireylerde dissosiyasyon belirtilerinin görüldüğü, birçok çalışma ile ortaya konmuştur. Aleksitimi, duygulara eşlik eden beden duyuları karşısında, duyguları tanımlama ve başkalarına açıklama konusunda yetersizlik ile karakterize, stabil bir kişilik oluşumdur. Birçok psikiyatrik bozukluğa yatkınlık

yaratmaktadır. Bu bireylerin içsel düşünce yapılarından yoksun olmaları başkalarının duygularını anlamada ve empati kurmakta zorluk yaşamalarına, bu nedenle de yetersiz duygusal yanıt vermelerine neden olmaktadır. Araştırmaya katılan bireylerin %30.1'inde aleksitimi olduğu bulgusuna varılmıştır. Aleksitimisi olan alkol bağımlılarının %62.3'ünde patolojik dissosiyasyon bulunurken, aleksitimisi olmayan alkol bağımlılarında bu oran %20.3 olarak bulunmuştur. Duyguları tanımlama ve dissosiyasyon ile alkol bağımlılığı şiddeti arasında pozitif ilişki olduğu bulunmuştur (Evren et al., 2008).

İOOB ve dissosiyatif deneyimleri içeren, alanyazındaki nadir çalışmalardan birinde ise, İtalyan üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık oranı riski % 84.61 olarak bulunmuş ve dissosiyatif yaşantılarla İOOB arasında pozitif ilişki olduğu belirtilmiştir. Çevrim içi oyunlar oynayan gençler oyuna daldıklarında sanal dünya baskın hale gelir, bu durum bireyde bir tür yabancılaşma moduna sürükleyebilir. Kişi etrafında olup bitenden, kendi duygu ve düşüncelerinden ve hatta davranışlarından bihaber hale gelir, bir nevi kopma hali ve amnezi yaşar. Duygu durum bozukluğu olan bireylerin İOOB yaşama riskleri diğer bağımlılıklara yönelme risklerinden daha yüksek bulunmuştur. Çevrim içi oyun oynamak, kaygı ve gerginlik yaratan gerçek durumlar karşısında, izolasyon, sosyal kaçınma, hüsrana ve tatminsizlik yaşamak yerine bir baş etme aracı olarak kullanılmaktadır (Pasquale, Dinero & Sciacca, 2018). Problemlili oyun oynama ile motivasyon bileşenleri arasındaki ilişki incelendiğinde, Yee'nin motivasyon bileşenlerinden, gerçeklerden kaçma ve başarı bileşenlerinin, problemlili oyun oynamanın en iyi yordayıcıları olduğu bildirilmiştir (Hussain, Williams & Griffiths, 2015).

İOOB ile dissosiyasyon arasındaki ilişkiyi inceleyen nadir çalışmalardan birinde ise bu iki parametre arasında şiddet ve etki açısından pozitif ilişki olduğu bildirilmiştir. Bernardi'nin (Bernardi & Pallanti, 2008) çalışmasını destekler yöndeki bu çalışma, dissosiyatif bozukluğunun, derealizasyon, depersonalizasyon, kimlik karmaşası ve alter kimlik gibi ana semptomlar internetin kendine özgü karakteristiği ile ilişkilendirmiştir (örn. anonim olabilme). Yoğun internet kullanımı bireyin çevrim dışı iken de, tekrar dissosiyatif yaşantılar yaşamasına neden olabilir. Dissosiyatif bozukluğu olan öğrencilerin %73.8'i interneti mesajlaşmak üzere kullandığını bildirmiştir. Bu durumun, internette alternatif

kimlikler yaratmanın verdiği kolaylıktan kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. (Canan et al., 2012).

1.5 İnternette Oyun Oynama Motivasyonları

Motivasyonu en basit şekliyle “bir şeyi yapmak için harekete geçmek” olarak tanımlayabiliriz. Enerjiyi bir hedefe yöneltmek, sonuca ulaşmak için harekete geçmek diye de tanımlanabilir. İnsanların bir eylemi yapmasını sağlayan motivasyonlar olarak, eğlenceli olması, ilginç olması, meydan okumak, dış baskı ve ödül gibi nedenler sıralanabilir. Bu perspektiften incelendiğinde motivasyonlar, harekete geçiren niyet ve tutuma bağlı olarak içsel veya dışsal olarak tanımlanabilir (Ryan & Deci, 2000). İç motivasyona sahip insanlar, merak, keyif, meydan okuma, eğlence, ilginç bulma gibi iç tatmin elde edecekleri olgularla harekete geçerler. Dış motivasyonla harekete geçen insanlar ise, kendi arzuları dışında, daha çok yaptıkları ya da yapmadıkları üzerinden ödül veya ceza gibi sonuçlar elde edecekleri için harekete geçerler.

Çevrim içi oyun oynayanların sayısının giderek artması, oyuncuların bu oyunlara çok fazla zaman ve para harcamaları, araştırmacıları, altta yatan nedenleri anlamlandırabilmek adına, araştırma yapmaya yöneltilmektedir. Bu nedenlerin anlaşılabilmesi için motive edici faktörlerin bilinmesi gerekmektedir. Alanyazında konuyla ilgili araştırmalar ve teoriler bulunmaktadır.

Hughes (1988), bireyi rol yapma oyunlarını oynamaya yönelten üç motivasyondan bahsetmiştir. Bu motivasyonları, sosyal baskıdan kaçış (escape), bireyin bireysel kontrolünü artırma ihtiyacı ve empati yapabilme gibi sosyal becerileri geliştirmek olarak sıralamıştır (Hughes, 1988). Bartle (1996), ise çevrim içi oyun oynayan bireylerin motivasyonlarını araştırmak için yaptığı çalışmada, oyun oynamaya yönelten dört tip motivasyondan bahsetmiştir. Bunları, oyunda sonuca ulaşmak, sanal alemi keşfetmek, diğer oyuncularla sosyalleşmek, diğerleri üzerinde güce sahip olmak olarak sıralamıştır (Bartle, 1996).

1.5.1 Akış Kuramı

“Akış Kuramı”, sonuç değil yolculuğun kendisinin keyif verici ve dolaysısıyla içsel ödüllendirici yapısı olduğuna işaret eder. Bu kurama göre, birey tüm dikkatini tamamen yaptığı aktiviteye verir. Akış düzeyinde, zaman normalden daha hızlı geçer, bireyler yaptıkları aktiviteye ne kadar zaman harcadıklarının farkına varmazlar ve yaptıkları aktivite üzerinde yüksek kontrol düzeyine sahip olurlar. Öyle ki hareketleri otomatikleşir, aktiviteyle bütünleşirler ve hatta kendiliklerinin bilincini kaybederler, hareketler kendiliğinden oluyormuş izlenimine kapılırlar. Amaç aktiviteyi yerine getirmektir, ödüller ikincil kazançtır. Video oyunları, bireyin “akış” deneyimi yaşaması için iyi bir ortam teşkil eder (Hsu & Lu, 2004).

“Akış” deneyimi ve sosyal etkileşimin, oyuncularını oynadıkları oyuna sadık kalmaları konusunda etkili olduğu bulunmuş ve akış deneyimi ve tekrarlama davranışlarının bağımlılık ile pozitif ilişkisi olduğu bildirilmiştir (Chou & Ting, 2003). Bulgular oyuncunun yaşadığı “akış” deneyiminin, kişiyi oyun oynamaya devam ettirici rolü olduğunu göstermektedir. Çok oyunculu oyunlarda, oyuncuların, varlığını hissetme, meydan okuma, beceriler ve başarılı performans sergilemeleri akış deneyimi yaşamalarına yardımcı olur (Jin, 2011). Meydan okumalar, beceriler ve odaklanmış dikkat, oyunlarda “akış” deneyimi yaşamamanın öncülleri olarak kabul edilirken, başarılı performans sergilemek “akışın” öncülü değil, bir sonucu olarak kabul edilmektedir (Kim et al., 2005). İnsanlar tarafından kontrol edilen rakiplerle oyun oynayan bireylerin “akış” düzeyi, bilgisayar tarafından kontrol edilen rakiplerle oyun oynayan bireylere göre daha yüksek bulunmuştur (Weibel et al., 2008).

Bazı araştırmalarda (Choi ve Kim, 2004) çevrimiçi oyun oynama veya oyunlara bağımlılık yöneliminin bir güdüleyicisi olarak tek bir akış faktörünün önemini vurgularken, diğerleri akışın oyuncuların bağımlılık yöneliminde önemli bir kestirim unsuru olmadığını, sosyalleşmenin (Hull, Williams & Griffiths, 2013) ve başarı bileşeninin (Demetrovics et al., 2011) de oyun oynamaya yönelten motivasyonlar olduğuna vurgu yapmışlardır.

Bazı arařtırmacılar oyun oynamayı içsel motivasyon davranıřı olarak görürken, bazı arařtırmacılar dıřsal motivasyonların da içsel motivasyonlar kadar önemli olduđuna vurgu yapmaktadır. “akıř” teorisinin, oyunların sosyal içeriđini göz ardı ettiđini ve oyuncuların, uzun süreler boyunca oyun oynamayı sürdürme davranıřlarını açıklamadıđını öne sürerler (Dindar, 2018).

Son olarak oyuna dalma ile “akıř” deneyimi arasındaki iliřki incelendiđinde, oyuna dalmanın, “akıřın” öncülü olduđu sonucuna varılmıřtır. Video oyunları sırasında birey, oyuna daldıđında zaman kavramı ve kendilik bilinci yok olur, eylem ve farkındalık iç içe geçmiř durumdadır (Fang et al., 2013).

1.5.2 Veblen’in Aylak Sınıfı Teorisi

Veblen, bireylerin öz saygılarını kazanmak için, kendilerini diđer bireylerle kıyaslama ve boş zaman aktivitelerinin, statü kazanma arayıřları için önemli yarış alanları olduđuna vurgu yapar. Bu bakıř açısıyla, oyun camiasında, kendini diđerleriyle kıyaslama veya diđerine göre kendi deđerini belirleme, oyun oynama davranıřını sürdürmek için önemli bir motivasyondur. “Akıř” deneyiminden farklı olarak, oyuncular, kendilerini daha iyi hissetmek için, statü ve pozisyon kazanmak adına oyunlar oynarlar. Bu durum bireylerin MMORPG oyunlarına para harcama nedenlerini de açıklamaktadır (Niman, 2013). Aylak sınıfı teorisiyle ilgili ampirik çalıřmalar olmadıđı için, sadece bir varsayımdır.

1.5.3 Yee’nin Çevrim içiOyun Oynama Motivasyon Çerçevesi

Çok sayıda MMORPG oyuncusunun katılımıyla yapılan çalıřmada Yee, oyun oynamanın temel motivasyonlarını, başarı, sosyalizasyon ve immersiyonu (oyuna dalma) olarak tanımlamıřtır. Bireylerin oyun oynamasını ya üst seviyelere çıkabilme ya diđerleriyle sosyalleřme ya da oyunun fantezi dünyasına dalabilme amaçlı olduđu sonucuna varmıřtır (Yee, 2006).

Başarı Bileşeni

Yükselme/İlerleme: Oyunda statü, servet, güç, ödül kazanma, hızlı ilerleme isteğidir.

Mekanik: Oyuncunun oyunda iyi performans sergileyebilmesi için oyunun temel kurallarını ve sistemini, anlama gerekliliği.

Rekabet: Diğer oyuncular ile rekabet isteği.

Sosyal Bileşen

Sosyalleşme: Diğer oyuncularla sanal ortamda konuşma ve yardımlaşabilme.

İlişki: Arkadaşları ile farklı şehirlerde bile olsalar, kararlaştırdıkları saatlerde çevrimiçi oyunlar aracılığı ile buluşabilme ve yeni ilişkiler kurabilme.

Ekip Çalışması: Bir grubun parçası olarak çalışmaktan memnuniyet duyma.

Oyuna Dalma Bileşeni

Keşif: Oyunun keşif amaçlı görevlerini yerine getirme, bir sonraki adımın belirsizliği.

Rol Yapma: Hikayesi olan bir karakter oluşturarak, diğer oyuncular ile doğaçlama etkileşim kurarak rol yapma olanağı.

Kişiselleştirme: Oyun karakterini özelleştirebilme olanağı.

Gerçeklerden Kaçma: Ortamı kullanarak, gerçek hayatın problemlerinden kaçınma.

Oyuna Dalma Bileşeni grubundaki bazı motivasyonların, sıklıkla, ilgilenilen şeye (oyuna) tam konsantrasyon durumu olarak tanımlanan, “akış deneyimi” ile etiketlendiği

belirtilmiştir. “Akış deneyimi” genellikle tek yönlü bir motivasyon olarak ele alınmıştır. (Hsu & Lu, 2004).

Oyun oynama motivasyonlarını araştıran çalışmalarda, sosyalizasyon, bireyi oynamaya yönelten en önemli faktörlerden biri olarak vurgulanmaktadır. Çevrim içi oyunlarda yetişkinler, anonim olarak birçok farklı karakteri temsili olarak deneyimleme imkanı ile motive olurken, ergenler oyundaki performanslarını sergilemek ile motive olabilmektedir (Calado, Alexandre & Griffiths, 2014).

Oyuna dalan birey, fiziksel çevresinde olup bitenin farkında olabilirken “akış” deneyimi yaşayan bireyler fiziksel çevrelerinden kopmaktadır ve zaman algıları ile kendilik bilinçlerini yitirirler. Buna dayanarak oyuna dalmak her ne kadar oyunla bağlantılı olmak anlamına gelse de, oyuna dalmanın en zirve noktasında “akış” durumu oluşabilir. MMORPG oynayan oyuncuların içsel ve dışsal motivasyonların her ikisiyle de motive olduklarına değinen bir araştırmada, bireylerin oyun oynamaya ayırdıkları zamanı belirlemede sosyal motivasyonun rolünün olduğu belirtilmiştir (Dindar, 2018). Dissosiyasyon ile oyuna dalma bileşeni arasındaki ilişkiyi incelemek çalışmamızın amaçları arasında da yer almaktadır.

İOOB'nin davranışsal bağımlılıklara benzer özellikler taşıdığı göz önünde bulundurularak, çocukluk çağı travmalarının, İOOB ile ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından, kaçma ile İOOB arasındaki ilişkiyi ortaya koyan çalışmalar (Šporčić & Glavak, 2018) olduğu gibi, kaçma motivasyonunu da kapsayan oyuna dalma (rol yapma, gerçeklerden kaçma, keşif, kişiselleştirme) bileşeninin, dissosiyasona (acı veren gerçekten kaçınma) benzer yapısı göz önünde bulundurularak, aralarında bir ilişki olduğu ve hatta bağımlılık ve çocukluk çağı travmalarıyla ilgili çalışmalardan yola çıkılarak, dissosiyasyonun çocukluk çağı travmaları ve İOOB arasında aracı olabileceği düşünülmektedir.

Çevrim içi oyunlar oynayan bireylerin bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif ilişki olduğu belirtilmiştir (Madran & Çakılcı, 2014). Video oyunları oynayan erkeklerin saldırganlık düzeyi, video oyunları oynayan kadınlardan daha yüksek

bulunmuştur. Şiddet içerikli oyunlar oynayan bireylerin gerçek yaşamda yaşadıkları veya gözlemledikleri şiddet olayları karşısında, fizyolojik olarak daha az uyarıldıkları, hatta bu konuda duyarsızlaştıkları görülmektedir (Carnagey, Anderson & Bushman, 2007). Çocukluk çağı travmaları ve dissosiyasyon, alanyazında kumar ve alkol bağımlılığı gibi diğer bağımlılıklarda ve psikososyal davranış bozukluklarında çalışılmış konular olmasına rağmen (Ford et al., 2018), İOOB olan bireylerin çocukluk çağı travmaları ve oyun oynama motivasyonlarıyla ilişkilendirilen çalışmalara rastlanmaması özellikle “kaçma” ve “baş etme” gibi oyun oynama motivasyonları ile ilişkilerini inceleyen araştırmaların bulunmaması nedeniyle bu çalışmanın alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Psikanalitik teori çerçevesinden bakıldığında istismara uğrayan çocukların, ileriki yaşlarda kendilerinin birer istismarcı olduğu (Şar, 2017; Kara, Biçer & Gökalp, 2004) yönündeki bilgiler ışığında MMORPG oyunlarının şiddet içerdiği de göz önünde bulundurularak, İOOB'nin çocukluk çağı travmalarıyla ilişkilendirilebileceği düşünülmektedir. MMORPG'lerde oyuncular ütopyik avatarlar kullanabildiği gibi kendi avatarlarını da yaratabilmektedir. Kendi avatarlarını yaratan bireyler, avatariyle kuvvetli bir duygusal bağ ve özdeşim kurabilmektedirler. Bu oyunları oynarken kişide üç benlik boyutunun bir arada varolmasından bahsetmek mümkündür: gerçek benlik, ideal benlik ve bir avatar. İlk etapta gerçek hayattaki ideal benliğini oyundaki avatare aksettiren birey, avatarını ideal benliğinden zayıf fakat gerçek benliğinden üstün bulma eğilimindedir. Çalışmalarda avatar idealizasyonu ile kendine güven arasında negatif ilişki varken, İOOB arasında pozitif ilişki bulunmaktadır. Avatar idealizasyonu gerçek benlik ile ideal benlik arasındaki tutarsızlıkları yatıştırmanın bir yolu olarak kullanılmaktadır. Benlik algısı ve kendine güven ile İOOB arasında negatif ilişki vardır (Sibilla & Marcini, 2018).

MMOPRG gibi çok oyunculu savaş oyunları olarak bilinen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oyunlarını oynayan bireylerin, problematik MOBA oynama örüntüleri ile ilişkili olarak, verilen deneysel laboratuvar görevinde ödül erteleme becerilerinin yetersiz olduğu ortaya konmuştur. Yoğun olarak MOBA oynayanların bilişsel dürtüsellikleriyle (bir görevi yerine getirmede güçlük çekmek), oyuna dalmaları arasında ilişki olduğu belirtilmiştir. Çalışmada MOBA oyunları bağımlılığına neden olabilecek potansiyel psikolojik faktörlere dikkat çekilmiştir (Nuyens et al., 2016).

1.6 İnternette Oyun Oynama Bağımlılığını Önlemek İçin Öneriler

Aile içi çatışmaların olduğu ortamlarda, şiddet içerikli çevrim içi oyun bağımlılığının daha çok beslendiği, çatışmasız ortamda yetişen çocuklarda bu sorunun azaldığı belirtilmiştir (Feng et al., 2003; Chiu, Li & Huang, 2004). Bireylerin oynadıkları oyunların içeriği ve oyun oynamaya ayırdıkları sürenin uzunluğu problemlili oyun oynamanın belirtisi olabilir. Özellikle ergenler ve genç yetişkinlerde bu problemin azaltılması için olumlu aile içi ilişkilerin geliştirilmesi önerilmektedir (Irmak & Erdoğan, 2016).

Çevrim içi oyun bağımlılığını önlemek için Griffiths (2003), ailelere yol gösterici olması açısından öneriler sunmuştur.

1.Tercih edilen çevrim içi oyunun içeriğini öğrenin ve bireyin yaşına uygun, şiddet içermeyen, eğlenceli ve eğitici oyunlara yönlendirin. Mümkünse birlikte vakit geçirin ve oyunlar oynayın.

2.Tek kişilik oyunlar yerine, diğerleriyle etkileşim ve işbirliği içerisinde olabilecekleri oyunları tercih etmeleri yönünde teşvik edin.

3.Oyunları, sorumlulukları tamamladıkları takdirde ödül olarak kullanın.

4.Uzmanların ve oyun üreticilerinin, ekran parlaklığı ve ekranla birey arasındaki uzaklık konularındaki uyarılarına önem verin.

5.Çevrim içi oyunların yatak odası haricinde, diğer bireylerin görebilecekleri bir mekanda oynamasını sağlayın.

6.Bireyin çevrim içi oyunları oynamak dışında diğer sosyal faaliyetlere de zaman ayırması konusunda teşvik edici olun.

7.Girişimleriniz başarısız olursa, oyun oynadığı konsolu kaldırın ve uygun durumlarda kısıtlı bir süre için kullanımına izin verin (Griffiths, 2003).

Kontrollü bir şekilde oynanan eğitici ve öğretici oyunlar bireyin gelişimine katkı sağlayabilirken, şiddet içerikli kontrolsüz oynanan çevrim içi oyunların bireyin ruh sağlığını tehdit ettiği göz önünde bulundurulmalıdır (Irmak & Erdoğan, 2016).



2. AMAÇ

Günümüzde video oyunları çocuklar, ergenler ve yetişkinlerce hem eğlence hem de sosyalleşme amacıyla yaygın olarak kullanılmaktadır. Bağımlılık düzeyine çıkan bu kullanımın nedenleri ile ilgili çeşitli çalışmalar olsa da, diğer birçok bağımlılık türünün yordayıcısı olarak bilinen çocukluk çağı travmaları ve dissosiyasyon ile ilgili kısıtlı sayıda araştırma bulunmaktadır. Çocukluk çağı travmalarının, bireyin ileriki yaşantısında etkilerinin sürmekte olduğu bilinmektedir. Birçok bağımlılık araştırması incelendiğinde, çocukluk çağında yaşanmış travmaların olduğu gözlemlenmektedir.

Teknolojinin gelişmesiyle bağımlılık çeşitleri de değişmiştir. Geçtiğimiz 10 sene içerisinde oyun oynayan birey sayısı oldukça artmıştır. Oyun oynama bağımlılığı (İOOB) da diğer bağımlılıklara oldukça benzemektedir. Alanyazında her ne kadar İOOB'nin pozitif taraflarından bahsedilse ve çağımız gençlerinin gözünde hiç de zararlı görünmese de diğer bağımlılıklara benzer yapıdadır. Hemen hemen her bağımlılıkta olduğu gibi, gençleri uzun süreler ve tekrar tekrar oyun oynamaya sürükleyen problemin altında yatan başka nedenler olduğu düşünülmektedir. Bağımlılık ile ilgili yapılan çalışmalardan yola çıkılarak, çocukluk çağı travmalarının, oyun bağımlılığındaki rolü ve bireyleri, oyun oynamaya yönelten motivasyonların dissosiyasyonla ilişkisi incelenerek, elde edilen bulgular sayesinde alanyazına katkı sağlanılacağı düşünülmektedir.

Alanyazın taramamız neticesinde ařađıda belirtilen hipotezler sınanmaya karar verilmiřtir.

1-Çocukluk çađı travmaları, çok oyunculu video oyunu bađımlılıđını yordar.

2-Çok oyunculu video oyunu bađımlılıđı řiddeti ile dissosiyatif yařantılar řiddeti arasında pozitif yönde anlamlı iliřki vardır.

3-Çok oyunculu çevrim içi oyun oynayan bireylerde, dissosiyatif yařantıların, çocukluk çađı travmaları ile oyun oynama bozukluđu arasında aracı rolü vardır.

4-Çok oyunculu video oyunları oynamaya yönelten motivasyonların dissosiyasyon ile arasında anlamlı iliřki vardır.

3. YÖNTEM

3.1 Araştırma Örnekleme

Araştırmamızın örnekleme, 18-40 yaş aralığında, Türkçe okuma yazma bilen, en az ortaokul mezunu, video oyunları oynayan bireylerden oluşmaktadır. Oyunculara, internet oyun bloglarından, MMORPG oyunlarına aktif üyelikleri olan Türk oyuncu klanlarının liderleri aracılığı ile ulaşıldı. Kartopu örnekleme yöntemi kullanıldı.

3.2 Araştırma Deseni

Araştırmamız, ilişkisel tarama yöntemlerini kapsayan modelde ele alındı ve elde edilen verilerin istatistiksel analizleri SPSS 25 ile yapıldı. Araştırmanın yordayıcı değişkenleri, çocukluk çağı travmaları, dissosiyatif yaşantılar ve çevrim içi oyun oynama motivasyonları iken, yordanan değişkeni çevrim içi oyun oynama bozukluğudur. Yordayıcı değişkenler arasındaki ilişki, normal dağılım olduğu için Pearson Korelasyon analizi ile yapıldı. Dissosiyasyonun, çocukluk çağı travmaları ile oyun oynama bozukluğu arasında aracı olduğu düşünülerek regresyon analizi yapıldı. İstatistiksel analizlerde anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ olarak kabul edildi.

Ayrıca, araştırmamızda dissosiyasyon ile oyun oynama motivasyonları alt boyutları arasındaki ilişki de Pearson Korelasyon analizi ile incelendi.

Normal dağılım gösteren grupların karşılaştırılmasında ANOVA parametrik test kullanıldı. Gruplar arasında fark olduğu durumlarda, bu farkın hangi gruplar arasında olduğunun belirlenmesinde, varyansların homojen dağılım gösterdiği durumlarda ANOVA Post Hoc Bonferroni testi, varyansların homojen dağılım göstermediği durumlarda ANOVA Post Hoc Tamhane testi kullanıldı. Normal dağılım göstermeyen gruplar arasında farklılığın olup olmadığını araştırmak ve farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için, non-parametrik Kruskal Wallis ve Mann-Whitney U testleri uygulandı.

