

T.C.

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

Hasan Hüseyin Seçilmiş

HAZİRAN – 2019

İŞLEVSEL OLMAYAN İNANÇLAR, DÜRTÜSELLİK VE DUYGU DÜZENLEMENİN İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞUNDAKİ ROLÜ

HASAN HÜSEYİN SEÇİLMİŞ

TARAFINDAN

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜNE
SUNULAN TEZ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZİRAN 2019

Sosyal Bilimler Enstitü Onayı

_____

Doç. Dr. Seyfullah Yıldırım

Enstitü Müdürü V.

Bu tezin Yüksek Lisans/Doktora derecesi için gereken tüm şartları sağladığını tasdik ederim.

_____

Prof. Dr. Cem Şafak Çukur

Anabilim Dalı Başkanı

Okuduğumuz ve savunmasını dinlediğimiz bu tezin bir Yüksek Lisans/Doktora derecesi için gereken tüm kapsam ve kalite şartlarını sağladığını beyan ederim.

_____

Doç. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar

Danışman

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar (AYBÜ, Psikoloji) _____

Dr. Öğretim Üyesi Halime Şenay Güzel (AYBÜ, Psikoloji) _____

Dr. Öğretim Üyesi Meltem Anafarta Şendağ (UÜ, Psikoloji) _____

Bu tez içerisindeki bütün bilgilerin akademik kurallar ve etik davranış çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu beyan ederim. Ayrıca bu kurallar ve davranışların gerektirdiği gibi bu çalışmada orijinal olan her tür kaynak ve sonuçlara tam olarak atıf ve referans yaptığımı da beyan ederim; aksi takdirde tüm yasal sorumluluğu kabul ediyorum.

Adı Soyadı: Hasan Hüseyin Seçilmiş

İmza:

ÖZET

İŞLEVSEL OLMAYAN İNANÇLAR, DÜRTÜSELLİK VE DUYGU DÜZENLEMENİN İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞUNDAKİ ROLÜ

Seçilmiş, Hasan Hüseyin

Yüksek Lisans, Psikoloji Bölümü

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar

Haziran 2019, 68 sayfa

Bu çalışmanın amacı işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenlemenin internette oyun oynama bozukluğundaki rolü incelemektir. Araştırmanın ilk adımında çevrimiçi oyunlara yönelik işlevsel olmayan inançları ölçmek adına Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Türkçe uyarlaması yapılmıştır. Bu uyarlama çalışmasında, yaşları 15 ve üstü olan 235 kişiden internet aracılığıyla veri toplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Türkçe uyarlamasının geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu bulunmuştur. Araştırmanın sonraki aşamasında, yaşları 15 ve üstü olan 175 katılımcı çalışmaya dahil olmuştur. Bu aşamada internette oyun oynama bozukluğunu yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla aşamalı regresyon analizi kullanılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde işlevsel olmayan inançların alt faktörleri olan azalmış dürtü kontrolü, oyalanma ve genel rahatlık hissinin internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Bununla birlikte dürtüselliğin alt faktörü olan dikkat dürtüselliğinin yordayıcı gücünün olduğu görülmüştür. Çalışmanın bir diğer değişkeni duygu düzenlemenin alt boyutu olan planlanmaya odaklanmanın internette oyun oynama bozukluğu üzerinde anlamlı etkisinin olduğu bulunmuştur. Çalışmanın bulguları internette oyun oynama bozukluğuna yönelik geliştirilen modeller çerçevesinde tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnternette oyun oynama bozukluğu, işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik, duygu düzenleme.

ABSTRACT

THE ROLE OF DYSFUNCTIONAL BELIEFS, IMPULSIVITY AND EMOTION REGULATION IN INTERNET GAMING DISORDER

Seçilmiş, Hasan Hüseyin

M.A., Department of Psychology

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar

June 2019, 68 Pages

The aim of this study was to investigate the role of dysfunctional beliefs, impulsivity and emotion regulation in internet gaming disorder. In first stage of the study, in order to measure dysfunctional beliefs towards online games Modified Online Cognition Scale was adapted to Turkish culture. For this purpose online data collected from 235 people who were older than 14 years. Statistical analyzes revealed that Modified Online Cognition Scale is a valid and reliable tool in Turkish culture. For later stages, 175 participant older than 14 years included to study. In this stage, to identify variables that predict internet gaming disorder stepwise regression analysis was performed. When the results were examined, it was found that diminished impulse control, distraction and general sense of comfort which are sub factors of dysfunctional beliefs significantly predict internet gaming disorder. In addition to this, it was seen that attentional impulsivity subfactors of impulsivity has statisticaly significant predictor of internet gaming disorder. Also, refocus on planning which are sub factor of emotion regulation has statisticaly significant effect on internet gaming disorder. These findings were discussed within the framework of theories and models of internet gaming disorder.

Keywords**:** Internet gaming disorder, dysfunctional beliefs, impulsivity, emotion regulation.

Anneme

TEŞEKKÜR

Öncelikle hem lisans hem de yüksek lisans eğitim sürecimde her konuda beni destekleyip yol gösteren çok kıymetli danışmanım, sayın Doç. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar'a teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunmayı bir borç bilirim. Kendisinin inanılmaz sabrı, geri bildirimleri ve cesaretlendirmesi bu süreçteki en büyük şanslarımdan biriydi. Eleştirileri ve yorumlarıyla tezime katkı sunan, sayın Dr. Öğr. Üyesi Halime Şenay Güzel'e ve Dr. Öğr. Üyesi Meltem Anafarta Şendağ'a teşekkür ederim. Aklıma takılan hemen hemen her şeyde danışabildiğim ve kendisinden çok fazla şey öğrendiğim sayın Gülden Sayılan'a ve bütün AYBÜ Psikoloji bölümü üyelerine teşekkür ederim.

Tezimin hazırlanma aşamasında hem destekleri hem de katkılarıyla yardımcı olan Ebru Kalfa ve Ezgi Abak'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her aşamasında verdiğim kararlarda benim yanımda olan anneme, beni gözünden sakınan babama ve beni büyütüp yetiştiren desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen abim ve ablalarıma teşekkür ederim.

Son olarak bilgisi, tecrübesi ve rehberliğiyle yoluma ışık olan beni kendi çocuğundan ayırmayan sevgili öğretmenim Güldeniz Kızıl'a sonsuz minnetlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL……..…...iii

ÖZET…….……...iv

ABSTRACT……...…….....…….....v

İTHAF…….…….....vi

TEŞEKKÜR……...……...vii

İÇİNDEKİLER…….....viii

TABLOLAR LİSTESİ…….....x

ŞEKİLLER LİSTESİ……..…...xi

1. GİRİŞ 1

1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Kısa Hikayesi 2
1.2. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Açıklayıcı Yaklaşımlar 2
1.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Yaygınlığı 7
1.4. Alanyazınında İnternette Oyun Oynama Bozukluğu 7
1.5. İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Oynama 9
1.6. Dürtüsellik ve Oyun Oynama 11
1.7. Duygu Düzenleme ve Oyun Oynama 13
1.8. Çalışmanın Amacı ve Önemi 15
1.9. Çalışmanın Hipotezleri 15

2. YÖNTEM 18

2.1. Örneklem 18
2.2. Veri Toplama Araçları 19
2.2.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği 19
2.2.2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği 21
2.2.3. Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu 21
2.2.4. Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği Kısa Formu 22
2.2.5. Depresyon, Anksiyete ve Stres Ölçeği Kısa Formu (DASS-21) 23

2.3. İşlem 23
3. BULGULAR 24
3.1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Doğrulayıcı Faktör ve Güvenirlik Analizleri 24
3.2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Geçerlik Analizleri 26
3.3. Çalışmanın Değişkenlerinin Betimsel İstatistikleri 29
3.4. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Yordayan Değişkenlere İlişkin Regresyon Analizleri 31
3.5. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu: Yapısal Eşitlik Modeli 32
4. TARTIŞMA 35
4.1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Adaptasyon Çalışmasının Değerlendirilmesi 35
4.2. Çalışmanın Değişkenleri Arasındaki İlişkilerin Değerlendirilmesi 36
4.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Yordayıcılarının Değerlendirilmesi 36
4.4. Sınırlılıklar ve Öneriler 40
5. SONUÇ 42
KAYNAKÇA 45
EKLER 59
EK-A: Bilgilendirilmiş Onam Formu 59
EK-B: Demografik Bilgi Formu 60
EK-C: İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği 61
EK-D: Barrat Dürtüsellik Ölçeği 63
EK-E: Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği 64
EK-F: Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği 65
EK-G: Depresyon-Anksiyete-Stres Ölçeği-21 66
EK-H: Etik Kurul İzin Formu 67
EK-G: Tez Fotokopisi İzin Formu 68

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1.1. 3 Modelin Karşılaştırılması …….....……..…6

Tablo 1.2. Duygu Düzenlemenin Süreç Modeli…….....14

Tablo 2.1. Katılımcılara İlişkin Demografik Bilgiler.....18

Tablo 2.2. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Faktörleri…….....20

Tablo 3.1. Doğrulayıcı Faktör Analizine İlişkin Uyum Değerleri…….....24

Tablo 3.2. Maddelerin Faktör Yüklerine İlişkin Değerler...…….....25

Tablo 3.3. Ölçüt Geçerliğine İlişkin Korelasyon Sonuçları.....26

Tablo 3.4. Düzeltilmiş Madde-Toplam Test Korelasyonları…….....27

Tablo 3.5. Değişkenlere İlişkin Betimsel İstatistikler……...29

Tablo 3.6. Değişkenler Arası Korelasyonlar.....…….....30

Tablo 3.7. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Yordayıcılarına Ait Aşamalı Regresyon Sonuçları…….....32

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 3.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu: Yapısal Eşitlik Modeli.....34

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Teknolojinin hızlı gelişimi günlük yaşantımızı pek çok açıdan değiştirmektedir. Bu duruma örnek olarak; iletişim alışkanlıklarımız, bilgiye ulaşım şeklimiz ve alışveriş alışkanlıklarımız gösterilebilir (Anderson ve Tracey, 2001; Bellman, Lohse ve Johnson, 2009; Selwyn, Gorard, Furlong ve Madden, 2003). Bir anlamda günlük yaşantımız oldukça hızlanmaktadır. Bu hızlanmanın en önemli nedenlerinden biri olarak internetin hayatın her alanında yoğun bir şekilde yer alması gösterilebilir. Ancak birçok açıdan fayda sağlayan internetin bu denli aktif kullanımı beraberinde bir takım olası tehlikeleri de getirmektedir. Bu olası tehlikelerden biri internette oyun oynama bozukluğu olarak gösterilmektedir.

İnternette oyun oynama bozukluğu (internet gaming disorder) ilk olarak DSM (APA, 2013), daha sonrasında oyun oynama bozukluğu olarak ICD sınıflandırmalarında araştırılması önerilen bozukluklar olarak yer almıştır (WHO, 2016a). Bu durumun psikoloji ve psikiyatri dünyasının temel referans kitaplarına girmesi konuya yönelik ilgiyi arttırmış ve bozukluğun olası tehlikelerine yönelik bir işaret fişeği görevi görmüştür. İnternette oyun oynamanın oldukça yaygın kullanılan, kişiyi rahatlatan (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006) ve çok geniş bir yaş aralığının olması genç nüfusu tehdit eden bir durum olduğunu düşündürmektedir (Young, Pistner, O'Mara ve Buchanan, 2009). Bütün bunlar göz önüne alındığında internette oyun oynama bozukluğuna yönelik araştırmalar önem arz etmektedir.

Araştırmanın bu bölümünde ilk olarak internette oyun oynama bozukluğundan önceki sürece dair kapsamlı bilgi verilmiştir. Daha sonrasında internette oyun oynamanın patolojisine dair geliştirilen farklı modeller ele alınmış, ardından yaygınlık oranları ve alanyazınında ortaya konan çalışmalara yer verilmiştir. Son olarak araştırmanın diğer değişkenleri olan; işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenlemeye ilişkin alanyazını incelenmiş ve olabildiğince öz bir biçimde verilmiştir.

1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Kısa Hikayesi

İnternette oyun oynama bozukluğu, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının (DSM-V) 3. Bölümünde 'ileri çalışma gerektiren durumlar' kısmına eklenmesiyle araştırılmaya başlanmış olsa da bu tarihten önce farklı isimlerle araştırılan bir olgudur. İlk olarak 1980'lerin sonu ve 1990'lerin başında 'sorunlu oyun oynama' adıyla jetonlu atari makinelerinde araştırılmaya başlanmıştır (Fisher, 1994). İlerleyen yıllarda oyun konsollarının küçülmesi ve her eve girer hale gelmesiyle araştırmalar giderek artmıştır. Daha sonrasın 2000'lerden itibaren bu olgu 'problematik oyun oynama', 'oyun bağımlılığı' gibi farklı isimlerle araştırılmaya devam edilmiştir. Bununla birlikte oyunların internet ile entegre olarak oynanmasına bağlı olarak 'Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı' olarak yeni bir araştırma alanı oluşmaya başlamıştır. DSM-V' in yayınlamasıyla birlikte ise internette oyun oynama bozukluğu olarak tek başlık altında ele alınmaya başlanmıştır.

Bu noktada bu olgunun bir bağımlılık olarak değil de bir bozukluk olarak tanı kategorisinde yer bulmasının üzerinde durulması gerekmektedir. DSM-V çalışma grubu bu değişikliğe gerekçe olarak davranışsal bağımlılıklar ile ilgili tartışmaları göstermektedir (Petry vd., 2014). Bağımlılıklarla ilgili tanılara bakıldığında bu kategori içerisinde yer alan bütün tanıların bir etken maddeye bağlı olarak tanımlandığı (örneğin, sigara bağımlılığı ve nikotin gibi) herhangi bir etken maddeye bağlı olmayan bağımlılıkların ise davranışsal bağımlılıklar kategorisinde yer aldığı ve bu yüzden bağımlılık olarak ele alınmasının sakıncalı olduğu ileri sürülmektedir. Bunun ilk örneği olarak uzun süre bağımlılık kategorisinde yer alan patolojik kumar oynamanın bu kategoriden çıkarılarak maddeyle ilişkili olmayan bozukluklar başlığında kumar oynama bozukluğu olarak ele alınması gerektiği belirtilmiştir (Petry ve O'brien, 2013). Aynı şekilde oyun oynamanın biyolojik bir etken maddesi olmaması nedeniyle bunun bir bozukluk olarak davranışsal bağımlılıklar başlığı altında ele alınması gerektiğine vurgu yapılmaktadır (Petry, Zajac ve Ginley, 2018).

1.2. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Açıklayıcı Yaklaşımlar

İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun psikopatolojik karakteristiğine dair alanyazınında farklı görüşler bulunmaktadır. Bu başlık altında bu görüşlerden oyun oynamayı bağımlılık olarak niteleyen yaklaşım, DSM-V' in yaklaşımı ve bilişsel yaklaşımlara değinilecek ve bu olgunun psikopatolojik nitelikleri tartışılacaktır.

King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths (2013) tarafından 63 araştırmanın incelendiği bir gözden geçirme çalışmasına göre, ölçümlenen faktörler bazında bazı tutarsızlıklar olmasına rağmen araştırmacılar çoğunlukla 'davranışsal bağımlılık' olarak bu konuyu ele almaktadır. Bu nedenle bu durumdan öncelikle davranışsal bağımlılık çerçevesinde bahsedilecektir.

Bağımlılık kelimesinin kökenine bakıldığı zaman Latince 'addicere' sözcüğünden gelmektedir. Roma' da 'Addicere' kelime anlamı olarak teslim olmuş, vermiş anlamına gelmekle birlikte başka birinin mülkü olarak tahsil edilmiş anlamında da kullanılmaktadır (Taipale, 2017). Oyun oynama davranışı için bağımlılık kavramsallaştırmasının düşünülmesi ise ilk olarak kumar bağımlılığı alanında çalışan araştırmacıların oyun oynama davranışıyla ilgilenmesi üzerine başlamıştır (King ve Delfabbro, 2019). Bu araştırmacılara göre video oyunları kumar bağımlılığının finansal içeriği olmayan bir çeşididir (Griffiths, 1991). Oyun oynamayı bu şekilde kavramsallaştıran araştırmacılar, ölçüm modeli olarak patolojik kumar oynamanın DSM kriterlerini oyun oynamaya uygun bir biçimde düzenleyerek oluşturmuşlardır (Fisher, 1994).

İlerleyen zamanlarda bağımlılık temelli yaklaşımların sıklıkla kabul görmeye devam ettiği görülmektedir (King vd., 2013). Bununla birlikte bağımlılık temelli yaklaşımlarda yaygın olarak kullanılan kavramsallaştırma Grifiths tarafından ortaya konan bileşen modeldir. Bu modele göre, Grifiths (2005) özellikle bağımlılık araştırmalarında kullanılan 6 temel bileşen tanımlamıştır. Bu bileşenler; (1) odak, (2) mod düzenleme, (3) tolerans, (4) yoksunluk semptomları, (5) çatışma ve (6) nüksetme olarak belirtilmiştir. Griffiths (2005)' in bağımlılığın bileşen modeline göre; oyuna ve oyun oynamaya yönelik düşüncelerin kişinin günlük hayatının merkezinde yer alması, kişinin oyun oynamayı istenmeyen veya hoş olmayan duygularından kaçınmak için bir başa çıkma yöntemi olarak kullanması, giderek artan bir şekilde oyun oynaması veya oynama isteği, oyun oynama davranışının engellenmesi ya da sekteye uğraması halinde hoş olmayan duygular hissetmesi, kişinin oyun oynama davranışından ötürü kişiler arası ilişkilerinde problemler veya çatışmalar yaşaması ve son olarak bütün bu sürecin tekrar tekrar yaşanması durumunda tanı alması için gerekli ve yeterli koşulların oluştuğunu ileri sürmektedir. Her ne kadar bu bileşen yaklaşımı alanyazınında uzun süre kabul görmesine rağmen modele yönelik bazı eleştiriler de olmuştur. Bu eleştirilerden en önemlisi böylesine bir doğrulayıcı araştırma pratiğinin pek çok farklı davranış için uygulanabileceği ve davranışsal bağımlılıklar alanındaki bütünlüğün

bozulmasına neden olabileceğidir (Billieux, Schimmenti, Khazaal, Maurage ve Heeren, 2015; Van der Linden, 2015).

DSM-V (2013) İnternette oyun oynamayı '*İnternetin genellikle diğer kişilerle birlikte oyun oynamak için sürekli ve tekrarlayıcı kullanımının klinik olarak anlamlı bir bozulmaya ya da işlev kaybına yol açması*' olarak tanımlamaktadır. Ölçüm yöntemi olarak ise davranışsal bağımlılıkları ve diğer maddeye bağlı bozukluklardan esinlenen 9 belirtiden oluşan bir yapı önermiştir. Bu belirtiler; aşırı uğraş, yoksunluk, tolerans, bırakmaya yönelik başarısız girişimler, önceki etkinliklere ilginin kaybı, problemlere rağmen oynamaya devam etme, aldatma, olumsuz duygulardan kaçış amaçlı kullanım ve oyun oynamaya bağlı olarak bir ilişkiyi veya fırsatı tehlikeye atmadır. Bu belirtilerin 12 aylık bir zaman zarfı içinde en az 5'inin var olmasının tanı için gerekli olduğu belirtilmiştir. Bununla birlikte Uluslararası Hastalık Sınıflaması 11'de (ICD-11) 'oyun oynama bozukluğu' olarak davranışsal bağımlılıklar kategorisi altında önerilmiştir (WHO, 2016a). ICD' de önerilen kavramsallaştırma ile DSM tarafından önerilen kavramsallaştırmanın birbirine oldukça benzediğinden ötürü ayrıca yer verilmeyecektir. Bununla birlikte DSM'den farklı olarak ICD'de oyun oynama bozukluğuna yönelik alt tipler önerilmiştir. Bunlar: Baskın olarak çevrimdışı oyun oynama (WHO, 2016b) ve baskın olarak çevrimiçi oyun oynama (WHO, 2016c) olmak üzere iki adet alt tip tanımlanmıştır.

Ko ve arkadaşları (2014) tarafından DSM-V kriterleri göz önüne alınarak 3 farklı gruptan (oyun oynama problemi olan, önceden olan ama şu an olmayan ve kontrol) klinik görüşmeler yapılmıştır. Bu araştırmaya göre DSM kriterlerinin pek çoğunun tanı için yüksek katkı yaptığı beş veya daha fazla olarak belirlenen kesme noktasının normal seviyede oyun oynayan bireyler ile klinik olarak anlamlı bozulmalara neden olmuş kişileri ayırmada yüksek duyarlılığa sahip olduğu bulunmuştur. Benzer bir sonuca Rehbein, Kliem, Baier, Mößle ve Petry (2015) tarafından 11,003 kişiyle yapılan çalışmada da ulaşılmış olup araştırmacılar aşırı uğraş ve kaçışın tanıya en yüksek katkı yapan iki faktör olduğu belirtilmektedir. Wichstrøm, Stenseng, Belsky, von Soest ve Hygen (2019) tarafından on yaşındaki Norveçli çocuklarla yapılan bir çalışmada DSM tarafından önerilen belirtilerin bozukluğa tanılamaya yönelik özgüllükleri ve duyarlılıkları araştırılmıştır. Bu araştırmaya göre önerilen dokuz faktörlü yapı yerine iki faktörlü (yüksek ilgi ve oyun oynamanın olumsuz sonuçları) bir yapı olduğu ortaya konmakla birlikte tolerans ve bırakmaya yönelik başarısız girişimlerin tanıya özgüllüklerinin düşük olduğu bununla birlikte yoksunluk belirtisinin tanı ile oldukça düşük

ilişkili olduğu belirtilmiştir. Sonuç olarak DSM tarafından önerilen tanı kriterleri üzerine yapılan bazı çalışmalar lehinde (Ko vd., 2014 gibi) bazıları ise aleyhinde (Wichstrøm vd., 2019) olmakla birlikte İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun hem ölçüm araçları hem de kavramsallaştırma açısından alanyazınına bir bütünlük ve tutarlılık kazandırdığını belirtilmektedir (Pettry, Zajac ve Ginley, 2018).

Bu noktaya kadar oyun oynamayı kavramsallaştırırken belirtilere odaklanan ve nedensel faktörlere yer vermeyen farklı model ve yaklaşımlardan bahsedilmiştir. Bu aşamadan sonra oyun oynamaya yönelik bilişsel davranışçı yaklaşımlardan bahsedilecektir. Bu yaklaşımlardan ilki Davis (2001) tarafından problematik internet kullanımına yöneliktir. Bu modelde Davis' in kavramsallaştırması, patolojik internet kullanımını problemli bilişlerin uyumsuz tepkileri güçlendiren veya sürdüren davranışlarla birleşiminin bir sonucu olduğunu söylemektedir. Davis tarafından ortaya konan bilişsel davranışçı model özellikle internet temelli bağımlılık/bozukluklarda bilişlerin önemine dikkat çekmesi bakımından oldukça önemlidir.

İnternette oyun oynama bozukluğuna özel olarak geliştirilen bilişsel yaklaşımlardan bir diğeri King ve Delfabbroya aittir. King ve Delfabbro (2014) tarafından internette oyun oynama bozukluğunun tedavisine yönelik yapılan yedi araştırmanın incelendiği çalışmaya göre oyun oynamaya yönelik dört biliş tanımlanmış ve bunlar DSM kriterlerini kapsayacak bir biçimde oluşturulmuştur. Bu bilişler (1) oyun oynamanın ödüllerine yönelik inançlar (aşırı uğraş ve ilgi kaybı), (2) oyun oynama davranışına yönelik uyumsuz ve esnek olmayan inançlar (tolerans, bırakmaya yönelik başarısız girişimler ve problemler), (3) öz-saygı ihtiyacını karşılamaya yönelik oyun oynamaya yüksek bağlılık (yoksunluk ve kaçış) ve (4) sosyal kabulü sağlamanın yöntemi olarak oyun oynamadır (çatışma).

İnternette oyun oynamaya yönelik geliştirilmiş bir diğer model Nörobilişsel Modeldir. Dong ve Potenza (2014) tarafından geliştirilen modelde üç temel biliş tanımlanmaktadır (ödül ve motivasyon, yönetici kontrol ve karar verme). Bu üç biliş alanının etkileşimi ise şu şekildedir; kazanmayı içeren veya hoşa giden deneyimler yoluyla artan ödül hassasiyetini durdurma ve kontrol etmeyle görevli yönetici işlevlerde meydana gelen bozulma sonucunda bu güdüler üzerine kontrol zayıflayacaktır. Kontrolün zayıflaması aşırı internet kullanımı ile sonuçlanacak ve bu dengesizlik uzun dönemde ortaya çıkacak zararları göz ardı ederek kısa

süreli hazzın lehine karar verecek bir döngü yaratacaktır (Dong ve Potenza, 2016; Wang vd., 2017).

Son olarak ele alınacak olan model ise Kişi-Duygulanım-Biliş-Uygulamanın Etkileşimi modelidir (Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution veya I-PACE). Bu model genel olarak önceki modelleri birleştiren ve bütünleştiren bir model olarak görülmektedir (King ve Delfabbro, 2019). I-PACE modeli hem internette oyun oynama bozukluğunda hem de genel olarak internet odaklı bozuklukların ortaya çıkışında ve devam edişinde dört temel bileşen tanımlamaktadır (Brand vd., 2017). Bu bileşenler (1) yatkınlaştırıcı değişkenler, (2) bilişsel ve duygulanımsal tepkiler, (3) yönetici ve önleyici kontrol, (4) oyun oynamanın sonuçları. Tablo 1.1' de 3 modelin bazı özelliklere göre karşılaştırılması verilmiştir.

Tablo 1.1. *3 Modelin Karşılaştırılması (King ve Delfabbro, 2019)*

	Davis (2001)	**Nörobilişsel Model**	**I-PACE Modeli**
Teorik Temel	Bilişsel-Davranışçı	Bilişsel-Davranışçı, Nörobilişsel	Çok boyutlu
Hedef Etkinlik	Patolojik internet kullanımı	İnternette oyun oynama bozukluğu	İnternet kullanım bozuklukları ve alt boyutları
İncinebilirlik	Mevcut psikopatoloji	Dikkat, tepki ketleme ve davranışsal esnekliğin altında yatan sinirsel süreçler	Nörobiyolojik ve psikopatolojik özellikler
Temel Süreç	Uyumsuz bilişler	Motivasyonel güdüler, Davranışsal kontrol ve karar verme	Yatkınlaştırıcı faktörler, duygulanımsal ve bilişsel tepkilerin etkileşimlerinin azalmış yönetici işlevlerle birleşmesi
Kısır Döngü	Birey sadece internetin kendisi için güvenli ortam olduğuna inanması sonucu sosyal geri çekilmeye neden olarak öz-değerinin azalması ve uyumsuz inançlarının güçlenmesi	Bireyin yüksek ödül hassasiyetinin kontrol edilemeyen oynama güdüsünü arttırması sonucunda kısa süreli ve zayıf kararlar ile oyun oynamaya yönelik arzunun sürmesi	Bağımlılığa yatkınlığı olan bireyin belirli bir etkinlikten haz aramasının sonucunda bilişsel ve duygusal tepkilerde değişikliğe neden olması ve bu değişiklikleri telafi etmek için artan kullanımı

1.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Yaygınlığı

İnternette oyun oynama bozukluğunun yaygınlığına ilişkin alanyazınında yapılmış çalışmalar farklı sonuçlar göstermektedir. Öyle ki örnekleme kısıtlılıkları ve bozukluğun ölçümünde kullanılan ölçüm araçlarının farklılaşmasından ötürü yapılan araştırmalarda bozukluğa dair yaygınlığın bir anlamda abartılı raporlandığı düşünülmektedir (King ve Delfabbro, 2019).

Müller vd. (2015) tarafından yedi Avrupa ülkesinin (Almanya, Hollanda, İspanya, İzlanda, Polonya, Romanya ve Yunanistan) dahil edildiği ve 12 938 kişilik bir örnekleme sahip olan çalışmanın sonuçlarına göre internette oyun oynama bozukluğunun yaygınlığı %1.6 olarak bulunmuştur. Almanya' da yapılan bir başka yaygınlık çalışmasının sonuçlarına göre ise bozukluğun bir yıllık yaygınlığı %1.16 olarak bulunmuştur (Rehbein vd., 2015). Norveç'te yapılan ve 740 kişilik bir örnekleme sahip bir başka araştırmaya göre bozukluğun yaygınlığı %1.7 olarak bulunmuştur. Bu araştırmanın diğerlerinden farklılaşan yönü, ölçümlerin alınması aşamasında öz-bildirim yöntemi yerine tanıya yönelik görüşmeler yapmasıdır (Wichstrøm vd., 2019).

Erken tarihli bir meta-analiz çalışmasının sonuçlarına göre patolojik kumar oynamanın ölçüm modeli olarak alındığı (%8.9); internet üzerinden yapılan (%9.6) ve yetişkinlerle yapılan araştırmaların (%8.9) daha yüksek yaygınlığa sahip olduğu bulunmuştur (Ferguson, Coulson ve Barnett, 2011). Daha yakın bir tarihte yapılan ve 50 nicel çalışmanın incelendiği sistematik derleme çalışmasının sonuçlarına göre alanyazınında yayınlanan çalışmalarda bozukluğun yaygınlığının %0.7 ile %27.5 arasında değişiklik gösterdiği belirtilmektedir (Mihara ve Higuchi, 2017).

1.4. Alanyazınında İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

Meng, Deng, Wang, Guo ve Li (2014) tarafından on tane beyin görüntüleme çalışmasının sonuçlarını derledikleri meta-analiz çalışmasına göre internette oyun oynama bozukluğu olan bireylerin özellikle ödül ve oto kontrol merkezleriyle ilişkili olan prefrontal kortekste işlev bozukluğu olduğu bulunmuştur. Aynı zamanda bu çalışmanın sonuçları internette oyun oynama bozukluğunun davranışsal bağımlılıklar tanı grubunda olması gerektiğini ileri süren görüşleri desteklemektedir.

Fauth-Bühler ve Mann (2015) tarafından internette oyun oynama bozukluğu olan bireylerle kumar bozukluğu olan bireylerin beyin aktiviteleri incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre her iki gruptaki kişilerinde dürtüsel karar verme, kaybetme hassasiyetinde azalma ve anormal ödül temelli öğrenme ile ilgili beyin işlevlerinde benzer aktivite gösterdiği bulunmuştur. Bununla birlikte internette oyun oynama bozukluğu olan bireylerin beyin aktivitelerindeki işlev bozukluğunu ortaya koyan farklı meta-analitik çalışmalar da bulunmaktadır (Yao vd., 2017; Weinstein, Livny ve Weizman, 2017 gibi).

İnternette oyun oynama bozukluğunun kültürel değişkenlere göre psikolojik problemler ve iyi-oluşlulukla ilişkisinin olup olmadığını incelemek amacıyla 20 ülkeden toplamda 58 834 katılımcının incelendiği bir meta-analiz çalışması yapılmıştır (Cheng, Cheung ve Wang, 2018). Bu çalışmanın sonuçlarına göre bazı kültürel özelliklerin (güç aralığı, erkeksilik ulusal yaşam doyum seviyesi gibi) internette oyun oynama bozukluğu ile psikososyal problemler (kişilerarası ilişkiler, iyi-oluş gibi) arasındaki ilişkiyi farklılaştırdığı bulunmuştur. Farklı çalışmalar tarafından kültürel özelliklerden bağımsız olarak da internette oyun oynama bozukluğu ile psiko-sosyal problemlerin arasında ilişki olduğu ortaya konmuştur (Buiza-Aguado, Alonso-Canovas, Conde-Mateos, Buiza-Navarrete ve Gentile, 2018; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011; Van Rooij vd., 2014).

Chan ve Rabinowitz (2006) tarafından internette oyun oynama bozukluğu ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre günde bir saatten fazla oyun oynayan ergenlerin dikkat eksikliği ve hiperaktivite belirtilerinde artışa sebep olduğu bulunmuştur. Bu çalışmanın sonuçları alanyazınındaki diğer çalışmalarla da desteklenmektedir (Aboujaoude, 2010; Yen vd., 2017).

King ve arkadaşları (2017) tarafından 2007 – 2016 yılları arasında yayınlanan 30 tedavi çalışmasının incelendiği bir sistematik gözden geçirme çalışması yapılmıştır. Bu çalışmanın sonuçları internette oyun oynama bozukluğuna yönelik yapılan eleştirileri tekrarlarken (tanıda, ölçüm yönteminde tutarsızlıklar vb.) bilişsel davranışçı terapinin diğer yöntemlere göre üstün olmakla birlikte faydalarına yönelik kesin bir çıkarımda bulunulması için yeterli kanıt olmadığı belirtilmiştir.

1.5. İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Oynama

İnsan davranışlarını anlamaya yönelik yapılan araştırmalar arttıkça bireyin sahip olduğu düşünceleri anlamak önem kazanmıştır (Uzunöz, 1985). Bireyin sahip olduğu düşünceler, davranışlarını etkilemektedir. Bu durum Beck (1987) tarafından bilişsel çarpıtmalar, Ellis (1957) tarafından ise akılcı olmayan inançlar olarak tanımlanmıştır.

Beck (1987), geliştirdiği bilişsel kuramda bireyin sahip olduğu temel inançların, ara inançların ve otomatik düşüncelerin bireyin dünyayı algılayış biçimini etkileyerek (Beck, 2011) davranışlarını şekillendirdiğini ifade etmektedir (Freeman, Pretzer, Fleming ve Simon, 1990). Alanyazınında yer alan çalışmalar incelendiğinde duygu durum bozukluklarının ortaya çıkmasında ve sürdürülmesinde kişinin sahip olduğu uyumsuz, gerçekdışı veya olumsuz inançların rol oynadığı görülmektedir (Beck, 1987; Beck ve Dozios, 2011; Ingram, Miranda ve Segal, 1998; Jarrett, Vittengl, Doyle ve Clark, 2007). Bilgiyi işlemede yapılan sistematik hatalar veya bireyin sahip olduğu işlevsel olmayan düşünceler bilgiyi yanlı biçimde işlemeye neden olmaktadır (Savaşır ve Batur, 2003).
Bireyin sahip olduğu işlevsel olmayan düşünceler ise bilişsel üçlü, bilişsel şemalar ve bilişsel çarpıtmalar olarak 3 bölümde incelenmektedir (Beck, 2011). Bireyin kendisine, dünyaya ve geleceğe yönelik karamsar bakış açısına sahip olması bilişsel üçlü olarak tanımlanmaktadır (Beck, Rush, Show ve Emery, 1979). Beck (1979), bilişsel çarpıtmaları, keyfi çıkarsama, seçici soyutlama, kişiselleştirme, aşırı genelleme, hep ya da hiç biçiminde düşünme, akıl okuma ve falcılık olarak sınıflandırmaktadır. Bu işlevsel olmayan düşünceler bireyin kendini yetersiz ve değersiz hissetmesine neden olmakta ve depresif belirtileri arttırmaktadır. Bu durum kişinin benlik saygısını etkilemekte ve kendine dair olumsuz düşünceler geliştirmesine neden olmaktadır (Gross ve John, 1997). Bireyin kendine dair işlevsel olmayan düşünceleri arttıkça benlik saygısı azalmaktadır (Coopersmith, 1967; Gross ve John, 1997). Bu azalan benlik saygısının ise bireylerde çeşitli psikopatolojilere sebep olduğu ileri sürülmektedir (Cole ve Putnam, 1992).

Ellis (1971), akılcı olmayan inançlardan bahsederek bireyin yaşadığı başarısızlığın sebebinin akılcı olmayan inançlar olduğunu belirtmiştir. Akılcı olmayan inançların tipik özellikleri, mantıklı bir geçerliliğe sahip olmamasına rağmen bireyin gerçekmiş gibi kabul etmesi, işlevsel olmaması ve kişiyi başarısızlığa uğratan deneyimlere dayanmasıdır (Corey, 1991). Olayın oluş biçimi değil, bireyin yüklediği anlam ön plana çıkmaktadır ve birey yaşadığı

olaylar sonucunda inançlar oluşturmaktadır (Ellis, 1992). Ellis (1957), geliştirdiği A-B-C kuramında, olay (A) ve davranış (C) arasında davranışı asıl etkileyenin düşünce (B) olduğunu ifade etmiştir.

Durumlara veya olaylara yönelik geliştirilen akılcı olmayan düşünceler/işlevsel olmayan inançlar, probleme dair çözümü zorlaştırmakta ve bireyi çıkmaza sürüklemektedir (Bilge ve Arslan, 1999). Bireylerin davranışları üzerinde yetiştirildikleri aile oldukça önemlidir. Bu nedenle ailelerin çocuklarına yönelik tutumları ve çocuklukta yaşanan deneyimler oldukça önemlidir (Cüceloğlu, 1998).

Lise öğrencilerinin işlevsel olmayan düşüncelerinin utangaçlık düzeyleri ile ilişkisinin incelendiği bir çalışmada (Hamarta ve Demirbaş, 2009), işlevsel olmayan düşüncelere sahip ergenlerin utanma düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum, ergenlerin işlevsel olmayan inançlara sahip olmasının kaygı düzeyi ile ilişkili olduğunu göstermektedir (Erözkan, 2007). Warren, Zgourides ve James (1989), tarafından yapılan araştırmada bu durumu destekler niteliktedir. Araştırma sonuçlarına göre bireylerin işlevsel olmayan düşünceleri arttıkça sosyal kaçınma düzeyleri artmaktadır. İşlevsel olmayan düşüncelerin çocuklarda ve yetişkinlerde kaygı bozukluklarında (Bögels ve Zigterman, 2000), kişilik bozukluklarında (Beck, Butler, Brown, Dahlsgaard, Newman ve Beck, 2001), duygu durum bozukluklarında (Beck, 1979) etkili olduğu çeşitli çalışmalarca ortaya konmuştur.

İnternette oyun oynama bozukluğunu ele alan farklı yaklaşımlar, işlevsel olmayan inançları bozukluğun temel bir değişkeni olarak görmektedir (Brand vd., 2016; Davis, 2001; Dong ve Potenza, 2014 gibi). King ve Delfabbro (2016) tarafından yapılan bir araştırmada internette oyun oynama bozukluğuna sahip ergenlerle, bozukluk tanısı almayan ergenlerin oyun oynamaya yönelik bilişleri incelenmiştir. Bu araştırmada internette oyun oynama bozukluğuna sahip ergenler bozukluk tanısı almayan ergenlere göre (haftada 30 saatten fazla oyun oynamalarına rağmen) oyunlara yönelik işlevsel olmayan inançlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte yapılan regresyon analizinde oyun oynamaya yönelik uyumsuz kurallar ve benlik saygısı ihtiyaçlarını karşılamak için oyun oynama inançları ayrı ayrı internette oyun oynama bozukluğunun %20'sini yordamaktadır. İşlevsel olmayan inançlarla oyun oynama bağımlılığının incelendiği bir başka araştırmada, bu iki değişkenin birbiriyle korelasyonunun .73 olduğu bulunmuştur (Komnenic, Filipovic ve Vukosavljević-Gvozden, 2015). İşlevsel olmayan inançlar ve internette oyun oynama bozukluğuna yönelik

yapılan çalışmalar incelendiğinde oyuna yönelik işlevsel olmayan inançları kavramsallaştırma bakımından bazı farklılıklar olmakla birlikte yapılan araştırmalarda, işlevsel olmayan inançların internette oyun oynama bozukluğunun güçlü bir yordayıcısı olduğunu ortaya koymaktadır.