Değişkenlerin yordam gücünün değerlendirilmesinde Basit Regresyon, Çoklu Regresyon ve Hiyerarşik Regresyon analizleri kullanıldı. Yordayan değişkenlerin aracı (mediator) rolü incelenirken, Baron ve Kenny'nin (1986) ölçütleri göz önüne alındı ve Hayes'in Process makrosu kullanıldı.

Baron ve Kenny aracı değişkenin rolünü incelemek için dört koşulun yerine getirilmesini öngörmüştür.

1. Yordayıcı ve yordanan değişken arasında anlamlı bir ilişkinin olması.
2. Yordayıcı değişken ve aracı değişken arasında anlamlı bir ilişkinin olması.
3. Yordanan değişken ve aracı değişken arasında anlamlı bir ilişkinin olması.
4. Yordayıcı değişken ve aracı değişken eş zamanlı olarak regresyon analizine girildiğinde daha önce yordayıcı ve yordanan değişken arasında var olan anlamlı ilişki anlamlı olmaktan çıkmalı ya da daha önceki anlamlılık düzeyi azalmalıdır (Baron ve Kenny, 1986).

Baron ve Kenny analizleri aracılığıyla elde edilen standardize edilmiş beta katsayıları şekillerle gösterildi ve aracılık eden değişkeni daha güçlü bir şekilde analiz eden, Preacher ve Hayes'in SPSS için oluşturduğu bootstrapping makrosu kullanıldı (Preacher & Hayes, 2008).

3.3 Veri Toplama Araçları

Katılımcılara, "Qualtrics Survey" kullanılarak, sanal ortamda uygulanmak üzere, sosyodemografik bilgi formu, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği kısa formu (IGDS9-SF), Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II), Çocukluk Çağı Travmaları (CTQ-28), Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOMÖ)ve Kısa Semptom Envanteri (KSE) değerlendirmelerini içeren anket verildi.

3.3.1 Sosyodemografik Bilgi Formu

Katılımcıların, yaş, cinsiyet, gelir düzeyi, medeni durumu, eğitim düzeyi, çalışma durumları, meslekleri, oyun oynama süreleri ve oyun tercihleri bu form ile toplandı.

3.3.2 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (IGSD9-SF)

Orijinali, Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilen bu ölçeğin Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması, eş zamanlı olarak, Evren ve arkadaşları (Evren et al., 2018) tarafından ve Arıca ve arkadaşları (Arıca et al., 2018) tarafından 2018’de yapılmıştır. Örneklemimizin yaş aralığına daha uygun olduğu gerekçesiyle, Evren ve arkadaşlarının yapmış olduğu çalışma kullanılmıştır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılığı 0,89’dur. Madde toplam puan korelasyonu 0,61-0,70 aralığında iken maddeler arası korelasyon 0,37-0,58 olarak saptanmıştır.

Beşli Liket tipinde olan ölçek, “Asla”(1 puan), “Nadiren” (2 puan), “Bazen” (3 puan), “Sık sık” (4 puan) ve “Çok sık” (5 puan) olarak değerlendirilmektedir. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Tüm maddelerin puanlarının toplanmasıyla, toplam puan elde edilmektedir. Elde edilebilecek toplam puan aralığı 9-45’tir.

3.3.3 Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II)

1986 yılında Bernstein ve Putnam tarafından geliştirilmiş olan bu ölçek, Carlson ve arkadaşları tarafından 1993’te güncellenmiştir. Ölçek, katılımcıların, her bir madde için 0-100 aralığında puanlama yapabilecekleri 28 maddeden oluşmaktadır. Sonuçlar, alınan toplam puanların ortalaması hesaplanarak elde edilmektedir. DES toplam puanıyla dissosiyasyon düzeyi belirlenirken, üç alt ölçeği sayesinde depersonalizasyon /derealizasyon, absorpsiyon (soğurma), ve amnezi puanlarında ayrı ayrı hesaplanabilmektedir (Bernstein & Putam, 1986).

1998 yılında Şar ve arkadaşları tarafından Türkçeye çevrilip, geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Çoklu çalışmalarda DES’in iç tutarlılığı (Cronbach

alfa=0,97) ve test-tekrar test korelasyonu ($r=0,77$) yüksek bulunmuştur (Şar, Akyüz & Kundakçı, 1998).

Bazı araştırmalarda farklı kesme puanları kullanılsa da “Receiver Operating Characteristics” (ROC) yöntemini kullanan birçok çalışmada dissosiyasyonun patolojik seviyelerinin tanımlanmasında duyarlılığın ve özgünlüğün en yüksek olduğu kesim noktası 30 ya da daha yüksek bir DES skoruna karşılık gelmektedir.

3.3.4 Çocukluk Çağı Travma Ölçeği(CTQ-28)

Orijinali, Bernstein ve arkadaşları (Bernstein et al., 2003) tarafından geliştirilen, çocukluk ve ergenlik çağı örselenme ve ihmal yaşantılarını geriye dönük olarak taramaya yönelik bir öz bildirim ölçeğidir. Ölçeğin Türkçe geçerliliği ve güvenilirliği, Şar ve Öztürk tarafından yapılmıştır. İç tutarlılığı gösteren Cronbach alfa değeri 123 kişinin olduğu grup için 0,93 olarak bulunmuştur. Ölçek puanının hesaplanmasında olumlu ifadelerin puanları ters çevrilir. Örneğin, 1 puan 5 puana 2 puan 4 puana çevrilir. CTQ'nun puanı beş alt puanın toplamından elde edilir. Minimizasyon ile ilgili 10, 16 ve 22. maddeler olumlu ifade olmasına rağmen puanlarını ters çevirmeye gerek yoktur. Alt puanlar 5 ile 25, toplam puan ise 25 ile 125 arasındadır. Formun 28 ve 53 soruluk iki versiyonu bulunmaktadır. Çalışmamızda, CTQ-28 olarak geçen, 5'li likert tipi, 28 soruluk versiyonu kullanılacaktır. Ölçeğin 5 alt boyutu bulunmaktadır. Bunlar; Fiziksel İhmal (1,3,5,15,28), Duygusal ihmal (4,6,12,18,27), Fiziksel istismar (8,9,10,14,16), Duygusal istismar (2,7,13,17,24), ve Cinsel istismar (19,20,22,23,26) şeklindedir. Alt boyutlar parantez içerisindeki maddelerin puanlarının toplanmasıyla hesaplanır. Ayrıca 3 minimizasyon-inkar sorusu bulunmaktadır. Şar ve arkadaşları Türkiye için CTQ kesim noktasının 35 dolaylarında olabileceğini vurgulamıştır (Şar & Öztürk, 2012).

3.3.5 Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOOMÖ)

Orijinali Yee (2006) tarafından, çevrimiçi oyun kullanıcılarının, oyun oynama motivasyonlarını ortaya koymak amacıyla geliştirilen ölçeğin Türkçe uyarlaması Dindar ve Akbulut tarafından 2014 yılında yapılmıştır. Ölçek 39 madde ve 10 faktörden oluşmaktadır.

Ölçeğin 12 maddeli kısa formu da bulunmaktadır. Maddeler, içerdikleri ifadelerin ne kadar önemli olduğu (1: Hiç önemli değil, 5: Tam anlamıyla önemli), ne sıklıkta yaşandığı (1: Hiçbir zaman, 5: Her zaman) ve yapılmasından ne kadar hoşlanıldığını (1: Hiç hoşlanmam, 5: Tam anlamıyla hoşlanırım) katılımcıların işaretlemesinin istendiği 5’li Likert tipi derecelendirme ölçekleri üzerinden değerlendirilmektedir. Ölçeğin Türk örneklemindeki güvenilirliği 0,78’dir. Faktörlere ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları 0,47-0,72 arasında değişmektedir (Dindar & Akbulut, 2014).

3.3.6 Kısa Semptom Envanteri (KSE)

Orijinali Derogatis (1992) tarafından geliştirilen ölçeğin, Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları Şahin ve Durak (1994) tarafından gerçekleştirilmiştir. Grup olarak da uygulanabilen, kendini değerlendirme ölçeğidir. 5’li Likert tipi olan ölçekte, 0-4 arası puanlanan 53 madde bulunmaktadır. Toplam puanların yüksekliği semptom sıklığını gösterir. Ölçek 9 alt ölçekten; Somatizasyon (S), obsesif-kompulsif bozukluk (OKB), kişiler arası duyarlılık (KD), depresyon (D), anksiyete bozuklukları (AB), hostilite (H), fobik anksiyete (FA), paranoid düşünceler (PD), psikotizm (P), ek maddeler (EM) ve rahatsızlık ciddiyeti endeksi, belirti toplam endeksi ve semptom rahatsızlık endeksi olmak üzere 3 global endeksten oluşur. Envanterin 9 alt ölçeğinin iç tutarlılık katsayıları 0,71 ve 0,85 arasında değişmiştir. Test tekrar test güvenilirlik katsayıları ise 0,68 ve 0,91 arasında bulunmuştur (Şahin & Durak, 1994).

3.4 Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmada elde edilen bulgular sanal ortamda katılımcıların öz bildirimleri doğrultusunda elde edilmiştir. Doldurulan formlarda veri güvenilirliğinin düşeceği ve veri kaybı olabileceği göz önünde bulundurulmuştur. Çevrim içi oyun oynayanlarla yapılan çalışmalarda aynı yöntemin kullanıldığı gözlemlenmiştir.

4. BULGULAR

Sosyal medya aracılığı ile araştırmaya katılan bireylerin, cinsiyet, yaş, eğitim ve gelir düzeyleri ile ilgili demografik özellikleri belirlemek amacıyla sorulan sorulara dair frekans ve yüzde değerleri hesaplanmış ve elde edilen veriler tablolar ve yorumlarla açıklanmıştır. Katılımcıların demografik farklılıklarına göre karşılaştırmalar, ilişki ve regresyon analizleri de bu bölümde yer almaktadır.

Sosyal medya aracılığı ile çevrim içi oyun oynayan 341 bireye ulaşılmıştır. Skewness ve Kurtosis değer aralığı -2, 2 (George & Mallery, 2010) olarak alındı, detrended QQ plota bakılarak, bir katılımcının verisi (outlier) analiz dışı bırakıldığında, genel grup, bağımlılık kriterini karşılayan gruplar ve bağımlı olmayan gruplarda normal dağılım olduğu gözlemlendi. Uygulama sonucunda altı katılımcı uygulama formunu eksik doldurduğu için verileri geçersiz sayılarak, istatistiksel analizler 334 katılımcının verileri üzerinden yapıldı. MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan grup, alt grup karşılaştırmalarında grup sayısı 30'dan küçük olan durumlarda non-parametrik testler kullanıldı. Bağımsız ikiden fazla örneği analiz etmek üzere non-parametrik test olarak Kruskal Wallis testi, farklılığın hangi gruplar arasında bulunduğunu tespit edebilmek için yapılan Mann-Whitney U ikili karşılaştırma testleri kullanıldı.

4.1 Katılımcıların Demografik Özelliklerine Yönelik Bulgular

Sosyal medya aracılığı ile araştırmaya dahil olan 334 katılımcının, cinsiyet, yaş, eğitim ve gelir düzeyleri ve çevrim içi oyun oynama alışkanlıklarına dair demografik özellikleri belirlemek amacıyla sorulan soruların frekans ve yüzde değerleri hesaplanarak araştırma sonucunda elde edilen veriler Tablo 4.11'de gösterilmektedir.

Tablo 4.1.1. Demografik deęişkenler ve internette oyun oynama ile iliřkili betimleyici istatistikler

	N	%
<u>Cinsiyet</u>		
Kadın	156	46,7
Erkek	178	53,3
<u>Medeni Durumu</u>		
Bekar	261	78,1
Evli	65	19,5
Bořanmıř	6	1,8
Dul	2	0,6
<u>Eęitim Düzeyi</u>		
Ortaokul	4	1,2
Lise	42	12,6
Lisans	241	72,2
Yüksek Lisans	47	14
<u>Meslek</u>		
İřçi	26	7,8
Emekli	1	0,3
Memur	20	6
Dięer	287	85,9
<u>Çalıřma Durumu</u>		
Çalıřıyorum	141	42,2
Çalıřmıyorum	193	57,8
<u>Kişisel Gelir</u>		
0 - 1000 TL	126	37,7
1001 -2020 TL	68	20,4
2021 – 6323 TL	90	26,9
6324 TL'den fazla	50	15
<u>Kimle Yaşıyor?</u>		
Aile	232	69,5
Arkadař	45	13,5
Yalnız	57	17
<u>Ne kadar zamandır İnternet Oyunları Oynuyor?</u>		
1 yıldan az süre	89	26,6
1 yıldan fazla süre	245	73,4
<u>Haftalık İnternet Oyunları Oynama Süresi</u>		
0 – 5 saat	156	46,6
6 – 10 saat	35	10,5
11 – 15 saat	35	10,5
16 – 20 saat	34	10,2
21 ve üzeri	74	22,2
<u>En Çok Oynadıęı Çevrim içi Oyun Türü</u>		
Çok oyunculu Çevrim içi Rol Yapma Oyunları (MMORPG)	135	40,4
Savař ve Strateji Oyunları	91	27,2
Zeka ve Mantık oyunları	69	20,7
Macera Oyunları	21	6,3
Spor ve Yarıř Oyunları	18	5,4

Tablo 4.1.1.'de görüldüğü üzere çalışma grubunun %46,7'si (n=156) kadın, %53,3'ü (n=178) erkek bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 25,52 (\bar{X} =25,52, SS=6,76) olarak hesaplandı. Bu grubun %78,1'i (n=261) bekar, %19,5'i (n=65) evli, %1,8'i (n=6) boşanmış, %0,6'sı (n=2) dul bireylerden oluşmaktadır. Grubun kişisel gelir dağılımı incelendiğinde, %37,7'sinin (n=126) geliri 0-1000TL aralığında, %20,4'ünün (n=68) geliri 1001-2020TL aralığında, %26,9'unun (n=90) geliri 2021-6323TL aralığında, %15'inin (n=50) geliri 6324TL'den fazladır ve grubun %42,2'si (n=141) çalışmakta, %57,8'i (n=193) çalışmamaktadır. Grubun eğitim düzeyi ve meslek dağılımı şu şekildedir, %1,2'si (n=4) ortaokul, %12,6'sı (n=42) lise, %72,2'si (n=241) lisans, %14'ü (n=47) yüksek lisans mezunudur. Katılımcıların %7,8'i (n=26) işçi, %0,3'ü (n=1) emekli, %6'sı (n=20) memur, %85,9'u (n=287) diğer meslek gruplarındandır.

Katılımcıların %40,4'ünün (n=135) MMORPG oyunlar oynadığı, genel veri grubuna ait bireylerden sadece 74 kişi İOOB kriterlerini karşılayarak, bir yıldan fazla çevrim içi oyun oynadığını belirtti ve İOOB ölçeğinin 9 maddesinden en az 5'ine "çok sıklıkla" yanıtını verdi. Bağımlı grubun %56,8'i (n=42) MMORPG oyunları, %28,4'ü (n=21) Savaş Strateji Oyunları, %10,8'i (n=8) Zeka ve Mantık oyunları, %2,7'si (n=2) Macera Oyunları, %1,4'ü (n=1) Spor ve Yarış Oyunları oynadığını bildirdi.

Tablo 4.1.2. Katılımcıların İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları

Puan	N	Ort.	Min.	Maks.	SS	Skewness	Kurtosis
İOOB	334	20,14	9	42	8,17	0,584	-0,823
ÇÇT	334	39,05	25	76	11,48	1,252	0,960
DES	334	18,28	0	68,21	14,57	1,323	1,454

İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT=Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.1.2.'de görüldüğü üzere, katılımcılar tüm alt gruplarda, Skewness ve Kurtosis değerleri (-2, 2) baz alınarak normal dağılım göstermektedir. Katılımcıların İOOB puan ortalamaları 20,14, ÇÇT puan ortalamaları 39,05 ve DES puan ortalamaları 18,28 olarak hesaplandı.

4.2 Katılımcıların Demografik Özellikleri ve Oyun Oynama Tercihlerine Göre, İOOB Puanlarında Farklılık Olan Grupların Belirlenmesi

Bu bölümde, gruplar homojen dağılım gösterdiği takdirde, katılımcıların demografik özellikleri ve oyun oynama tercihlerine göre, ikili grup karşılaştırmalarında gruplar arasında ölçek puanları açısından farklılık olup olmadığı, T-Testi ile belirlenirken, ikiden fazla alt grup olduğu takdirde, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile belirlendi. Levene's testi ile varyansların homojenliği sınıandı. Varyansları homojen olan grup karşılaştırmalarında Post-Hoc Bonferroni testi kullanılırken, varyansların homojen olmadığı grup karşılaştırmalarında Post-Hoc Tamhane testi kullanıldı.

Tablo 4.2.1. Katılımcıların Cinsiyet ve Medeni Durumlarına göre İOOB puanlarının karşılaştırılması

Puan İOOB	Gruplar	N	Ort.	SS	SHx	T test		
						T	Sd	p
	Kadın	156	18,30	7,42	0,59	-4,419	0,77	0,260
	Erkek	178	21,75	6,82	0,51			
	Bekar	269	19,86	7,19	.43	-1.415	1,00	0,158
	Evli	65	21,29	7,67	.95			

*p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.2.1.'de görüldüğü üzere, İOOB puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir biçimde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için yapılan T-Test sonuçlarına istinaden Kadın ve Erkek bireylerin, İOOB puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark yoktur ($t=-4,419$; $p>0,05$).

Katılımcıların medeni durumu incelendiğinde, altı kişinin boşanmış, iki kişinin dul olduğu görülmektedir. Bu iki alt grubun sayısı oldukça az olduğu için ve bu bireylere evli ya da evli değil gibi iki seçenek sunulunda evli değil seçecekleri düşünülerek toplamda sekiz kişi evli değil grubuna alındı. İOOB puan ortalamalarının evlilik durumu değişkenine göre anlamlı bir biçimde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için yapılan T-Test sonuçlarına göre Evli ve Evli olmayan bireylerin, İOOB puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark yoktur ($t=-1,415$; $p>0,05$).

Tablo 4.2.2. Katılımcıların Eğitim Durumları, Gelir Düzeyleri ve Kiminle Yaşadığına göre İOOB puanlarının karşılaştırılması

Puan İOO	Grup	N,SS,M Değerleri			Varyansların karşılaştırılması	ANOVA Sonuçları				
		N	Ort.	SS		K.T. kareler top.	Sd	K.O. Karele r ort.	F	p
Lise ve altı Lisans		46	22,26	7,2	Gruplar arası	310,92	2	155,50	2,94	0,054
Yüksek Lisans		24	19,58	7,4	Gruplar içi	17454,1	33	52,73		
		1	20,93	1	Toplam	8	1			
		47		6,4		17765,1	33			
				6		0	3			
0-1000 TL		12	19,6	7,34	Gruplar arası	44,59	3	14,86	0,27	0,84
1001-2020TL		6	8						7	2
2021-6323TL		68	20,4	8,15	Gruplar içi	17720,51	330	53,70		
6324 TL ve üstü		3			Toplam					
		90	20,5	6,83		17765,10	333			
		50	20,2	6,95						
			8							
Aile Arkadaş		23	20,2	7,51	Gruplar arası	16,45	2	8,23	0,15	0,85
Yalnız		2	8						3	8
		45	19,9	7,14	Gruplar içi	17748,64	331	53,62		
		5			Toplam					
		57	19,7	6,54		17765,10	333			
		1								

*p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Katılımcılardan dört kişi ortaokul mezunu olduğunu bildirmiştir. Bu alt grubun kişi sayısı az olduğu için, Lise ve daha erken öğrenim seviyesine sahip bireyler tek alt grup altında birleştirildi. Tablo 4.2.2.'de görüldüğü üzere, İOOB puan ortalamalarının eğitim durumu değişkenine göre anlamlı bir biçimde farklı olup olmadığını test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı fark yoktur. $F(2, 331)=2,948, p>0,05$.

İOOB puan ortalamalarının Gelir Düzeyi değişkenine göre anlamlı bir biçimde farklı olup olmadığını test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı fark yoktur. $F(3, 330)=0,277, p>0,05$.

İOOB puan ortalamalarının bireyin evini paylaşma durumuna göre anlamlı bir biçimde farklı olup olmadığını test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı fark yoktur. $F(2, 331)=0,153, p>0,05$.

Gruplar	Ort.	SS	F	p	Tamhane-Post Hoc Anova			
					Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
0-5 saat	16,99	7,22	15,31	0,000*	0-5 Saat-6-10 Saat	-3,09	0,210	-
					0-5 Saat-11-15 Saat	-5,94	0,001**	0-5 Saat<11-15 Saat
					0-5 Saat-16-20 Saat	-4,65	0,016*	0-5 Saat<16-20 Saat
					0-5 Saat-21 Saat ve üzeri	-7,79	0,000***	0-5 Saat<21 Saat ve üzeri
6-10 Saat	20,08	7,03	15,31	0,000*	6-10 Saat-11-15 Saat	-2,85	0,659	-
					6-10 Saat-16-20 Saat	-1,56	0,990	-
					6-10 Saat-21 Saat ve üzeri	-4,69	0,032*	6-10 Saat<21 Saat ve üzeri
11-15 Saat	22,94	7,38	15,31	0,000*	11-15 Saat-16-20 Saat	1,29	0,998	-
16-20 Saat	21,64	7,37	15,31	0,000*	11-15 Saat-21 Saat ve üzeri	-1,84	0,945	-
21 saat ve Üzeri	24,78	8,54	15,31	0,000*	16-20 Saat-21 Saat ve üzeri	-3,13	0,431	-

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.2.3'te verilen tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, haftalık çevrim içi oyun oynama süresi değişkenine göre grupların İOOB puan ortalamaları açısından gruplar arasında anlamlı fark vardır $F(4, 329)=15,31 p<0,05$. Anova Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, haftada 0-5 Saat oyun oynayan katılımcıların İOOB puanları, haftada 11-15 Saat, 16-20 Saat ve 21 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcılardan anlamlı şekilde daha düşüktür. Haftada 21 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcıların İOOB puanları, haftada 6-10 saat oyun oynayan katılımcıların puanlarından anlamlı şekilde yüksektir.

Tablo 4.2.4. Oynadığı Oyun Türüne Göre Katılımcıların İOOB Ölçeği puanlarının karşılaştırılması								
Gruplar	Ort.	SS	F	p	Bonferroni-Post Hoc Anova			
					Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
MMORPG	22,40	7,89	7,832	0,000*	MMORPG-Savaş ve Strateji	1,68	1,00	-
					MMORPG-Zeka ve Mantık	5,81	0,000***	MMORPG>Zeka ve Mantık
					MMORPG-Macera	4,83	0,091	-
					MMORPG-Spor ve Yarış	5,62	0,046*	MMORPG>Spor ve Yarış
Savaş ve Strateji	20,72	8,27	7,832	0,000*	Savaş ve Strateji-Zeka ve Mantık	4,13	0,011*	Savaş ve Strateji>Zeka ve Mantık
					Savaş ve Strateji-Macera	3,15	0,983	-
					Savaş ve Strateji-Spor ve Yarış	3,94	0,524	-
Zeka ve Mantık	16,59	7,48	7,832	0,000*	Zeka ve Mantık-Macera	-0,97	1,00	-
					Zeka ve Mantık-Spor ve Yarış	-0,18	1,00	-
Macera	17,57	7,97	7,832	0,000*	Macera-Spor ve Yarış	0,793	1,00	-
Spor ve Yarış	16,77	6,53	7,832	0,000*				
Toplam	20,14	8,17	7,832	0,000*				

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.2.4'te verilen tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, çevrim içi en sık oynanan oyun değişkenine göre grupların İOOB puan ortalamaları açısından gruplar arasında anlamlı fark vardır $F(4, 329)=7,832$, $p < 0,05$. Anova Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG oynayan oyuncuların İOOB puanlarının Zeka ve Mantık oyunları oynayan grup ile Spor ve Yarış oyunları oynayan gruplardaki katılımcıların İOOB puanlarından daha yüksek olduğu ve Savaş ve Strateji Oyunları oynayan oyuncuların İOOB puanlarının Zeka ve Mantık oyunları oynayan gruplardaki katılımcıların İOOB puanlarından daha yüksek olduğu bulundu.

4.3 Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyatif Yaşantılar, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ve Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Tablo 4.3.1. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Puanları ile Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB
Yaş	0,047

* $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu

Tablo 4.3.1.'de verilen, Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre İOOB puanları ile Yaş değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=0,047$; $p > 0,05$).