1.6. Dürtüsellik ve Oyun Oynama

Bireyin içsel ve dışsal uyaranların sonuçlarını düşünmeden, ani ve planlanmamış bir şekilde tepki vermesi dürtüsellik olarak tanımlanmaktadır (Evenden, 1999). Dürtüsellik kavramı, bilinçli olarak karar vermeden ve üzerine düşünmeden hareket etme (Hinslie ve Shatzky, 1940), davranışı yeteri kadar düşünmeden gerçekleştirme (Smith, 1952) gibi farklı şekillerde tanımlanmakta ve çalışmalara konu olmaktadır. Tek başına bir tanı kriteri veya bozukluk olmayan dürtüsellik dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, kişilik bozuklukları, trikotilomani, bipolar bozukluk, depresyon gibi çeşitli psikiyatrik bozukluklarla ilişkilendirilmektedir (Miller, Joseph ve Tudway, 2004).

Lynam (2001), dürtüselliğin zayıf öz-kontrol ve heyecan arayışı olmak üzere 2 boyutu olduğunu belirtmektedir. Zayıf öz-kontrol, davranışa geçmeden önce sonuçlarına dair düşünmekte zorlanma ve kontrolsüz şekilde tepki verme eğilimi ile ilişkilendirilmektedir. Heyecan arayışı ise tehlike içermesine rağmen yeni deneyimlere açık olmayı ifade eder (Whiteside ve Lynam, 2001). Ellingson, Fleming, Verges, Bartholow ve Sher (2014) ise dürtüselliğin planlama eksikliği ve heyecan arayışı olarak 2 boyutlu olduğunu vurgulamıştır. Ellingson ve arkadaşlarına göre ise (2014) kişinin sonuçlarını düşünmeden eyleme geçmesi planlama eksikliği, ödül arayışı ile yeni deneyimlerde bulunması ise heyecan arayışı olarak tanımlanır.

Yüksek dürtüselliğe sahip bireyler, uygun olmayan davranışlarda bulunma eğilimindedirler ve otomatik olarak verilen tepkilerden haz duymaktadırlar. Bununla birlikte bu kişilerin herhangi bir davranışı gerçekleştirmeden önce planlama yapmakta zorlandıkları ve tepkilerini kontrol etmekte ve baskılamada sorun yaşadıkları ifade edilmektedir (Mayhew ve Powell, 2014). Dürtüselliğin bağımlılık eğilimi arttırmakta (Hosking ve Wistanley, 2011) ve yetişkinlerde madde bağımlılığına dair risk etmeni oluşturmaktadır. Bu nedenle erken dönemde belirlenmesi oldukça önem taşımaktadır.

Düşünmeden davranmaya yönelik yatkınlık olarak da tanımlanan dürtüsellik işlevsel olan ve işlevsel olmayan dürtüsellik olarak 2 boyutta değerlendirilmektedir (Dickmann, 1990). İşlevsel olmayan dürtüsellik, hata yapma eğilimini arttırarak tehlikeli sonuçlara neden olabilirken, işlevsel dürtüsellik hızlı karar vermeyi sağlamaktadır (Claes, Vertommen ve Braspenning, 2000). Zekâ testlerinde bilgi işleme hızının yer aldığı bölümler, işlevsel dürtüselliğin zekâ ile ilişkilendirilebileceğini göstermektedir (Jensen, 1993).

Patton, Stanford ve Barratt (1995), dürtüselliğin 3 alt boyutu olduğunu belirtmektedir. Bu boyutlar; dikkat ile ilişkili dürtüsellik, motor hareketlerde dürtüsellik ve planlama yapmamadır. Bireyin hızlı karar vermesi dikkatle ilişkili dürtüsellik, düşünmeden eyleme geçmesi motor dürtüsellik ve anlık ödüller için gelecekteki ödüllerden vazgeçme ise plansızlıktır. Shiner (2005) tarafından yapılan boylamsal bir çalışmada 8-12 yaşları arasında olan 205 çocuk okul başarısı, motivasyon, davranış bozuklukları, kurallara uyma eğilimi açısından değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları, dürtüsellik eğilimi yüksek olan çocukların akademik başarısızlığının ve okula devamsızlığının daha fazla olduğunu, daha sık kuraldışı davranışlarda bulunduklarını göstermiştir. Bozkurt, Evren, Yılmaz, Can ve Çetingök (2013) tarafından yapılan bir çalışmada, madde bağımlılığının öfke kontrolü ve dürtüsellik ile ilişkisi araştırılmıştır. Araştırma sonuçları, dürtüsellik ve öfke kontrol sorununun madde bağımlılığı ile pozitif ilişkili olduğunu göstermiştir.

Dürtüsellik hem maddeye ilişkin hem de davranışsal bağımlılıkların temel bir faktörü olarak düşünülmektedir (Dawe ve Loxton, 2004). Bununla birlikte bazı araştırmacıların bu etkinin madde kullanımına bağlı olarak prefrontal kortekste meydana gelen değişimlerden kaynaklı olduğunu düşünürken (Bechara, 2003; Goldstein ve Volkow, 2002), bazı araştırmacılar ise dürtüsel kişiliklerin ve/veya nörobilişsel faktörlerin madde kullanımına bir yatkınlık oluşturduğunu düşünmektedir (Kreek, Nielsen, Butelman ve LaForge, 2005). Davranışsal bağımlılıklar başlığı altında ele alınan internet bağımlılığında da dürtüselliğin büyük bir etkisi olduğu farklı araştırmacılar tarafından belirtilmektedir (Davis, 2001; Grifftihs, 1997 ve Young, 1996 gibi). Öyle ki Lee ve arkadaşları (2012) tarafından internet bağımlılığı, kumar bağımlılığı ve sağlıklı kontrol gruplarının dürtüsellik bakımından karşılaştırıldığı bir çalışmada internet bağımlılığına sahip bireyler ve kumar bağımlılığı olan bireyler dürtüsellik bakımından kontrol grubundan daha yüksek puanlar alırken kendi aralarında bir farklılaşma gözlemlenmemiştir. Benzer bir başka çalışmada ise internette oyun oynama bozukluğu, kumar bağımlılığı, alkol bağımlılığı ve sağlıklı kontrol grupları dürtüsellik bakımından

karşılaştırılmasında internette oyun oynama bozukluğuna sahip bireyler sağlıklı kontrol grubu ve kumar bağımlılığı grubundan daha yüksek dürtüselliğe sahipken alkol bağımlılığı tanısı olan gruptan daha az dürtüselliğe sahip olduğu bulunmuştur (Choi vd., 2014). Bu çalışmaların sonuçları başka çalışmalarca da desteklenmektedir (Choi vd., 2014; Du vd., 2016).

1.7. Duygu Düzenleme ve Oyun Oynama

Bütün kültürlerde duyguları ele alış biçimimize yönelik yaklaşımlar farklılık göstermekle birlikte bu farklılığı taşımayan ortak bir tema bulunmaktadır. Bu ortak tema ise duygularımız üzerinde belirli bir kontrolümüz olması gerektiğidir (Gross, 1998). Duygularımız üzerinde kontrolü nasıl sağlayacağımızı düşündüğümüzde ise karşımıza duygu düzenleme kavramı çıkmaktadır. Duygu düzenleme kavramından bahsedildiği zaman bir şeyin duygular aracılığıyla düzenlenmesinden mi yoksa duyguların düzenlenmesinden mi bahsettiğimiz sorusu ortaya çıkmaktadır (Gross ve Munoz, 1995). Bu araştırmada bu soruya verilecek olan cevap duyguların düzenlenmesi olacaktır. Bu bağlamda duygu düzenleme, bireyin duygusal tepkilerini izleme, değerlendirme ve değiştirmekle görevli olan dışsal ve içsel süreçleri ifade etmekte olarak açıklanmaktadır (Thompson, 1994). Geçtiğimiz son 30 yılda duygu düzenlemeye yönelik araştırmaların oldukça arttığı görülmüştür; Google Scholar'da 1990 yılında duygu düzenlemeye dair yapılan araştırmalar 250 bile değilken sadece 2012 yılında yayınlanan makale sayısının yaklaşık 8000 olduğu bildirilmektedir (Gross, 2013). Duygu düzenlemeye yönelik artan bu ilgi, bu kavramın pek çok farklı sağlık alanında varolan etkisinden ve öneminden de kaynaklanmaktadır (DeSteno, Gross ve Kubzansky, 2013).

Duygu düzenlemenin önemini ortaya koyduktan sonra değinilmesi gereken en önemli konu duygularımızı nasıl düzenlediğimizi anlamaktır. Parkinson ve arkadaşları (1996) tarafından yapılan bir araştırmaya göre bireylerin duygularını düzenlemek için 200'ün üstünde duygu düzenleme stratejisi kullandığı ortaya konmuştur. Bu stratejilerin çoğunluğunun kişilerin duygularını düzenleyici özelliği olan davranışlar olduğu ve bu yüzden böylesine betimsel bir yaklaşımın bu fenomeni ele alırken iyi bir ilk adım olmakla birlikte yeterli olmadığı düşünülmektedir (Gross, 1998). Gross tarafından duygu üretim süreci esnasında iki ana grupta (Öncül odaklı ve tepki odaklı) incelenebilecek beş farklı duygu düzenleme stratejisi (Durum belirleme, durumu düzenleme, dikkatin değiştirilmesi, bilişsel değişiklik ve tepki

düzenleme) olduğu ortaya konmuştur (Gross, 2001). Gross tarafından ortaya konan stratejilere dair açıklamalar Tablo 1.2' de verilmiştir.

Tablo 1.2. *Duygu Düzenlemenin Süreç Modeli (Gross, 1998)*

Öncül Odaklı Stratejiler	Duygu henüz ortaya çıkmamışken duygusal girdi üzerinde yapılan düzenlemeler	**Durum Seçme**	Belirli obje, kişi veya yerlerden kaçınma
		Durum Değiştirme	Maruz kalınan durumu değiştirmeye yönelik aktif çaba
		Dikkatin Değiştirilmesi	Dikkatin odağını duygusal uyaranların belirli yönlerine veya dışına kaydırma
		Bilişsel Değişiklik	Duygunun kendisini veya etkisini değiştirmek için algılanma biçimini değiştirme
Tepki Odaklı Stratejiler	Duygu ortaya çıktıktan sonra duygunun etkisini azaltma amaçlı düzeltmeler	**Tepki Düzenleme**	Duyguyu değiştirmek için fizyoloji, davranış veya deneyimin değiştirilmesi

Garnefski, Kraaij ve Spinhoven (2001) ise duygu düzenlemenin bilişsel modelini ortaya koymuştur. Bu yaklaşımın çıkış noktası ise Monat ve Lazarus (1991) tarafından ileri sürülen başa çıkma stratejileridir. Başa çıkma stratejileri ele alındığı zaman karşımıza iki büyük kategori çıkmaktadır. Bunlardan birincisi, problem odaklı başa çıkma stratejileri iken diğeri duygu odaklı başa çıkmadır (Tobin, Holroyd, Reynold ve Wigal, 1989). Bu noktada bu iki faktörün yetersiz kaldığı ve bilişler veya bilişsel süreçlerin duygularımızı yönetmekte ya da düzenlemekte ve onları kontrol altında tutmakta yardımcı olabileceği düşünülmüştür (Garnefski, Kraaij ve Spinhoven, 2001). Bu kapsamda bireylerin duygularını düzenlemede 9 farklı bilişsel duygu düzenleme stratejisi tanımlanmıştır (Garnefski ve Kraaij, 2007). Yapılan araştırmalar göstermektedir ki bilişsel duygu düzenleme stratejileri depresyon, kaygı ve stres gibi yaygın psikopatolojilerle ilişkili bulunmuştur (Garnefski ve Kraaij, 2006; Garnefski, Kraaij, Legerstee ve Kommer, 2004; Kalisch, Wiech, Herrmann ve Dolan, 2006; Martin ve Dahlen, 2005).

Wichstrøm ve arkadaşları (2019) tarafından internette oyun oynama bozukluğunun yordayıcılarını araştıran kapsamlı araştırmada duygu düzenlemenin, internette oyun oynamanın bozukluğunun önemli yordayıcılarından olduğu belirtilmektedir. Bununla

birlikte duygu düzenleme ve internette oyun oynama bozukluğuna yönelik yapılan araştırmaların oldukça sınırlı sayıda olduğu göze çarpmaktadır. Bu az sayıdaki araştırmalardan ilk ikisi Estévez tarafından (2014, 2017) yapılmıştır. Bu araştırmalarda duygu düzenleme güçlüğünün oyun oynamanın güçlü bir yordayıcısı olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte Hollett ve Harris (2019) tarafından yapılan bir başka araştırmada duygu düzenleme stratejilerine sınırlı erişim algısının problemli oyun oynamayı güçlü bir şekilde yordadığı bulunmuştur.

1.8. Çalışmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın birincil amacı internette oyun oynama bozukluğunda işlevsel olmayan inançların, dürtüselliğin ve bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin önemini ortaya koyarak bozukluğun doğasına yönelik anlayışımıza katkı sağlamaktır. Çalışmanın ikincil amacı işlevsel olmayan inançların önemini ortaya koyarken sıklıkla başka ölçeklerle ölçülen bu olguyu (Davis vd., 2002 gibi) spesifik olarak oyun oynamaya yönelik işlevsel olmayan inançları ölçecek biçimde revize edilen, Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin (Komnenic, Filipovic ve Vukosavljević-Gvozden, 2015) Türkçe adaptasyonunu yapmak ve Türk kültüründe de kullanılabilir-erişilebilir olmasını sağlamaktır.

Bununla birlikte Türkçe alanyazınında hem önceki isimleriyle (oyun bağımlılığı, problemli oyun oynama vb.) hem de DSM-V tarafından önerilen ismiyle yapılan görgül araştırmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Yapılan bu çalışmayla alanyazınına katkı sağlanması amaçlanmıştır. Ayrıca Türkiye'nin genç nüfus yoğunluğu göz önüne alındığında bu konunun kapsamlı araştırılması önemli görülmektedir.

1.9. Çalışmanın Hipotezleri

Bu çalışma kapsamında test edilecek hipotezler şu şekildedir:

1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin altı faktörlü yapısı Türk kültüründe doğrulanacaktır.
2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Türk kültüründe geçerli bir ölçüm aracı olarak bulunacaktır.

3. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Türk kültüründe güvenilir bir ölçüm aracı olarak bulunacaktır
4. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan azalmış dürtü kontrolü, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
5. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan oyalanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
6. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan kaçma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
7. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan sosyal rahatlık hissi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
8. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan genel anlamda rahatlık hissi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
9. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan çevrimiçi oyun beğenisi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
10. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan motor dürtüsellik internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
11. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan Dikkat dürtüselliği internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
12. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan Plan yapmama dürtüselliği internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
13. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan kendini suçlama, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
14. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan kabullenme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
15. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan ruminasyon, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.

16. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan olumluya odaklanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde negatif olarak yordayacaktır.
17. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan planlamaya odaklanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde negatif olarak yordayacaktır.
18. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan olumlu yeniden yapılandırma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde negatif olarak yordayacaktır.
19. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan bakış açısına yerleştirme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde negatif olarak yordayacaktır.
20. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan diğerlerini suçlama, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
21. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan felaketleştirme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordayacaktır.
22. İşlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve uyumsuz duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunu yordadığı bir yapısal eşitlik modeli iyi uyum gösterecektir.

BÖLÜM II

2. YÖNTEM

2.1. Örneklem

Bu çalışmanın örneklemi 15 – 38 yaş aralığındaki çevrimiçi oyun oynayan kişiler oluşturmaktadır. Çalışmanın katılımcıları çevrimiçi oyun forumlarından çalışmaya katılmayı gönüllü olarak kabul eden 175 erkekten oluşmaktadır. Ölçek geçerliği-güvenirliği için yapılan analizler bu örneklemle yapılmamış 235 kişiden oluşan bir örneklemle yapılmıştır. Çalışmanın katılımcılarının demografik özellikleri Tablo 2.1.' de verilmiştir.

Tablo 2.1. *Katılımcılara İlişkin Demografik Bilgiler*

	n	%	Ortalama	SS	Aralık
Yaş	175		20.82	4.45	15-38
Eğitim Durumu					
İlkokul mezunu	2	1.1			
Ortaokul mezunu	28	16			
Lise mezunu	81	46.3			
Önlisans mezunu	11	6.3			
Lisans mezunu	36	20.6			
Lisansüstü mezunu	17	9.7			
Çalışma Durumu					
Öğrenci	137	78.3			
Tam zamanlı iş	26	14.9			
Kendi işi	7	4			
İş arıyor/İşssiz	5	2.9			
Bir günde ortalama oyun oynama süresiniz (saat)					
Haftaiçi	175		3.71	2.89	0-15
Haftasonu	175		5.52	3.55	0-17
Oynanan Oyunlar					
CS: GO	111	63.4			
League of Legends	104	59.4			
DOTA 2	23	13.1			
PUBG	90	51.4			
Fortnite	45	25.7			
Knight Online	22	12.6			
Twitch İzler misiniz?					
Evet	157	89.7			
Hayır	18	10.3			

Tablo 2.1. *(Devamı)*					
Yaklaşık olarak bir günde kaç saat 'twitch' izlersiniz?	154		2.32	1.92	1-12
Oyunlar için para harcadınız mı?					
Evet	131	74.9			
Hayır	44	25.1			
Bu zamana kadar yaklaşık ne kadar para harcadınız? (TL)	130		1057	1400	5-5000

2.2. Veri Toplama Araçları

Çalışmaya katılan kişilerin ilk olarak yaş, cinsiyet, eğitim durumu vb. demografik bilgilerini öğrenmek amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan Demografik Bilgi Formu doldurtulmuştur. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu ölçmek için İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (Lemmens, Valkenburg ve Gentile, 2015), kişilerin çevrimiçi oyunlara yönelik işlevsel olmayan bilişlerini ölçmek için Çevrimiçi Oyunlar için Biliş Ölçeği (Komnenic, Filipovic ve Vukosavljević-Gvozden, 2015), Dürtüselliği ölçmek için Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu (Tamam, Güleç ve Karataş, 2013), Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejilerini ölçmek için Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği (Çakmak ve Çevik, 2010), Depresyon, Anksiyete ve Stresi ölçmek için Depresyon, Anksiyete ve Stres Ölçeği Kısa Formu (Sarıçam, 2018) kullanılmıştır.