Tablo 4.3.2. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	ÇÇT
ÇÇT	0,322*	1
DES	0,338*	0,320*

*** $p < 0,001$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT= Çocukluk Çağı Travmaları DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.3.2.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre İOOB puanları ile ÇÇT ve DES puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki bulundu ($r=0,322$; $p < 0,001$, $r=0,338$; $p < 0,001$). ÇÇT puanları ile DES puanları arasında da pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki bulundu ($r=0,320$; $p < 0,001$).

Tablo 4.3.3. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği Alt Boyut Puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	DES	DES Amnezi	DES Depersonalizasyon	DES Absorbsiyon
İOOB	1	0,338***	0,300***	0,275***	0,294***
İlerleme	0,515***	0,206***	0,115*	0,144**	0,240***
Rekabet	0,375***	0,271***	0,298***	0,207***	0,260***
Sosyalleşme	0,324***	0,128*	0,030	0,084	0,086
İlişki	0,368***	0,148**	0,081	0,163**	0,115*
Ekip çalışması	-0,356***	-0,180**	-0,106	-0,173**	-0,195***
Keşif	0,288***	0,170**	0,030	0,118*	0,190***
Rol Yapma	0,379***	0,206***	0,127*	0,171**	0,213***
Kişiselleştirme	0,375***	0,183**	0,090	0,108*	0,201***
Kaçış	0,613***	0,257***	0,123*	0,207***	0,259***
Mekanik	0,481***	0,056	-0,090	0,032	0,116*

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, DES=Dissosiyatif Yaşantılar

Tabloda 4.3.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, İOOB puanları ile DES alt boyutlarından, DES Amnezi, DES Depersonalizasyon ve DES Absorbsiyon puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,300$; $p < 0,001$, $r=0,275$; $p < 0,001$, $r=0,294$; $p < 0,001$).

Tabloda 4.3.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları alt ölçeklerinden İlerleme ve Mekanik puanları arasında pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,515$; $p < 0,001$, $r=0,481$; $p < 0,001$). İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları alt ölçeklerinden Rekabet, Sosyalleşme, İlişki, Keşif, Rol Yapma ve Kişiselleştirme puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,375$;

$p<0,001$, $r=0,324$; $p<0,001$, $r=0,368$; $p<0,001$, $r=0,288$; $p<0,001$, $r=0,379$; $p<0,001$, $r=0,375$; $p<0,001$). İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları alt ölçeklerinden Kaçış puanları arasında pozitif yönde, yüksek düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=0,613$; $p<0,001$). İOOB ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Ekip çalışması puanları arasında, istatistiksel olarak negatif yönde, zayıf düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=-0,356$; $p<0,001$).

Tabloda 4.3.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Sosyalleşme, İlişki, Keşif ve Kişiselleştirme puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, çok zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,128$; $p<0,05$, $r=0,148$; $p<0,01$, $r=0,170$; $p<0,01$, $r=0,183$; $p<0,01$). DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme ve Rekabet, Rol Yapma, Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,206$; $p<0,001$, $r=0,271$; $p<0,001$, $r=0,206$; $p<0,001$, $r=0,257$; $p<0,001$). DES ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Ekip çalışması puanları arasında, istatistiksel olarak negatif yönde, çok zayıf, düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=-0,180$; $p<0,01$). DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Mekanik puanları arasında, istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=0,056$; $p>0,05$).

Tabloda 4.3.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, DES alt boyutlarından DES Depersonalizasyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, İlişki, Keşif, Rol Yapma ve Kişiselleştirme puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, çok zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,144$; $p<0,01$, $r=0,163$; $p<0,01$, $r=0,118$; $p<0,05$, $r=0,171$; $p<0,01$, $r=0,108$; $p<0,05$). DES Depersonalizasyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Rekabet ve Kaçış puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,207$; $p<0,001$, $r=0,207$; $p<0,001$). DES Depersonalizasyon ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Ekip çalışması arasında, istatistiksel olarak negatif yönde çok zayıf düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=-0,173$; $p<0,01$). DES Depersonalizasyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Sosyalleşme ve Mekanik puanları arasında, istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=0,084$; $p>0,05$, $r=0,032$; $p>0,05$).

Tabloda 4.3.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, DES alt boyutlarından DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlişki, Keşif ve Mekanik puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, çok zayıf, düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=0,115$; $p<0,05$, $r=0,190$; $p<0,001$, $r=0,116$; $p<0,05$). DES alt boyutlarından DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Rekabet, Rol Yapma, Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,240$; $p<0,001$, $r=0,260$; $p<0,001$, $r=0,213$; $p<0,001$, $r=0,201$; $p<0,001$, $r=0,259$; $p<0,001$). DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Ekip çalışması puanları arasında, istatistiksel olarak negatif yönde, çok zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=-0,195$; $p<0,001$). DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Sosyalleşme puanları arasında, istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=0,086$; $p>0,05$).

4.4 Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Şiddetini Yordayan Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarının Belirlenmesi

İOOB toplam puanını hangi değişkenlerin yordadığını belirlemek amacıyla hiyerarşik regresyon analizi yapılmıştır. İOOB ile diğer değişkenler arasındaki anlamlı ilişkilerin (bkz. Tablo 4.3.3.) incelenmesinin ardından, hiyerarşik regresyon analizi kapsamında denkleme ilk aşamada, demografik değişkenler olarak cinsiyet ve haftalık oyun oynama saati, ikinci aşamada Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ölçeğinin alt boyutları analize katılmıştır. Hiyerarşik Regresyon analizi sonuçlarına Tablo 4.4.1'de yer verilmiştir.

Tablo 4.4.1. Katılımcıların İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Şiddeti ile Haftalık Çevrim İçi Oyun Oynama Süresi ve Çevrim İçi Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

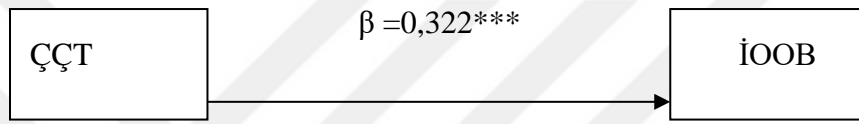
Yordayıcı	ΔR^2	B	B için %95 güven aralığı	(Beta) β
İOOB				
1. Adım	0,38***			
Cinsiyet		1,145	[-0,735,3,025]	0,070
Haftalık Oyun Oynama Saati		1,723	[1,156, 2,290]	0,349***
2. Adım	0,31***			
Cinsiyet		0,136	[-1,495, 1,766]	0,008
Haftalık Oyun Oynama Saati		0,494	[-0,053, 1,042]	0,100
İlerleme		2,663	[1,328, 3,997]	0,227***
Mekanik		-0,027	[-1,164, 1,111]	-0,004
Rekabet		0,847	[-0,083, 1,777]	0,092
Sosyalleşme		-1,028	[-2,076, 0,020]	-0,124
İlişki		1,619	[0,620, 2,618]	0,185**
Ekip çalışması		-1,087	[-2,802, 0,629]	-0,064
Keşif		-1,114	[-2,003, -0,224]	-0,140*
Rol Yapma		-0,383	[-1,304, 0,538]	-0,048
Kişiselleştirme		-0,399	[-1,289, 0,492]	-0,052
Kaçış		3,636	[2,779, 4,494]	0,477***
Total R²	0,69**			

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05, β =Standardized Beta, B=Unstandardized Beta

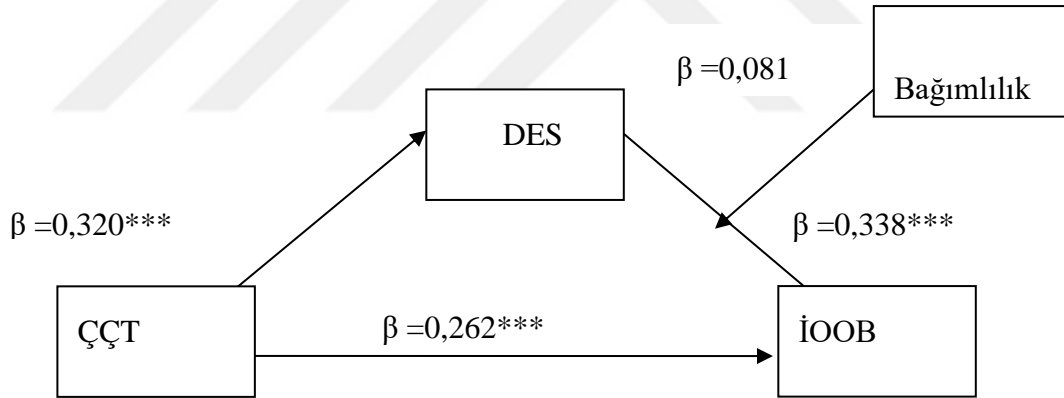
Tablo 4.4.1.'de verilen analiz sonuçlarına göre İOOB ile Haftalık Çevrim içi Oyun Oynama Saati arasında anlamlı ilişki vardır. Haftalık Çevrim içi Oyun Oynama Saati, İOOB'ye ilişkin toplam varyansın %38'ini açıklamaktadır. Hiyerarşik çoklu regresyonun ikinci basamağına göre ise, İOOB ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, İlişki ve Kaçış arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki bulunurken, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Keşif puanları arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmaktadır. Bu motivasyonlar İOOB'ye ilişkin toplam varyansın %31'ini açıklamaktadır. Yapılan Hiyerarşik regresyon modeli İOOB'ye ilişkin toplam varyansın

%69'unu açıklamaktadır. Standardize edilen regresyon katsayılarına göre (Beta) yordayıcı değişkenlerin önem sırası, Kaçış, İlerleme, İlişki, Keşif şeklindedir. Cinsiyet değişkeninin ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından, Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, Ekip çalışması, Rol Yapma ve Kişiselleştirme'nin İOOB'yi yordayıcı etkisi bulunmamaktadır.

4.5 Çocukluk Çağı Travmaları ile Çevrim içi Oyun Oynama Bağımlılığı Şiddeti arasındaki ilişkide Dissosiyatif Yaşantıların aracı rolünün ve Bağımlılığın kolaylaştırıcı etkisinin incelenmesi



Şekil 1. ÇÇT'nin İOOB üzerinde direkt etkisi *** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$



Şekil 2. DES in ÇÇT ve İOOB arasında aracı rolü ve Bağımlılığın, İOOB üzerinde düzenleyici rolünün incelenmesi. Process Model 14 *** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$

Çocukluk Çağı Travmaları (ÇÇT) ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (İOOB) arasındaki ilişkide Dissosiyatif Yaşantıların (DES) aracı rolünün ve bu aracılık rolünde Bağımlılığın düzenleyici etkisinin incelenmesi amacıyla Hayes (2013) tarafından geliştirilmiş olan process makro aracılık (mediation) analizi uygulandı. Aracılık ve kolaylaştırıcılık etkisi, Model 14 kullanılarak 5000 bootstrap örnekleme üzerinde incelendi. Buna göre sıfırın, %95'lik güven aralığında olmaması aracılık etkisinin anlamlı olduğuna işaret etmektedir (Hayes, 2013).

Baron ve Kenny'nin dört aşamalı modeli ile Şekil 1.'de görüldüğü gibi, yordayıcı değişkenin yordanan değişken üzerindeki etkileri belirlendi. İlk olarak ÇÇT'nin İOOB üzerindeki etkisi incelendiğinde, ÇÇT'nin İOOB üzerindeki etkisi $\beta=0,322$, %95CI [0,156, 0,302] olarak anlamlı bulundu. Şekil 2'de görüldüğü üzere, DES'in aracı rolü eklendiğinde bu etkinin gücünün $\beta=0,262$, %95CI [0,088, 0,205], anlamlı olarak azaldı. DES'in aracılık ettiği, ÇÇT'nin İOOB üzerindeki dolaylı etkisinin $\beta=0,083$, %95CI [0,039, 0,136] düzeyinde ve anlamlı olduğu bulundu. Bağımlılığın kolaylaştırıcı rolünü incelediğimizde, gruplar arasında DES'in aracılık rolünün bulunduğu yani Bağımlılığın kolaylaştırıcı rolünün olmadığı bulundu, $\beta=0,081$, %95CI [-0,155, 1,241].

4.6 MMORPG Bağımlıları demografik değişkenler ve internette oyun oynama ile ilişkili betimleyici istatistikler

Tablo 4.6. MMORPG Bağımlıları demografik değişkenler ve internette oyun oynama ile ilişkili betimleyici istatistikler

	N	%
<u>Cinsiyet</u>		
Kadın	10	23,8
Erkek	32	76,2
<u>Medeni Durumu</u>		
Bekar	26	61,9
Evli	15	35,7
Boşanmış	1	2,4
<u>Eğitim Düzeyi</u>		
Ortaokul	1	2,4
Lise	8	10
Lisans	26	61,9
Yüksek Lisans	7	16,7
<u>Meslek</u>		
İşçi	8	19
Memur	3	7,2
Diğer	31	73,8
<u>Çalışma Durumu</u>		
Çalışıyorum	25	59,5
Çalışmıyorum	17	40,5
<u>Kişisel Gelir</u>		
0 - 1000 TL	12	28,6
1001 -2020 TL	8	19
2021 – 6323 TL	20	47,6
6324 TL'den fazla	2	4,8
<u>Kimle Yaşıyor?</u>		
Aile	34	81
Arkadaş	3	7,1
Yalnız	5	11,9
<u>Ne kadar zamandır İnternet Oyunları Oynuyor?</u>		
1 yıldan fazla süre	42	100
<u>Haftalık İnternet Oyunları Oynama Süresi</u>		
0 – 5 saat	3	7,1
6 – 10 saat	2	4,8
11 – 15 saat	7	16,7
16 – 20 saat	9	21,4
21 ve üzeri	21	50

Tablo 4.6.'da MMORPG Bağımlılık kriterini karşılayan 42 katılımcının demografik özellikleri bulunmaktadır. MMORPG oynayan İOOB kriterlerini karşılayan bireylerin yaş ortalaması 28,24 ($\bar{X}=28,24$, $SS=5,72$) olarak hesaplandı. Bu grubun %23,8'i (n=10) kadın, %76,2'si (n=32) erkek, %61,9'u (n=26) bekar, %35,7'si (n=15) evli, %2,4'ü (n=1) boşanmıştır. Grubun kişisel gelir dağılımı incelendiğinde, %28,6'sının (n=12) gelirinin 0-1000TL aralığında, %19'unun (n=8) gelirinin 1001-2020TL aralığında, %47,6'sının (n=20) gelirinin 2021-6323TL aralığında ve %4,8'inin (n=2) gelirinin 6324TL'den fazla olduğu bulundu. Bu gruptaki bireylerin %59,5'i (n=25) çalıştığını, %40,5'i (n=17) çalışmadığını belirtti. Grubun eğitim düzeyi ve meslek dağılımı şu şekildedir, %2,4'ü (n=1) ortaokul, %19'u (n=8) lise, %61,9'u (n=26) lisans, %16,7'si (n=7) yüksek lisans mezunu, %19'u (n=8) işçi, %7,1'i (n=3) memur, %73,8'i (n=31) diğer meslek gruplarındandır.

Tablo 4.6.1. MMORPG Bağımlı Grubu İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları

Puan	N	M(\bar{x})	Min.	Maks.	SS	Skewness	Kurtosis
İOOB	42	32,14	29	41	3,08	1,090	1,335
ÇÇT	42	49,61	28	72	11,32	0,069	-0,708
DES	42	21,09	0	62,86	18,76	1,038	-0,097

İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT=Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.6.1.'de görüldüğü üzere, katılımcılar tüm alt gruplarda, Skewness ve Kurtosis değerleri (-2, 2) baz alınarak normal dağılım göstermektedir. Katılımcıların İOOB puan ortalamaları 32,14, ÇÇT puan ortalamaları 49,61 ve DES puan ortalamaları 21,09 olarak hesaplandı.

MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan bireylerin, cinsiyet değişkenine göre ayırdığımız gruplar arasında, İOOB, ÇÇT ve DES puanlarının, cinsiyet değişkenine göre anlamlı fark gösterip göstermediğini incelemek amacıyla, non-parametrik Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Sonuçlar Tabloda 4.6.2.'de sunulmaktadır.

Tablo 4.6.2.MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşılıyan Grubunun İOOB, ÇÇT, DES Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Karşılaştırılması

Puan	Gruplar	SO	ST	Medyan	Min.	Maks.	Z	p
İOOB	Kadın	28,05	280,50	33,50	30	41	-	0,052
	Erkek	19,45	622,50	31	29	41	1,94	
ÇÇT	Kadın	29,40	294,00	58,50	43	67	-	0,019
	Erkek	19,03	609,00	45,50	28	72	2,33	
DES	Kadın	31,60	316,00	47,07	10,36	62,86	-	0,002
	Erkek	18,34	587,00	12,20	0	60,71	2,98	

* $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT=Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tabloda 4.6.2.'de verildiği üzere, MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan bireylerin, cinsiyet değişkenine göre ayırdığımız gruplar arasında, İOOB, ÇÇT ve DES puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı fark gösterip göstermediğini incelemek amacıyla, non-parametrik Mann-Whitney U testi uygulandı. Cinsiyet değişkenine göre ayrılan grupların İOOB puanları karşılaştırıldığında, gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak $z = -1,94$ ve $p = 0,052$, p değerinin $0,050$ 'e çok yakın olması nedeniyle farkın anlamlılığa eğilim gösterdiği söylenebilir. Cinsiyet değişkenine göre ayrılan grupların DES puanları karşılaştırıldığında, gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak $z = -2,98$ ve $p = 0,002$ düzeyinde anlamlıdır. Kadınların DES puanları erkeklerin DES puanlarından yüksektir. Cinsiyet değişkenine göre ayrılan grupların ÇÇT puanları karşılaştırıldığında, gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak $z = -2,33$ ve $p = 0,019$ anlamlılık düzeyinde anlamlıdır. Bu sonuçlara göre, kadınların ÇÇT puanlarının erkeklerin ÇÇT puanlarından daha yüksektir.

Tablo 4.6.3.MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin Medeni Durumlarına göre İOOB puanlarının karşılaştırılması

	Gruplar	S.O.	S.T.	Medyan	Min.	Maks.	Z	p
İOOB	Evli Olmayan	20,70	559,00	32	29	41	-0,575	0,565
	Evli	22,93	344,00	32	29	41		

* $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı;

MMORPG B. birelerin medeni durumu incelendiğinde, bir kişi boşanmış görülmektedir. Bu alt grubun sayısı oldukça az olduğu için ve bu bireye evli ya da evli olmayan gibi iki seçenek sunulduğunda evli olmayan seçeneğini seçeceği düşünülerek, evli olmayan grubuna alındı. Tablo 4.6.3.'de verildiği üzere, Mann Whitney U Testi sonucunda, medeni durum değişkenine göre ayrılan grupların İOOB puanları arasında anlamlı fark yoktur.

Tablo 4.6.4.MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin Gelir Düzeyine göre İOOB puanlarının karşılaştırılması

	Gruplar	S.O.	S.T.	Medyan	Min.	Maks.	Z	P
İOOB	Asgari ücret altı	24,20	484,00	33	29	41	-1,36	0,166
	Asgari ücret üstü	19,05	419,00	31,50	29	41		

* $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.6.4.'te verildiği üzere, yapılan Mann U Whitney analizi sonuçlarına göre gelir düzeyi grupları arasında, İOOB puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur.

4.7 MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyatif Yaşantılar, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ve Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

MMORPG B. grubundaki bireylerin, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Puanları ve Çocukluk Çağı Travmaları, Dissosiyatif Yaşantıları, Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları ve oyuncuların yaşları gibi değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek üzere Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır.

Tablo 4.7.1. MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Puanları ile Yaşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB
Yaş	0,039

* $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu

Tablo 4.7.1.'de verilen, Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre MMORPG B. Grubunda İOOB puanları ile Yaş değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=0,039$; $p > 0,05$).

Tablo 4.7.2. MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	ÇÇT
ÇÇT	0,526***	1
DES	0,528***	0,500**

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT= Çocukluk Çağı Travmaları DES=Dissosiyatif Yaşantılar

Tablo 4.7.2.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu İOOB puanları ile ÇÇT ve DES puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,526$; $p<0,001$; $r=0,528$; $p<0,001$). ÇÇT ile DES arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,500$; $p<0,01$).

Tablo 4.7.3. MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile DES Alt Boyutları ve Çevrim içiOyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	DES	DES Amnezi	DES Depersonalizasyon	DES Absorbsiyon
İOOB	1	0,528***	0,534***	0,526***	0,473**
İlerleme	0,363*	0,266	0,251	0,183	0,259
Rekabet	0,201	0,256	0,403**	0,211	0,185
Sosyalleşme	0,074	0,085	-0,096	0,005	0,108
İlişki	0,136	0,151	-0,062	0,119	0,222
Ekip çalışması	-0,279	-0,124	-0,245	-0,160	-0,138
Keşif	0,215	0,333*	0,244	0,279	0,347*
Rol Yapma	0,257	0,242	0,204	0,144	0,244
Kişiselleştirme	0,297*	0,363*	0,347*	0,306*	0,394*
Kaçış	0,482**	0,361*	0,251	0,371*	0,341*
Mekanik	0,165	0,156	0,149	0,129	0,088

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu İOOB puanları ile DES alt faktörleri olan DES Amnezi, DES Depersonalizasyon ve DES Absorbsiyon puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,534$; $p<0,001$, $r=0,526$; $p<0,001$, $r=0,473$; $p<0,01$).

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,363$; $p<0,05$, $r=0,297$; $p<0,05$, $r=0,482$; $p<0,01$). İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, İlişki, Ekip çalışması, Keşif, Rol Yapma puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=0,165$; $p>0,05$, $r=0,201$; $p>0,05$, $r=0,074$; $p>0,05$, $r=0,136$; $p>0,05$, $r=-0,279$; $p>0,05$, $r=0,215$; $p>0,05$, $r=0,257$; $p>0,05$).

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu, DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Keşif, Kişiselleştirme, Kaçış puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,333$; $p<0,05$, $r=0,363$; $p<0,05$, $r=0,361$; $p<0,05$). DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, İlişki, Ekip çalışması ve Rol Yapma puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=-0,266$; $p>0,05$, $r=-0,156$; $p>0,05$, $r=0,256$; $p>0,05$, $r=0,085$; $p>0,05$, $r=0,151$; $p>0,05$, $r=-0,124$; $p>0,05$, $r=0,242$; $p>0,05$).

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu, DES alt boyutlarından DES Amnezi puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Kişiselleştirme puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,347$; $p<0,05$). DES Amnezi puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Rekabet puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,403$; $p<0,01$). DES Amnezi puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Mekanik, Sosyalleşme, İlişki, Ekip çalışması, Keşif, Rol Yapma ve Kaçış puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=0,251$; $p>0,05$, $r=0,149$; $p>0,05$, $r=-0,096$; $p>0,05$, $r=-0,062$; $p>0,05$, $r=-0,245$; $p>0,05$, $r=0,244$; $p>0,05$, $r=0,204$; $p>0,05$, $r=0,251$; $p>0,05$).

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu, DES alt boyutlarından DES Depersonalizasyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama

Motivasyonlarından Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,306$; $p<0,05$, $r=0,371$; $p<0,05$). DES Depersonalizasyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, İlişki, Ekip çalışması, Keşif ve Rol Yapma puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=0,183$; $p>0,05$, $r=0,129$; $p>0,05$, $r=0,211$; $p>0,05$, $r=0,005$; $p>0,05$, $r=0,119$; $p>0,05$, $r=-0,160$; $p>0,05$, $r=0,279$; $p>0,05$, $r=0,144$; $p>0,05$).

Tablo 4.7.3.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu, DES alt boyutlarından DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Keşif, Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,347$; $p<0,05$, $r=0,394$; $p<0,05$, $r=0,341$; $p<0,05$). DES Absorbsiyon puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, İlişki, Ekip çalışması ve Rol Yapma arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=0,259$; $p>0,05$, $r=0,088$; $p>0,05$, $r=0,185$; $p>0,05$, $r=0,108$; $p>0,05$, $r=0,222$; $p>0,05$, $r=-0,138$; $p>0,05$, $r=0,244$; $p>0,05$).

Tablo 4.7.4. MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile ÇÇT Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB
Duygusal İstismar	0,461**
Fiziksel İstismar	0,307*
Fiziksel İhmal	0,362*
Duygusal İhmal	0,384*
Cinsel istismar	0,198

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.4.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu İOOB puanları ile Fiziksel İstismar, Fiziksel İhmal, Duygusal İhmal puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,307$; $p<0,05$;

r=0,362; p<0,05; r=0,384; p<0,05). İOOB puanları ile Duygusal İstismar puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, orta düzeyde, anlamlı ilişki vardır (r=0,461; p<0,01). İOOB puanları ile Cinsel İstismar puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur (r=0,198; p>0,05).