2.2.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Lemmens, Valkenburg ve Gentile (2015) tarafından DSM-V' in (2013) İnternette oyun oynama bozukluğu için önerilen kriterler göz önüne alınarak oluşturulmuştur. DSM tarafından bozukluk için 12 aylık bir periyot belirlendiği için ölçeğin başında 'Geçtiğimiz 12 Ay Boyunca' şeklinde bir ifade bulunmaktadır. Aynı zamanda DSM tarafından belirlenen her kriter için 3 madde yazılmış ve bu kriterler üzerinden her bir faktöre dair kapsamlı bilgi edinilmesi hedeflenmiştir (Lemmens, Valkenburg ve Gentile, 2015). Bunun sonucunda ölçek 9 faktör ve 27 maddeden oluşmuştur. Ölçeğin cevaplanma yöntemi ise 6 puanlı ordinal-sıklık formatına sahiptir. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 27 en yüksek puan ise 162'dir. Ölçeğin alt faktörleri şu şekildedir: Aşırı uğraş (preoccupation), tolerans

(tolerance), yoksunluk (withdrawal), kararlılık (persistence), kaçış (escape), problemler (problems), aldatma (deception), yer değiştirme (displacement) ve çatışma (conflict). Alt Faktörlerin tanımlarına ilişkin bilgiler Tablo 2.1.' de verilmiştir.

Ölçeğin orijinal çalışması yaşları 13 ile 40 arasında değişen 2444 kişilik bir örneklemle yapılmıştır. Bu çalışmada ölçeğin faktör yapısı ve geçerliliği oldukça yüksek bulunmuştur. Bunu yanı sıra ölçeğin iç tutarlılığını gösteren Cronbach Alpha katsayısı .94 olarak bulunmuştur. Ölçeğin bu çalışmadaki Cronbach Alpha katsayıları ise şu şekildedir: Aşırı uğraş .69, tolerans .84, yoksunluk .77, kararlılık .71, kaçış .91, problemler .68, aldatma .81, yer değiştirme .78 ve çatışma .68.

Ölçeğin Türkçe adaptasyon çalışması Seçilmiş ve Yalçınkaya-Alkar (2018) tarafından yapılmıştır. Bu adaptasyon çalışması sonucunda ölçeğin Türk kültürü için geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu bulunmuştur.

Tablo 2.2. *İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Faktörleri*

Faktör	Tanım
Aşırı Uğraş	Tüm dikkatini oyun oynama vermiş ve oyun oynamadığı zamanlarda oyun oynadığını düşünerek azımsanmayacak derecede zaman harcamak.
Tolerans	Aynı tatminin alınması için oyun oynama süresinde meydana gelen artış.
Yoksunluk	Oyun oynanmadığı veya oyun oynamanın azaltılması denendiği zamanlarda ortaya çıkan belirtiler.
Kararlılık	Oyun oynamaya yönelik devamlı bir istek veya oyun oynamayı azaltma, kontrol etme ve durdurmaya yönelik başarısız olmuş girişimler.
Kaçış	Oyun oynamayı nahoş hislerden kaçınma amacıyla kullanmak.
Problemler	Oyun oynamanın olumsuz sonuçlarının farkında olunmasına rağmen davranışın devamlılığını sürdürmesi.
Aldatma	Diğer kişilere (ebeveyn, arkadaş vb.) oyun oynama davranışı hakkında yalan söyleme (oyunda geçirilen süre vb.).
Yer Değiştirme	Oyun oynama davranışının diğer hobiler veya sosyal aktivitelerde gerilemeye neden olması.
Çatışma	Önemli bir ilişkiyi veya fırsatı (okul, iş vb.) oyun oynama davranışından ötürü kaybetmek veya tehlikeye atmak.

2.2.2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği

Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği, Komnenic, Filipovic ve Vukosavljevic-Gvozden (2015) tarafından Davis, Flett ve Besser' ın (2002) geliştirdiği Çevrimiçi Bilişler Ölçeği'nin oyunlar için uyarlanmasıyla oluşturulmuştur. Ölçeğin uyarlanma amacı özellikle internet oyunlarına yönelik işlevsel olmayan inançları ölçmektir. Ölçek toplamda 34 madde ve 6 faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin cevap formatı 7'li likert şeklindedir (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 7: Kesinlikle Katılıyorum) ve ölçekten alınabilecek en düşük puan 34 ve en yüksek puan 238'dir. Ölçeğin faktörleri şu şekildedir: Azalmış dürtü kontrolü (9 Madde), oyalanma (5 Madde), dalma/kaçma (7 Madde), sosyal rahatlık (6 Madde), genel rahatlık hissi (4 Madde), çevrimiçi oyun beğenisi (3 Madde). Ölçeğin uyarlama çalışması sonuçlarına göre ölçek çevrimiçi oyunlar için işlevsel olmayan bilişleri ölçmek açısından oldukça güvenilir ve geçerli bulunmuştur (Komnenic, Filipovic ve Vukosavljevic-Gvozden, 2015).

Ölçeğin Türkçe adaptasyon çalışması bu tez kapsamında yapılmıştır ve sonuçlarına bulgular kısmında yer verilecektir. Ölçeğin Türkçe adaptasyon çalışması sonucunda Türk kültüründe geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olarak kullanılabileceği ortaya konmuştur.

2.2.3. Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu

Barrat Dürtüsellik Ölçeği, Patton, Stanford ve Barrat (1995) tarafından dürtüselliği ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek toplamda 30 maddeden oluşmakta ve 4'lü likert tipi bir cevap formatına sahiptir. Artan puanlar dürtüselliğin arttığına işaret etmektedir. Ölçek 3 faktörlü bir yapıya sahiptir. Bu faktörler: Dikkat dürtüselliği, motor dürtüsellik ve plan yapmamadan oluşmaktadır. Ölçeğin motor dürtüsellik ve plan yapmama faktörü Barrat (1985) tarafından ortaya konan teorik çerçeveyle uyumlu olduğu bulunmuştur. Ancak ölçeğin 'bilişsel' maddeleri diğer faktörlere eşit bir biçimde dağıldığından Dikkat Dürtüselliği faktörü bu çerçeveyle örtüşmediği düşünülmektedir (Patton, Stanford ve Barrat, 1995). Ölçeğin kısa formunun Türkçe adaptasyonu Tamam, Güleç ve Karataş (2013) tarafından yapılmıştır. Bu form 15 maddeden oluşmaktadır ve orijinal ölçekle aynı cevap formuna sahiptir. Tamam, Güleç ve Karataş (2013) tarafından yapılan çalışmada, ölçeğin faktör yapısı orijinal yapısına uygun bir biçimde üç faktör olarak bulunmuştur. Bu faktörlerden her biri 5'er maddeden oluşmakla birlikte Plan Yapmama faktörü ters olarak kodlanmaktadır. Bu çalışmada ölçeğin dikkat dürtüselliği alt faktörüne ait cronbach alpha katsayısı .71, motor dürtüsellik alt

faktörüne ait cronbach alpha katsayısı .54, plan yapmama alt faktörüne ait cronbach alpha katsayısı .76 olarak bulunmuştur.

2.2.4. Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği Kısa Formu

Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği, Garnefski, Kraaij ve Spinhoven (2001) tarafından stresli ya da tehdit edici yaşam olayları karşısında, bireylerin kullandığı bilişsel duygu düzenleme stratejilerini belirlemek amacıyla oluşturulmuştur. Ölçek beşli likert tipi (1: neredeyse hiç, 5: neredeyse her zaman) cevap formatına sahip olmakla birlikte 36 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin "Kendini Suçlama", "Diğerlerini Suçlama", "Ruminasyon", "Felaketleştirme", "Bakış Açısına Yerleştirme", "Olumluya Odaklanma", "Olumlu Yeniden Değerlendirme", "Kabul Etme" ve "Planlamaya Odaklanma" olmak üzere 9 alt boyuttan oluşmaktadır. Her alt boyut iki maddeden oluşmakta ve her alt boyut için alınabilecek en düşük puan 2, en yüksek puanın 10 olduğu belirtilmiştir. Alt ölçeklerdeki alınan puanlar arttıkça daha spesifik bilişsel stratejilerin kullanıldığı kabul edilmektedir (Garnefski, Van Den Kommer, Kraaij, Teerds, Legerstee ve Onstein, 2002). Geçekleştirilen çalışmalar sonucu alt ölçekler için iç tutarlılık katsayılarının .68 ile .83 aralığında değiştiği bulunmuştur. Test tekrar test korelasyonlarının ise .40 ve .60 aralığında olduğu belirtilmiştir (Garnefski, Kraaij ve Spinhoven, 2001). Ölçeğin Türkçe uyarlaması, Onat ve Otrar (2010) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu uyarlama çalışmada göre ölçeğin iç tutarlılık Cronbach Alpha katsayısı .78 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği'nin Türkiye örneklemi için geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu görülmektedir (Onat ve Otrar, 2010). Bu çalışmada Çakmak ve Çevik (2010) tarafından uyarlanan 18 maddelik kısa form kullanılmıştır. Bu çalışmada, ölçeğin alt faktörlerine ilişkin cronbach alpha katsayıları kendini suçlama için .85, kabul etme için .58, ruminasyon için .81, olumlu yeniden değerlendirme için .83, planlamaya odaklanma için .79, olumlu yeniden değerlendirme için .76, bakış açısına yerleştirme için .82, felaketleştirme için .87 ve diğerlerini suçlama için .76 bulunmuştur. Feliu-Soler vd., (2017) tarafından yapılan bir çalışmaya göre ölçeğin faktör yapısının uyumlu ve daha az uyumlu olanlar olarak iki faktör şeklinde kullanılabileceği ortaya konmuştur. Bu çalışmanın sonuçlarına göre uyumlu olan stratejiler: bakış açısına yerleştirme, olumlu yeniden odaklanma, olumlu yeniden değerlendirme ve planlamaya

odaklanma; daha az uyumlu olanlar: Kendini suçlama, diğerlerini suçlama, ruminasyon, felaketleştirme ve kabul etme olarak bulunmuştur.

2.2.5. Depresyon, Anksiyete ve Stres Ölçeği Kısa Formu (DASS-21)

Depresyon, Anksiyete ve Stres Ölçeği Lovibond ve Lovibond (1995) tarafından 42 maddeden oluşan formu oluşturulmuştur. Daha sonrasında ölçeğin 21 maddelik kısa formu oluşturulmuştur. Ölçek depresyon, anksiyete ve stresin belirtilerini hem klinik örneklemde hem de normal örnekleme uygun bir biçimde ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Her bir faktör için toplamda 7 madde bulunmaktadır. Ölçek 5'li likert tipi cevap formatına sahip olup her bir boyuttan alınabilecek en düşük puan 7 ve en yüksek puan 35'dir. Ölçekte artan puanlar belirtilerin arttığına işaret etmektedir. Orijinal çalışmada ölçeğin alt faktörlerine ilişkin iç tutarlılık katsayıları şu şekilde bulunmuştur: Depresyon, .94; Anksiyete, .87 ve Stres, .91. Ölçeğin Türkçe adaptasyonu Sarıçam (2018) tarafından yapılmıştır. Yapılan bu adaptasyon çalışmasına göre ölçek Türkiye örneklemi için geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu bulunmuştur. Mevcut çalışmada ölçeğin alt faktörlerine ilişkin cronbach alpha katsayıları anksiyete için .84, depresyon için .87, stres için .85 olarak bulunmuştur.

2.3. İşlem

Çalışmanın verileri toplanmadan önce Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Beşerî Bilimler Enstitüsü Etik Kurulundan gerekli izinler ve etik onay alınmıştır. Daha sonrasında çalışma kapsamında kullanılan ölçekler www.Qualtrics.com isimli çevrimiçi veri toplama sitesine yüklenip, çevrimiçi oyun forumlarında çalışmaya ait bağlantı paylaşılmıştır. Bağlantıya tıklayan kişiler ilk olarak Bilgilendirilmiş Onam Formunu okuyup çalışma hakkında detaylı bilgiyi okuyup bunun sonucunda gönüllü olarak çalışmaya katılmıştır. Sonrasında sırasıyla Demografik Bilgi Formu, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Barrat Dürtüsellik Ölçeği, Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği, Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği ve Depresyon, Anksiyete ve Stres Ölçeğini doldurmuşlardır. Bütün ölçeklerin doldurulması yaklaşık 5-15 dakika sürmüştür. Daha sonrasında çalışmanın verileri SPSS 25 ve AMOS 24 paket programları aracılığıyla analiz edilmiştir.

BÖLÜM III

3. BULGULAR

Bu bölümde ilk olarak araştırma kapsamında Türkçe uyarlaması yapılan Çevrimiçi Oyunlar için Biliş Ölçeği'nin (ÇOBÖ) geçerlik-güvenirlik analizleri sunulacaktır. Daha sonrasında araştırmanın değişkenlerine ilişkin betimsel istatistikler, korelasyonlar ve hipotez testlerine ait analiz bulguları verilecektir.

3.1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Doğrulayıcı Faktör ve Güvenirlik Analizleri

Çevrimiçi Oyunlar için Biliş Ölçeği'nin faktör yapısını incelemek için AMOS paket program aracılığıyla Doğrulayıcı Faktör Analizi uygulanmıştır. Ölçeğin maddeleri gözlemlenen değişkenler olarak AMOS paket programına tanıtılmış ve bulundukları faktörlere yüklenmiştir. Bu kapsamda 34 madde ve 6 faktörlü bir yapı analiz edilmiştir. Analiz sonuçları Tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1. *Doğrulayıcı Faktör Analizine İlişkin Uyum Değerleri*

	x^2/sd	CFI	RMSEA	SRMR
Uyum indeksleri için kabul gören kesme noktaları*	<3.0	<.90	<.08	<.08
Mevcut çalışma	2.40	.83	.07	.06

*Munro (2005); Hooper, Coughlan ve Mullen, (2008)

Tablo 3.1.'de görüleceği üzere genel olarak Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin faktör yapısının model ile kabul edilebilir bir uyum gösterdiği bulunmaktadır. Ölçek maddelerinin faktör yüklenmeleri ve eigenvalue değerlerine ilişkin sonuçlar Tablo 3.2.'de verilmiştir. Ölçeğin madde faktör yükleri incelendiğinde, .54 ile .82 arasında değişiklik gösterdiği görülmektedir. Bu açıdan gerek model uyum indekslerine gerekse madde/faktör yüklerine bakıldığında ölçeğin Türkçe adaptasyonunun altı faktörlü yapısının doğrulandığı bulunmuştur.

Çevrimiçi oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin güvenirliğe dair analizlerden ilk olarak ölçeğin toplam iç tutarlılığını gösteren Cronbach Alpha değeri .95 olarak bulunmuştur. Bu katsayı, ölçeğin Türkçe adaptasyonunun yüksek bir iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte ölçeğin alt faktörlerine ilişkin değerlere Tablo 3.2.' de yer verilmiştir.

Tablo 3.2. *Maddelerin Faktör Yüklerine İlişkin Değerler*

Maddeler/Faktörler	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Madde 1	**.69**					
Madde 2	**.62**					
Madde 3	**.65**					
Madde 4	**.54**					
Madde 5	**.76**					
Madde 6	**.80**					
Madde 7	**.74**					
Madde 8	**.69**					
Madde 9	**.67**					
Madde 10		**.65**				
Madde 11		**.73**				
Madde 12		**.66**				
Madde 13		**.65**				
Madde 14		**.63**				
Madde 15			**.57**			
Madde 16			**.66**			
Madde 17			**.63**			
Madde 18			**.64**			
Madde 19			**.55**			
Madde 20			**.67**			
Madde 21			**.57**			
Madde 22				**.60**		
Madde 23				**.64**		
Madde 24				**.76**		
Madde 25				**.69**		
Madde 26				**.66**		
Madde 27				**.78**		
Madde 28					**.80**	
Madde 29					**.82**	
Madde 30					**.60**	
Madde 31					**.62**	
Madde 32						**.64**
Madde 33						**.64**
Madde 34						**.66**
Cronbach Alpha	**.89**	**.80**	**.81**	**.85**	**.79**	**.67**
Eigenvalue	**4.75**	**2.76**	**3.25**	**3.44**	**2.47**	**1.83**

1: Azalmış Dürtü Kontrolü, 2: Oyalanma, 3: Kaçış, 4: Sosyal Rahatlık, 5: Genel Rahatlık Hissi, 6: Çevrimiçi Oyun Beğenisi

3.2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Geçerlik Analizleri

Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Türkçe adaptasyonunun geçerliğini test etmek amacıyla Ölçüt geçerliği ve Düzeltilmiş Madde-Toplam Test Korelasyonları incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak ölçüt geçerlik sonuçları ardından Düzeltilmiş Madde-Toplam Test Korelasyonu analizinin sonuçlarına yer verilecektir.

Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin ölçüt geçerliliğini incelemek amacıyla İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOBÖ) ve DASS-21'den elde edilen depresyon, anksiyete ve stres toplam puanları kullanılmıştır. Ölçüt geçerliğine yönelik yapılan pearson korelasyon analizi sonuçlarına Tablo 3.3.' de yer verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin ölçüt geçerliliğine sahip olduğu bulunmuştur.

Tablo 3.3. *Ölçüt Geçerliğine İlişkin Korelasyon Sonuçları*

	2	3	4	5
1- ÇOBÖ	.69**	.52**	.47**	.51**
2- İOOBÖ		.47**	.51**	.54**
3- Depresyon			.74**	.74**
4- Anksiyete				.76**
5- Stres				

ÇOBÖ' nün geçerliğine yönelik yapılan bir diğer analiz Madde Toplam Test Korelasyonudur. Madde Toplam Test Korelasyonu analizi sonuçlarına Tablo 3.4.' de yer verilmiştir. Analiz sonuçları incelendiğinde, ölçekteki en düşük maddenin korelasyonunun .49 olduğu görülmektedir. Bu açıdan ölçekten herhangi bir madde çıkarmaya gerek olmadığı ve ölçeğin ölçmek istenen yapıyı (oyunlara yönelik işlevsel olmayan inançlar) iyi ölçebilen maddeler olduğu bulunmuştur.