Tablo 4.7.5. MMORPG Bağımlılık Kriterini Karşılıyan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile KSE Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB
Anksiyete	0,268
Depresyon	0,335*
Olumsuz Ben	0,312*
Somatizasyon	0,351*
Hostilite	0,359*

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.5.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, MMORPG B. grubu İOOB puanları ile Depresyon, Olumsuz Benlik, Somatizasyon ve Hostilite puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde anlamlı ilişki vardır (r=0,335; p<0,05, ; r=0,312; p<0,05; r=0,351; p<0,05; r=0,359; p<0,05). İOOB puanları ile Anksiyete puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur (r=0,268; p>0,05).

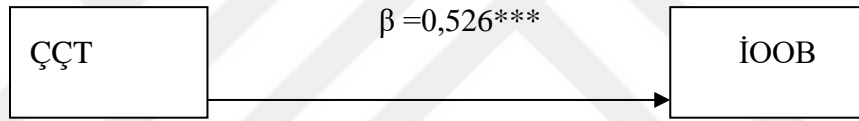
Tablo 4.7.6. MMORPG B. Grubunun İOOB Şiddeti üzerinde ÇÇT ve DES'in Etkisi

Yordayıcı	ΔR^2	B	B için %95 güven aralığı	(Beta) β
İOOB				
1. Adım	0,28***			
ÇÇT		0,143	[0,069, 0,218]	0,526***
2. Adım	0,09***			
ÇÇT		0,095	[0,014, 0,176]	0,349*
DES		0,058	[0,009, 0,107]	0,354*
Total R²	0,37**			

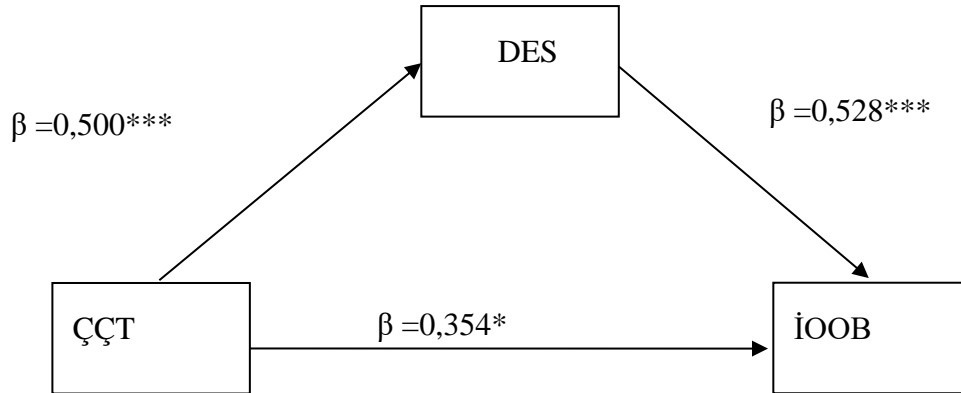
***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.6.'de verilen Hiyerarşik Regresyon analizi sonuçlarına göre, ÇÇT ve DES ile İOOB arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişkinin olduğu sonucuna ulaşıldı. Birinci adımda görüldüğü üzere ÇÇT, İOOB'ye ilişkin toplam varyansın %28'ini açıklamaktadır. İkinci adımda modele katılan DES ile beraber, bu model toplam varyansın %37'sini açıklamaktadır.

4.7.7.MMORPG B. Grubunun Çocukluk Çağı Travmaları ile Çevrim içi Oyun Oynama Bağımlılığı arasındaki ilişkide Dissosiyatif Yaşantıların aracı rolünün incelenmesi



Şekil 3. MMORPG B. grubu ÇÇT'nin İOOB üzerinde direkt etkisi *** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$



Şekil 4. MMORPG B: grubunda DES in ÇÇT ve İOOB arasında aracı rolünün incelenmesi

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,$

DES'in aracı rolünü incelemek amacıyla, Baron ve Kenny'nin dört aşamalı modeli kullanıldı. Şekil 3.'te görüldüğü gibi, yordayıcı değişkenin yordanan değişken üzerindeki

etkileri belirlendi. İlk olarak ÇÇT'nin İOOB üzerindeki etkisi incelendi ve ÇÇT'nin İOOB üzerindeki etkisi $\beta=0,526$ pozitif yönde anlamlı bulundu. Şekil 4.'te görüldüğü gibi, DES'in aracı rolü eklendiğinde bu etkinin gücünün $\beta=0,354$ anlamlı olarak düştüğü görüldü. Sobel testine göre bu düşüş DES'in ÇÇT ve İOOB arasındaki ilişkide anlamlı aracılık rolünün olduğunu göstermektedir ($z=2,68$, $p<0,01$). Baron ve Kenny (1986)'e göre, Tablo 4.7.6.'da verilen hiyerarşik regresyon analizinde, 2. Adımda DES modele girdiği halde ÇÇT'nin hala anlamlı düzeyde yordayıcı olduğu ve bu nedenle DES'in bu modelde kısmi aracılık etkisinin olduğu bulundu.

DES'in aracılık rolünün incelendiği analiz, MMORPG B. grubuna sadece ÇÇTÖ puanları, kesme noktası 35 üzerinde olan bireyler analize alınarak tekrarlandı (Tablo 4.7.7.).

Tablo 4.7.7. MMORPG B. Grubu İOOB Şiddeti üzerinde ÇÇT ve DES'in Etkisi

Yordayıcı	ΔR^2	<i>B</i>	<i>B</i> için %95 güven aralığı	(Beta) β
İOOB				
1. Adım	0,19**			
ÇÇT		0,140	[0,041, 0,240]	0,434**
2. Adım	0,12**			
ÇÇT		0,077	[-0,030, 0,184]	0,238
DES		0,064	[0,011, 0,117]	0,402*
Total R²	0,31**			

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.7.'de verildiği üzere, ÇÇT kesme noktası 35 alınarak, DES'in ÇÇT ve İOOB arasında aracılık rolü tekrar incelenmiştir. ÇÇT'nin İOOB üzerindeki etkisi $\beta=0,434$ pozitif yönde anlamlı bulundu. DES'in aracı rolü eklendiğinde bu etkinin gücünün $\beta=0,402$ anlamlı olarak düştüğü görüldü. Sobel testine göre bu düşüş DES'in ÇÇT ve İOOB arasındaki ilişkide anlamlı aracılık rolünün olduğunu göstermektedir ($z=2,44$, $p<0,05$). Baron ve Kenny (1986)'e göre, Tablo 4.7.6.'da verilen hiyerarşik regresyon analizinde, 2. Adımda DES modele girdiğinde ÇÇT artık anlamlı düzeyde yordayıcı olmadığından dolayı DES'in bu modelde tam aracılık etkisinin olduğu bulundu.

Tablo 4.7.8. MMORPG B. Grubu, İOOB Şiddeti üzerinde DES ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarının Etkisi

Yordayıcı	ΔR^2	<i>B</i>	<i>B</i> için %95 güven aralığı	(Beta) β
İOOB				
1. Adım	0,28***			
DES		0,087	[0,042, 0,132]	0,528***
2. Adım	0,12***			
DES		0,061	[0,013, 0,109]	0,371*
İlerleme		0,771	[-0,585, 2,127]	0,163
Kişiselleştirme		0,098	[-1,063, 1,258]	0,025
Kaçış		0,930	[0,012, 1,849]	0,290*
Total R²	0,40**			

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.7.8.'de verilen Hiyerarşik Regresyon analizi sonuçlarına göre, İOOB ile DES ve Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Kaçış arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, anlamlı ilişki bulunmaktadır. Birinci adımda DES'in toplam varyansın %28'ini yordadığı, ikinci adımda Kaçış motivasyonunun İOOB'yi anlamlı bir şekilde yordamasıyla model toplam varyansın %40'ını açıklamaktadır.

4.8 Diğer Oyun Bağımlılık Kriterini Karşıllayan Bireyler ve Bağımlılık Kriterini Karşılamayan Bireylerle İlgili Analizler

Bu gruptaki bireyler bağımlılık kriterini karşıladı ve MMORPG dışındaki oyunlardan (Savaş ve Strateji, Zeka ve Mantık, Macera, Spoer ve Yarış) birini, en çok oynadığını belirtti.

Tablo 4.8.1. Diğer Oyun Bağımlılığı Olan Grubun İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları

Puan	N	M(\bar{x})	Min.	Maks.	SS	Skewness	Kurtosis
İOOB	32	31,93	29	40	2,97	1,323	1,594
ÇÇT	32	38,71	28	59	8,67	0,737	-0,341
DES	32	27,44	2,14	68,21	18,05	0,969	0,264

İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT=Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.8.1.'de görüldüğü üzere, katılımcılar tüm alt gruplarda, Skewness ve Kurtosis değerleri (-2, 2) baz alınarak normal dağılım göstermektedir. Katılımcıların İOOB puan ortalamaları 31,93, ÇÇT puan ortalamaları 38,71 ve DES puan ortalamaları 27,44 olarak hesaplandı.

Tablo 4.8.2. Diğer Oyunları Oynayan, Bağımlılık Kriterini Karşılaman Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	ÇÇT
ÇÇT	-0,34	1
DES	0,273	0,176

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT = Çocukluk Çağı Travmaları DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.8.2.'de verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, Diğer O.B. grubu İOOB puanları ile ÇÇT ve DES puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki yoktur ($r=-0,34$; $p>0,05$, $r=0,273$; $p>0,05$). Tablodaki sonuçlara göre, ÇÇT puanları ile DES puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=0,176$; $p>0,05$).

Tablo 4.8.3. Diğer Oyun Bağımlılık Kriterini Karşılayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile DES ve ÇOOM Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	DES	DES Amnezi	DES Depersonalizasyon	DES Absorbsiyon
İOOB	1	0,273	0,306	0,023	0,108
İlerleme	-0,081	-0,049	0,039	-0,025	-0,055
Rekabet	0,068	0,269	0,429*	0,127	0,285
Sosyalleşme	0,233	0,035	-0,101	0,096	-0,198
İlişki	0,408*	0,170	-0,252	0,195	-0,113
Ekip çalışması	0,015	0,246	-0,185	-0,189	0,312
Keşif	-0,012	0,189	0,067	0,191	0,102
Rol Yapma	0,008	0,364*	0,341	0,313	0,244
Kişiselleştirme	0,163	0,165	0,196	0,162	0,383*
Kaçış	0,303	0,287	0,188	0,263	0,284
Mekanik	0,052	-0,007	-0,097	0,058	-0,076

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05

Tablo 4.8.3'te verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre Diğer O.B. grubu İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlişki puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, orta düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=0,408$; $p<0,05$). İOOB puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Rekabet, Sosyalleşme, EkipÇalışması, Keşif, Rol Yapma, Kişiselleştirme, Kaçış ve Mekanik puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=-0,081$; $p>0,05$, $r=0,068$; $p>0,05$, $r=0,233$; $p>0,05$, $r=0,015$; $p>0,05$, $r=-0,012$; $p>0,05$, $r=0,008$; $p>0,05$, $r=-0,163$; $p>0,05$, $r=0,303$; $p>0,05$; $r=0,052$; $p>0,05$,).

Tablodaki 4.8.3'te verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, Diğer O.B. grubu DES puanları ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından Rol Yapma puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,364$; $p<0,05$). DES ile Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme, Mekanik, Rekabet, Sosyalleşme, Relation, Ekip çalışması, Keşif, Kişiselleştirme ve Kaçış puanları arasında istatistiksel verilere göre anlamlı ilişki yoktur ($r=-0,049$; $p>0,05$, $r=-0,007$; $p>0,05$, $r=0,269$; $p>0,05$, $r=0,035$; $p>0,05$, $r=0,170$; $p>0,05$, $r=0,246$; $p>0,05$, $r=0,189$; $p>0,05$, $r=0,165$; $p>0,05$, $r=0,287$; $p>0,05$).

Tablo 4.8.4. Bağımlılık Kriterini Karşılamaayan Bireylerin İOOB, ÇÇT ve DES Ölçek Puanları

Puan	N	M(\bar{x})	Min.	Maks.	SS	Skewness	Kurtosis
İOOB	260	16,75	9	36	5,59	1,043	1,301
ÇÇT	260	37,39	25	76	10,93	1,646	2,439
DES	260	16,70	0	66,43	12,81	1,294	1,562

İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT=Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği

Tablo 4.8.4.'de görüldüğü üzere, katılımcıların İOOB ve DES puanları Skewness ve Kurtosis değerleri (-2, 2) baz alınarak normal dağılım göstermektedir. ÇÇT puanları ise normal dağılım göstermediğinden, grup karşılaştırmalarında non-parametrik testler kullanıldı. Katılımcıların İOOB puan ortalamaları 16,75, ÇÇT puan ortalamaları 37,39 ve DES puan ortalamaları 16,70 olarak hesaplandı.

Tablo 4.8.5. Bağımlılık Kriterini Karşılamaayan Bireylerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Çocukluk Çağı Travmaları ve Dissosiyatif Yaşantı Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Değişken	İOOB	ÇÇT
ÇÇT	0,169**	1
DES	0,293***	0,297***

*** $p < 0,001$, ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı; İOOB= İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, ÇÇT= Çocukluk Çağı Travmaları, DES=Dissosiyatif Yaşantılar ölÇEĞİ

Tablo 4.8.5.'te verilen Pearson Korelasyon analizi sonuçlarına göre, B.K.K. grubu İOOB puanları ile ÇÇT puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, çok zayıf düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=0,169$; $p < 0,01$). İOOB puanları ile DES puanları arasında istatistiksel olarak pozitif yönde, zayıf düzeyde anlamlı ilişki vardır ($r=0,293$; $p < 0,01$). ÇÇT puanları ile

DES puanları arasında istatistiksel verilere göre pozitif yönde, zayıf düzeyde, anlamlı ilişki vardır ($r=0,297$; $p<0,01$).

4.9 MMORPG B. Diğer O. B. ve ve Bağımlı Olmayan Oyuncular ile İlgili Analizler

Bu bölümde katılımcılar 3 bağımsız gruba ayrılarak, kullanılan ölçek puanlarına göre karşılaştırılacaklardır. Gruplar arasında yapılan karşılaştırmadan bahsedilen yerlerde, MMORPG Bağımlılık kriterini karşılayan bireyler, Diğer Oyun Bağımlılık kriterini karşılayan bireyler ve çevrim içi oyun oynayan fakat bağımlılık kriterlerini karşılamayan bireyler olmak üzere sırasıyla, M.B., D.O.B. ve B.K.K. olarak kısaltılarak ele alınacaktır.

Tablo 4.9.1. Gruplar Arası İOOB Puan Karşılaştırmaları									
	Gruplar	Ort.	SS	F	p	Tamhane Anova Post-Hoc			
						Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
İOOB	M.B.	32,14	3,08	254,86	0,000*	M.B.-D.O.B	0,20	0,988	-
	D.O.B	31,93	3,04			M.B.-B.K.K.	15,39	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	16,75	5,46			B.K.K.-D.O.B.	-15,18	0,000***	D.O.B.>B.K.K.

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, * $p<0,05$ istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.9.1.'de verilen tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre MMORPG B., D.O.B. ve B.K.K. grupları arasında İOOB Ölçeği puanları açısından anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=254,86$, $p<0,001$.

Tablo 4.9.1'de verilen Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin İOOB puanlarının B.K.K grubunda yer alan bireylerin İOOB puanlarından daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin İOOB puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin İOOB puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.2. Gruplar Arası ÇÇT ve ÇÇT Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi

	Gruplar	Sıra Ort.	Medyan	Min.	Mak.	X^2	p (KW)	Mann-Whitney U İkili Grup Karşılaştırmaları			
								Gruplar	Z	p	Karşılaştırmalar
ÇÇT	M.B.	254,71	48,50	28,00	72,00	41,30	0,000*	M.B.-D.O.B	-4,06	0,000***	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	177,88	37,00	27,00	59,00			M.B.-B.K.K.	-6,27	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	152,13	34,00	25,00	76,00			D.O.B.-B.K.K.	-1,56	0,118	-
Duygusal İhmal	M.B.	218,69	12,50	5,00	21,00	16,91	0,000*	M.B.-D.O.B	-1,70	0,087	-
	D.O.B	189,30	11,00	5,00	21,00			M.B.-B.K.K.	-3,81	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	156,55	9,00	5,00	25,00			D.O.B.-B.K.K.	-1,90	0,057	-
Fiziksel İhmal	M.B.	217,10	8,00	5,00	16,00	13,30	0,001*	M.B.-D.O.B	-2,11	0,007**	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	164,09	7,00	5,00	12,00			M.B.-B.K.K.	-3,58	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	159,91	6,00	5,00	16,00			D.O.B.-B.K.K.	-0,31	0,755	-
Duygusal İstismar	M.B.	247,55	12,00	5,00	23,00	36,19	0,000*	M.B.-D.O.B	-3,55	0,000***	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	175,77	5,00	5,00	16,00			M.B.-B.K.K.	-5,93	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	153,55	6,00	5,00	22,00			D.O.B.-B.K.K.	-1,34	0,178	-
Fiziksel İstismar	M.B.	233,19	7,50	5,00	12,00	37,08	0,000*	M.B.-D.O.B	-3,47	0,001**	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	160,03	5,00	5,00	15,00			M.B.-B.K.K.	-6,03	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	157,81	5,00	5,00	16,00			D.O.B.-B.K.K.	-0,15	0,875	-
Cinsel İstismar	M.B.	197,61	5,00	5,00	22,00	7,43	0,024*	M.B.-D.O.B	-1,76	0,078	-
	D.O.B	163,56	5,00	5,00	17,00			M.B.-B.K.K.	-2,69	0,007*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	163,12	5,00	5,00	21,00			D.O.B.-B.K.K.	-0,03	0,974	-

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden, grupların ÇÇT ölçeğinden aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, X^2 (sd=2, n=334)= 41,30, $p<0,001$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi uygulanmıştır. Gruplar arasındaki ikili karşılaştırmalarda toplamda üç adet grup olduğu için Boferroni düzeltmesi kullanılarak anlamlılık seviyesi üçe bölünmüştür. Yeni anlamlılık seviyesi, $p<0,0167$ olarak alınmıştır. Tablo 4.9.2.'de verilen analiz sonuçlarına göre MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların ÇÇT puanları D.O.B. ve B.K.K. grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 299,50$, $p<0,001$, $U= 2169,50$, $p<0,001$. D.O.B. grubunda yer alan katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 3455,50$, $p>0,0167$.

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden, grupların Çocukluk Çağı Travma Ölçeği'nin Duygusal İhmal alt boyutundan aldıkları puanlara göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, X^2 (sd=2, n=334)= 16,91, $p<0,001$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucunda (Tablo 4.9.2.) MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların Duygusal İhmal puanları ve B.K.K. grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 3466,00$, $p<0,001$. MMORPG B. grubunda yer alan katılımcılarla D.O.B. grubunda yer alan katılımcılar arasında Duygusal İhmal puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 516,00$, $p>0,0167$. Diğer O.B. grubunda yer alan katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada da istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 3306,50$, $p>0,0167$.

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden, grupların Çocukluk Çağı Travma Ölçeği'nin Fiziksel İhmal alt boyutundan aldıkları puanlara göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, X^2 (sd=2, n=334)= 13,30, $p<0,01$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucuna göre (Tablo 4.9.2.) MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların Fiziksel İhmal puanları D.O.B. ve B.K.K. grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 426,00$, $p<0,01$, $U= 3623,00$, $p<0,001$. D.O.B. grubunda yer alan

katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 4023,00$, $p>0,0167$.

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden, grupların Çocukluk Çağı Travma Ölçeği'nin Duygusal İstismar alt boyutundan aldıkları puanlara göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, $X^2 (sd=2, n=334)= 36,19$, $p<0,001$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucunda (Tablo 4.9.2.) MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların Duygusal İstismar puanları D.O.B. ve B.K.K grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 348,00$, $p<0,001$, $U= 2422,00$, $p<0,001$. Diğer O.B. grubunda yer alan katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 3571,50$, $p>0,0167$.

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre, , grupların Çocukluk Çağı Travma Ölçeği'nin Fiziksel İstismar alt boyutundan aldıkları puanlara göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, $X^2 (sd=2, n=334)= 37,08$, $p<0,001$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucunda (Tablo 4.9.2.) MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların Fiziksel İstismar puanları D.O.B. ve B.K.K. grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 382,50$, $p<0,01$, $U= 2990,50$, $p<0,001$. Diğer O.B. grubunda yer alan katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: $U= 3571,50$, $p>0,0167$.

Tablo 4.9.2.'de sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre, grupların Çocukluk Çağı Travma Ölçeği'nin Cinsel İstismar alt boyutundan aldıkları puanlara göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır, $X^2 (sd=2, n=334)= 7,43$, $p<0,05$. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucunda (Tablo 4.9.2.) MMORPG B. grubunda yer alan katılımcıların Cinsel İstismar puanları B.K.K. grubunda yer alan katılımcılardan istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir: $U= 4333,00$, $p<0,01$. Diğer gruplar arasında yapılan karşılaştırmalarda ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur.

Tablo 4.9.3. Gruplar Arası Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçek Alt Boyutları Puanlarının Karşılaştırılması

	Gruplar	Ort.	SS	F	p	Anova Post-Hoc			
						Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
İlerleme	M.B.	3,90	0,65	35,75	0,000*	M.B.-D.O.B	0,33	0,193	-
	D.O.B	3,56	0,76			M.B.-B.K.K.	0,98	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,91	0,79			B.K.K.-D.O.B.	-6,49	0,000***	B.K.K.<D.O.B.
Rekabet	M.B.	2,93	1,01	14,09	0,000*	M.B.-D.O.B	0,32	0,327	-
	D.O.B	2,60	0,79			M.B.-B.K.K.	0,71	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,21	0,84			B.K.K.-D.O.B.	-0,39	0,049*	B.K.K.<D.O.B.
Sosyalleşme	M.B.	3,59	0,84	10,42	0,000*	M.B.-D.O.B	0,50	0,073	-
	D.O.B	3,08	0,85			M.B.-B.K.K.	0,72	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,87	0,98			B.K.K.-D.O.B.	-0,21	0,717	-
İlişki	M.B.	2,84	1,02	14,40	0,000*	M.B.-D.O.B	0,57	0,021*	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	2,27	0,96			M.B.-B.K.K.	0,79	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,04	0,86			B.K.K.-D.O.B.	-0,22	0,548	-
Ekip Çalışması	M.B.	2,66	0,38	8,76	0,000*	M.B.-D.O.B	-0,02	1,00	-
	D.O.B	2,68	0,43			M.B.-B.K.K.	-0,26	0,002**	M.B.<B.K.K.
	B.K.K.	2,93	0,48			B.K.K.-D.O.B.	0,24	0,016*	B.K.K.>D.O.B.
Keşif	M.B.	3,55	1,06	5,33	0,005*	M.B.-D.O.B	0,33	0,493	-
	D.O.B	3,22	0,96			M.B.-B.K.K.	0,54	0,005**	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	3,01	1,01			B.K.K.-D.O.B.	-0,20	0,834	-
Rol Yapma	M.B.	2,97	0,98	8,02	0,000*	M.B.-D.O.B	0,18	1,00	-
	D.O.B	2,78	0,82			M.B.-B.K.K.	0,60	0,001**	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,37	1,01			B.K.K.-D.O.B.	-0,41	0,082	-
Kaçış	M.B.	3,89	0,96	41,84	0,000*	M.B.-D.O.B	0,21	0,987	-
	D.O.B	3,67	0,86			M.B.-B.K.K.	1,24	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,65	0,96			B.K.K.-D.O.B.	-1,02	0,000***	B.K.K.<D.O.B
Kişiselleştirme	M.B.	3,84	0,77	16,06	0,000*	M.B.-D.O.B	0,79	0,001*	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	3,05	0,98			M.B.-B.K.K.	0,95	0,000*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	2,84	1,05			B.K.K.-D.O.B.	-0,15	0,777	-
Mekanik	M.B.	4,30	0,61	26,32	0,000*	M.B.-D.O.B	0,63	0,000***	M.B.>D.O.B.
	D.O.B	3,67	0,69			M.B.-B.K.K.	1,18	0,000***	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	3,12	1,10			B.K.K.-D.O.B.	-0,55	0,001**	B.K.K.<D.O.B

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından İlerleme alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=35,75$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin İlerleme puanları B.K.K. grubunda yer alan bireylerin İlerleme puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin İlerleme puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin İlerleme puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Rekabet alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=14,09$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Rekabet puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Rekabet puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin Rekabet puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin İlerleme puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Sosyalleşme alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=10,42$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Sosyalleşme puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Sosyalleşme puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından İlişki alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=14,40$, $p<0,05$. Gruplar

arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin İlişki puanlarının Diğer O.B. ve B.K.K grubundaki bireylerin İlişki puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,05$ ve $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Ekip Çalışması alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=8,76$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Ekip Çalışması puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Ekip Çalışması puanlarından, daha düşük olduğu ve bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin Ekip Çalışması puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Ekip Çalışması puanlarından daha düşük olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Keşif alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)= 5,33$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Keşif puanlarının, B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Keşif puanlarından daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Rol Yapma alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=8,02$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Rol Yapma puanlarının, B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Rol Yapma puanlarından daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Kaçış alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=41,84$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Kaçış puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Kaçış puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin Kaçış puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Kaçış puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Kişiselleştirme alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=16,06$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Kişiselleştirme puanlarının D.O.B. grubunda yer alan bireylerin Kişiselleştirme puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Kişiselleştirme puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Kişiselleştirme puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.3’de sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların Oyun Oynama Motivasyonlarından Mekanik alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=26,32$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. grubunda yer alan bireylerin Mekanik puanlarının D.O.B. ve B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Mekanik puanlarından, daha yüksek olduğu ve bu farklılığın $p<0,001$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı. Diğer O.B. grubundaki bireylerin Mekanik puan ortalamalarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Mekanik puan ortalamalarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.4. Gruplar Arası DES ve DES Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratan Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması

	Gruplar	Ort.	SS	F	p	ANOVA Post-Hoc Tamhane			
						Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
DES	M.B.		2	9,04	0,000*	M.B.- D.O.B	-6,34	0,376	-
	D.O.B		2			M.B.- B.K.K.	4,39	0,387	-
	B.K.K.		2			D.O.B.- B.K.K.	10,74	0,007**	D.O.B. > B.K.K.
DES Absorbsiyon	M.B.		2	6,55	0,002*	M.B.- D.O.B	-9,03	0,235	-
	D.O.B		2			M.B.- B.K.K.	3,62	0,708	-
	B.K.K.		2			D.O.B.- B.K.K.	12,65	0,008**	D.O.B. > B.K.K.

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.9.4'te sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların DES Ölçeğinden aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=9,04$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, Diğer O.B. grubundaki bireylerin DES puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin DES puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.4'te sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların DES Absorbsiyon alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=6,55$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, Diğer O.B. grubundaki bireylerin DES Absorbsiyon puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin DES Absorbsiyon puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,01$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.5. Gruplar Arası DES Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratın Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması											
	Gruplar	Sıra Ort.	Med-yan	Min	Maks	X^2	p (KW)	Mann-Whitney U İkili Grup Karşılaştırmaları			
								Gruplar	Z	p	Karşılaştırmalar
DES Amnezi	M.B.	164,88	3,33	0	55	2,84	0,242	-			
	D.O.B	194,52	6,66	0	66,67						
	B.K.K.	164,60	3,33	0	61,67						
DES Depersona-lizasyon	M.B.	161,57	3,33	0	70	10,06	0,007*	M.B.-D.O.B	-2,27	0,023*	D.O.B>M.B
	D.O.B	218,52	14,16	0	71,67			M.B.-B.K.K.	-0,08	0,936	-
	B.K.K.	162,18	5,00	0	88,33			D.O.B.-B.K.K.	-3,18	0,001*	D.O.B. > B.K.K.

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

DES Amnezi ve DES Depersonalizasyon alt boyutlarında B.K.K. grubu normal dağılım göstermediğinden, bu gruplar arasında karşılaştırma Kruskal Wallis Testi ile yapıldı. Tablo 4.9.5.'te verilen Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden grupların DES Ölçeği'nin Amnezi alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur, X^2 (sd=2, n=334)= 2,84, p>0,05.

Tablo 4.9.5.'te sunulan Kruskal Wallis Testi sonucuna istinaden, grupların DES Ölçeği'nin Depersonalizasyon alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulundu, X^2 (sd=2, n=334)= 10,06, p<0,01. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan Mann Whitney U Testi sonucunda (Tablo 4.9.5.) Diğer O.B. grubunda yer alan katılımcıların DES Depersonalizasyon puanları MMORPG B. ve B.K.K. grubunda yer alan bireylerden istatistiksel olarak anlamlı şekilde daha yüksektir: U= 464,50, p<0,05, U= 2735,00, p<0,01. MMORPG B. grubunda yer alan katılımcılarla B.K.K. grubunda yer alan katılımcılar arasında yapılan karşılaştırmada ise istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur: U= 5418,50, p>0,05.

Tablo 4.9.6. Gruplar Arası KSE Ölçeği Alt Boyutları Puanlarında Farklılığı Yaratın Grupların Belirlenmesi ve Puanların Karşılaştırılması									
	Gruplar	Ort.	SS	F	p	ANOVA Post-Hoc			
						Gruplar	Ort. Fark	p	Karşılaştırmalar
Anksiyete	M.B.	1,18	2	13,48	0,000*	M.B.-D.O.B	-0,13	0,903	-
	D.O.B	1,31	2			M.B.-B.K.K.	0,43	0,034*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	0,75	2			D.O.B.-B.K.K.	0,56	0,002**	D.O.B. > B.K.K.
Depresyon	M.B.	1,57	2	12,50	0,000*	M.B.-D.O.B	-0,27	0,628	-
	D.O.B	1,84	2			M.B.-B.K.K.	0,44	0,045*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	1,13	2			D.O.B.-B.K.K.	0,71	0,002**	D.O.B. > B.K.K.
Olumsuz Benlik	M.B.	1,29	2	16,86	0,000*	M.B.-D.O.B	-0,19	0,740	-
	D.O.B	1,48	2			M.B.-B.K.K.	0,47	0,014*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	0,81	2			D.O.B.-B.K.K.	0,67	0,000***	D.O.B. > B.K.K.
Somatizasyon	M.B.	0,85	2	6,70	0,001*	M.B.-D.O.B	-0,12	0,890	-
	D.O.B	0,97	2			M.B.-B.K.K.	0,24	0,179	-
	B.K.K.	0,60	2			D.O.B.-B.K.K.	0,37	0,049*	D.O.B. > B.K.K.
Hostilite	M.B.	1,35	2	6,24	0,002*	M.B.-D.O.B	-0,08	1,000	-
	D.O.B	1,44	2			M.B.-B.K.K.	0,30	0,042*	M.B.>B.K.K.
	B.K.K.	1,04	2			D.O.B.-B.K.K.	0,39	0,016*	D.O.B. > B.K.K.

***p<0,001, **p<0,01, *p<0,05 istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.9.6’da sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların KSE Ölçeği Anksiyete alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=13,48$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. ve Diğer O.B. grubundaki bireylerin Anksiyete puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Anksiyete puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ ve $p<0,01$ düzeylerinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.6’da sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların KSE Ölçeği Depresyon alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=12,50$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane

testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. ve Diğer O.B. grubundaki bireylerin Depresyon puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Depresyon puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ ve $p<0,01$ düzeylerinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.6’da sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların KSE Ölçeği Olumsuz Benlik alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=16,86$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. ve Diğer O.B. grubundaki bireylerin Olumsuz Benlik puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Olumsuz Benlik puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ ve $p<0,001$ düzeylerinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.6’da sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların KSE Ölçeği Somatizasyon alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=6,70$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Tamhane testinin sonuçlarına göre, Diğer O.B. grubundaki bireylerin Somatizasyon puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Somatizasyon puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ düzeyinde anlamlı olduğu saptandı.

Tablo 4.9.6’da sunulan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına istinaden, grupların KSE Ölçeği Hostilite alt boyutundan aldıkları puanlara göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark vardır, $F(2, 331)=6,24$, $p<0,05$. Gruplar arasındaki farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-Hoc Bonferroni testinin sonuçlarına göre, MMORPG B. ve Diğer O.B. grubundaki bireylerin Hostilite puanlarının B.K.K. grubunda yer alan bireylerin Hostilite puanlarından daha yüksek olduğu, bu farklılığın $p<0,05$ ve $p<0,05$ düzeylerinde anlamlı olduğu saptandı.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, çok oyunculu çevrim içi video oyunu bağımlılığı olan genç yetişkinlerde bağımlılık şiddeti ile dissosiyatif belirtiler ve çocukluk çağı travmalarının ilişkisinin incelenmesi amacıyla yürütülen çalışmanın bulguları alanyazın ışığında tartışılmıştır. Araştırmanın sınırlılıkları, ileriki çalışmalar için öneriler ve çalışma bulgularının klinik önemi de bu bölümde ele alınmıştır.

5.1 Klinik ve Demografik Değişkenlere İlişkin Bulguların Tartışılması

Araştırmamızda, çok oyunculu çevrim içi video oyunu bağımlılığı olan genç yetişkinlerde bağımlılık şiddeti ile dissosiyatif belirtiler ve çocukluk çağı travmalarının ilişkisi incelenirken, katılımcıların kişisel ve demografik değişkenleri hakkında bilgi alınarak araştırma değişkenleri arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir. İlk olarak kişisel ve demografik değişkenlerin katılımcılar arasındaki dağılımını incelemek amacıyla yapılan betimleyici istatistiksel yöntemler kullanılmıştır. Elde edilen sonuçların, bu alanda yapılan çalışmalarla benzer ve farklı yönleri bulunmaktadır.

Araştırma, çevrim içi oyun oynayan 334 katılımcının verilerinin incelenmesiyle gerçekleşmiştir. Katılımcıların, %46,7'si kadın, %53,3'ü erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 25,52 olarak hesaplanmıştır. Yaş dağılımına baktığımızda dağılımın yüzdesel olarak çoğunluğunun 18-22 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Son yıllarda çevrim içi oyun oynayan bireylerle yapılan çalışmalarda yaş ortalamasının 25-30 aralığına yükseldiği, hatta 30'un da üstünde olduğunu belirten çalışmalar bulunmaktadır (Sergeyeva et al., 2018; Grajewski & Dragan, 2020). Medeni durum değişkenini incelediğimizde, katılımcıların yaklaşık %78'inin bekar, %19,5'inin evli, %1,8'inin boşanmış ve %0,6'sının dul olduğu tespit edilmiştir. Eğitim düzeyi değişkenine göre katılımcıların yaklaşık %72 oranında lisans mezunu olduğu belirtilmiştir. Katılımcıların yaklaşık %14'ünü Yüksek lisans, %12,6'sını lise mezunları oluştururken, dört kişi ortaokul mezunu olduğunu beyan etmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin %70'e yakını ailesiyle yaşadığını belirtmiştir. Alanyazında da çevrim içi oyun oynama ile ilgili çalışmalarda katılımcıların %60-%70 aralığında en az lise veya üniversite mezunu olduğu ve aileleriyle yaşadıkları belirtilmiştir (Achab et al., 2011; Berle et al., 2015).

Oyuncuların yaklaşık %58'inin çalışmadığı, üçte birinin gelirinin 0-1000TL arasında olduğu ve çoğunun aileleriyle yaşadığı görülmektedir. Alanyazında emekli veya çalışmayan oyuncuların daha fazla boş zamanı olduğu düşünülerek, oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıkları bildirilmiştir (Kim et al., 2008).

Katılımcıların oyun oynama alışkanlıkları incelendiğinde, yaklaşık %74'ünün, bağımlılık kriterlerinden biri olan, bir yıldan fazla çevrim içi oyun oynama kriterini karşıladığı gözlemlenmektedir. Oyun oynama süreleri incelendiğinde ise, katılımcıların neredeyse yarısının, haftada 0-5 saat arası, yaklaşık %20'sinin ise haftada 21 saat ve üzeri çevrim içi oyun oynadığını beyan ettiği görülmektedir. Geri kalan %30'luk kısım ise, eşit şekilde 6-10 saat, 11-15 saat, 16-20 saat çevrim içi oyun oynadığını beyan etmiştir. Oyuncuların çevrim içi oyun oynama saatleri arttıkça İOOB puanları da artış göstermiştir. Alanyazında da çevrim içi oyun oynama saati arttıkça bağımlılık riskinin arttığını belirten birçok yayın bulunmaktadır (Yee, 2006; Dongdong, Liau & Khoo, 2011; King & Delfabbro, 2009). Haftalık çevrim içi oyun oynama süresi ve çevrim içi oyunları oynama motivasyonlarını eklediğimiz modelde, çevrim içi oyun oynama motivasyonları modele ikinci aşamada eklendiğinde, haftalık oyun oynama süresinin İOOB üzerindeki etkisinin düştüğü görülmüş ve dolayısıyla oyun oynama motivasyonlarının İOOB üzerinde, haftalık oyun oynama süresinden daha güçlü yordayıcılık etkisinin olduğu saptanmıştır. Oyun oynama süresinin, problemlili oyun oynama üzerinde daha küçük etkiye sahip bir faktör olduğu, oyun oynama motivasyonlarının, problemlili oyun oynama üzerinde daha güçlü yordayıcı etkisinin olduğu diğer yayınlarla da desteklenmektedir (Choo et al., 2010; Kuss, Louws & Wiers, 2012).

Araştırmamıza katılan bireylerin %12,5'inin MMORPG bağımlılık kriterlerini karşıladığı bulunmuştur. Alanyazında, çok oyunculu çevrim içi oyun bağımlılığının araştırıldığı yayınlarda da çalışmamıza benzer şekilde, çevrim içi oyun oynayan bireylerin yaklaşık %10'unun problemlili oyun oynama kriterini karşıladığı belirtilmiştir (Choo et al., 2010; Porter et al., 2010; Blinka & Mikuska, 2014; Wang et al., 2014; De Pasquale, Dinaro & Sciacca, 2018). MMORPG bağımlılığını karşılayan grubun yaklaşık %24'ü kadın, %76'sı erkeklerden oluşmaktadır. Araştırmalarda da benzer şekilde, çevrim içi oyunlar oynayan bireylerin yaklaşık %25'inin kadınlardan oluştuğu belirtilmiştir (Griffiths, Davies, &Chappelle, 2004; Williams, Yee & Caplan, 2008; Taylor & Taylor,

2009; Hussain, Griffiths & Baguley, 2011; Maroney et al., 2018; Özen, 2018; Grajewski & Dragan, 2020). Çevrim içi oyun oynayan bireylerin karakteristik yapılarını incelemek üzere, alanyazındaki araştırmaları ele alan bir çalışmada, çevrim içi oyun oynayan kadın sayısının örneklemin yaklaşık %20'sini oluşturduğuna vurgu yaparken, Facebook gibi sosyal ağ oyunları oynayan grubun %60'ının kadın olduğuna değinilmiştir (Jansz & Neys, 2015). Cinsiyet değişkenine istinaden bireylerin İOOB puan ortalamaları karşılaştırıldığında kadınlar ve erkekler arasında İOOB puanları açısından anlamlı fark bulunmamıştır. Cinsiyet farkının, bireylerin İOOB puanları üzerinde etkisi olmadığını gösteren yayınlar bulunmakla birlikte (Blinka & Mikuska, 2014; Madran & Çakılcı, 2014; Shi et al., 2020), erkek bireylerin İOOB puanlarının daha yüksek olduğunu belirten yayınlar da mevcuttur (Maroney et al., 2018; Grajewski & Dragan, 2020). Araştırmalara katılan kadın sayısının erkeklere oranla belirgin şekilde az olması İOOB puanlarının cinsiyet değişkenine göre, araştırmalarda farklılık göstermesine veya göstermemesine neden olduğu ve oynanan çevrim içi oyun türüne göre de İOOB puanlarının kadınlar ve erkekler arasında farklılık gösterebileceği düşünülmektedir. MMORPG B. grubundaki katılımcıların yaş ortalaması 28 olarak bulunmuştur. İOOB puanları ile Yaş değişkeni arasında anlamlı ilişkinin olmadığı bulunmuştur. MMORPG B. grubundaki katılımcıların yaklaşık %62'si evli, %36'sı bekar ve bir kişi de boşanmış olduğunu belirtmiştir. Gelir dağılımı incelendiğinde grubun, yarısının aylık kişisel gelirinin asgari ücret üzerinde olduğu, yaklaşık %29'unun da gelir dağılımının 0-1000TL arasında olduğu beyan edilmiştir. Grubun yaklaşık %60'ı çalışırken, %40'ı çalışmamaktadır. MMORPG B. grubundaki bireylerin eğitim düzeyine baktığımızda yaklaşık %62'sinin lisans, %17'sinin yüksek lisans, %19'unun lise ve bir kişinin ortaokul mezunu olduğu belirtilmiştir. Çalışmamızla benzer şekilde 43 MMORPG oyunları oynayan bireyle yapılan başka bir araştırmada da katılımcıların %65'inin lisans mezunu veya henüz tamamlanmamış lisans düzeyinde oldukları belirtilmiştir. (Sergeyeva et al., 2018).

Araştırmamızda, haftalık çevrim içi oyun oynama süresinin İOOB'nu %38 yordadığı bulunmuştur. Benzer şekilde, Kuss ve arkadaşlarının (2016) 175 problemlili MMORPG oyuncusu ve 90 diğer oyun oynayan oyuncularla yapmış olduğu araştırmada da oyun oynama süresinin, problemlili MMORPG oynamayı yordadığı belirtilmiş ve bizim araştırmamızdan farklı olarak cinsiyetin de problemlili MMORPG oyun oynamayı yordadığı bulunmuştur (Kuss et al., 2012). MMORPG oyuncularından oluşan 165

katılımcı ile yapılan başka bir araştırmada ise yine çevrim içi oyun oynama süresinin bireyin psikolojik iyilik halini (GHQ-28 ölçeği kullanılmış, bu ölçek puanları ne kadar yüksek ise iyilik halinin o kadar düşük olduğu bulgulanmaktadır) yordadığı bulunmuştur (Goh et al., 2019). Çevrim içi oyun oynayan 242 katılımcı ile gerçekleştirilen bir çalışmada da oyun oynamaya ayrılan süre ile İOOB arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu belirtilmiştir (Kırcaburun, Giriffiths & Billieux, 2019).

5.2 MMORPG Bağımlılığı olan genç yetişkinlerde, çocukluk çağı travmaları ve dissosiyatif yaşantıları ile İOOB ilişkisinin değerlendirilmesi

Alanyazında travma, duygusal veya fiziksel suistimal gibi erken çocukluk dönemi deneyimlerinin bireylerin akıl sağlığını olumsuz yönde etkilediği ve bağımlılık davranışlarıyla ilişkisini ortaya koyan birçok çalışma bulunmaktadır (Dalbudak et al., 2014; Hsieh et al., 2016; Öztürk & Çalıcı, 2018). Travmatik yaşantılar ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği, 358 lise son sınıf öğrencisiyle yapılan bir araştırmada, travmatik yaşantıların internet bağımlılığını yordadığı belirtilmiştir (Schimmenti et al., 2017). Alkol, madde, kumar, oyun ve diğer bağımlılıklardan yola çıkarak oluşturulan teorik modellerde de erken dönem çocukluk çağı deneyimlerinin bağımlılık ile pozitif yönde ilişkisi ortaya konulmuştur (Khoury et al., 2010; Roberts et al., 2017).

İOOB'de de diğer bağımlılıklarda görüldüğü gibi altta yatan psikolojik bir nedenden zihinsel kaçma veya kaçınma davranışları olarak bağımlılığın geliştiği düşünülerek, araştırmamızda MMORPG bağımlılarının çocukluk çağı travmalarının bağımlılığı yordayıp yordamadığını bulgulamak için analizler yapılmış ve çocukluk çağı travmalarının İOOB'yi yordadığına dair oluşturduğumuz hipotezimiz doğrulanmıştır.

Çin'de 941 üniversite öğrencisiyle yapılan bir çalışmada çocukluk çağı travmalarının internet oyun oynama davranışlarını yordadığı, depresyon ve anksiyetenin de çocukluk çağı travmaları ve internet oyun oynama arasında kısmi aracı rolünün olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada da cinsiyet farkının İOOB ile ilişkisinin olmadığı belirtilmektedir (Shi et al., 2020). Bu çalışmayla benzer şekilde araştırmamızda da

depresyon ve MMORPG bağımlılığı arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişki olduğu bulunmuştur. Çevrim içi oyun oynayan 240 Türk bireyle yapılan başka bir çalışmada da, 40 kişinin bağımlılık kriterini karşıladığı ve depresif semptomların duygusal travma ve İOOB arasında aracı rolünün bulunduğu belirtilmiştir (Kırcaburun, Giriffiths & Billieux, 2019).

Olumsuz çocukluk çağı yaşantıları ve dissosiyasyonun oyun oynama bozukluğunu yordadığını ortaya koyan, 1288 çevrimiçi oyun oynayan bireyle yapılan başka bir çalışmada da bulgularımızı destekler şekilde, katılımcıların yaklaşık %12'sinin bağımlılık kriterini karşıladığı, bu bireylerin %22'sinin kadın, %78'inin erkek olduğu, problemlili oyun oynama ve olumsuz çocukluk çağı yaşantıları ile depresyon ve anksiyete arasında pozitif ilişki olduğu belirtilmiştir (Grajewski & Dragan, 2020). Bizim araştırmamızda MMORPG B. grubunun İOOB puanları ile depresyon arasında pozitif ilişki bulunurken, İOOB ve anksiyete arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır.

MMORPG, çevrim içi oyun oynayan oyuncuların, çevrim içi binlerce başka oyuncuyla etkileşim içine girmelerine imkan sağlamaktadır. Oyuncular, bir veya daha fazla, avatar diye de adlandırılan, karakter oluşturarak birbirleriyle yardımlaşma, yarışma gibi birçok etkileşimde bulunmaktadırlar. Oyuncuların sürekli avaturlarıyla iletişimde olmaları hem çevrim içi kimlik formasyonları hem de dissosiyatif yaşantıların oluşumunda etkili olmaktadır (Talar & Carbonell, 2009).

Türk, 1034 üniversite öğrencisinin katılımı ile gerçekleştirilen, genç yetişkinlerde internet bağımlılığı ve dissosiyasyon ilişkisinin incelendiği araştırmada, internet bağımlılığı ve dissosiyasyon arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunduğu belirtilmiştir (Canan et al., 2012). Benzer şekilde 335 öğrenci ile gerçekleştirilen, internet bağımlılığı ve dissosiyasyon arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Craparo, 2011).

Araştırmamızın bir başka hipotezi olan İOOB ve dissosiyasyon arasındaki ilişki incelenmiş ve bu ikili arasında pozitif yönde anlamlı ilişkinin olduğu bulunmuştur. Çevrim içi oyun oynayan bireyler bağımlılık kriterini karşılasın veya karşılamasın, dissosiyatif yaşantıların, çocukluk çağı travmaları ile İOOB arasında aracı rolünün olduğuna istinaden oluşturduğumuz hipotezimiz de analizlerimiz sonucunda doğrulanmıştır. De Pasquale ve arkadaşlarının (2018), İOOB ile dissosiyatif yaşantıların

ilişkinin araştırdığı çalışmada İOOB ölçek maddelerinin dissosiyasyon alt ölçekleriyle ilişkisi incelenmiş ve absorpsiyonun İOOB ölçek maddelerinin her biriyle pozitif yönde anlamlı ilişkisinin olduğu bulunmuştur (De Pasquale, Dinaro & Sciacca, 2018). Dissosiyasyonun İOOB ve çocukluk çağı travmaları arasındaki aracı rolünün incelendiği, yakın zamanda yapılan bir çalışmada da bulgularımızı destekler şekilde dissosiyasyonun İOOB ve çocukluk çağı travmaları arasında aracı rolü olduğu bulunmuştur (Grajewski & Dragan, 2020).

Evren ve arkadaşları (2019), dissosiyatif yaşantıların şiddeti ve duygusal düzensizliğin, çocukluk çağı travmaları ve internet bağımlılığı semptom şiddeti arasında aracı rolünün olduğunu belirtmiştir. Bu araştırma çocukluk çağı travmaları alt boyutlarından, duygusal istismar ve fiziksel ihmalin internet bağımlılığı ile pozitif yönde, anlamlı ilişkisine ve dissosiyatif yaşantılar alt boyutu, dissosiyatif amnezinin internet bağımlılığı şiddeti ve çocukluk çağı travmaları arasındaki aracı rolüne vurgu yapmıştır (Evren et al., 2019).