Tablo 3.4. *Düzeltilmiş Madde-Toplam Test Korelasyonları*

	Madde Toplam Test Korelasyonu
1. Bazı zamanlarda istesem de çevrimiçi oyun oynamayı bırakamıyorum.	**.58**
2. Çevrimiçi oyun oynamayı bırakamıyor olmak beni çok rahatsız ediyor.	**.51**
3. İnsanlar çok fazla çevrimiçi oyun oynamamdan şikâyet ediyorlar.	**.57**
4. Gereğinden daha fazla çevrimiçi oyun oynuyorum.	**.49**
5. Çevrimiçi oyunlar oynamadığım zamanlarda sıklıkla bu oyunlar hakkında düşünüyorum.	**.64**
6. Çevrimiçi oyunlar hakkında düşünmeden edemiyorum.	**.68**
7. Çevrimiçi oyun alışkanlığımı bazen kontrol edemiyorum.	**.56**
8. Kendimi uzun süre çevrimiçi oyun oynamadan düşünemiyorum.	**.59**
9. Çevrimiçi oyunlara erişimim olmadığında kendimi çaresiz hissediyorum.	**.62**
10. Bazen işlerimi ertelemek/işlerimden kaytarmak için çevrimiçi oyun oynuyorum.	**.49**
11. Çevrimiçi oyun oynamak, yapmam gereken ama hiç yapmak istemediğim şeyleri unutmam için bir yoldur.	**.58**
12. Yapmam gereken başka iş olduğunda daha çok çevrimiçi oyun oynadığımı farkediyorum.	**.57**
13. Çoğu zaman çevrimiçi oyunları hoşuma gitmeyen şeylerden kaçınmak için oynuyorum.	**.61**
14. Çevrimiçi oyun oynarken sorumluluklarımı düşünmem.	**.49**
15. Çevrimiçi oyunlar oynarken kaygısız/umursamaz olabiliyorum.	**.52**
16. Çevrimiçi oyunlar hayatımın önemli bir parçasıdır.	**.64**
17. Çevrimiçi oyun oynadığım zaman gerçek hayattaki problemleri düşünmem gerekmiyor.	**.56**
18. Çevrimiçi oyun oynadığımda daha az yalnız hissediyorum.	**.61**
19. Çevrimiçi oyun oynarken sıklıkla bir tür heyecan veya coşku hissediyorum.	**.49**
20. Genellikle çevrimiçi oyundan çıktıktan çok sonra da oyun içinde yaşadığım bir şeyi düşünmeye devam ediyorum.	**.65**

Tablo 3.3. *(Devamı)*	**Madde Toplam Test Korelasyonu**
21. Gerçek hayatta asla yapmayacağım ya da söylemeyeceğim şeyleri çevrimiçi oyunlarda yapıyor veya söylüyorum	**.54**
22. Çevrimiçi oyunlarda insanlar beni olduğum gibi kabul ediyorlar	**.54**
23. Çevrimiçi oyunlarda kendim olabiliyorum	**.61**
24. Çevrimiçi oyunlarda 'gerçek hayattan' daha çok saygı görüyorum	**.68**
25. Çevrimiçi oyunlardaki insanların beni nasıl önemsediğini ailemin ve arkadaşlarımın bilmesini isterdim	**.64**
26. Çevrimiçi oyunlardaki ilişkiler gerçek hayattaki ilişkilerden daha tatmin edici olabiliyor	**.59**
27. Kendimi en iyi çevrimiçi oyun oynarken hissediyorum	**.71**
28. Kendimi en rahat çevrimiçi oyun oynarken hissediyorum	**.73**
29. Kendimi en güvende çevrimiçi oyun oynarken hissediyorum	**.74**
30. Çevrimiçi oyunlar oynamayı genellikle huzur verici buluyorum	**.55**
31. Bir insanı çevrimiçi oyunlarda yüzyüze olmaktan daha iyi tanırsın	**.57**
32. Çevrimiçi oyunlar gerçek hayattan daha 'gerçektir'	**.59**
33. Çevrimiçi oyun aracılığıyla tanıdığım insanlar dışında çok az kişi beni sever	**.55**
34. Gerçek hayat, çevrimiçi oyunlarda yapabileceklerime göre daha az heyecan verici.	**.62**

3.3. Çalışmanın Değişkenlerinin Betimsel İstatistikleri

Çalışmada yer alan değişkenlere ait ortalama, standart sapma vb. betimsel istatistikler tablo 3.4.' de verilmiştir. Aynı şekilde araştırmanın değişkenlerinin birbirleriyle olan pearson korelasyonlarına ilişkin değerler ise Tablo 3.5.'de verilmiştir.

Tablo 3.5. *Değişkenlere İlişkin Betimsel İstatistikler*

Değişkenler	n	Ortalama	SS.	Min	Max
İOOBÖ	175	67.17	27.83	27	162
ÇOBÖ	175	115.71	43.50	34	238
İOOB Alt Ölçekler					
Aşırı uğraş	175	8.05	4	3	18
Tolerans	175	7.92	4.42	3	18
Yoksunluk	175	6.03	3.90	3	18
Kararlılık	175	7.32	4.16	3	18
Kaçış	175	10.79	4.80	3	18
Problemler	175	7.80	3.66	3	18
Aldatma	175	6.35	3.97	3	18
Yerine Koyma	175	7.21	4.23	3	18
Çatışma	175	5.68	3.34	3	18
ÇOBÖ Alt Ölçekler					
Azalmış Dürtü Kontrolü	175	26.75	13.15	9	63
Oyalanma	175	17.57	7.55	5	35
Kaçma	175	28.02	9.82	7	49
Sosyal Rahatlık	175	21.57	9.68	6	42
Genel Rahatlık Hissi	175	14.08	6.29	4	28
Beğeni	175	7.70	4.62	3	21
BDO-11-KF Alt Ölçekler					
Plan Yapmama	175	9.97	3.02	5	20
Motor Dürtüsellik	175	9.50	2.46	5	20
Dikkat Dürtüselliği	175	8.64	2.69	5	20
CERQ Kısa Form Alt Ölçekler					
Kendini Suçlama	175	5.31	2.02	2	10
Kabul Etme	175	5.83	2.04	2	10
Ruminasyon	175	6.60	2.26	2	10
Olumluya Odaklanma	175	7.32	2.05	2	10
Planlamaya Odaklanma	175	7.14	1.96	2	10
Olumlu Yeniden Yapılandırma	175	5.09	2.03	2	10
Bakış Açısına Yerleştirme	175	6.79	2.20	2	10
Diğerlerini Suçlama	175	5.54	1.94	2	10
Felaketleştirme	175	4.95	2.15	2	10

Not: İOOBÖ: İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği, BDO-11-KF: Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu, CERQ: Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği.

Tablo 3.6. *Değişkenler Arası Korelasyonlar*

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-Yaş	-.13	-10	-.08	-.11	-.24*	-.17*	-.03	.06	-.06	-.05	-.12	-.06	-.09	.12	.04	.11	-.04	-.08	.08
2-İOOB		.69**	.62**	.56**	.56**	.60**	.55**	.42**	.39**	.03	.25*	.37**	.27**	.21*	.16*	.04	.20*	.25*	.27**
3-ÇOBÖ-ADK			.64**	.67**	.60**	.65**	.62**	.35**	.32**	.14	.30**	.32**	.24*	.17*	.03	-.04	.08	.28**	.23*
4-ÇOBÖ-Oyalanma				.71**	.57**	.60**	.60**	.42**	.39**	.29**	.32**	.29**	.26**	.14	-.07	-.07	.06	.27**	.31**
5-ÇOBÖ-Kaçma					.73**	.72**	.60**	.34**	.23*	.09	30**	35**	24**	.11	.02	-.04	.14	.26*	.28**
6-ÇOBÖ-SRH						.83**	.72**	.30**	.23**	.03	.28**	.33**	.17*	.18*	.04	.01	.21*	.24*	.23*
7-ÇOBÖ-GRH							.70**	.36**	.28**	.11	.30**	.35**	.20*	.24*	.01	.05	.22*	.24*	.25*
8-ÇOBÖ-ÇOB								.33**	.31**	.14	.19*	.21*	.10	.22*	-.06	-.07	.08	.31**	.19*
9-BDÖ-MD									.56**	.08	.28**	.27**	.24*	.13	-.05	.03	.10	.24*	.28**
10-BDÖ-DD										.32**	.25*	.30**	.09	.19*	-.13	-.14	.09	.31**	.22*
11-BDÖ-PY											.01	-.02	-.08	-.10	-.46**	-.37**	-.11	-.03	-.02
12-CERQ-KS												.44**	.37**	.03	.08	.13	.24*	.35**	.19*
13-CERQ-Kabullenme													.39**	.16*	.26*	.16*	.37**	.25*	.31**
14-CERQ-Ruminasyon														-.15*	.21**	.07	.16*	.27**	.34**
15- CERQ-OO															.26**	.25*	.27**	.16*	.14
16- CERQ-PO																.55**	.26*	.03	.17*
17- CERQ-OYD																	.40**	-.13	.10
18- CERQ-BAY																		.15*	.20*
19- CERQ-Felaketleştirme																			.34**
20- CERQ-DS																			

Not. * $p < .05$, ** $p < .001$, İOOB: İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği, ADK: Azalmış Dürtü Kontrolü, SRH: Sosyal Rahatlık Hissi, GRH: Genel Rahatlık Hissi, ÇOB: Çevrimiçi Oyun Beğenisi, BDÖ: Barrat Dürtüsellik Ölçeği, MD: Motor Dürtüsellik, DD: Dikkat Dürtüselliği, PY: Plan Yapmama, CERQ: Bilişsel Duygu Düzenleme Ölçeği, KS: Kendini Suçlama, OO: Olumluya Odaklanma, PO: Planlamaya Odaklanma, OYD: Olumlu Yeniden Değerlendirme, BAY: Bakış Açısına Yerleştirme DS: Diğerlerini Suçlama.

3.4. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Yordayan Değişkenlere İlişkin Regresyon Analizleri

İnternette oyun oynama bozukluğunu yordayan değişkenleri belirlemek için aşamalı regresyon analizi yapılmıştır. Analize dahil edilecek değişkenlere bağımlı değişken olan internette oyun oynama bozukluğu düzeyi ile aralarındaki korelasyona bakılarak karar verilmiştir. Analize sırasıyla işlevsel olmayan inançların alt boyutları (azalmış dürtü kontrolü, oyalanma, dalma/kaçma, sosyal rahatlık, genel rahatlık hissi ve çevrimiçi oyun beğenisi), dürtüselliğin alt boyutları (motor dürtüsellik ve dikkat dürtüselliği) ile duygu düzenlemenin alt boyutları (kendini suçlama, kabullenme, ruminasyon, planlamaya odaklanma, olumluya odaklanma, bakış açısına yerleştirme, felaketleştirme ve diğerlerini suçlama) dahil edilmiştir. Katılımcıların yaşları ve dürtüselliğin alt boyutu olan plan yapmama internette oyun oynama bozukluğu ile anlamlı bir ilişkiye sahip olmadıkları için analize dahil edilmemiştir. Aşamalı regresyon analizi sonuçlarına Tablo 3.6.' da yer verilmiştir.

Yapılan aşamalı regresyon analizi sonucunda oluşan modelin birinci adımda, azalmış dürtü kontrolü internette oyun oynama bozukluğunun %47'sini açıkladığı bulunmuştur. İkinci adımda, modele oyalanma boyutu dahil olmuş ve toplamda %52 varyans açıklanmıştır. Modelin üçüncü adımında, planlamaya odaklanma dahil olmuş ve toplamda %55 varyans açıklanmıştır. Dördüncü adımda, dikkat dürtüselliği dahil olmuş ve açıklanan toplam varyans %57 olmuştur. Son adım olan beşinci adımda ise genel rahatlık hissi modele dahil olmuş ve oluşan modelin toplamda internette oyun oynama bozukluğunun %58'ini açıkladığı bulunmuştur.

Tablo 3.7. *İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Yordayan Değişkenlere Ait Aşamalı Regresyon Sonuçları*

Değişkenler	***B***	***SE (B)***	***β***	***t***	***R^2***	***R^2 Değişimi***	***F***
Adım 1					.47	.47	158.15*
Azalmış dürtü kontrolü	1,46	.11	.69	12.57*			
Adım 2					.52	.05	96.54*
Azalmış dürtü kontrolü	1,06	,14	.50	7.40*			
Oyalanma	1,08	,25	.29	4.32*			
Adım 3					.55	.03	71.54*
Azalmış dürtü kontrolü	1.01	.14	.48	7.23*			
Oyalanma	1.18	.24	.32	4.80*			
Planlamaya odaklanma	2.37	.72	.16	3.26*			
Adım 4					.57	.02	58.72*
Azalmış dürtü kontrolü	.97	.13	.46	7.05*			
Oyalanma	.99	.24	.27	4.01*			
Planlamaya odaklanma	2.65	.71	.18	3.70*			
Dikkat dürtüselliği	1.72	.56	.16	3.04*			
Adım 5					.58	.02	49.53*
Azalmış dürtü kontrolü	.81	.15	.38	5.42*			
Oyalanma	.80	.25	.21	3.15*			
Planlamaya odaklanma	2.59	.70	.18	3.68*			
Dikkat dürtüselliği	1.67	.55	.16	3.00*			
Genel rahatlık hissi	.74	.29	.16	2.49*			

* $p<.01$

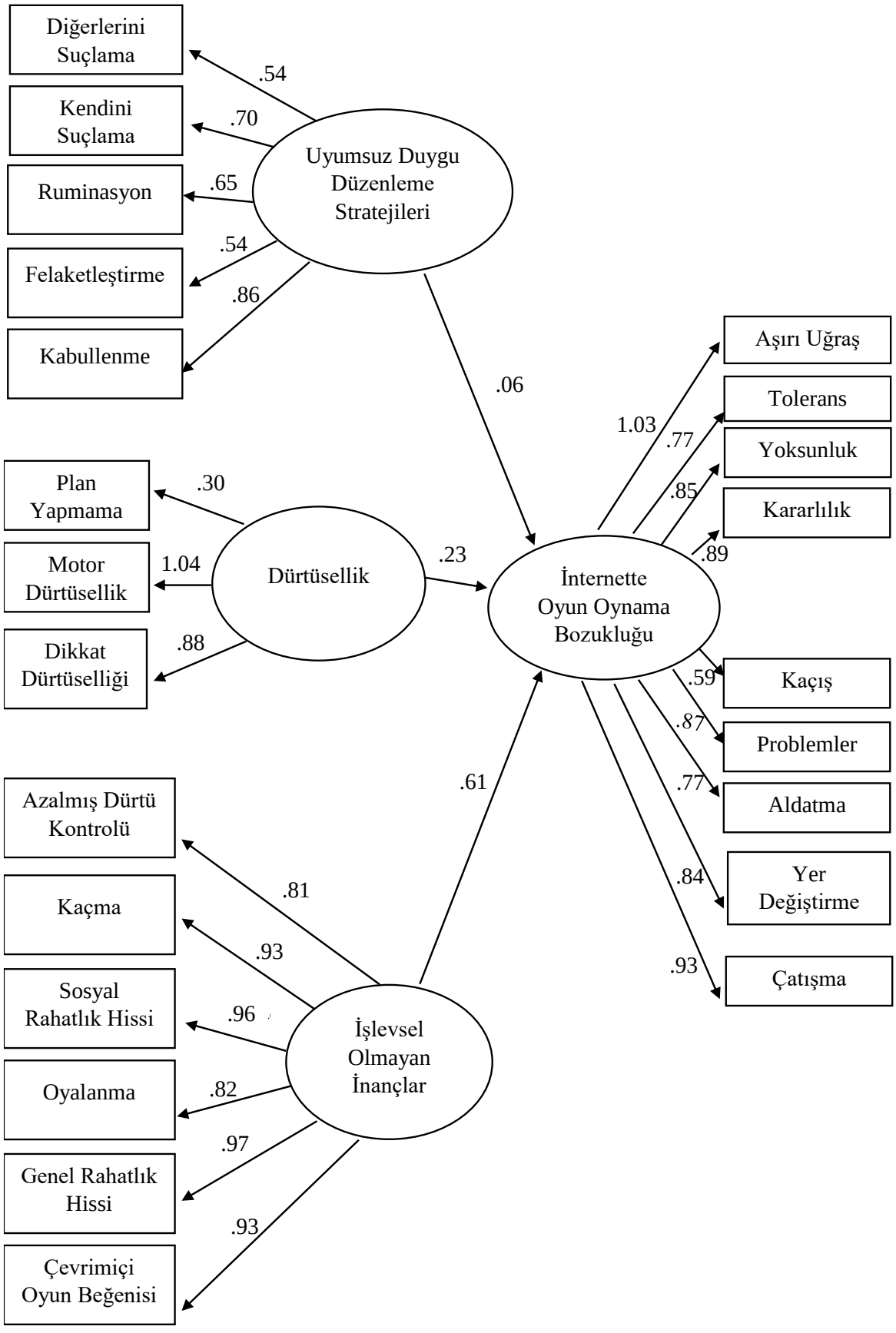
3.5. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu: Yapısal Eşitlik Modeli

İşlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve uyumsuz duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğundaki rolünü incelemek amacıyla AMOS 24 paket program aracılığıyla yapısal eşitlik modeli test edilmiştir. Modelin test edilmesi aşamasında hiçbir faktör için ortalama puan kullanılmamış ve bütün hesaplamalar en yüksek olasılık (maximum likelihood)

yöntemi ile hesaplamalar yapılmıştır. Yapısal eşitlik modeli, uyum indeksleri aracılığıyla değerlendirilecektir.

Uygulanan yapısal eşitlik analizine ilişkin yollar (path) arasındaki standardize regresyon katsayılarına Şekil 3.1.'de yer verilmiştir. Modelin uyum gücünü incelemek için ilk olarak önerilen model ile toplanan verilerin ne kadar uyum gösterdiğini test eden CFI ve RMSEA uyum indekslerine bakılmıştır. Mevcut çalışmadaki modelin RMSEA değeri .06 olup iyi uyuma işaret etmektedir. Model ile verinin ne kadar uyumlu olduğunu inceleyen bir diğer uyum indeksi CFI değeridir. Bu çalışmada yapılan analizler sonucunda CFI değerinin .70 olarak bulunmuştur. Mevcut modelin CFI indeksi önerilen model ile toplanan verinin iyi uyum göstermediğine işaret etmektedir. Modelin genel olarak ne kadar uyumlu olduğunu anlamakta fikir veren indeks x^2/sd'dir. Bu çalışmadan elde edilen değer 1.73 olup modelin iyi uyum gösterdiğine işaret etmektedir. Son olarak bakılacak olan uyum indeksi S-RMR değeridir. Bu modelden elde edilen S-RMR değeri .07 olup iyi uyuma işaret ettiği görülmüştür.

Modelin uyum değerleri incelendikten sonra modeldeki değişkenler arasındaki yolların yordama gücüne bakılmıştır. İşlevsel olmayan inançlar ile internette oyun oynama bozukluğu arasındaki yolun istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve internette oyun oynama bozukluğunun %61'ini açıkladığı görülmüştür. Dürtüsellik ile internette oyun oynama bozukluğu arasındaki yolun istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve internette oyun oynama bozukluğunun %23'ünü açıkladığı bulunmuştur. Son olarak uyumsuz duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı olarak yordamadığı bulunmuştur.



Şekil 3.1. *İnternette Oyun Oynama Bozukluğu: Yapısal Eşitlik Modeli*

BÖLÜM IV

4. TARTIŞMA

Mevcut çalışma internette oyun oynama bozukluğunda işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin rolünü incelemiştir. Bununla birlikte internette oyun oynamaya yönelik işlevsel olmayan inançları ölçebilmek amacıyla Çevrimiçi Bilişler Ölçeği'nin revize edilmiş formu olan Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin Türkçe adaptasyonu yapılmıştır.

Bu bölüm içinde ilk olarak, Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin geçerlik-güvenirlik çalışmasına ait bulgular değerlendirilecektir. Sonrasında, çalışmanın değişkenleri arasındaki korelasyonlar yorumlanacaktır. Ardından internette oyun oynama bozukluğunu yordayan değişkenler ele alınacaktır. Son olarak ise çalışmanın sınırlılıkları ve önerilere değinilecektir.