Sanal ortamda çevrim içi oyunlar oynayan bireylerde dissosiyasyon ve bağlanma bozukluğunun, problemlili internet kullanımıyla ilişkisinin incelendiği, 250 MMORPG oyuncusunun katıldığı çalışmada, 36 kişinin problemlili internet kullanıcısı olduğu belirtilmiş, ve araştırmamızı destekler şekilde, dissosiyasyonun, bağlanma bozukluğu ve problemlili internet kullanımı arasında aracı rolünün bulunduğu belirtilmiştir. Bireyin, sanal ortamı, ihmal ve istismar gibi olumsuz çocukluk çağı deneyimlerinden doğan umutsuzluk ve çaresizlik duygularına karşı bir tür kendini koruma mekanizması olarak kullandığı belirtilmiştir. Sanal ortamın, bağlanma bozukluğu olan bireyin çocukluk çağı travmalarının üstesinden geldiği sembolik bir geçiş alanı olduğunu öne süren bu çalışmada, örneğin, oyunda korkunç ve duygusuz bir savaşçı karakterine bürünen bir oyuncunun, çocukluğunda, babası tarafından sürekli küçük görülmüş, alay edilmiş ve fiziksel istismara uğramış bir birey olabileceği ileri sürülmüştür. Psikanalitik teori bunu oyuncunun, kendinde olmasını arzu ettiği bazı özellikleri, yani ego idealini, özdeşleştiği savaşçı avatarına projekte ederek, oyuncunun, güven ve güç duygusunu yeniden kazanarak özgüvenini kazanma çabası olarak açıklamaktadır. Başka bir örnekte ise, çocukluğunda cinsel tacize uğramış genç bir kadının, oyunda sihirli güçleri olan bir şifacıya bürünerek, güç bir çatışma anında kendine ve arkadaşlarına sağlık ve üstün

güçler vermesini yine psikodinamik bakış açısıyla, kadının kendi yaralarını sihirli bir şekilde iyileştirme arzusu olarak değerlendirmek mümkündür (Schimmenti et al., 2012).

Siber mağduriyet yaşayan bireyler, siber zorbalık yapan kişilerden korunmak amacıyla, ilerleyen zamanlarda kendileri de siber zorbalık yapabilmektedirler (Öztürk & Çalıcı, 2018). Avatarlarıyla özdeşim yapan patolojik oyuncuların kendilik algılarında bozulma olduğuna dair araştırmalar da bulunmaktadır (Lemenager et al., 2016).

5.3 Çok oyunculu çevrim içi oyunları oynama motivasyonları ve dissosiyasyon arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi

Araştırmamıza katılan bireylerin İOOB puanları ve çevrim içi oyun oynama motivasyonlarının ilişkisi incelendiğinde, İOOB puanlarının her bir motivasyon ile ilişkisinin olduğu bulunmuştur. Haftalık oyun oynama süresi ve çevrim içi Oyun Oynama motivasyonlarından İlerleme, İlişki, Keşif ve Kaçış motivasyonları toplam varyansın %69'unu açıklamaktadır.

MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan bireylerin DES puanları ile çevrim içi oyun oynama motivasyonları arasında ilişki olduğunu varsaydığımız hipotezimizin doğrulandığı, DES ve çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından, Kaçış, Keşif ve Kişiselleştirme arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. Bu ilişkilerin DES'in hangi alt faktörlerinden kaynaklandığını incelediğimizde, DES Amnezi ile Rekabet ve Kişiselleştirme, Depersonalizasyon ile Kişiselleştirme ve Kaçış, DES Absorbsiyon ile Kişiselleştirme, Kaçış ve Keşif arasında pozitif yönde anlamlı ilişkisinin olduğu bulunmuştur. Özen (2018), üniversite öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu ve dissosiyatif yaşantıların ilişkisini incelerken, DES Absorbsiyon için, dalma, hayali bağlanma, Depersonalizasyon için ise yabancılaşma terimlerini kullanmıştır (Özen, 2018). DES Amnezi ile kişiselleştirme arasındaki ilişkiyi, bireyin kendi gerçekliğini, oyun içinde unutup, kendi kişiselleştirdiği avatarına ego idealini yansıtarak özdeşleşmesi ve tüm kendinde eksik gördüğü yönleri oyun süresince aklından silmesi olarak değerlendirmek mümkün iken, Depersonalizasyon ile Kişiselleştirme ve Kaçış arasındaki ilişkiyi, şiddete maruz kalmış bir bireyin, oyunda şiddet uygulayan bir

savaşçıya dönüşmesi ve aslında kendi yarattığı bir avatar ile kendine ne kadar yabancı bir kimliğe büründüğünün örneği ve bu yaşadığı travmadan kaçış ve belki üstesinden geliş çabası olarak değerlendirebiliriz. Son olarak, DES Absorbsiyon ile Kişiselleştirme, Kaçış ve Keşif arasındaki ilişkiyi ise, oyuna tamamen dalan bireyin, kendi yarattığı avatarına bürünerek, rahatsız edici gerçek hayat olaylarından ya da anılardan kaçarak, oyunun ona sunduğu fantezi dünyasını keşfe çıkma arzusu olarak değerlendirmek mümkündür.

Araştırma bulgularımızda, İOOB puanları ve çevrim içi oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkiye baktığımızda, MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan bireylerin İOOB puanları ile çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından İlerleme, Kişiselleştirme ve Kaçış arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmaktadır. MMORPG bağımlılık kriterini karşılayan bireylerin, İOOB puanlarıyla, çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından sosyalleşme puanları arasında anlamlı ilişki olmasa da, diğer gruplara (Diğer O.B. ve B.K.K.) göre MMORPG B. grubundaki bireylerin sosyalleşme puanlarının daha yüksek olduğu bulgulanmıştır. Alanyazında araştırmamızla uyumlu olarak sosyalleşme motivasyonu ile problemlerli internet kullanımı arasında ilişkinin bulunmadığı belirtilen araştırmalar bulunmaktadır (Caplan, Williams & Yee, 2009; Kardefelt-Winter, 2014).

Blinka ve Mikuska (2014) çevrim içi çok oyunculu oyunlar oynayan, toplam 667 bireyle yaptığı çalışmalarında katılımcıları, bağımlılık riskinde olan bireyler, oyunla oldukça haşır neşir olan bireyler ve genel oyuncu olmak üzere üç gruba ayırmıştır. Bağımlılık kriterini karşılayan grupta bulunan 197 bireyin çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından sosyalleşme puanları da çalışmamızla uyumlu olarak, diğer gruplardaki bireylerden daha yüksek olarak bulunmuştur (Blinka & Mşkuska, 2014). Sosyalleşme motivasyonunun MMORPG B. grubunda diğer gruplardan daha yüksek olmasını, bireylerin anonim olarak kimliklerini ortaya koymadan, güncel hayat normlarının baskısı yerine sanal ortamın kendi içinde barındırdığı normlar doğrultusunda fakat yine bir grubun, topluluğun üyesi olarak daha rahat iletişim kurabilmeleri olarak açıklanabilir. Sanal ortam, bireylerin kendi evlerinin konforunda, istedikleri zaman, dış görünüşünü düşünmeden, kişiler arası özel mesajlaşmalar, toplu mesajlaşmalar ve sesli olarak sosyalleşebilme imkanı sunmaktadır.

Araştırmamızı destekler yönde, 327 katılımcıyla yapılan bir çalışmada, psikiyatrik sıkıntılar ve problemler içi oyun oynama arasında Kaçış ve fantezi motivasyonun aracı rolü olduğu bulunmuştur (Ballabio et al., 2017). Fantezi motivasyonu oyun ortamında gerçeklikle ilişkisi olmayan bu gerçek dışılığa bireyin kendini kaptırması ve bu gerçeklikten kopuşun fantezi motivasyonundan ziyade dissosiyasyonla ilişkili olduğu belirtilmiştir (Beutel et al., 2011).

Çevrim içi oyun oynayan bireyler üye oldukları “clan” veya “guild” diye adlandırılan ve çevrim içi oyunlarda eşya değiş tokuşu yaptıkları, birlikte stratejiler kurup savaflara katıldığı bir ekip çalışması imkanı sunan gruplar bulunmaktadır. Bu gruplar, bireylerde aidiyet duygusunu pekiştirmektedir (Jon, 2009). MMORPG oyunları oynayan bireylerin sosyal becerilerinin incelendiği bazı çalışmalarda bireyin bir gruba dahil olarak başkalarıyla beraber hareket etmesi ve aynı zamanda daha iyi olmak için kendi ve başkalarına karşı yarışmasını, bir gruba ait olma takım ruhuna bürünme ve sosyalleşme olarak yorumlamıştır (Taylor & Taylor, 2009; Sergeeva et al., 2018). Yee'nin (2006) çevrim içi oyun oynama motivasyonlarını üç grupta topladığı, başarı, sosyalleşme ve oyuna dalma bileşenlerini göz önünde bulundurarak, 4278 katılımcının verileri incelenerek yapılan başka bir çalışmada ise kaçış motivasyonunun problemlerli internet oyunu oynamayı yordadığı belirtilmiştir. Yine aynı çalışmada depresyonun, oyuncularının problematik internet kullanımını yordadığı, anksiyetenin ise yordayıcı etkisinin bulunmadığı belirtilmiştir (Caplan, Williams & Yee, 2009). Bizim araştırmamızda MMORPG B. grubunun, İOOB'ye ilişkin toplam varyansın %40'ı DES ve kaçış motivasyonu ile açıklanmıştır.

Hughes (1988) MMORPG oyunlar oynayan bireylerin, sosyal baskıdan kaçma (kaçış), bireyin kendini kontrol duygusunda artış ve sosyal beceriler edinme olmak üzere üç ana kazançlarının olduğunu vurgulamıştır (Hughes, 1988). Benzer şekilde dokuz çevrim içi oyun bağımlısı birey ile yapılan nitel bir araştırmada, oyun oynama motivasyonlarının, eğlence, kaçış ve sanal arkadaşlık olmak üzere üç faktörden kaynaklandığı belirtilmiştir. Bu çalışmada, MMORPG oyun bağımlılığının, oyuncuların içinde bulunduğu klanların, aynı madde bağımlıların içinde buldukları ortamlar gibi, bireyde bağımlılık ve davranışın olası tekrarlanma ihtimalini arttırdığı belirtilmiştir. Kaçış motivasyonu ve dissosiyasyon, oyuncular tarafından oyun oynama deneyimlerinin

bir özelliği olarak rapor edilmiştir. Kaçış motivasyonunun, kişiler arası ve içsel olmak üzere, iki tür çatışmadan kaynaklandığı belirtilmiştir (Beranuy, Carbonell & Griffiths, 2013). Başka bir nitel araştırmada da oyuncular oyunda ödül kazanmanın, oyunun ana hedeflerinden olduğuna değinerek, kendilerini kahraman gibi hissettirdiğini ifade etmişlerdir. Bu çalışmada ilerleme motivasyonunun önemine ve belirsiz aralıklarla gelen ödüller (pekiştiriciler) dolayısıyla oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığının benzer yönlerine de vurgu yapılmıştır (King & Delfabbro, 2009).

Yee'nin (2006) çevrim içi motivasyon çalışması baz alınarak yapılan araştırmalarda, başarı ve oyuna dalma motivasyonlarının problemlili oyun oynamayı yordadığı bulunmuştur (Yee, 2006; Billieux et al., 2011, 2013; Kuss, Louws & Wiers, 2012; Snodgrass et al., 2013). Bu çalışmalarda başarıyla ilgili motivasyonlar incelendiğinde genellikle ilerleme motivasyonunun (güç kazanma arzusu, oyunda hızla ilerleme ve oyun sembolleri, statü vb. oyun kaynaklarında zenginleşme) ve mekanik motivasyonunun (karakterin performansını arttırmak için oyun sistemini ve kurallarını analiz etme isteği) alt boyutlarının tutarlı olarak problemlili oyun oynamayla ilişkili olduğu bulunmuştur. Birçok çalışmada İOOB ve motivasyonların ilişkisi, muhtemelen araştırmanın metoduyla ilgili olarak, farklılık gösterse de, yazarlar genellikle başarı motivasyonu ve İOOB arasında ilişkiyi ortaya koymuşlardır (Jansz & Tanis, 2007; Williams, Yee & Caplan, 2008; Suznjevic & Matijasevic, 2010). Oyuna dalma motivasyonunun, kaçış (gerçek yaşam problemleriyle ilgili düşüncelerden kaçınma amacıyla oyun oynama ihtiyacı) alt boyutunun problemlili çevrim içi oyun oynamayla sistematik olarak ilişkisinde bizim çalışmamızla uyumlu olarak bir çok araştırmada da anlamlı bulunmuştur (Zanetta et al., 2011; Kuss, Louws & Wiers, 2012; Xu, Turel & Yuan, 2012; Hilgard, Engelhardt & Bartholow, 2013; Kardefelt-Winter, 2014).

MMORPG oyuncularında çevrim içi oyun oynama motivasyonları, bağımlılık davranışları ve internet kullanımına istinaden 16 katılımcıyla gerçekleştirilen nitel bir çalışmada da "relaxation" motivasyonu altında kaçış motivasyonunun bireyi yorucu bir günün ardından, rahatsız edici gerçeklerden veya düşüncelerden uzaklaştıran ve rahatlatıcı olan etkisine değinilmiştir (Vondráèková & Šmahel, 2012). Billieux'un (2013) çalışması kaçış motivasyonunun oyunun spesifik görevlerini yerinde getirme gibi oyun içi davranışlardan ziyade, bireyin oyuna dalarak, gerçek hayat problemlerinden kaçmak için

kullanılan dissosiyatif bir teknik olduğunu belirtmiştir. Bu çalışma ve bizim çalışmamızda, Yee'nin (2006) motivasyon çalışmasına tezat olarak sosyalleşme alt boyutunun, problemlili çevrim içi oyun oynama ile ilişkisinin olmadığı bulunmuştur. Bizim çalışmamızda, Yee'nin (2006) sosyalleşme motivasyonu alt bileşeni olan ilişki boyutunun İOOB'yi yordadığı ve Diğer O.B. grubunda İOOB ile anlamlı ilişkisinin olduğu bulunmuştur. Diğer O.B. grubunda da MPRG B. grubu ile aynı şekilde, kaçış motivasyonunun İOOB ile anlamlı ilişkide olduğu bulunmuştur. D.O.B. grubundaki bireylerin İOOB puanlarının ilişki motivasyonunun İOOB ile ilişkili olmasını, bu kişilerin sosyal kaygıdan kaynaklanan iletişim ve ilişki kurma becerilerinin çevrim içi ortamda anonim olmalarının rahatlığına dayanarak daha rahat ilişki kurabilmeleriyle ilişkilendirmek mümkündür.

Araştırmamızda bağımlılık koşulu ve çevrim içi oynanan oyun türü gözetmeksizin yapılan analizlerimiz sonucunda, çevrim içi oyunları oynama motivasyonlarından İlerleme, İlişki, Keşif ve Kaçış'ın İOOB puanları üzerinde yordayıcı etkisinin olduğunu bulunmuştur. Yine başka bir araştırmada bireyin gerçek yaşamın rahatsızlık verici sorunlarından zihnen kaçmak (kaçış) veya kendilik algısındaki bozukluğu tamir edebilmek amacıyla, psikolojik ihtiyaçlarını giderebilmek için sanal ortamı kullandığı "dilution effect hipotezi" refere edilerek açıklanmıştır (Cheng, Cheung & Wang, 2018).

Çoğunlukla yüzeyde görünen oyun oynama bozukluğunun altında bu motivasyonlardan kaynaklı başka bir neden bulunmaktadır. Çevrim içi oyun oynama bozuklukları ve bağımlılığında, altta yatan motivasyonları anlamak ve bireye bu konuda iç görü sağlatabilmek, bozukluğun tedavisinde büyük önem taşımaktadır.

5.4 Araştırmanın Sınırlılıkları ve Öneriler

1. Araştırmaya katılan bireylere, yoğun olarak çevrim içi oyunlar oynayan bireylerin bulunduğu sosyal medya platformlarından ulaşılmıştır. Kartopu örneklem yöntemi ile oyuncular anket linkini diğer oyuncularla paylaşmışlardır dolayısıyla kartopu örneklem yönteminin sınırlılıklarını içermektedir.

2. Çevrim içi oyun oynayan bireylerle yapılan arařtırmalarda sosyalleşme motivasyonunun İOOB ile ilişkisinin incelendiđi çok sayıda çalışma mevcuttur. Bireyin gerçek yaşamdaki sosyalleşme düzeyi ve kişiler arası ilişki düzeyinin, çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından sosyalleşme motivasyonu ile ilişkisini inceleyen yeni çalışmalarının alanyazına katkı sağlayarak, arařtırmalara ışık tutacağı düşünölmektedir.

3. Arařtırmamızda meslek grupları kategorisinde “Diđer” seçeneđini seçen 287 katılımcı bulunmaktadır. Bu katılımcıların 193’ü çalışmadığını beyan etmiştir. İleriki arařtırmalarda, seçeneklerde daha spesifik meslek gruplarının ve öğrenci seçeneđinin bulunması bireyin demografik bilgilerinin daha iyi yorumlanmasını sağlayacaktır.

4. Arařtırmamıza katılan bireyler en çok oynadığı oyun türüne göre gruplara ayrılmıştır. Bu nedenle, en çok oynadığı oyun olarak MMORPG haricinde bir oyun oynayan bireyin de aynı zamanda MMORPG oyunları da oynama ihtimali bulunmaktadır. İleriki arařtırmalara ışık tutması adına, diđer oyun gruplarını oynayan bireylerin MMORPG oyunlarını da oynayıp oynamadıklarını anketlerinde arařtırmalarını öneri olarak sunarım.

6. SONUÇ

İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve çevrim içi oyun bağımlılığı son yıllarda oldukça gündemde olan bir konudur. Günümüzde, bireyleri MMORPG adı verilen çevrim içi rol yapma oyunlarını oynamaya yönelten motivasyonları ve bu bağımlılığın yordayıcılarını anlamak, bağımlı bireylerin tedavilerine ışık tutacaktır.

MMORPG, çocukluk çağı travmaları, dissosiyatif yaşantılar ve çevrim içi oyun oynama motivasyonlarını kapsamlı bir şekilde ele alarak, elde edilen bulguları MMORPG bağımlıları, diğer oyun bağımlıları ve bağımlılık kriterini karşılamayan bireyler arasında karşılaştırması araştırmanın özgün yanını oluşturmuştur.

Araştırmamızda, çevrim içi video oyunları oynayan oyuncuların İOOB puanları ile cinsiyet ve yaşları arasında bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmaya katılan bireylerde dissosiyatif yaşantıların, çocukluk çağı travmaları ile internet oyun oynama bozukluğu arasında aracı rolünün olduğu bulunmuştur. Çevrim içi oyun oynama motivasyonlarından Kaçma motivasyonun İOOB'yi yordadığı bulgusu yani bireyin çevrim içi oyunları güncel hayatın stresinden ya da bireyin baş edemediği yaşam olaylarından kaçmak için kullandığı bilgisi, çevrim içi oyun oynayan bireylerin yakınlarına yolunda gitmeyen birşeylerin olabileceği konusunda ışık tutabilir.

Bağımlılıkların tümünde gözlemlenebilen işlevsellik kaybı, sosyalleşme problemleri gibi sorunlarla başa çıkmasında, bireye, ailesinin veya yakın ilişkide olduğu diğerlerinin desteği büyük önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandiel, P., Sechter, D., Gorwood, P., & Haffen, E. (2011). Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC psychiatry*, *11*, 144. <https://doi.org/10.1186/1471-244X-11-144>
- Akyüz, F., Gökalp, PG, Erdiman, S., Oflaz, S. ve Karşıdağ, Ç. (2017). Dönüşüm Bozukluğu Komorbidite ve Çocukluk Travması. *Noropsikiyatri arsivi*, *54* (1), 15-20.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2000). Okul Öncesi Eğitiminde Oyun (1. Baskı). İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Arıcak, O.T., Dinç, M., Yay, M., Griffiths, M.D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Addicta* 1–22σ 6(1) σ Nisan 2019 σDOI <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.1.0027>
- Aşıcıoğlu, F., Çalıcı, C. (2018). Dissosiyatif Bozukluklarda İntihar Girişimleri ile Alkol ve Madde Kötüye Kullanımı. Öztürk E, editör. Ruhsal Travma ve Dissosiyasyon. Ankara:Türkiye Klinikleri, 48-52.
- Ballabio, M., Griffiths,M.D., Urbán,R., Quartiroli,A., Demetrovics, Z., Király, O., (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study, *Addiction Research & Theory*, *25*:5, 397-408, DOI: 10.1080/16066359.2017.1305360.
- Baron, R. M. & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction insocial-psychological research: Conceptual, strategic and statistical considerations.*Journal of Personality and Sosyalleşme Psychology*, *51*, 1173-1182.
- Bartle, R. (1996). Herts, clubs, diamond, spades: players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, *1*(1). www.mud.co.uk/richard/hcds.htm.
- Başol, G., Kaya, A.B. (2018). *Motives and Consequences of Online Game Addiction. A Scale Development Study*.Arch Neuropsychiatry *2018*;55:225–232<https://doi.org/10.5152/npa.2017.17017>.
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, *48*(5), 378–389. <https://doi.org/10.1037/pro0000150>
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal bağımlılık: Tanımı, türleri ve sınıflandırılması. H. Ateş ve A. Koçak (Ed.), *Bir kamu politikası olarak bağımlılıkla mücadele* içinde (s.147-159). Ankara: Nobel.

- Beranuy, M., Carbonell, X., Griffiths, M.D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction* **11**, 149–161 <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>.
- Berle, D., Starcevic, V., Porter, G., & Fenech, P. (2015). Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game. *Australian Journal of Psychology*, *67*(2), 105-114.
- Bernardi, S., Pallanti, S. (2009). Internet addiction: a descriptive clinical study focusing on comorbidities and dissociative symptoms. *Comprehensive Psychiatry*, *(50)*6,510-516,ISSN001 440X,<https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.11.011>.
- Bernstein E.M., Putnam P.W. (1986). Development, reliability and validity of a dissociation scale. *The Journal of Nervous and Mental Disease*; *174*: 727-735.DOI: [10.1097/00005053-198612000-00004](https://doi.org/10.1097/00005053-198612000-00004)
- Bernstein, D.P., Stein, J.A., Newcomb, M.D., Walker, E., Pogge, D., Ahluvalia, T., et al. (2003). Development and validation of a brief screening version of the Childhood Trauma Questionnaire. *Child Abuse Neglect*. *27*(2), 169-90 DOI: [10.1016/s0145-2134\(02\)00541-0](https://doi.org/10.1016/s0145-2134(02)00541-0)
- Beutel ME, Brähler E, Glaesmer H, Kuss DJ, Wolfing K, Müller KW.(2011). Regular and problematic leisure-time Internet use in the community: results from a German population-based survey. *CyberPsychol Behav Sosyalleşme Network*. *14*:291–296.DOI: [10.1089/cyber.2010.0199](https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0199)
- Billieux,J., Der,M.V., Linden, Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of AzerothCompututers in *Human Behavior*, *29*, pp. 103-109.
- Billieux, J., Chanal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D., et al. (2011)Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*. *44*(3):165-171.
- Blinka, L., Mikuska, J. (2014). The Rol of Socialization motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of PsychoSocial Research on Cyberspace*, *8*(2), Article 6. <https://doi.org/10.5817/CP2014-2-6>.
- Briere, J. (1992). *Child abuse trauma. Theory and the treatment of the lasting effect.s* Newbury Park, California: Sage Publications Ltd.

- Brunborg, G.S., Mentzoni,R.A., Melkevik O.R., Torsheim, T., Samdal O., Hetland,J., Andreassen, C.S., & Palleson, S. (2013) Gaming Addiction, Gaming Engagement, and Psychological Health Complaints Among Norwegian Adolescents. *Media Psychology*,(16)1,115-128, <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374>
- Boudoukha, A. H., Ouagazzal, O., and Goutaudier, N. (2016). When traumatic event exposure characteristics matter: Impact of traumatic event exposure characteristics on posttraumatic and dissociative symptoms. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*.
- Burns, E. E., Jackson, J. L., & Harding, H. G. (2010). Child maltreatment, emotionregulation, and posttraumatic stress: The impact of emotional abuse. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 19, 801-819.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794.
- Canan, F.,Ataoglu, A., Ozcetin, A.,Icmeli, C. (2012).The association between Internet addiction and dissociation among Turkish college students *Comprehensive Psychiatry*,53(5), 422-426
- Caplan, S., Williams, D., &Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25, 1312-1319. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.006>
- Carnagey, N.L.,Anderson, C., A.,Bushman, B.J.(2007). The effect of video game violence onphysiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*,43 (3) 489-496
- Carras, M.C., Antonius, J.V.R., Mheen, D.V., Qian, R.,M., Xue, L.Q., Mendelson, T. (2017).Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472-479 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060>
- Cheng, C., Cheung, M.W.L., Wang, H.Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, pp. 153-167, [10.1016/j.chb.2018.06.033](https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033).
- Chiu, S., Lee,J., Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behv* 7:571-581.
- Choi, D., Kim, J. (2004). Why People Continue To Play Online Games: In Search Of Critical Design Factors to Ġncrease Customer Loyalty to Online Contents. *Cyber Psychology and Behavior*, 7(1),11–24.