4.1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Adaptasyon Çalışmasının Değerlendirilmesi

Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin adaptasyon çalışması kapsamında ilk önce ölçeğin faktör yapısının Türk örnekleminde geçerli olup olmadığı incelenmiştir. Bu kapsamda IBM AMOS 24 paket program aracılığıyla doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Ölçeğin faktör yapısının doğrulanıp doğrulanmadığına analizden elde edilen uyum indekslerine göre karar verilmiştir. Bu açıdan ilk olarak x^2/sd uyum indeksine bakılmıştır. Analizlerden elde edilen x^2/sd uyum indeks değeri iyi uyuma işaret etmektedir (Munro, 2005). Modelin iyi uyum gösterip göstermediğine karar vermede yardımcı bir diğer indeks CFI indeksidir. NFI indeksinin revize edilmesi sonucunda elde edilen CFI indeksi gizil değişkenlerin hepsinin ilişkisiz olduğu hipotezini test eder. (Hooper, Coughlan ve Mullen, 2008). Mevcut çalışmadan elde edilen CFI değeri modelin iyi uyum göstermediğine işaret etmektedir. Sıklıkla bakılan uyum indekslerinden bir diğeri ise RMSEA indeksidir. RMSEA hata parametlerinin hesaplamalarını yaparak modelin ne kadar uyumlu olduğuna

dair bilgi verir (Schreiber, Nora, Stage, Barlow ve King, 2006). Mevcut çalışmadaki RMSEA değeri iyi uyuma işaret etmektedir (Hooper, Coughlan ve Mullen, 2008). S-RMR indeksi ise örneklem büyüklüğünden etkilenen x^2 indeksinin bir tamamlayıcısı olarak görülmektedir. Bu çalışmada elde edilen S-RMR indeksi değeri iyi uyuma işaret etmektedir. (Hu ve Bentler, 1999). Çalışmadan elde edilen uyum indekslerine genel olarak bakılacak olduğunda sadece CFI değerinin istenilen değerlerin altında olduğu görülmektedir. CFI indeksinin istenilen değerlerin dışında olması mevcut çalışma için bir sınırlılık oluşturmaktadır. Bununla birlikte alanyazını incelendiğinde araştırmacılar tarafından doğrulayıcı faktör analizi yapıldığı durumlarda bir modelin iyi uyum gösterip göstermediğine karar verirken RMSEA indeksinin daha doğru sonuçlar verdiğini ancak açımlayıcı faktör analizi yapıldığı durumlarda CFI değerinin daha iyi bir yaklaşım olduğunu belirtmektedirler (Rigdon, 1996). Bu açıdan Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin 6 faktörlü yapısının Türk kültüründe doğrulandığı bulunmuştur.

4.2. Çalışmanın Değişkenleri Arasındaki İlişkilerin Değerlendirilmesi

Mevcut çalışmanın değişkenleri olan internette oyun oynama bozukluğunun ve işlevsel olmayan inançlar, dürtüselliğin alt boyutları arasında beklenen yönde orta ve yüksek düzeyde ilişkiler bulunmuştur. Bununla birlikte duygu düzenlemenin uyumlu olarak nitelendirilen alt boyutlarının bağımlı değişkenle pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. Birbiriyle ters yönde ilişkili olması beklenen bu değişkenlere ilişkin değerlendirme regresyon analizleriyle birlikte değerlendirilmiştir.

4.3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğunun Yordayıcılarının Değerlendirilmesi

Bu çalışmada işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunu yordayacağı ileri sürülmüştür. Aynı zamanda verilerin toplandığı örneklemin yaş aralığı geniş olduğundan karıştırıcı bir değişken olabileceği düşünülerek analizine dahil edilmiştir. Bu kapsamda bu hipotezleri test etmek için aşamalı regresyon analizi kullanılmıştır. Aşamalı regresyon analizi prosedürünün oldukça tartışmalı olduğu belirtilmektedir (Bendel ve Afifi, 1977). Aşamalı regresyon, her bir adımda modele bir değişken ekleyerek yordanan değişkeni en çok etkileyen değişkenleri belirler ve bir değişken modele anlamlı katkı yapmadığında silinir. Bu adımların sonucunda

yordanan değişkene en çok katkı yapan değişkenler modelde kalır (Tabachnik ve Fidel, 2012). Bu açıdan aşamalı regresyonun bir anlamda açımlayıcı bir analiz olduğu düşünülebilir. Mevcut çalışmada internette oyun oynama bozukluğunu yordayacağı ileri sürülen değişkenlere ilişkin alanyazında yapılmış çalışma olmadığı için bu çalışmada aşamalı regresyon analizinin kullanılması uygun bulunmuştur.

Yapılan analizler sonucunda işlevsel olmayan inançların ölçümünde kullanılan Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt faktörleri olan azalmış dürtü kontrolü, oyalanma ve genel rahatlık hissinin internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir şekilde yordarken diğer alt faktörler olan kaçma, sosyal rahatlık ve çevrimiçi oyun beğeni faktörlerinin anlamlı bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Dürtüsellik değişkeninin faktörü olan dikkat dürtüselliğinin internette oyun oynama bozukluğunu istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde yordadığı ancak diğer alt ölçek olan motor dürtüselliğin yordamadığı bulunmuştur. Çalışmada elde edilen diğer bir bulgu ise bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin faktörü olan planlamaya odaklanmanın, internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir biçimde yordadığıdır. Bununla birlikte duygu düzenlemenin diğer alt boyutları olan; kendini suçlama, kabul etme, ruminasyon, olumlu yeniden değerlendirme, bakıl açısına yerleştirme, diğerlerini suçlama ve felaketleştirme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir biçimde yordamadığı bulunmuştur. Araştırma kapsamında test edilen bir diğer hipotez olan internette oyun oynama bozukluğuna dair yapısal eşitlik modeli AMOS 24 paket program aracılığıyla analiz edilmiş olup aşamalı regresyon analiziyle benzer bulgulara sahip olduğu için bir arada değerlendirilecektir.

İnternette oyun oynama bozukluğunu güçlü bir şekilde yordayan bu beş faktörün (azalmış dürtü kontrolü, oyalanma, genel rahatlık hissi, dikkat dürtüselliği ve planlamaya odaklanma) oyun oynamaya yönelik geliştirilmiş olan Nörobilişsel Model ve genel olarak internet kullanımıyla alakalı bozukluklar için geliştirilen I-PACE modeliyle tutarlı olduğu düşünülmektedir. Bu iki model bir anlamda birbirinin sentezi olması amacıyla bir arada değerlendirilecektir.

Nörobilişsel modele göre, bireyin ödül arayışı içine girmesi ve oyun oynama davranışı üzerinde kontrol sahibi olamaması sonucunda verdiği zayıf kararlar oyun oynama davranışının günden güne artmasına neden olmaktadır (Dong ve Potenza, 2014; Dong, Lin ve Potenza, 2015). Brand vd. (2016) tarafından geliştirilen nörobilişsel modelde ise belirli

yatkınlıkları olan bireylerin haz arayışının yarattığı bilişsel ve duygusal değişiklikler kişinin oyun oynama davranışı üzerindeki kontrolünü kaybetmesine neden olmaktadır. Bu durum ise oyun oynama davranışını arttırmaktadır. Azalmış dürtü kontrolü, kişinin oyun oynama davranışı üzerinde kontrolü olmadığına yönelik işlevsel olmayan inançlarına işaret etmektedir. Oyalanma faktörü, kişinin sorumluluklarından ve yapması gereken işlerden kaçınması amacıyla oyun oynama davranışını kullanmasıyla ilişkili işlevsel olmayan inançlarını ölçerken, genel rahatlık hissi kişinin internette oyun oynarken kendini güvende hissetmesine yönelik işlevsel olmayan inançlarını ölçmektedir (Komnenic, Filipovic ve Vukosavljevic-Gvozden, 2015). Dikkat dürtüselliği, bireylerin bilişsel karmaşıklığı tolere edememe ve bilişsel kararlılıklarının eksik olmasıdır. Bir başka deyişle kişilerin sabırsız bir şekilde hareket etmesi, plan yapamaması ve geleceğe yönelik öngörülerinin olmayışıdır (Swann, Steinberg, Lijffijt ve Moeller, 2008).

Çalışmadan elde edilen bulgular bu bağlamda değerlendirildiğinde, kişilerin oyun oynarken kendilerini rahat hissetmesi (genel rahatlık hissi), bireysel sorumluluklarından kaçınmak için oyun oynamaya başvurmaları (oyalanma) ve bu aşamada uzun dönemde oluşacak zararlar yerine kısa dönemde ortaya çıkan hazza odaklanmaları (dikkat dürtüselliği) sonucunda internette oyun oynama davranışı üzerinde kontrole sahip olmadıklarına yönelik işlevsel olmayan inançlarının bir döngü yaratabileceği düşünülmektedir. Bununla birlikte Davis (2001) tarafından ortaya konan modelin 'kısır döngüsünü' oluşturan en önemli etken bireyin, sosyal geri çekilme içine girerek çevrimiçi etkileşimi tercih eder hale gelmesidir. Bu döngünün yordayıcısı olan sosyal rahatlık hissi, çevrimiçi oyun beğenisi ve kaçış faktörleri internette oyun oynamayı anlamlı olarak yordamadığı bulunmuştur. Bu açıdan mevcut çalışmanın bulgularının Davis tarafından ortaya konan kuramsal perspektifi desteklememektedir. Benzer şekilde genel olarak problemli internet kullanımı için geliştirilen bu modelin çizdiği kuramsal perspektifin internette oyun oynama bozukluğuyla örtüşmediği yapılan çalışmalarla da ortaya konmuştur (Király vd., 2014). Bu çerçevede çalışmanın bulgularının Nörobilişsel Model ve I-PACE modelinin ortaya koyduğu kuramsal perspektifle uyumlu olduğu düşünülmektedir.

Çalışmada yapılan aşamalı regresyon analizi sonuçlarında, internette oyun oynama bozukluğunu anlamlı olarak yordayan bir diğer değişkenin duygu düzenlemenin alt boyutu olan planlamaya odaklanma olduğu bulunmuştur. Araştırmanın hipotezleri oluşturulurken planlamaya odaklanmanın internette oyun oynama bozukluğunu negatif bir biçimde

yordayacağı düşünülürken, analiz sonuçlarına göre iki değişken arasındaki etki yönünün pozitif olduğu görülmüştür. Planlamaya odaklanma, Garnefski, Kraaij ve Spinhoven (2001) tarafından bir anlamda olumlu bir duygu düzenleme stratejisi olarak kavramsallaştırılmıştır. Bununla birlikte bu çalışmada, olumsuz bir duygu düzenleme stratejisi olarak ortaya çıkmıştır. Mevcut çalışmanın bulguları açısından duygularını düzenlemede planlamaya odaklanan kişilerin bu stratejiyi çok fazla kullanması ve/veya planlamaya odaklanmaları sonucunda başarısız olmaları sebebiyle böyle bir sonucun ortaya çıktığı düşünülmektedir.

Bununla birlikte, duygu düzenlemenin diğer boyutlarının mevcut çalışmada internette oyun oynama bozukluğuna istatistiksel olarak anlamlı katkı yapmaması dikkate değerdir. Daha önce yapılan araştırmalar, duygu düzenlemenin internette oyun oynama bozukluğunun önemli bir yordayıcısı olduğunu ortaya koymuştur (Bowditch, Chapman ve Naweed, 2018; Estévez, 2014; Estévez, 2017; Hollet ve Harris, 2017). Bu çalışmalar duygu düzenlemeyi, duygu düzenleme güçlüğü olarak ölçerken mevcut çalışmada bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin etkisine bakılmıştır. Her ne kadar yapılan korelasyon analizleri sonucunda olumluya odaklanma stratejisi haricinde diğer stratejilerin internette oyun oynama bozukluğu ile ilişkili olduğu bulunsa da diğer değişkenlerle birlikte regresyona girdiğinde anlamlı etkisinin olmadığı görülmüştür. Bu kapsamda yapılacak ilk yorum bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunun yordayıcısı olmadığıdır. Olası bir diğer açıklamanın ise örneklemden kaynaklı olabileceği düşünülmektedir. Öyle ki yapılan bir araştırmada, uyumlu başa çıkma stratejilerini çok fazla kullanırken uyumsuz başa çıkma stratejilerinin az kullanılması durumunda uyumlu başa çıkma stratejilerinin psikopatolojiyi yordadığı bulunmuştur (Aldao ve Nolen-Hoeksema, 2012). Bu araştırmanın sonuçları göz önüne alınacak olunduğunda hem planlamaya odaklanmanın neden pozitif yönde olduğunu hem de diğer stratejilerin neden anlamlı bulunmadığını açıkladığı düşünülmektedir. Bu sonuçlardan görüleceği üzere herhangi bir stratejinin (uyumlu veya uyumsuz) çok fazla kullanılması sakıncalı olabilmektedir. Bilişsel duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğunu yordamamasının bu şekilde açıklanabileceği düşünülmektedir. Bu açıdan duygu düzenlemenin internette oyun oynama bozukluğundaki rolünü daha iyi kavrayabilmek adına yapılacak diğer çalışmalarda duygu düzenleme güçlüğüne odaklanılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

4.4. Sınırlılıklar ve Öneriler

Bu çalışmanın en önemli sınırlılığı, öz-bildirime dayalı ölçüm almış olmasıdır. Öz-bildirime dayalı ölçüm yöntemleriyle ilgili eleştiriler genellikle ifade şekli, sosyal istenirlik vb. öz-bildirim ölçeklerinin yapısal geçerliliğiyle ilgilidir (Couch ve Kenniston, 1960; Cronbach, 1946). Bununla birlikte öz-bildirime dayalı ölçeklerin tamamen geçersiz olduğu görüşü de şiddetle reddedilmektedir (Chan, 2009). Sosyal bilimler alanındaki bu tartışma uzun süre devam edecek olsa da bu çalışmada öz-bildirime dayalı yöntem bazı problemleri beraberinde getirmiştir. Bu problemlerden ilki, görece yeni oluşmaya başlayan bir tanı grubu olan internette oyun oynama bozukluğunun belirtileri ve dolayısıyla ölçüm yöntemi üzerinde araştırmacılar tarafından uzlaşılan bir birlik olmayışıdır. Daha önce belirtildiği üzere internette oyun oynama bozukluğunun ölçüm araçlarının incelendiği bir meta-analiz çalışmasında neredeyse her araştırmacının farklı bir ölçüm aracı kullandığı belirtilmektedir (King vd., 2013). Ölçüm araçlarının farklı olmasının yanı sıra internette oyun oynama bozukluğuyla ilgili yapılan çalışmalarda kullanılan ölçüm yönteminin de farklı sonuçlar verdiği düşünülmektedir. Öyle ki Jeong vd. (2017) tarafından öz-bildirime dayalı ölçümlerin güvenirliğini değerlendirmek için hem klinik görüşmelerin hem de öz-bildirime dayalı ölçümlerin yapıldığı bir araştırma yapılmıştır. Bu çalışmanın sonuçlarına göre klinik görüşmeler sonucunda tanı almamasına rağmen öz-bildirime dayalı ölçeklerden tanı alan grup %44 olduğu bulunurken, öz-bildirime dayalı ölçümlerden tanı almayan ancak klinik görüşmeler sonucunda tanı konan grubun %9 olduğu ortaya konmuştur. Benzer sonuçlar farklı araştırmalar tarafından da desteklenmektedir (Wichstrøm vd., 2019 gibi). Bu çalışmalardan ortaya çıkan sonuç, internette oyun oynama bozukluğunu ölçmeye yönelik geliştirilen ölçeklerin tanı koymaya ve bozukluğun belirtilerini yakalamaya yönelik özgüllüğü hala istenilen seviyeye gelmemiştir. Bu nedenle konu üzerine yapılacak diğer çalışmalarda sadece klinik görüşme yöntemiyle ölçümlerin alınmasının daha doğru ve tutarlı gözlemler ortaya koyacağı düşünülmektedir. Klinik görüşmeler aracılığıyla elde edilen belirtiler ve diğer klinik görünümler, ölçüm araçlarının eksikliklerinin belirlenmesinde ve internette oyun oynama bozukluğunu daha iyi ölçecek araçların geliştirilmesinde yardımcı olacaktır.

Mevcut araştırmanın bir diğer önemli sınırlılığı, çevrimiçi anket kullanmasıdır. Çevrimiçi anketlerin veya internet aracılığıyla alınan ölçümlerin faydaları olduğu gibi zararları da ortaya çıkabilmektedir. Veri toplamanın hızlanması, araştırma formatının seçilmesi, cevapların kontrol edilmesi (ne kadar sürede dolduruldu vb.) ve masrafların azalması gibi araştırmacı için kolaylıklar ve avantajlar bulunmaktadır (Granello ve Wheaton, 2004). Bununla birlikte çevrimiçi veri toplama yöntemlerinin bazı dezavantajları da bulunmaktadır. Bunlar arasında ise seçilen örneklemin temsil kabiliyeti, cevaplanma oranları ve rastgele olmayan örneklemler gösterilmektedir (Lefever, Dal ve Matthíasdóttir, 2007). Bazı araştırmacılar çevrimiçi veri toplama yöntemlerinin normal kâğıt-kalem testlerinde var olandan farklı bir yanlılığın olmadığını ve internette oyun oynama bozukluğu araştırmalarında çevrimiçi anketlerin kullanılmasının daha uygun olduğunu ileri sürmektedirler (Wood, Griffiths ve Eatough, 2004). Hatta çevrimiçi veri toplama yönteminin kişilerin yüz yüze tartışmaktan ve konuşmaktan utanabilecekleri konularla ilgili rahatlıkla bilgi toplanabileceği ve anonim olmanın verdiği rahatlıkla daha doğru cevaplar vereceğini düşünmektedir (Griffiths, 2010). İnternette oyun oynama bozukluğu üzerine çalışan araştırmacılar, bu yöntemi kullanmanın daha faydalı olduğunu düşünse de bu çalışmada verilerin çevrimiçi toplanmasının bazı sakıncalar (ölçeklerin tam doldurulmaması vb.) oluşturduğu düşünülmektedir. Bunlar göz önüne alındığında bu konuyla ilgili yapılacak diğer araştırmalarda farklı yöntemlerin (yüz yüze vb.) kullanılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

BÖLÜM V

5. SONUÇ

Bu çalışmanın amacı işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğundaki rolünü ortaya koymaktır. Bu kapsamda ilk olarak oyunlara yönelik işlevsel olmayan inançları ölçmek için Komnenic, Filipovic ve Vukosavljević-Gvozden (2015) tarafından uyarlanan Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin (ÇOBÖ) Türkçe uyarlaması yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda, ÇOBÖ' nün Türk kültüründe geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu bulunmuştur. Bunun sonucu olarak, Türkçe konuşan kişilerde oyun oynamaya yönelik işlevsel olmayan inançları hem araştırma amaçlı hem de klinik ortamlarda güvenilir bir biçimde ölçümleyecek bir araç olduğu düşünülmektedir.

Bu ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğu ortaya konulduktan sonra araştırmanın asıl amacı olan işlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenleme stratejilerinin internette oyun oynama bozukluğundaki rolü aşamalı regresyon analizleriyle test edilmiştir. Analizler sonucunda, işlevsel olmayan inançların alt faktörleri olan azalmış dürtü kontrolü, oyalanma ve genel rahatlık hissinin yanı sıra dürtüselliğin alt faktörü olan dikkat dürtüselliği ve duygu düzenlemenin alt faktörü olan planlamaya odaklanmanın internette oyun oynama bozukluğunu güçlü ve pozitif bir biçimde yordadıkları ortaya konmuştur.