- Choo, H.; Gentile, D.; Sim, T.; Li, D.D.; Khoo, A.; Liau, A. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Ann Acad Med Singapore*, 39, 822–829.
- Chou, T.J., Ting, C.C. (2003). The Role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychol. Behav.*, 6 (6) pp. 663-675.
- Chu, J.A.,(1990). *Dissociative symptoms in relation to childhood physical and sexual abuse.*, 147(7):887-92.
- Cole, P. M., Putnam, F. W. (1992). Effect of incest on self and social functioning: A developmental psychopathology perspective. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 60(2), 174-184.<http://dx.doi.org/10.1037/0022-006X.60.2.174>.
- Coons, P.M., (1984). The differential Diagnosis of Multiple Personality Disorder. *Psychiatr Clin North America*, 7: 51-67.
- Craparo, G. (2011). Internet addiction, dissociation, and alexithymia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, 1051–1056. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.205
- Dalbudak, E., Evren, C., Aldemir, S., Evren, B. (2014). The severity of internet addiction risk and its relationshipship with the severity of borderline personality features, childhood traumas, dissociative experiences, depression and anxiety symptoms among Turkish university students. *Psychiatry Res.*, 219 (2014), pp. 577-582.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., et al. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behav. Res. Methods* 43, 814–825. doi: 10.3758/s13428-011-0091-y
- De Pasquale, C., Dinaro, C., & Sciacca, F. (2018). *Relationship of Internet gaming disorder with dissociative experience in Italian university students. Annals of General Psychiatry*, 17(1). doi:10.1186/s12991-018-0198-y
- Dijital Oyunlar Raporu (2019). <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Dindar, M., Akbulut, Y. (2014).Motivational characteristics of Turkish MMORPG players.*Computers in Human Behavior*, 33, 119–125.
- Dindar, M. (2018). Do people play MMORPGs for extrinsic or intrinsic rewards? *Telematics and Infomatics*,35(7),1877-1886 <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.06.001>
- Dongdong, L., Liau, A., Khoo, A. (2011). Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and Kaçış, on pathological gaming among massively multiplayer online adolocent gamers. *Cyberpsychology, Behaviour & Social Networking* 14(9):535-9DOI: 10.1089/cyber.2010.0463.

- Egger, O., Rauterberg, M. (1996). Internet Behaviour and Addiciton. Work and Organisational Psychology Unit. Zurich. 1-1773.
- Escobar-Chaves, S. L., & Anderson, C. A. (2008). Media and risky behaviors. *The Future of Children*, 18(1), 147–180. doi: 10.1353/foc.0.0007.
- Evren, C., Ögel, K. (2003). Alkol/madde bağımlılarında dissosiyatif belirtiler ve çocukluk çağı travması, depresyon, anksiyete ve alkol/madde kullanımı ile ilişkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 4, 30-37.
- Evren,C., Sar, V., Evren, B., Semiz, U., Dalbudak,E., Cakmak, D. (2008). Dissociation and alexithymia among men with alcoholism. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*,.62, 40–47 doi:10.1111/j.1440-1819.2007.01775.x
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Evren, B., Pontese, H.M. (2018). Psychometric validation of the Turkish nine-item Internet Gaming Disorder Scale– Short Form (IGDS9-SF). *Psychiatry Research*, 265, 349–354
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Elhai, J.D. (2019). Severity of dissociative experiences and emotion dysregulation mediate the relationship between childhood trauma and Internet addiction symptom severity among young adults. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences* 2019;32:334-344 DOI: 10.14744/DAJPNS.2019.00048
- Fang, X., Zhang, J., Chan, S.S. (2013). Development of an instrument for studying flow in computer game play. *Journal of Current Researches on Social Sciences (JoCReSS)*, 6,2 www.stracademy.org/jocress ISSN: 2547-9644.
- Felitti, V. J., Anda, R. F., Nordenberg, D., Williamson, D. F., Spitz, A. M., Edwards, V., ... Marks, J. S. (1998). *Relationship of Childhood Abuse and Household Dysfunction to Many of the Leading Causes of Death in Adults. American Journal of Preventive Medicine*, 14(4), 245–258. doi:10.1016/s0749-3797(98)00017-8
- Feng, Y., Yan, X., Guo, X. (2003). Behavior problem and family environment of children with video game dependence. *Chinese Mental Health Journal* 17, 367-368.
- Festl, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592–599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>.
- Ford, J.D., Charak, R., Modrowski,C.A., & Kerig, P.K. (2018). PTSD and dissociation symptoms as mediators of the relationship between polyvictimization and psychosocial and behavioral problems among justice-involved adolescents. *Journal of Trauma &Dissociation*, (19)3, 325-346, DOI: 10.1080/15299732.2018.1441354.

- Franzke, I., Wabnitz, P., and Catani, C. (2015). Dissociation as a mediator of the relationship between childhood trauma and nonsuicidal self-injury in females: A path analytic approach. *Journal of Trauma & Dissociation*, 16(3), 286-302.
- Freeman, C.B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 4(1),42-47 DOI: 10.1016/j.nurpra.2007.10.006.
- Gabbard, G. O., (2000). Dissociative Disorders. Psychodynamic psychiatry in clinical practice, American Psychiatric Press, Washington DC, Third edition.
- George, D., & Mallery, M. (2010). SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 17.0 update (10a ed.) Boston: Pearson.
- Grajewski, P., Dragan, M. (2020). Adverse childhood experiences, dissociation, and anxious attachment style as risk factors of gaming disorder. *Addictive Behaviors Reports* Volume 11, June 2020, doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100269.
- Green, C.S., Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423:534–537.
- Griffiths, M.D. (2003). Video games: Advice for teachers and parents. *Education and Health* 21:48-49.
- Griffiths, M.D. (2005a). The Therapeutic Value of Videogames. *Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.161–171.
- Griffiths, M. (2005b). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. doi:10.1080/14659890500114359
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.359–368.
- Griffiths, M (2010) “The Role Play Of Context Ġn Online Gaming Excess And Addiction: Some Case Study Evidence”, *International Journal of Mental Health and Addiction*,8,1,119–25.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., QChappelle, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 479-487.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, 10(2), 290-292.
- Goh, C., Jones, C. & Copello, A. A. (2019). Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatr Q* 90, 747–760. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>

- Hayes, A. F. (2013). Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach. New York: Guilford.
- Hilgard, J., Engelhardt, C. R., & Bartholow, B. D. (2013). *Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES)*. *Frontiers in Psychology*, 4. doi:10.3389/fpsyg.2013.00608
- Hsieh, Y.P., Shen, A.C.T., Wei, H.S., Feng, J.Y., Huang, S.C.Y., Hwa, H.L.. (2016). Associations between child maltreatment, PTSD, and internet addiction among Taiwanese students. *Comput. Human Behav.*, 56 (2016), pp. 209-214, 10.1016/j.chb.2015.11.048.
- Hsu, C.L., Lu, H.P. (2004) “Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience”, *Information & Management*, Vol. 41, No. 7, pp.853–868.
- Hodgins, D. C., Schopflocher, D. P., el-Guebaly, N., Casey, D. M., Smith, G. J., Williams, R. J., Wood, R. T. (2010). *The association between childhood maltreatment and gambling problems in a community sample of adult men and women*. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(3), 548–554. DOI: 10.1037/a0019946.
- Hughes, J. (1988). Therapy is fantasy: Roleplaying, healing and the construction of symbolic order. Paper presented in Anthropology IV Honors, Medical Anthropology Seminar, Australian National University. Retrieved from http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
- Huizinga, J. (1995). *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme (birinci baskı)*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1951).
- Hull, D., Williams, G. A., and Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: a pilot study. *J. Behav. Addict.* 2, 145–152. doi: 10.1556/JBA.2.2013.005
- Hussain, Z., Griffiths, M.D., Baguley, T. (2011). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5): 359-371.
- Hussain, Z., Williams, G.A., Griffiths, M.D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50, 221–230.

- Imperatori, C., Innamorati, M., Bersani, F.S., Imbimbo, F., Pompili, M., Contardi, A. and Farina, B. (2017). The Association among Childhood Trauma, Pathological Dissociation and Gambling Severity in Casino Gamblers. *Clinical Psychology and Psychotherapy* 24, 203–211 DOI: 10.1002/cpp.1997.
- Irmak, A.Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27, 128-37.
- Jansz, J., & Neys, J. (2015). *Online Games Player Characteristics. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1–6. doi:10.1002/9781118767771.wbiedcs051
- Jarvis, T. J., Copeland, J., & Walton, L. (1998). *Exploring the nature of the relationship between child sexual abuse and substance use among women. Addiction*, 93(6), 865–875. doi:10.1046/j.1360-0443.1998.9368658.x
- Jin, S.A.A. (2011). Jin “I feel present. Therefore, I experience flow:” A structural equation modeling approach to flow and presence in video games. *J. Broadcast. Electron. Media*, 55 (1), 114-136.
- Jon, A.A. (2009) The Development of MMORPG Culture and The Guild. *Australian Folklore: A Yearly Journal of Folklore Studies* 25:97-112.
- Kara, B., Biçer, Ü., Gökalp, A.S. (2004). Çocuk İstismarı. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 47, 140-151.
- Karaş, H., Yıldırım, E.A., Kucukgonucu, S., Yakut, U. (2017). The Relationship of Childhood Trauma, Dissociative Experiences and Depression with Pain in Female Patients with Fibromyalgia: A CrossSectional Study *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30, 86-94 DOI: 10.5350/DAJPN2017300202
- Kardefelt-Winther, D. (2014). *Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. Computers in Human Behavior*, 31, 118–122. doi:10.1016/j.chb.2013.10.017
- Kausch, O., Rugle, L., & Rowland, D. Y. (2006). Lifetime histories of trauma among pathological gamblers. *American Journal on Addictions*, 15(1), 35–43. DOI:10.1080/10550490500419045.
- Khoury, L., Tang, Y. L., Bradley, B., Cubells, J. F., & Ressler, K. J. (2010). *Substance use, childhood traumatic experience, and Posttraumatic Stress Disorder in an urban civilian population. Depression and Anxiety*, 27(12), 1077–1086. doi:10.1002/da.20751
- King, D., Delfabbro, P. (2009). Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. *Australian Community Psychologist*, 21, 62-74.

- Kiraly, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749–754.
- Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). Psychosocial factors mediating the relationship between childhood emotional trauma and internet gaming disorder: a pilot study. *European journal of psychotraumatology*, 10(1), 1565031. <https://doi.org/10.1080/20008198.2018.1565031>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273–277.
- Kozcu, Ş. (1989). Çocuk istismarı ve ihmali. Ege Üniversitesi. Psikoloji Seminer, 6/7, 63-76
- Köroğlu, E. (2013). DSM-5 Tanı ölçütleri başvuru el kitabı. İstanbul.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- Kuss, D. J., Louws, J., Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485. doi:10.1089/cyber.2012.0034
- Latalova, K., Prasko, J., Pastucha, P., Grambal, A., Kamaradova, D., Diveky, T., Jelenova, D., Mainerova, B., Vrbova, K., (2011). Bipolar affective disorder and dissociation--comparison with healthy controls. *Biomed Pap Med Fac Univ Palacky Olomouc Czech Repub*, 155(2): 181-186.
- Ledgerwood, D.M., Petry, N.M. (2006). Psychological experience of gambling and subtypes of pathological gamblers. *Psychiatry Research*, (144)1, 17-27, ISSN 0165-1781, <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2005.08.017>.
- Lee, S. Y., Lee, H. K., & Choo, H. (2016). Typology of internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 479–491. <http://dx.doi.org/10.1111/pcn.12457>
- Lemenager, T., Dieter, J., Hill, H., Hoffmann, S., Reinhard, I., Beutel, M., et al., (2016). Exploring the neural basis of avatar identification in pathological Internet gamers and of self-reflection in pathological social network users. *J. Behav. Addict.* 5, 485–499.

- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 144-152
- Li, W., Garland, E.L., O'Brien, J.E. (2018). Mindfulness-Oriented Recovery Enhancement for Video Game Addiction in Emerging Adults: Preliminary Findings from Case Reports. *Health Addiction*, 16, 928. <https://ezproxy.dogus.edu.tr:2111/10.1007/s11469-017-9765-8>
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 15–20. doi: 10.1089/cpb.2005.8.15.
- Loewenstein, R.J., Putnam, F.W., (2004). The dissociative disorders. In *Comprehensive Textbook of Psychiatry*, 8th ed. (Eds BJ. Kaplan, VA. Sadock):1844-1901. Baltimore, MD, Williams and Wilkins.
- Lukavska, K., Hrabec, M.O., and Chrz, V. (2016). The Role of Habits in Massive Multiplayer Online Role-Playing Game Usage: Predicting Excessive and Problematic Gaming Through Players' Sensitivity to Situational Cues. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, (19)4, DOI: 10.1089/cyber.2015.0495
- Madran, A.D., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99–107. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>.
- Malinosky-Rummell, R., Hansen, D. J. (1993). Long-term consequences of childhood physical abuse. *Psychological Bulletin*, 114(1), 68–79. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.114.1.68>
- Maráz, A., Király, O. Demetrovics, Z.(2015). The diagnostic pitfalls of surveys: if you score positive on a test of addiction, you still have a good chance not to be addicted. A response to Billieux et al. *Journal of Behavioral Addictions* ISSN 2062-5871
- Maroney, N., Williams, B.J., Thomas, A., Skues, J., Moulding, R. (2018). A Stress-Coping Model of Problem Online Video Game Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–14 (2018), 10.1007/s11469-018-9887-7
- McCormick, J., Delfabbro, P., & Denson, L. A. (2012). Psychological vulnerability and problem gambling: An application of Durand Jacobs' general theory of addictions to electronic gaming machine playing in Australia. *Journal of Gambling Studies*, 28(4), 665–690. DOI:10.1007/s10899-011-9281.
- M.E.B., (2014). *Oyun Etkinliği-1*, Ankara

- Mercado, R., Martinez-Taboas, A., & Pedrosa, O. (2008). Childhood sexual abuse, eating disturbance and dissociation: A study in Puerto Rico. *Journal of Psychological Trauma*, 7(4), 298-309.
- Middleton, W. (2009). Book Review; "Childhood Maltreatment" by Wekerle, C., Miller, A.L., Wolfe, D.A. & Spindle, C.B. Cambridge MA, Hogrefe & Huber 2006 *Article in Journal of Trauma & Dissociation · January 2009*
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574.
- Nazlıgöl, M.D., Akyüz, Z., Baş, S., Yılmaz, O. (2018). *Türkiye Yeşilçay Cemiyeti* DOI: 10.15805/addicta.2018.5.1.0018
- Niman, N.B.(2013). The allure of games: toward an updated theory of the leisure class. *Games Cult.*, (8)1, 26-42
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M., Kuss, D.J., and Billieux, J. (2016). Impulsivity in Multiplayer Online Battle Arena Gamers: Preliminary Results on Experimental and Self-Report Measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351–356
- Özen, M.O. (2018). Üniversite öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu sıklığı ve bu öğrencilerde dissosiyatif yaşantının değerlendirilmesi. Poster Sunum, 12. Bağımlılık Kongresi Antalya.
- Öztürk, E., Çalıcı, C. (2018). Modern Toplumda Kimlik, "Siber Dissosiyasyon" ve "Siber Alter": Teorik ve Klinik Bir Yaklaşım. Öztürk E, editör. Ruhsal Travma ve Dissosiyasyon. Ankara: Türkiye Klinikleri; p.39-47.
- Pasquale, C.D., Dinero C., Sciacca F.(2018). Relationship of Internet gaming disorder with dissociative experience in Italian university students. *Ann Gen Psychiatry* 17:28 <https://doi.org/10.1186/s12991-018-0198-y>
- Petry, N. M., Steinberg, K. L. (2005). Childhood maltreatment in male and female treatment-seeking pathological gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(2), 226–229. DOI:10.1037/0893-164X.19.2.226.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.
- Preacher, K. J. , & Hayes, A. F. (2004). SPSS and SAS procedures for estimating indirect effects in simple mediation models. *Behavior Research Methods, Instruments, and Computers*, 36, 717–731.

- Plummer, M., Cossins, A. (2018). The Cycle of Abuse: When Victims Become Offenders. *Trauma, Violence, & Abuse, 19*(3), 286–304. <https://doi.org/10.1177/1524838016659487>.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 44*(2), 120–128
- Prot, S., Anderson, C.A., Gentile, D.A. et al. (2014) The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. *Children And Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres, s.109-128.
- Roberts, A., Sharman, S., Coid, J., Murphy, R., Bowden-Jones, H., Cowlshaw, S., Landon, J., (2017). Gambling and negative life events in a nationally representative sample of UK men. *Addict. Behav. 75*, 95–102. . <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.07.002>.
- Ross, C.A. (1991). Epidemiology of multiple personality disorder and dissociation. *Psychiatr Clin North Am 14*:503-517
- Ryan, R.M., Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemp. Educ. Psychol., 25* (1), pp. 54-67
- Scannapieco, M. ve Connell-Carrick, K. (2005). Understanding child maltreatment: An ecological and developmental perspective. Oxford University Press on Demand.
- Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: A study on problematic Internet use among players of online role-playing games. *Clinical Neuropsychiatry, 9*(5), 187–195.
- Schimmenti, Ayüz., Passanisi, A., Caretti, V., Marca, L.L., Granieri, A., Iacolino, C. et al. (2017). Traumatic experiences, alexithymia, and Internet addiction symptoms among late adolescents: A moderated mediation analysis. *Addictive Behaviors, 64*, pp. 314-320, [10.1016/j.addbeh.2015.11.002](https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.002)
- Sergeyeva, O., Tsareva, A., Zinoveva, N., Kononova, O. (2018). SHS Web of Conferences 50, 01008 Socialization Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study.
- Sevillano, Á.S., González-Ordi, H., Corbí-Gran, B., & Vallejo-Pareja, M. Á. (2017). Psychological characteristics of dissociation in general population. *Clínica y Salud, 28*(3), 101–106. <https://doi.org/10.1016/j.clysa.2017.09.003>
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., Bilt, J. V. (2000). Computer Addiction: A Critical Consideration. *American Journal of Orthopsychiatry, 70*, 162-168.

- Shi, L., Wang, Y.Y., Yu, H., Wilson, A., Cook, S., Duan, Z., Peng, K., Hu, Z., OU, J., Duan, S., Yang, Y., Ge, J., Wang, H., Chen, L., Zhao, K., and Chen, R. (2020). The relationship between childhood trauma and Internet gaming disorder among college students: A structural equation model. February 2020 *Journal of Behavioral Addictions* 9(1) DOI: 10.1556/2006.2020.00002
- Sibilla, F., & Mancini, T. (2018). I am (not) my avatar: A review of the user-avatar relationships in Massively Multiplayer Online Worlds. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(3), Article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2018-3-4>
- Simeon, D., Guralnik, O., Schmeidler, J., Sirof, B., Knutelska M. (2001) The Role of childhood interpersonal trauma in depersonalization disorder *Am. J. Psychiatry*, (158), 1027-1033.
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., & Fagan, J. (2013). A formal anthropological view of motivation models of problematic MMO play: Achievement, social, and immersion factors in the context of culture. *Transcultural Psychiatry*, 50(2), 235–
- Spitz, W. U., Spitz, D. J., & Fisher, R. S. (2006). *Spitz and Fisher's medicolegal investigation of death: Guidelines for the application of pathology to crime investigation*. Springfield, Ill: Charles C. Thomas.
- Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(1), article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4>
- Starcevic, V. (2013). Is Internet addiction a useful concept? *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(1), 16–19.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior* 7(3):321-326.
- Suznjevic, M., & Matijasevic, M. (2010). Why MMORPG players do what they do: relating motivations to action categories. *International Journal of Advanced Media*
- Şahin, N.H., Durak, A. (1994). Kısa Semptom Envanteri: Türk gençleri için uyarlanması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 9(31), 44-56.
- Şar, V., Akyüz, G., Kundakçı, T., (1998). Frequency of dissociative disorders in the general population: an epidemiological study in Turkey. Paper presented at the 15 th Fall meeting of the International Society for the Study of Dissociation, Seattle.
- Şar, V., (2008). Trauma and dissociation in context: personal life, social process, and public health. *J Trauma Dissociation*; 9:1- 8.

- Şar, V., Ozturk ,E., İkikardes E.,(2012). Validity and reliability of the Turkish version of Childhood Trauma Questionnaire. *Turk Klin Tip Bilim.* 32(4): 1054-63.
- Şar, V. (2017). *Dissosiyatif Bozukluklar (Dissociative Disorders) Temel ve Klinik Psikiyatri Güneş Tıp Kitabevi* Editors: Oğuz Karamustafahoğlu.
- Talarn, A., & Carbonell, X. (2009). Algunas reflexiones a propósito de los juegos (y los jugadores) de rol online. Identidad y adicción. *Revista de Psicoterapia*, 19(73), 51–67.
- Tanner, K., & Turney, D. (2003). What do we know about child neglect? A critical review of the literature and its application to social work practice. *Child and Family Social Work*, 8, 25-34.
- Tarhan, N., Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları. s.20.
- Taylor, J., Taylor, J. (2009). A content analysis of interviews with players of massively multiplayer online role-play games (MMORPGs): Motivating factors and the impact on relationships. In Proceedings of the 3rd International Conference on Online Communities and Social Computing: Held as Part of HCI International 2009, 19-24 July 2009, San Diego, CA (Vol. 5621, pp. 613-621). New York NY: Springer.
- Tekin, M., Tekin, A. (2014). Anksiyete bozukluklarında dissosiyatif belirtiler. *Psikiyatride Guncel Yaklasimler* :6(3), 1.
- Terr, L.C., (1991). *Childhood Traumas: An Outline and Overview*. Am J Psychiatry 1 (48): 1
- Toran, M., Dilek, A. (2017). Çocuklar ve Kitaplar: Piaget'nin Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme. *Yaşadıkça Eğitim*, 31(1), 41-54.
- Tutkun, H. (1998). Ruhsal travma ve dissosiyatif bozukluklar. *Ege Psikiyatri Süreli Yayınları* ;3:(4):579-598.
- Türksoy, N. (2003). Psikolojik Travma ve Tanım Sorunları. *Psikolojik Travma ve Sonuçları*. İstanbul: Us Yayıncılık, 9-21.
- Tyler, S., Allison, K., & Winsler, A. (2006). Child neglect: Developmental consequences, intervention, and policy implications. *Child & Youth Care Forum*, 35(1), 1-20.
- Vanderlinden, J., Van Dyk R., Vandereycken, W., Vertommen, H., (1993). Dissociation and Traumatic Experiences in the General Population of the Netherlands. *Hospital & community psychiatry* 44(8):786-788 DOI: 10.1176/ps.44.8.786
- Veltkamp, L. J., & Miller, T. W. (1994). *Clinical handbook of child abuse and neglect*. International Universities Press, Inc.

- Vondráèková, P., Šmahel, P. (2012). Motivation of MMORPG Players with Addictive Behaviour in relation to Internet Use. *Adiktologie*, (12)1, 24–34.
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games. McFarland & Company Inc Publishers..8*
- Waller, N., Putnam, F.W., Carlson, E.B., (1996). Types of dissociation and dissociative types: a taxometric analysis of dissociative experiences. *Psychol Methods*:1:300-321.
- Wang, C.-W., Chan, C. L. W., Mak, K.-K., Ho, S.-Y., Wong, P. W. C., & Ho, R. T. H. (2014). *Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. The Scientific World Journal, 2014, 1–9. doi:10.1155/2014/874648*
- Wei, H.T., Chen, M.H., Huang, P.C., Bai, Y.M. (2012). The Association between Online Gaming, Social Phobia, and Depression: an Internet Survey. *BMC Psychiatry*, 12(1),92 DOI: 10.1186/1471-244X-12-92.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., Groner, R. (2008). Playing online games against computer-vs. human-controlled opponents: effects on presence, flow, and enjoyment. *Comput. Hum. Behav.*, 24 (5),2274-2291.
- Wekerle, C. M., Miller, A. L., Wolfe, D. A., & Spindel, C. B. (2006). *Childhood maltreatment*. In *Childhood maltreatment*. Ashla Hogrefe & Huber.
- Williams, D., Yee, N., Caplan, S.E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 993-1018.
- Winnicott, D. (1953). Transitional objects and transitional phenomena. *International Journal of Psychoanalysis*, 34;89-97.
- Winnicott, D. (1971). *Playing & Reality*. Tavistock Publications.
- Widyanto, L. and Griffiths, M.D. (2009), “Unravelling the web: adolescents and internet addiction”, in Zheng, R., Burrow-Sanchez, J. and Drew, C. (Eds), *Adolescent Online Social Communication and Behavior: Relationship Formation on the Internet*, Idea Publishing, Hershey, PA, pp. 29-49.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. doi:10.1057/ejis.2011.56
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychol. Behav.*, 9 (6), 772-77
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.

Zanetta Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: Evidence from an online survey. *European A*

Ziyalar, A. (1999). *Sosyal Psikiyatri*. İstanbul: Yüce Yayım. 2.Baskı.

Zoroğlu, S., Tüzün, Ü., Şar, V., Öztürk, M., Kora, M.E., Alyanak, B. (2001). Çocukluk dönemi istismar ve ihmalinin olası sonuçları. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 2(2),69-78.



EKLER

EK 1. BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Araştırmanın içeriği: Bu araştırmanın amacı çevrim içi video oyunu oynama motivasyonlarını belirlemek ve bu motivasyonların altında yatan psikolojik etmenleri araştırmaktır. İlişikteki ankette sizlere birçok farklı konuda sorular sorulacaktır. Araştırmanın objektif olması ve elde edilecek sonuçların güvenilirliği bakımından soruları içtenlikle ve sizi tam olarak yansıtacak şekilde cevaplamanız çok önemlidir. Anketlerde vermiş olduğunuz cevaplar herhangi bir kimlik bilgisi ile eşleştirilmeyecek, verdiğiniz cevaplar sadece akademik amaçla kullanılacaktır. Bu yüzden, sizden cevaplarınızı **samimi** bir şekilde vermeniz beklenmektedir. Ankete katılım tamamen gönüllülük temelinde gerçekleşmektedir, istediğiniz zaman araştırmadan çekilebilirsiniz. Ancak, yarım kalmış ya da çoğu soruların cevapsız bırakıldığı anketlerden elde edilen verileri kullanmamız imkânsız olduğundan, anketi mümkün olduğunca boş bırakmadan tamamlamanız bizim için çok önemlidir. Eğer araştırma ile ilgili sorularınız olursa ceydat@yahoo.com adresinden bizlerle bağlantı kurabilirsiniz.

Katılım süresi: Yaklaşık 35 dakikadır.

Yukarıdaki bilgileri anladığım ve araştırmaya katılmayı kabul ettiğimi beyan ederim.

Araştırmacılar:

Dr. Öğr. Üyesi Serhat YÜKSEL
Doğuş Üniversitesi, Sosyal
Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı

Ceyda Tahincioğlu
Doğuş Üniversitesi Klinik Psikoloji
Doktora Programı Öğrencisi

EK 2. Sosyodemografik Form

Bu çalışma, çevrim içi video oyunu oynama motivasyonlarını belirlemek ve bu motivasyonların altında yatan psikolojik etmenleri arařtırmak amacıyla doktora tez çalışmamın bir parçası olarak uygulanmaktadır. Çalışmadan elde edilecek bilgiler yalnızca arařtırmanın amacına hizmet edecek şekilde kullanılacaktır. Deęerlendirmelerinizi gerçek duygu ve düşüncelerinizi yansıtacak biçimde dürüstçe yapmanız ve hiçbir maddeyi boş bırakmamanız son derece önemlidir.

Katkılarınız için teşekkürler...

Ceyda Tahincioęlu

Doęuş Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Klinik Psikoloji Doktora Öğrencisi

- Yaşınız:
- Cinsiyetiniz:
 Kadın Erkek
- Medeni durumunuz:
 Bekar Evli Boşanmış Dul
- Eğitim düzeyiniz:
 İlkokul Ortaokul Lise Üniversite Yüksek Lisans
- Meslek:
 İşçi Emekli Memur Öğrenci Diğer
- Çalışma durumu:
 Çalışıyor Çalışmıyor
- Kişisel geliriniz:
 0-1000 TL 1001-2020 TL
 2021-6323 TL 6324 TL'den fazla
- Kimle yaşıyorsunuz?
 Aile Arkadaş Yalnız
- Ne kadar zamandır video oyunları oynuyorsunuz:
 1 yıldan az 1 yıldan fazla
- Haftada kaç saat video oyunu oynuyorsunuz?
 0-5 saat 6-10 saat 11-15 saat 16-20 saat 21 saat ve üzeri
- En çok oynadığınız çevrim içi oyun türü:
 Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG)
 Savaş ve Strateji Oyunları
 Zeka ve Mantık Oyunları
 Macera Oyunları
 Spor ve Yarış Oyunları

EK 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (IGSD9-SF)

	Hiç	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Çok Sıklıkla
Oyun oynama davranışınız ile zihinsel olarak meşgul olduğunuzu hissediyor musunuz? (Bazı örnekler: Daha önceki oyun etkinliklerini düşünüyor veya bir sonraki oyun seansını bekliyor musunuz?)					
Oyun oynama aktivitenizi azaltmaya veya durdurmaya çalıştığınızda daha fazla sinirlilik, kaygı veya hatta hüzün hissediyor musunuz?					
Tatmin sağlamak veya zevk elde etmek için oyun oynamaya artan miktarda zaman harcamanız gerektiğini hissediyor musunuz?					
Oyun oynama aktivitenizi kontrol etmeye veya durdurmaya çalışırken sistematik olarak başarısız oluyor musunuz?					
Oyun ile meşguliyetinizin bir sonucu olarak önceki hobilerinize ve diğer eğlence etkinliklerinize ilginizi kaybettiniz mi?					
Sizle diğer insanlar arasında sorunlara neden olduğunu bilmenize rağmen oyun oynama aktivitenize devam ettiniz mi?					
Oyun oynama aktivitenizin miktarını nedeniyle aile üyelerinizden, terapistlerinizden veya diğerlerinden herhangi birini kandırdınız mı?					
Olumsuz bir duygudurumdan (ör., çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçici olarak kaçmak veya hafifletmek için oyun oynuyor musunuz?					

EK 4. Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOMÖ)

Bu sayfadaki sorular genel oyun oynama tercihlerinize yöneliktir.

1. Oyun işleyişini belirleyen sayı ve yüzdelerle ne kadar ilgilenirsiniz? (Örneğin iki elle kullanılan silahlara karşı silah+kalkan kombinasyonu için hesap yapma)
 - Hiç ilgilenmem
 - Çok az ilgilenirim
 - Orta düzeyde ilgilenirim
 - Çok ilgilenirim
 - Tam anlamıyla ilgilenirim
2. Karakterinizin özelliklerinin rolüne uygun hale getirilmesi sizce ne kadar önemlidir?
 - Hiç önemli değildir
 - Çok az önemlidir
 - Orta düzeyde önemlidir
 - Çok önemlidir
 - Tam anlamıyla önemlidir
3. Oyuna başlarken karakter bilgisini ne sıklıkla kullanırsınız?
 - Hiçbir zaman
 - Nadiren
 - Zaman zaman
 - Çoğunlukla
 - Her zaman
4. Grupla birlikte mi yoksa tek başınıza mı oynamayı tercih edersiniz?
 - Her zaman grupla
 - Çoğunlukla grupla
 - Bazen grupla, bazen tek başıma
 - Çoğunlukla tek başıma
 - Her zaman tek başıma
5. Karakterinizin tek başına başarılı olabilmesi, sizin için ne kadar önemlidir?
 - Hiç önemli değildir
 - Çok az önemlidir
 - Orta düzeyde önemlidir
 - Çok önemlidir
 - Tam anlamıyla önemlidir

6. Gruptaki dięer oyuncularla birlikte alıřmaktan ne kadar hořlanırsınız?
- Hi hořlanmam
 - ok az hořlanırım
 - Orta dzeyde hořlanırım
 - ok hořlanırım
 - Tam anlamıyla hořlanırım
7. Tanınan bir oyuncu olmak sizin iin ne kadar nemlidir?
- Hi nemli deęildir
 - ok az nemlidir
 - Orta dzeyde nemlidir
 - ok nemlidir
 - Tam anlamıyla nemlidir
8. Karakterinizi kendi zevkinize gre oluřturmak iin ne kadar zaman harcarsınız?
- Hi
 - ok az
 - Ne az ne de ok
 - ok
 - Pek ok
9. Karakterinizin zırh ve giysilerinin renk ve tarz olarak uyumlu olması sizce ne kadar nemlidir?
- Hi nemli deęildir
 - ok az nemlidir
 - Orta dzeyde nemlidir
 - ok nemlidir
 - Tam anlamıyla nemlidir
10. Karakterinizin dięerlerinden farklı grnmesi sizce ne kadar nemlidir?
- Hi nemli deęildir
 - ok az nemlidir
 - Orta dzeyde nemlidir
 - ok nemlidir
 - Tam anlamıyla nemlidir
11. Sırf keřfetmek iin oyundaki dnyayı dolařmaktan ne kadar hořlanırsınız?
- Hi hořlanmam
 - ok az hořlanırım
 - Orta dzeyde hořlanırım
 - ok hořlanırım
 - Tam anlamıyla hořlanırım

12. Birçok oyuncunun bilmediği görev, yer ya da oyuncu olmayan karakteri (NPC) bulmaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

13. Oyunda işe yaramayan ama sıra dışı ve ilgi çekici nesne ve giysileri toplamaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

BÖLÜM 2/5

Aşağıdakiler sizin için oyunda ne kadar önemlidir?

14. Karakterinizi olabildiğince çabuk üst seviyelere taşıma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

15. Birçok oyuncunun hiçbir zaman elde edemeyeceği ender nesnelere sahip olma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

16. Oyunda güçlenme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

17. Kaynak, nesne ya da para biriktirme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

18. Oyunun mekaniği/işleyişi ve kuralları hakkında mümkün olduğunca çok şey bilme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

19. Kendi kendine yeten bir karaktere sahip olma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

20. Oyunun hayal dünyasına kapılma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

21. Gerçek dünyadan uzaklaşma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

BÖLÜM 3/5

Oyunda aşağıda verilenleri yapmaktan ne kadar hoşlanıyorsunuz?

22. Diğer oyunculara yardımcı olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

23. Diğer oyuncuları tanıma

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

24. Diğer oyuncularla sohbet etme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

25. Diğer oyuncularla yarışma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

26. Diğer oyunculara üstünlük kurma, onları öldürme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

27. Oyundaki her haritayı veya her alanı dolaşma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

28. Arkadaşça bir loncanın üyesi olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

29. Baskın/yağma yapan bir loncanın üyesi olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

30. Karakterinizle farklı roller, farklı kişilikler deneme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

31. Diğer oyuncularını kızdıran şeyler yapma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

BÖLÜM4/5

Oyunda aşağıdaki şeyleri hangi sıklıkta yaşarsınız?

32. Diğer oyuncularla anlamlı sohbetlerde bulunma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

33. Oyundaki arkadaşlarınıza kişisel problemlerinizden bahsetme.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

34. Gerçek yaşamınızdaki bir problemin çözümü için oyun arkadaşlarınızın yardım teklif etmesi.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

35. Karakterleriniz için hikâye ve anılar uydurma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

36. Karakterinizle rol yapma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

37. Gerçek yaşamınızdaki bazı problem ya da endişelerinizden uzaklaşmak için oyun oynama.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

38. Günün yorgunluğunu üzerinizden atmak için oyun oynama.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

39. Bilerek diğer oyuncuları kışkırtma ya da kızdırma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

EK 5. Dissosiyatif Yaşantılar Ölçeği (DES II)

DİSSOSİYATİF YAŞANTILAR ÖLÇEĞİ (DES) Bernstein & Putnam,1986,1993

Türkçe'ye uyarlayanlar: Vedat Şar, L.İlhan Yargıç, Hamdi Tutkun

Bu test günlük hayatınızda başınızdan geçmiş olabilecek yaşantıları konu alan 28 sorudan meydana gelmektedir. Sizde bu yaşantıların ne sıklıkta olduğunu anlamak istiyoruz. Yanıt verirken, alkol ya da ilaç etkisi altında meydana gelen yaşantıları değerlendirmeye katmayınız. Lütfen her soruda, anlatılan durumun sizdekine ne ölçüde uyduğunu 100 üzerinden değerlendiriniz ve uygun olan rakamı daire içine alınız.

Örnek:

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

SORULAR

1. Bazı insanlar, yolculuk yaparken yol boyunca ya da yolun bir bölümünde neler olduğunu hatırlamadıklarını birden fark ederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

2. Bazı insanlar zaman zaman, birisini dinlerken, söylenenlerin bir kısmını ya da tamamını duymamış olduklarını birden fark ederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

3. Bazı insanlar kimi zaman, kendilerini nasıl geldiklerini bilmedikleri bir yerde bulurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

4. Bazı insanlar zaman zaman kendilerini, giydiklerini hatırlamadıkları elbiseler içinde bulurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

5. Bazı insanlar zaman zaman eşyaları arasında, satın aldıklarını hatırlamadıkları yeni şeyler bulurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

6. Bazı insanlar, zaman zaman, yanlarına gelerek başka bir isimle hitabeden ya da önceden tanıştıklarında ısrar eden, tanımadıkları kişilerle karşılaşılır. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

7. Bazı insanlar, zaman zaman, kendilerinin yanı başında duruyor ya da kendilerini bir şey yaparken seyrediyor ve sanki kendi kendilerine karşıdan bakıyormuş gibi bir his duyarlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

8. Bazı insanlara, arkadaşlarını ya da aile bireylerini, zaman zaman tanımadıklarının söylendiği olur. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

9. Bazı insanlar, yaşamlarındaki kimi önemli olayları (örneğin nikah ya da mezuniyet töreni) hiç hatırlamadıklarını fark ederler. Yaşamınızdaki bazı önemli olayları hiç hatırlamama durumunun sizde ne oranda olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

10. Bazı insanlar zaman zaman, yalan söylemediklerini bildikleri bir konuda, başkaları tarafından, yalan söylemiş olmakla suçlanırlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

11. Bazı insanlar kimi zaman, aynaya baktıklarında kendilerini tanıyamazlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

12. Bazı insanlar kimi zaman, diğer insanların, eşyaların ve çevrelerindeki dünyanın gerçek olmadığı hissini duyarlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

13. Bazı insanlar, kimi zaman vücutlarının kendilerine ait olmadığı hissini duyarlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

14. Bazı insanlar, zaman zaman geçmişteki bir olayı o kadar canlı hatırlarlar ki, sanki o olayı yeniden yaşıyor gibi olurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

15. Bazı insanlar kimi zaman, olduğunu hatırladıkları şeylerin, gerçekte mi yoksa rüyada mı olduğundan emin olamazlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

16. Bazı insanlar zaman zaman, bildikleri bir yerde oldukları halde orayı yabancı bulur ve tanıyamazlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

17. Bazı insanlar, televizyon ya da film seyredirken, kimi zaman kendilerini öyküye o kadar kaptırırlar ki çevrelerinde olan bitenin farkına varamazlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

18. Bazı insanlar kimi zaman kendilerini, kafalarında kurdukları bir fantezi ya da hayale o kadar kaptırırlar ki, sanki bunlar gerçekten başlarından geçiyormuş gibi hissederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

19. Bazı insanlar, ağrı hissini duymamayı zaman zaman başarabildiklerini fark ederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

20. Bazı insanlar kimi zaman, boşluğa bakıp hiç bir şey düşünmeden ve zamanın geçtiğini anlamaksızın oturduklarını fark ederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

21. Bazı insanlar, yalnız olduklarında, zaman zaman sesli olarak kendi kendilerine konuştuklarını fark ederler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

22. Bazı insanlar kimi zaman iki ayrı durumda o kadar değişik davrandıklarını görürler ki, kendilerini neredeyse iki farklı insanmış gibi hissettikleri olur. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

23. Bazı insanlar, normalde güçlük çektikleri bir şeyi (örneğin spor türleri, iş, sosyal ortamlar vb.) belirli durumlarda son derece kolay ve akıcı biçimde yapabildiklerini fark ederler. Bu

durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

24. Bazı insanlar, zaman zaman, bir şeyi yaptıklarını mı yoksa yapmayı sadece akıllarından geçirmiş mi olduklarını (örneğin bir mektubu postaya attığını mı yoksa sadece atmayı düşündüğünü mü) hatırlayamazlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

25. Bazı insanlar kimi zaman, yaptıklarını hatırlamadıkları şeyleri yapmış olduklarını gösteren kanıtlar bulurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

26. Bazı insanlar, zaman zaman eşyaları arasında, kendilerinin yapmış olması gereken, fakat yaptıklarını hatırlamadıkları yazılar, çizimler ve notlar bulurlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

27. Bazı insanlar, zaman zaman kafalarının içerisinde, belli şeyleri yapmalarını isteyen ya da yaptıkları şeyler üzerine yorumda bulunan sesler duyarlar. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

28. Bazı insanlar, zaman zaman, dünyaya bir sis perdesi arkasından bakıyormuş gibi hissederler, öyle ki insanlar ve eşyalar çok uzakta ve belirsiz görünürler. Bu durumun sizde ne sıklıkta olduğunu yüz üzerinden değerlendirerek uygun olan yüzdeyi daire içine alınız.

%0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 %100

EK 6. Çocukluk Çağı Travma Ölçeği(CTQ-28)

Bu sorular **çocukluğunuzda ve ilk gençliğinizde (20 yaşından önce)** başınıza gelmiş olabilecek bazı olaylar hakkındadır. Her bir soru için sizin durumunuza uyan rakamı daire içerisine alarak işaretleyiniz. Sorulardan bazıları özel yaşamınızla ilgilidir; lütfen elinizden geldiğince gerçeğe uygun yanıt veriniz. Yanıtlarınız gizli tutulacaktır. Çocukluğumda ya da ilk gençliğimde...

	Hiç Bir Zaman	Nadiren	Kimi Zaman	Sık Olarak	Çok Sık
1. Evde yeterli yemek olmadığından aç kalırdım					
2. Benim bakımımı ve güvenliğimi üstlenen birinin olduğunu biliyordum.					
3.Ailedekiler bana “salak”, “beceriksiz” ya da “tipsiz” gibi sıfatlarla seslenirlerdi.					
4.Anne ve babam ailelerine bakamayacak kadar sıklıkla sarhoş olur ya da uyuşturucu alırlardı					
5. Ailemde önemli ve özel biri olduğum duygusunu hissetmeme yardımcı olan biri vardı.					
6. Yırtık, sökülük ya da kirli giysiler içerisinde dolaşmak zorunda kalırdım.					
7. Sevdiğimi hissediyordum.					
8.Anne ve babamın benim doğmuş olmamı istemediklerini düşünüyordum.					
9.Ailemden birisi bana öyle kötü vurmuştu ki doktora ya da hastaneye gitmem gerekmişti.					
10. Ailemde başka türlü olmasını istediğim bir şey yoktu.					
11.Ailedekiler bana o kadar şiddetle vuruyorlardı ki vücudumda morartı ya da sıyrıklar oluyordu.					
12.Kayış, sopa, kordon ya da başka sert bir cisimle vurularak cezalandırılıyordum.					
13.Ailedekiler birbirlerine ilgi gösterirlerdi.					
14.Ailedekiler bana kırıcı ya da saldırganca sözler söylerlerdi.					
15.Vücutça kötüye kullanılmış olduğuma (dövülme, itilip kakılma vb.) inanıyorum.					
16.Çocukluğum mükemmeldi.					

17.Bana o kadar kötü vuruluyor ya da dövülüyordum ki öğretmen, komşu ya da bir doktorun bunu fark ettiği oluyordu.					
18.Ailemde birisi benden nefret ederdi.					
19.Ailemdelikler kendilerini birbirlerine yakın hissederlerdi.					
20.Birisi bana cinsel amaçla dokundu ya da kendisine dokunmamı istedi.					
21.Kendisi ile cinsel temas kurmadığım takdirde beni yaralamakla ya da benim hakkımda yalanlar söylemekle tehdit eden birisi vardı.					
22.Benim ailem dünyanın en iyisiydi.					
23.Birisi beni cinsel şeyler yapmaya ya da cinsel şeylere bakmaya zorladı					
24.Birisi bana cinsel tacizde bulundu.					
25.Duygusal bakımdan kötüye kullanılmış olduğuma (hakaret, aşağılama vb.) inanıyorum.					
26.İhtiyacım olduğunda beni doktora götürececek birisi vardı.					
27.Cinsel bakımdan kötüye kullanılmış olduğuma inanıyorum.					
28.Ailem benim için bir güç ve destek kaynağı idi.					

EK 7. KISA SEMPTOM ENVANTERİ

ACIKLAMA: Aşağıda, insanların bazen yaşadıkları belirtilerin ve yakınmaların bir listesi verilmiştir. Listedeki her maddeyi lütfen dikkatle okuyun. Daha sonra o belirtinin sizde, bugün dahil, son bir haftadır ne kadar var olduğunu yandaki bölmede, uygun olan yerde işaretleyin. Bu belirti için sadece bir yeri işaretlemeye ve hiçbir maddeyi atlamamaya özen gösterin. Yanıtlarınızı kurşun kalemle işaretleyin. Eğer fikir değiştirirseniz ilk yanıtınızı silin.

Yanıtlarınızı aşağıdaki ölçeğe göre değerlendirin:

(0) Hiç yok (1) Biraz var (2) Orta derecede var
(3) Epeyce var (4) Çok fazla var

Bu belirtiler son bir haftadır sizde ne kadar var?

	H iç			Çok fazla
1. İçinizdeki sinirlilik ve titreme hali	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
2. Baygınlık , baş dönmesi	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
3. Bir başka kişinin sizin düşüncelerinizi kontrol edeceği fikri	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
4. Başınıza gelen sıkıntılardan dolayı başkalarının suçlu olduğu duygusu	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
5. Olayları hatırlamada güçlük	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
6. Çok kolayca kızıp öfkelenme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
7. Göğüs (kalp) bölgesinde ağrılar	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
8. Meydanlık(açık) yerlerden korkma duygusu	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
9. Yaşamınıza son verme düşüncesi	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
10. İnsanların çoğuna güvenilemeyeceği hissi	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
11. İştahta bozukluklar	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
12. Hiçbir nedeni olmayan ani korkular	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
13. Kontrol edemediğiniz duygu patlamaları	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
14. Başka insanlarla beraberken bile yalnızlık hissetme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
15. İşleri bitirme konusunda kendini engellenmiş hissetme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
16. Yalnızlık hissetme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
17. Hüzünlü, kederli hissetme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
18. Hiçbir şeye ilgi duymamak	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
19. Kendini ağlamaklı hissetme	(0)	(1)	(2)	(3) (4)
20. Kolayca incinebilme, kırılma.	(0)	(1)	(2)	(3) (4)

	Hiç	Çok fazla			
Bu belirtiler son bir haftadır sizde ne kadar var?					
21. İnsanların sizi sevmediğini, size kötü davrandığına inanma	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
22. Kendini diğer insanlardan daha aşağı görmek	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
23. Mide bozukluğu, bulantı	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
24. Diğer insanların sizi gözlediği ya da hakkınızda konuştuğu duygusu	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
25. Uykuya dalmada güçlük	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
26. Yaptığınız şeyleri tekrar tekrar doğru mu diye kontrol etmek	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
27. Karar vermede güçlükler	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
28. Otobüs, tren, metro gibi umumi vasıtalarla seyahatlerden korkma	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
29. Nefes darlığı, nefessiz kalma	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
30. Sıcak, soğuk basmaları	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
31. Sizi korkuttuğu için bazı eşya yer ya da etkinliklerden uzak kalmaya çalışmak	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
32. Kafanızın bomboş kalması	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
33. Bedeninizin bazı bölgelerinde uyuşmalar, karıncalanmalar	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
34. Hatalarınız için cezalandırılmanız gerektiği düşüncesi	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
35. Gelecekle ilgili umutsuzluk duyguları	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
36. Dikkati bir şey üzerine toplamada güçlük	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
37. Bedenin bazı bölgelerinde ,zayıflık, güçsüzlük hissi	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
38. Kendini gergin ve tedirgin hissetme	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
39. Ölme ve ölüm üzerine düşünceler	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
40. Birini dövme, ona zarar verme yaralama isteği	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
41. Bir şeyleri kırma ,dökme isteği	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
42. Diğer insanların yanında iken yanlış bir şey yapmamaya çalışmak	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
43. Kalabalıklardan rahatsızlık duymak	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
44. Başka insanlara hiç yakınlık duymamak	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
45. Dehşet ve panik nöbetleri	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
46. Sık sık tartışmaya girmek	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
47. Yalnız kaldığında sinirlilik hissetme	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
48. Başarılarınıza rağmen diğer insanlardan yeterince takdir görmemek	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
49. Kendini yerinde duramayacak kadar tedirginlik hissetmek	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
50. Kendini değersiz görme duygusu	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
51. Eğer izin vererseniz insanların sizi sömüreceği duygusu	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
52. Suçluluk duyguları	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
53. Aklınızda bir bozukluk olduğu fikri	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)