Mevcut araştırmanın ortaya koyduğu bulguların internette oyun oynama bozukluğunun doğasını anlamamızda katkı sağlayacağı ve klinik ortamlarda bu bozukluğa sahip veya şikayetçi bireylerle çalışan klinisyenlerin formülasyonlarına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın hem ÇOBÖ' nün güvenirliğini ortaya koyması hem de alanyazınında hep ayrı ayrı ele alınan kavramları bir arada test etmesi açısından önemli bir çalışma olduğu düşünülmektedir. Mevcut çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunsa da Türkiye alanyazınında özgün bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmanın yapıldığı tarihe kadar Türkiye

alanyazınında konuyla ilgili ölçek geliştirme çalışmalarının dışında oldukça sınırlı araştırma olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Sonuç olarak bu çalışmanın hipotezlerinin test edilmesinden elde edilen sonuçlar şu şekilde sıralanabilir:

1. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin altı faktörlü yapısı Türk kültüründe doğrulanmıştır.
2. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Türk kültüründe geçerli bir ölçüm aracı olarak bulunmuştur.
3. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği Türk kültüründe güvenilir bir ölçüm aracı olarak bulunmuştur.
4. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan azalmış dürtü kontrolü, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordamaktadır.
5. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan oyalanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordamaktadır.
6. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan kaçma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
7. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan sosyal rahatlık hissi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
8. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan genel anlamda rahatlık hissi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordamaktadır.
9. Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği'nin alt boyutu olan çevrimiçi oyun beğenisi, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
10. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan motor dürtüsellik internette oyun oynama bozukluğu düzeyini yordamamaktadır.
11. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan dikkat dürtüselliği internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordamaktadır.
12. Barrat Dürtüsellik Ölçeği'nin alt boyutu olan plan yapmama dürtüselliği internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
13. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan kendini suçlama, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.

14. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan kabullenme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
15. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan ruminasyon, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
16. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan olumluya odaklanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
17. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan planlamaya odaklanma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde pozitif olarak yordamaktadır.
18. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan olumlu yeniden yapılandırma, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
19. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan bakış açısına yerleştirme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
20. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan diğerlerini suçlama, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
21. Bilişsel Duygu Düzenleme Stratejileri Ölçeği'nin alt boyutu olan felaketleştirme, internette oyun oynama bozukluğu düzeyini anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.
22. İşlevsel olmayan inançlar ve dürtüsellik internette oyun yordadığı bir yapısal eşitlik modeli iyi uyum göstermektedir.

KAYNAKÇA

Aboujaoude, E. (2010). Problematic Internet use: an overview. *World Psychiatry*, 9(2), 85-90.

Aldao, A. ve Nolen-Hoeksema, S. (2012). When are adaptive strategies most predictive of psychopathology?. *Journal of abnormal psychology*, 121(1), 276.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.

Anderson, B. ve Tracey, K. (2001). Digital living: The impact (or otherwise) of the Internet on everyday life. *American behavioral scientist*, 45(3), 456-475.

Barratt, E. S. (1985). Impulsiveness subtraits: Arousal and information processing. *Motivation, emotion, and personality*, 5, 137-146.

Bechara, A. (2003). Risky business: emotion, decision-making, and addiction. *Journal of gambling studies*, 19(1), 23-51.

Beck, A. T. (1987). Cognitive models of depression. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 1(1), 5-37.

Beck, A. T. ve Dozois, D. J. (2011). Cognitive therapy: current status and future directions. *Annual review of medicine*, 62, 397-409.

Beck, A. T., Butler, A. C., Brown, G. K., Dahlsgaard, K. K., Newman, C. F. ve Beck, J. S. (2001). Dysfunctional beliefs discriminate personality disorders. *Behaviour research and therapy*, 39(10), 1213-1225.

Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F. ve Emery, G. (1979). *Cognitive therapy of depression*. The Guilford Press.

Beck, J. S. (2011). *Cognitive behavior therapy: Basics and beyond*. Guilford press.

Bellman, S., Lohse, G. ve Johnson, E. J. (2009). Predictors of online buying behavior. *Communications of the ACM*, 42, 32-48.

Bendel, R. B. ve Afifi, A. A. (1977). Comparison of stopping rules in forward "stepwise" regression. *Journal of the American Statistical association*, 72(357), 46-53.

Bilge, F. ve Arslan, A. (2016). Akılcı olmayan düşünce düzeyleri farklı üniversite öğrencilerinin problem çözme becerilerini değerlendirmeleri. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(13).

Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P. ve Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of behavioral addiction*s, 4(3), 119-123.

Bowditch, L., Chapman, J. ve Naweed, A. (2018). Do coping strategies moderate the relationship between escapism and negative gaming outcomes in World of Warcraft (MMORPG) players?. *Computers in Human Behavior*, 86, 69-76.

Bozkurt, M., Evren, C., Yilmaz, A., Can, Y. ve Cetingok, S. (2013). Aggression and impulsivity in different groups of alcohol and heroin dependent inpatient men. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 23(4), 335-344.

Bögels, S. M. ve Zigterman, D. (2000). Dysfunctional cognitions in children with social phobia, separation anxiety disorder, and generalized anxiety disorder. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 28(2), 205-211.

Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K. ve Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: an Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252–266.

Buiza-Aguado, C., Alonso-Canovas, A., Conde-Mateos, C., Buiza-Navarrete, J. J. ve Gentile, D. (2018). Problematic video gaming in a young Spanish population: association with psychosocial health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(6), 388-394.

Caspi, A., Roberts, B. W. ve Shiner, R. L. (2005). Personality development: Stability and change. *Annual Review of Psychology*, 56, 453-484.

Chan, D. (2009). So why ask me? Are self-report data really that bad?. *Statistical and methodological myths and urban legends: Doctrine, verity and fable in the organizational and social sciences* içinde (pp. 309-336). New York, NY, US: Routledge/Taylor & Francis Group.

Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.

Cheng, C., Cheung, M. W. L. ve 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*.

Choi, S. W., Kim, H., Kim, G. Y., Jeon, Y., Park, S., Lee, J. Y., ve diğer. (2014). Similarities and differences among Internet gaming disorder, gambling disorder and alcohol use disorder: a focus on impulsivity and compulsivity. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 246-253.

Claes, L., Vertommen, H. ve Braspenning, N. (2000). Psychometric properties of the Dickman impulsivity inventory. *Personality and Individual differences*, 29(1), 27-35.

Cole, P. M. ve 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.

Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Fransisco: W.H. Freeman.

Corey, G. (1991). *Theory and practice ofcounselling and psychotherapy* (4. Baskı). Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.

Couch, A. ve Kenniston, K. (1960). Yeasayers and Naysayers. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, LX (March, 1960), 151-74.

Cronbach, L. J. (1946). Response sets and test validity. *Educational and psychological measurement*, 6(4), 475-494.

Cüceloğlu, D. (1998). *Yeniden İnsan İnsana* (18. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çakmak, A. F. ve Çevik, E. İ. (2010). Cognitive Emotion Regulation Questionnaire: Development of Turkish version of 18-item short form. *African Journal of Business Management*, 4(10), 2097-2102.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187–195.

Davis, R. A., Flett, G. L. ve Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic internet use: implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology Behavior*, 5(4), 331–345.

Dawe, S. ve Loxton, N. J. (2004). The role of impulsivity in the development of substance use and eating disorders. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 28(3), 343-351.

DeSteno, D., Gross, J. J. ve Kubzansky, L. (2013). Affective science and health: The importance of emotion and emotion regulation. *Health Psychology*, 32(5), 474.

Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(1), 95-102.

Dong, G. ve Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of psychiatric research*, 58, 7-11.

Dong, G. ve Potenza, M. N. (2016). Risk-taking and risky decision-making in Internet gaming disorder: implications regarding online gaming in the setting of negative consequences. *Journal of psychiatric research*, 73, 1-8.

Dong, G., Lin, X. ve Potenza, M. N. (2015). Decreased functional connectivity in an executive control network is related to impaired executive function in Internet gaming disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 57, 76-85.

Du, X., Qi, X., Yang, Y., Du, G., Gao, P., Zhang, Y. ve diğer. (2016). Altered structural correlates of impulsivity in adolescents with internet gaming disorder. *Frontiers in human neuroscience*, 10, 4.

Ellingson, J. M., Fleming, K. A., Vergés, A., Bartholow, B. D ve Sher, K. J. (2014). Working memory as a moderator of impulsivity and alcohol involvement: Testing the cognitive-motivational theory of alcohol use with prospective and working memory updating data. *Addictive behaviors*, 39(11), 1622-1631.

Ellis, A. (1957). Outcome of employing three techniques of psychotherapy. *Journal of Clinical Psychology*, 13, 344-350.

Ellis, A. (1971). *The case against religion: A psychotherapist's view*. New York: Institute for Rational Living,

Ellis, A. (1992). Group rational-emotive and cognitive-behavioral therapy. *International journal of group psychotherapy*, 42(1), 63-80.

Erözkan, A. (2007). Üniversite öğrencilerinin reddedilme duyarlılıkları ile sosyal kaygı düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(17), 225-240.

Estévez, A. G., Herrero, D. F., Sarabia, I. G. ve Jáuregui, P. B. (2014). Mediating role of emotional regulation between impulsive behavior in gambling, Internet and videogame abuse, and dysfunctional symptomatology in young adults and adolescents. *Adicciones*, 26(4), 282-290.

Estevez, A., Jauregui, P., Sanchez-Marcos, I., Lopez-Gonzalez, H. ve Griffiths, M. D. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of behavioral addictions*, 6(4), 534-544.

Evenden, J. L. (1999). Varieties of impulsivity. *Psychopharmacology*, 146(4), 348-361.

Fauth-Bühler, M. ve Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 64, 349-356.

Feliu-Soler, A., Reche-Camba, E., Borràs, X., Pérez-Aranda, A., Andrés-Rodríguez, L., Peñarrubia-María, M. T., ve diğer. (2017). Psychometric Properties of the Cognitive Emotion Regulation Questionnaire (CERQ) in Patients with Fibromyalgia Syndrome. *Frontiers in psychology*, 8, 2075.

Ferguson, C. J., Coulson, M. ve Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573-1578.

Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553.

Freeman, A., Pretzer, J., Fleming, B. ve Simon, K. M. (1990). *The practice of cognitive therapy. Clinical Applications of Cognitive Therapy*. Springer, Boston MA.

Garnefski, N. ve Kraaij, V. (2006). Relationships between cognitive emotion regulation strategies and depressive symptoms: A comparative study of five specific samples. *Personality and Individual differences*, 40(8), 1659-1669.

Garnefski, N. ve Kraaij, V. (2007). The cognitive emotion regulation questionnaire. *European Journal of Psychological Assessment*, 23(3), 141-149.

Garnefski, N., Kraaij, V. ve Spinhoven, P. (2001). Negative life events, cognitive emotion regulation and emotional problems. *Personality and Individual differences*, 30(8), 1311-1327.

Garnefski, N., Teerds, J., Kraaij, V., Legerstee, J. ve van Den Kommer, T. (2004). Cognitive emotion regulation strategies and depressive symptoms: Differences between males and females. *Personality and individual differences*, 36(2), 267-276.

Garnefski, N., Van Den Kommer, T., Kraaij, V., Teerds, J., Legerstee, J. ve Onstein, E. (2002). The relationship between cognitive emotion regulation strategies and emotional problems: comparison between a clinical and a non-clinical sample. *European journal of personality*, 16(5), 403-420.

Goldstein, R. Z. ve Volkow, N. D. (2002). Drug addiction and its underlying neurobiological basis: neuroimaging evidence for the involvement of the frontal cortex. *American Journal of Psychiatry*, 159(10), 1642-1652.

Granello, D. H. ve Wheaton, J. E. (2004). Online data collection: Strategies for research. *Journal of Counseling & Development*, 82(4), 387-393.

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.

Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14, 53–73.

Griffiths, M. D. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society*, 29, 223–238.

Griffiths, M. D. (2010). The use of online methodologies in data collection for gambling and gaming addictions. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 8-20.

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

Gross, J. J. (2001). Emotion regulation in adulthood: Timing is everything. *Current directions in Psychological Science*, 10(6), 214-219.

Gross, J. J. (Ed.). (2013). *Handbook of Emotion Regulation*. Guilford Publications.

Gross, J. J. ve John, O. P. (1997). Revealing feelings: facets of emotional expressivity in self-reports, peer ratings, and behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(2), 435.

Gross, J. J. Ve Muñoz, R. F. (1995). Emotion regulation and mental health. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 2(2), 151-164.

Hamarta, E. ve Demirbaş, E. (2009). Lise öğrencilerinin utangaçlık ve benlik saygılarının fonksiyonel olmayan tutumlar açısından incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (21), 239-247.

Hinslie, L. ve Shatzky, J. (1940). *Psychiatric dictionary*. New York: Oxford University Press.

Hollett, K. B. ve Harris, N. (2019). Dimensions of emotion dysregulation associated with problem video gaming. *Addiction Research & Theory*, 1-8.

Hooper, D., Coughlan, J. ve Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit. *Articles*, 2.

Hosking, J. ve Winstanley, C. A. (2011). Impulsivity as a mediating mechanism between early-life adversity and addiction: Theoretical comment on Lovic et al. (2011). *Behavioral Neuroscience*, 125(4), 681-686.

Ingram, R. E., Miranda, J. ve Segal, Z. V. (1998). *Cognitive vulnerability to depression*. New York: Guilford Press.

Jarrett, R. B., Vittengl, J. R., Doyle, K. ve Clark, L. A. (2007). Changes in cognitive content during and following cognitive therapy for recurrent depression: Substantial and enduring, but not predictive of change in depressive symptoms. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 75(3), 432.

Jensen, A.R. (1993). Why is reaction time correlated with psychometric g? *Current Directions in Psychological Science*, 2, 53–56.

Jeong, H., Yim, H. W., Lee, S. Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., Kwon, J. H., ve diğer. (2018). Discordance between self-report and clinical diagnosis of Internet gaming disorder in adolescents. *Scientific Reports*, 8(1), 10084.

Kalisch, R., Wiech, K., Herrmann, K. ve Dolan, R. J. (2006). Neural correlates of self-distraction from anxiety and a process model of cognitive emotion regulation. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 18(8), 1266-1276.

King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308.

King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(8), 1635-1645.

King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: theory, assessment, prevention, and treatment*. Elsevier Academic Press

King, D. L., Delfabbro, P. H., Wu, A. M., Doh, Y. Y., Kuss, D. J., Pallesen, S., ... & Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, 123-133.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T. ve Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video-game users. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47, 1058–1067.

King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M. ve Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331-342.

Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z. ve diğer. (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.

Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, S. H., Wang, P. W., Chen, C. S. ve Yen, C. F. (2014). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Journal of Psychiatric Research*, 53, 103-110.

Komnenić, D., Filipović, S. ve Vukosavljević-Gvozden, T. (2015). Assessing maladaptive cognitions related to online gaming: Proposing an adaptation of online cognitions scale. *Computers in Human Behavior*, 51, 131-139.

Kreek, M. J., Nielsen, D. A., Butelman, E. R. ve LaForge, K. S. (2005). Genetic influences on impulsivity, risk taking, stress responsivity and vulnerability to drug abuse and addiction. *Nature Neuroscience*, 8(11), 1450.

Lee, H. W., Choi, J. S., Shin, Y. C., Lee, J. Y., Jung, H. Y. ve Kwon, J. S. (2012). Impulsivity in internet addiction: a comparison with pathological gambling. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(7), 373-377.

Lefever, S., Dal, M. ve Matthiasdottir, A. (2007). Online data collection in academic research: advantages and limitations. *British Journal of Educational Technology*, 38(4), 574-582.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.

Lovibond, P. F. ve Lovibond, S. H. (1995). The structure of negative emotional states: Comparison of the Depression Anxiety Stress Scales (DASS) with the Beck Depression and Anxiety Inventories. *Behaviour Research and therapy*, 33(3), 335-343.

Martin, R. C. ve Dahlen, E. R. (2005). Cognitive emotion regulation in the prediction of depression, anxiety, stress, and anger. *Personality and Individual Differences*, 39(7), 1249-1260.

Mayhew, M. J. ve Powell, J. H. (2014). The development of a brief self-report questionnaire to measure 'recent'rash impulsivity: a preliminary investigation of its validity and association with recent alcohol consumption. *Addictive Behaviors*, 39(11), 1597-1605.

Meng, Y., Deng, W., Wang, H., Guo, W. ve Li, T. (2015). The prefrontal dysfunction in individuals with Internet gaming disorder: a meta-analysis of functional magnetic resonance imaging studies. *Addiction Biology*, 20(4), 799-808.

Mihara, S. ve Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of I nternet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444.

Miller, E., Joseph, S. ve Tudway, J. (2004). Assessing the component structure of four self-report measures of impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 37(2), 349-358.

Monat, A. ve Lazarus, R. S. (Ed.). (1991). *Stress and coping: An anthology*. Columbia University Press.

Munro, B. H. (2005). *Statistical methods for health care research*. lippincott williams & wilkins.

Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C. ve diğer. (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.

Onat, O. ve Otrar, M. (2010). Bilişsel duygu düzenleme ölçeğinin Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. M.Ü. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi* 31, 123-143.

Parkinson, B., Totterdell, P., Briner, R. B. ve Reynolds, S. A. (1996). *Changing moods: The psychology of mood and mood regulation*. Longman.

Patton, J. H., Stanford, M. S. ve Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51(6), 768-774.

Petry, N. M. ve O'brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108(7), 1186-1187.

Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., ve diğer. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406.

Petry, N. M., Zajac, K. ve Ginley, M. K. (2018). Behavioral addictions as mental disorders: To be or not to be? *Annual Review of Clinical Psychology*, 14, 399-423.

Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T. ve Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.

Rigdon, E. E. (1996). CFI versus RMSEA: A comparison of two fit indexes for structural equation modeling. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 3(4), 369-379.

Ryan, R. M., Rigby, C. S. ve Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.

Sarıçam, H. (2018). The psychometric properties of Turkish version of Depression Anxiety Stress Scale-21 (DASS-21) in health control and clinical samples. *Journal of Cognitive-Behavioral Psychotherapy and Research*, 7(1), 19-30. Doi: 10.5455/JCBPR.274847

Savaşır, I. ve Batur, S. (2003). Depresyonun bilişsel-davranışçı tedavisi. Savaşır, G. Soygüt ve E. Kabakçı (Ed.), *Bilişsel-Davranışçı Terapiler*. Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.

Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A. ve King, J. (2006). Reporting structural equation modeling and confirmatory factor analysis results: A review. *The Journal of Educational Research*, 99(6), 323-338.

Seçilmiş, H.H. ve Yalçınkaya-Alkar, Ö. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinin Türkçe Versiyonunun Psikometrik Özellikleri. (2018). [1st Congress of Cognitive Behavioral Psychotherapies: Oral Presentations]. *Journal of Cognitive-Behavioral Psychotherapy and Research*, 7 (1), 1-20.

Selwyn, N., Gorard, S., Furlong, J. ve Madden, L. (2003). Older adults' use of information and communications technology in everyday life. *Ageing & Society*, 23(5), 561-582.

Smith, L. (1952). *A dictionary of psychiatry for the layman*. London: Maxwell.

Swann, A. C., Steinberg, J. L., Lijffijt, M. ve Moeller, F. G. (2008). Impulsivity: differential relationship to depression and mania in bipolar disorder. *Journal of Affective Disorders*, 106(3), 241-248.

Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2012). Using Multivariate Statistics (6. Baskı). Boston, MA: Pearson.

Taipale, J. (2017). Controlling the uncontrollable. Self-regulation and the dynamics of addiction. *The Scandinavian Psychoanalytic Review*, 40, 29–42.

Tamam, L., Güleç, H. ve Karatas, G. (2013). Barratt Dürtüsellik Ölçegi Kisa Formu (BIS-11-KF) Türkçe Uyarlama Çalismasi/Short Form of Barratt Impulsiveness Scale (BIS-11-SF) Turkish Adaptation Study. *Noro-Psikyatri Arsivi*, 50(2), 130.

Thompson, R. A. (1994). Emotion regulation: A theme in search of definition. *Monographs of The Society for Research in Child Development*, 59(2-3), 25-52.

Tobin, D. L., Holroyd, K. A., Reynolds, R. V., ve Wigal, J. K. (1989). The hierarchical factor structure of the Coping Strategies Inventory. *Cognitive therapy and research*, 13(4), 343-361.

Uzunöz, A. (1985). Davranışlar ve duygular. *Psikoloji Dergisi*, V, 18.

Van der Linden, M. (2015). Commentary on: Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. Addictions as a psychosocial and cultural construction. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(3), 145-147.

Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M. ve Van De Mheen, D. (2014). The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.

Wang, Y., Wu, L., Wang, L., Zhang, Y., Du, X. ve Dong, G. (2017). Impaired decision-making and impulse control in Internet gaming addicts: evidence from the comparison with recreational Internet game users. *Addiction Biology*, 22(6), 1610-1621.

Warren, R., Zgourides, G. ve James, A. (1989). Cognitive Bias and Irrational Belief as Predictors of Avoidance *Behavioral Research Therapy*, 27(2).

Weinstein, A., Livny, A. ve Weizman, A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, *75*, 314-330.

Whiteside, S. P. ve Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669-689.

Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T. ve Hygen, B. W. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth: Predictors and Comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(1), 71-83.

Wood, R. T., Griffiths, M. D. ve Eatough, V. (2004). Online data collection from video game players: Methodological issues. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 511-518.

World Health Organization (WHO). (2016a). Gaming disorder. https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234.

World Health Organization (WHO). (2016b). Gaming disorder, predominantly offline. https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/718071594.

World Health Organization (WHO). (2016c). Gaming disorder, predominantly online. https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362.

Yao, Y. W., Liu, L., Ma, S. S., Shi, X. H., Zhou, N., Zhang, J. T. ve Potenza, M. N. (2017). Functional and structural neural alterations in Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 83, 313-324.

Yen, J. Y., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F. ve Ko, C. H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308-313.

Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3), 899-902.

Young, K., Pistner, M., O'Mara, J. ve Buchanan, J. (1999). Cyber disorders: The mental health concern for the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 2(5), 475-479.

EKLER

EK-A

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Bu araştırma Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji yüksek lisans öğrencisi olan Hasan Hüseyin SEÇİLMİŞ tarafından Doç.Dr. Özden Yalçınkaya ALKAR danışmanlığında yüksek lisans tez çalışması olarak yapılmaktadır.

Araştırmanın Amacı İnternette oyun oynayan kişilerin oyun oynama davranışlarına ilişkin fikir edinmektir. Bu sebeple sizden istediğimiz, sizlere yönelteceğimiz soruları yanıtlayarak araştırmaya katılmanızdir.

Bu ankette sizlere bazı demografik soruların (cinsiyet, yaş vb.) yanı sıra internette oyun oynamaya yönelik tutumlarınızı ölçen ve sizin psikolojik durumunuzla alakalı bir dizi ölçek bulunmaktadır. Anketin tamamın doldurulması yaklaşık olarak 10-15 dakikalık bir zamanınızı alacaktır. Çalışma kapsamında verdiğiniz bütün bilgiler anonim bir şekilde kaydedilip araştırmacılar haricinde kimse ile paylaşılmayacaktır.

Bu araştırmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayalıdır. Araştırmanın herhangi bir noktasında kendinizi rahatsız hisseder veya devam etmekten vazgeçerseniz istediğiniz an çalışmaya katılımınıza son verebilirsiniz. Bu çalışmaya katılımınızla ilgili öngörülen herhangi bir risk bulunmamaktadır.

Bu araştırma Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu tarafından incelenmiş ve onaylanmıştır. Araştırmayla ilgili herhangi bir sorunuz olursa, ana araştırmacı olan Hasan Hüseyin SEÇİLMİŞ ile temasa geçebilirsiniz (hasansecilmiss@gmail.com).

Yukarıda yazılan ayrıntıları okudum ve bu araştırmaya gönüllü olarak katılmak istiyorum, istediğim zaman araştırmadan çıkabileceğimi biliyorum.

EK-B

DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetinizi belirtiniz.
- ☐ Kadın
- ☐ Erkek

2. Kaç Yaşındasınız? _____

3. Yaşadığınız İlin Plaka Kodu Nedir? ----------

4. Ögrenim durumunuzu belirtiniz.
- ☐ İlkokul
- ☐ Ortaokul
- ☐ Lise
- ☐ Önlisans
- ☐ Lisans
- ☐ Yüksek Lisans/Doktora

5. Şu anki iş durumunuzu belirtiniz
- ☐ Öğrenci
- ☐ Tam zamanlı iş
- ☐ Yarı zamanlı iş
- ☐ Kendi işim
- ☐ Ücretsiz/gönüllü çalışma
- ☐ Ücretli iş arıyor, işsiz

6. Yaklaşık olarak hafta içi (Pazartesi, Salı, Çarşamba, Perşembe ve Cuma) bir günde kaç saat çevrimiçi (online) oyun oynarsınız?
……. Saat

7. Yaklaşık olarak hafta sonu (Cumartesi, Pazar) bir günde kaç saat çevrimiçi (online) oyun oynarsınız?
……. Saat

8. Aşağıdaki oyunlardan hangilerini oynuyorsunuz (Oynadıklarınızın hepsini işaretleyiniz)
- ☐ CS: GO
- ☐ League of Legends
- ☐ DOTA
- ☐ PUBG
- ☐ Knight Online
- ☐ Fortnite

9. Twitch, YouTube vb. siteler üzerinden oyun içerikleri (yayın, oyun videoları vb.) takip ediyor musunuz?
- ☐Evet
- ☐Hayır

10. Cevabınız evet ise, yaklaşık olarak bir günde ne kadar vakit geçiriyorsunuz belirtiniz
…….. Saat

11. Çevrimiçi oyunlar için para harcıyor musunuz?
- ☐Evet
- ☐Hayır

12. Cevabınız evet ise, yaklaşık olarak ne kadar harcadınız, belirtiniz …….TL

EK-C

İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU ÖLÇEĞİ

İOOBÖ	Hiçbir Zaman	Geçtiğimiz Yıl 1 ila 4 Kez	Geçtiğimiz Yıl 5 ila 11 kez	Ayda 1 ila 3 kez	Haftada 1 veya daha fazla	Her gün ya da günlerin çoğunda
1. Okulda veya işte sürekli olarak oyun hakkında düşündüğünüz zamanlar oldu mu?						
2. Düşünebildiğinizin tek şeyin oyun oynayabildiğiniz/oynadığınız an olduğu zamanlar oldu mu?						
3. Bir oyun hakkında kendinizi sürekli olarak yıprattığınız/yiyip bitirdiğiniz zamanlar oldu mu?						
4. Daha uzun süreler boyunca oyun oynamaya ihtiyacınız olduğunu hissettiniz mi?						
5. Daha sık oyun oynamaya ihtiyacınız olduğunu hissettiniz mi?						
6. Daha çok oyun oynamak istediğiniz için tatminsizlik hissettiğiniz oldu mu?						
7. Oyun oynayamadığınız durumlarda gergin veya huzursuz hissediyor musunuz?						
8. Oyun oynamadığınız durumlarda kızgın veya hayal kırıklığına ugramış hissediyor musunuz?						
9. Oyun oynamadığınız durumlarda berbat/acınası hissettiğiniz oluyor mu?						
10. Daha az oynamak istediğiniz halde yinede oynadığınız/daha az oynayamadığınız oldu mu?						
11. Daha az oynamayı deneyip yapamadığınız oldu mu?						
12. Başkaları size tekrar tekrar daha az oynamanızı söylediği halde azaltamadığınız oldu mu?						
13. Problemlerinizi unutmak için oyun oynadığınız oldu mu?						

	Hiçbir Zaman	Geçtiğimiz sene 1 ila 4 Kez	Geçtiğimiz sene 5 ila 11 kez	Ayda 1 ila 3 kez	Haftada 1 veya daha fazla	Her gün ya da günlerin çoğunda
14. Rahatsız edici şeyleri düşünmek zorunda kalmamak için oyun oynadığınız oldu mu?						
15. Olumsuz hislerden kaçınmak için oyun oynadınız mı?						
16. Oyun oynayabilmek için okulu veya işi astığınız oldu mu?						
17. Gece boyunca ya da neredeyse bütün gece oyun oynadığınız mı?						
18. Başkalarıyla oyun oynamanızın sonuçlarıyla alakalı tartışmanız oldu mu?						
19. Oyun oynama süreniz ile ilgili ana-babanıza ya da partnerinize yalan söylediniz mi?						
20. Oyunda geçirdiğiniz zamanı başkalarından gizlediğiniz oldu mu?						
21. Gizli gizli oyun oynadığınız mı?						
22. Oyun oynamak için arkadaşlarınızla, ailenizle veya partnerinizle daha az zaman geçirdiniz mi?						
23. Tek yapmak istediğinizin oyun oynamak olduğu için hobilerinize veya diğer aktivitelerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?						
24. Diğer aktivitelerinizi (arkadaşlarla takılmak, hobi veya spor) oyun oynamak için ihmal ettiniz mi?						
25. Oyun oynadığınız için okulda veya işte ciddi problemler yaşadınız mı?						
26. Oyun oynadığınız için aileniz, arkadaşlarınız veya partnerinizle ciddi çatışmalar yaşadınız mı?						
27. Önemli bir arkadaşlığınızı veya ilişkinizi oyun oynadığınız için kaybettiğiniz ya da tehlikeye düşürdüğünüz oldu mu?						

EK-D

BARRAT DÜRTÜSELLİK ÖLÇEĞİ KISA FORMU

BDÖ-11

İnsanlar farklı durumlarda gösterdiği düşünce ve davranışları ile birbirinden ayrılırlar. Bu test bazı durumlarda nasıl düşündüğünüzü ve davrandığızı ölçen bir testtir.

Lütfen her cümleyi okuyunuz ve bu sayfanın sağındaki size en uygun dairenin içine X koyunuz.

Cevaplamak için çok fazla zaman ayırmayınız. Hızlı ve dürüstçe cevap veriniz.

	Nadiren/Hiçbir zaman	Bazen	Sıklıkla	Hemen herzaman/ Herzaman
1. İşlerimi dikkatle planlarım				
2. Düşünmeden iş yaparım				
3. Dikkat etmem				
4. Uçuşan düşüncelerim var				
5. Dikkatli düşünen birisiyim				
6. İş güvenliğine dikkat ederim				
7. Düşünmeden bir şeyler söylerim				
8. Düşünmeden hareket ederim				
9. Zor problemler çözmem gerektiğinde kolayca sıkılırım				
10. Aklıma estiği gibi hareket ederim				
11. Düşünerek hareket ederim				
12. Düşünmeden alışveriş yaparım				
13. Hobilerimi değiştiririm				
14. Kazandığımdan daha fazla harcarım				
15. Geleceğini düşünen birisiyim				

EK-E

ÇEVRİMİÇİ OYUNLAR İÇİN BİLİŞLER ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELERİ

ÇOBÖ	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Biraz Katılmıyorum	Kararsızım	Biraz Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Bazı zamanlarda istesem de çevrimiçi oyun oynamayı bırakamıyorum.							
2. Çevrimiçi oyun oynamayı bırakamıyor olmak beni çok rahatsız ediyor.							
3. İnsanlar çok fazla çevrimiçi oyun oynamamdan şikayet ediyorlar.							
4. Gereğinden daha fazla çevrimiçi oyun oynuyorum.							
5. Çevrimiçi oyunlar oynamadığım zamanlarda sıklıkla bu oyunlar hakkında düşünüyorum							
6. Çevrimiçi oyunlar hakkında düşünmeden edemiyorum.							
7. Çevrimiçi oyun alışkanlığımı bazen kontrol edemiyorum							
8. Kendimi uzun süre çevrimiçi oyun oynamadan düşünemiyorum.							
9. Çevrimiçi oyunlara erişimim olmadığında kendimi çaresiz hissediyorum							
10. Bazen işlerimi ertelemek/işlerimden kaytarmak için çevrimiçi oyun oynuyorum							

EK-F

BİLİŞSEL DUYGU DÜZENLEME STRATEJİLERİ ÖLÇEĞİ

CERQ-TR-REVISED OLAYLARLA NASIL BAŞA ÇIKARSINIZ? Herkes, zaman zaman, tatlı, acı olaylarla karşılaşmakta ve kendine özgü tepkiler vermektedir. Aşağıdaki sorular, **olumsuz durumlarla karşılaştığınızda** genelde neler düşündüğünüzü belirlemeyi amaçlamaktadır.	**Hemen Hemen Hiçbir Zaman**	**Nadiren**	**Bazen**	**Sık sık**	**Hemen Hemen Her Zaman**
1. Olanları kabul etmek zorunda olduğumu düşünürüm.	1	2	3	4	5
2. Yaşadıklarım hakkında neler hissettiğimi tekrar tekrar düşünürüm.					
3. Yaşadığım olumsuz durumdan, bir şeyler öğrenebileceğimi düşünürüm.	1	2	3	4	5
4. Aptalca davrandığımı ve olaylardan sorumlu olan kişinin kendim olduğunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
5. Olan oldu, yapacak bir şey yok, durumu kabullenmeliyim diye düşünürüm.	1	2	3	4	5
6. Sık sık, yaşadıklarım hakkında ne hissettiğime ve ne düşündüğüme takılırım.	1	2	3	4	5
7. Yaşadığım olayla ilgisi olmayan, daha güzel şeyler düşünürüm.	1	2	3	4	5
8. Olumsuz da olsa, yaşadıklarımın beni daha da olgunlaştırdığını düşünürüm.	1	2	3	4	5
9. Tekrar tekrar, yaşadıklarımın ne kadar korkunç şeyler olduğunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
10. Olayla ilgili, diğerlerinin aptalca davrandığını düşünürüm.	1	2	3	4	5
11. Olanları düşünmek yerine, daha güzel şeyler düşünürüm.	1	2	3	4	5
12. Durumu nasıl değiştirebileceğime dair, yapmam gerekenleri düşünürüm.	1	2	3	4	5
13. Yaşadığımdan daha kötü şeyler de olabilirdi, diye düşünürüm.	1	2	3	4	5
14. Asıl sorunun benden kaynaklandığını düşünürüm.	1	2	3	4	5
15. Durumla ilgili, yapabileceğim en iyi planın ne olduğunu düşünürüm.					
16. Hayatta daha kötü şeylerin de olduğunu düşünürüm.					
17. Sık sık, durumun ne kadar korkunç olduğunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
18. Asıl sorunun diğerlerinden kaynaklandığını düşünürüm.	1	2	3	4	5

EK-G

DEPRESYON-ANKSİYETE-STRES ÖLÇEĞİ 21

NO	SON 1 HAFTADAKİ DURUMUNUZ	Hiçir zaman	Bazen ve arasıra	Oldukça sık	Her zaman
1	Ağzımda kuruluk olduğunu farkettim	0	1	2	3
2	Hiç olumlu duygu yaşayamadığımı farkettim	0	1	2	3
3	Soluk almada zorluk çektim (*örneğin fizik egzersiz yapmadığım halde aşırı hızlı nefes alma, nefessiz kalma gibi)*	0	1	2	3
4	Olaylara aşırı tepki vermeye meyilliyim	0	1	2	3
5	Kendimi gevşetip salıvermek zor geldi	0	1	2	3
6	Hiçbir beklentimin olmadığı hissine kapıldım	0	1	2	3
7	Sinirsel enerjimi çok fazla kullandığımı hissettim	0	1	2	3
8	Birey olarak değersiz olduğumu hissettim	0	1	2	3
9	Alıngan olduğumu hissettim	0	1	2	3
10	Geçerli bir neden olmadığı halde korktuğumu hissettim	0	1	2	3
11	Hayatın değersiz olduğunu hissettim	0	1	2	3
12	Gevşeyip rahatlamakta zorluk çektim	0	1	2	3
13	Fizik egzersiz söz konusu olmadığı halde kalbimin hareketlerini hissettim *(kalp atışlarımın hızlandığını veya düzensizleştiğini hissettim)*	0	1	2	3
14	Kendimi perişan ve hüzünlü hissettim	0	1	2	3
15	Panik haline yakın olduğumu hissettim	0	1	2	3
16	Hiçbir şey bende heyecan uyandırmıyordu	0	1	2	3
17	Beni yaptığım işten alıkoyan şeylere dayanamıyordum	0	1	2	3
18	Kışkırtılmakta olduğumu hissettim	0	1	2	3
19	Panikleyip kendimi aptal durumuna düşüreceğim durumlar nedeniyle endişelendim.	0	1	2	3
20	Vücudumda *(örneğin ellerimde)* titremeler oldu.	0	1	2	3
21	Bir iş yapmak için gerekli olan ilk adımı atmada zorlandım	0	1	2	3

EK-H

ETİK KURUL İZİN FORMU

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ (AYBÜ)
ETİK KURULU
PROJE ONAY BELGESİ

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji bölümü akademisyenlerinden Doç. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar öğrencilerinden Hasan Hüseyin Seçilmiş 'in, **İşlevsel Olmayan İnançlar, Dürtüsellik ve Duygulanımın Çevrimiçi Oyun Bağımlılığındaki Rolü ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığında Duygu Düzenleme Stratejileri** adlı araştırması değerlendirilmiştir.

Proje etik açısından uygun bulunmuştur. ☒

Proje etik açısından geliştirilmesi gerekmektedir. ☐

Proje etik açısından uygun bulunmamıştır. ☐

AYBÜ ETİK KURULU KARARI (Etik Kurul tarafından doldurulacaktır)	
Araştırma kodu (Yıl – Araştırma sıra no)	2017/41
Başvuru formunun Etik Kurula ulaştığı tarih	25.12.2017
Etik Kurul Karar toplantı tarihi ve karar no	17.01.2018/44
Yer	Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Esenboğa Külliyesi
Katılımcılar	Formda imzası bulunan üyelerimiz toplantıya katılmıştır.

KURUL BAŞKANI, BAŞKAN YARDIMCISI VE ÜYELER:

		İMZA
Prof. Dr. Cem Şafak ÇUKUR	**Başkan**	
Prof. Dr. Tekin AKDEMİR	**Üye**	
Prof. Dr. Necmiye ÜN YILDIRIM	**Üye**	
Prof. Dr. Seldağ GÜNEŞ PESCHKE	**Üye**	
Yrd. Doç. Dr. Özge GÖKBULUT ÖZDEMİR	**Üye**	
Yrd. Doç. Dr. Fatma DOĞAN GÜZEL	**Üye**	
Yrd. Doç. Dr. Behlül TOKUR	**Üye**	
Yrd. Doç. Dr. Şule ÇEKİÇ KAYA	**Üye**	
Yrd. Doç. Dr. Birgül ÖZKAN	**Üye**	

9

EK-G

TEZ FOTOKOPİSİ İZİN FORMU

ENSTİTÜ

Fen Bilimleri Enstitüsü ☐

Sosyal Bilimler Enstitüsü ☒

YAZARIN

Soyadı: Seçilmiş

Adı: Hasan Hüseyin

Bölümü: Klinik Psikoloji

TEZİN ADI: İşlevsel Olmayan İnançlar, Dürtüsellik ve Duygu Düzenlemenin İnternette Oyun Oynama Bozukluğundaki Rolü

TEZİN TÜRÜ: Yüksek Lisans ☒ Doktora ☐

1. Tezimin tamamından kaynak gösterilmek şartıyla fotokopi alınabilir. ☒
2. Tezimin içindekiler sayfası, özet, indeks sayfalarından ve/veya bir bölümünden kaynak gösterilmek şartıyla fotokopi alınabilir. ☐
3. Tezimden bir (1) yıl süreyle fotokopi alınamaz. ☐

TEZİN KÜTÜPHANEYE TESLİM TARİHİ: