



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI
İLE SOMATİZASYON BOZUKLUĞU VE ZİHİN KURAMI
ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Züleyha İclal BALAK

**Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ÜNÜBOL**

İstanbul-2016



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI
İLE SOMATİZASYON BOZUKLUĞU VE ZİHİN KURAMI
ARASINDAKİ İLİŞKİ**

**Züleyha İclal BALAK
134102011**

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ÜNÜBOL

İstanbul-2016



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SINAV TUTANAĞI

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 134102011
Öğrenci Adı Soyadı	: Züleyha İclal BALAK
Anabilim Dalı	: Klinik Psikoloji
Tez Danışmanı	: Yrd. Doç. Dr. Hüseyin Ünübol
Tezin Başlığı	: Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki

TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

Toplantı Tarihi	: 27.12.2016	Saati	: 17:00
-----------------	--------------	-------	---------

Öğrenci Savunmaya : GELDI

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,

OY BIRLIGI OY ÇOKLUGU

- Yapılan savunma sınavında adayın başarılı bulunması sonucunda tez **KABUL** edilmiştir.
- Yapılan savunma sınavı sonucunda tezin **DÜZELTİLMESİ** için ay **EK SÜRE** verilmesinin Enstitü Müdürlüğüne önerilmesi kararı alınmıştır. (*en fazla 3 ay*)
- Yapılan savunma sınavının sonucunda tezin **REDDEDİLMESİ** kararı alınmıştır.

Savunmada Tezin Başlığı : Değişmedi. Değişti.

Tezin Yeni Başlığı :

Öğrenci Savunmaya : GELMEDI

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,

OY BIRLIGI ile **REDDEDİLMİŞTİR.**

ile almıştır.

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Danışman Üye	Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ÜNÜBOL	
Üye	Doç. Dr. Gökben Hızlı SAYAR	
Üye	Doç. Dr. Korkut ULUCAN	

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "çevrimiçi oyun bağımlılığının somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı ile ilişkisi" adlı tez çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını; yararlandığım eserlerin ve alıntılarımın kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bunlara atıf yapılarak gerçekleştiğini belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

27/12/2016

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın her aőamasında öneri ve deneyimleriyle bana yol gosteren ve destek olan deęerli hocam ve tez danıőmanım Yrd. Do. Dr. Huseyin UNÜBOL'a, sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Tez yazma sürecinde uygulanacak ölçekleri bulmamı ve ölçekler konusunda aydınlatılmamı saęlayan Dr. Mehmet Barıő HORZUM, Öğr. Gör. Abdullah Bedir Kaya ve Arő. Gör. Fatma Nevin ŐIŐMAN'a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Hayatımda olmasından mutluluk duyduğum ve aynı zamanda araőtırmamda beni motive eden eőim; Yusuf Uęur BALAK'a ok teőekkür ederim.

Hayatımın her alanında beni destekleyip motive eden babam Abdurrahman AĀAN' a, annem Emel AĀAN' a, abim Mustafa AĀAN'a, kardeőim Osman AĀAN'a ve kız kardeőim Sefanur AĀAN'a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Bu alıőmada yer almayı kabul eden tüm katılımcılara önemli katkılarından dolayı teőekkür ederim.

ZÜLEYHA İCLAL BALAK

ÖZET

(Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2016)

Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki

Amaç: Bu araştırmanın amacı; ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı alt faktörleri ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasında bir ilişki olup olmadığını tespit etmek ve bu ilişkiyi cinsiyet, yaş, internette kalma süresi gibi bağımsız değişkenlere göre incelemektir.

Yöntem: Araştırma; çevrimiçi oyun oynayan 14-18 yaş arası 333 ergen üzerinde yapılmıştır. Çalışma Nisan 2015- Mayıs 2015 tarihleri arasında Şanlıurfa İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün izni ile liselerde gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırmada veri toplama aracı olarak anket yöntemi uygulanmıştır. Çevrimiçi oyun oynama sıklığının belirlenmesi için “çevrimiçi oyun bağımlılığı (ÇOB)”, “somatizasyon” (SOMA) süreçlerinin değerlendirilmesi için “çocuk somatizasyon envanteri (ÇSE 24)” zihin kuramı aktivasyonlarının görülmesi amacıyla “gözlerden zihin okuma (GZO)” ölçekleri ve kişisel bilgi formu uygulanmış, elde edilen sonuçlar karşılaştırılmıştır.

Çalışmada verilerin analizi SPSS 16.0 (Sosyal Bilimler için İstatistik Programı) ile programı ile yapılmış ve %95 güvenirlilik düzeyinde çalışılmıştır. Veriler ile herhangi bir istatistikî işleme geçilmeden önce bir yanlışlık barındırıp barındırmadıkları ve araştırmanın amacı ile belirlenen sınırlar içinde olup olmadıkları kontrol edilmiştir. Çalışma kapsamında; ÇOB ve alt faktörleri ile GZO ölçeğinden elde edilen puanların ilişki düzeylerinin ve söz konusu ölçek puanlarının demografik ve oyun oynama alışkanlıklarına göre anlamlı farklılık gösterme durumunun analiz edilmesinde parametrik ve non-parametrik test teknikleri kullanılmıştır. İlişki analizi için pearson korelasyon testi kullanılırken farklılık analizi için bağımsız gruplar t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır.

Bulgular: Ergenlerin yaşı ortalaması $15,8\pm 1,2$ olarak bulunmuştur. İnternette en çok "facebook" ağında (%26,7) vakit geçirdikleri ve 2. dereceden önemli olan etkinliğin oyun oynamak (%13,8) olduğu tespit edilmiştir. Ergenlerin yaş değişkenleri açısından

ÇOB, SOMA, GZO puanları arasında herhangi bir ilişki bulunamamıştır ($p > .05$). Cinsiyet değişkeni açısından bakıldığında ise; ÇOB ($t_{(330)}=1,95$ ve $\bar{X}_{Kız}=55,36 - \bar{X}_{Erkek}=59,63$, $p < .05$) ve SOMA ($t_{(330)}=2,90$ ve $\bar{X}_{Kız}=17,51 - \bar{X}_{Erkek}=12,90$, $p < .05$) puanları farklılık gösterdiği görülmüştür. Ergenlerin ÇOB puanı ile SOMA puanı arasında pozitif bir ilişki saptanmıştır ($r_{\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı} * \text{Somatizasyon}}=.148$ ve $p < .05$). Ergenlerde ÇOB ile GZOT puanları arasında negatif yönlü bir ilişki saptanmıştır ($r_{\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı} * \text{Gözlerden Z.O.}}=-.137$ ve $p < .05$). GZOT puanı ile SOMA puanı arasında herhangi bir ilişkiye rastlanmamıştır ($p > .05$). Ergenlerin seçtiği çevrimiçi oyun türü, SOMA puanlarını etkilemezken ($p > .05$); ÇOB ($t_{(331)}=3,23$ ve $\bar{X}_{\text{savaş oyunu evet}}=61,40 - \bar{X}_{\text{savaş oyunu hayır}}=54,41$, $p < .05$) ile GZOT ($t_{(331)}=2,50$ ve $\bar{X}_{\text{savaş oyunu evet}}=18,38 - \bar{X}_{\text{savaş oyunu hayır}}=19,50$ $p < .05$) puanlarını etkilediği görülmüştür.

Sonuç: Yapılan araştırma sonucu; ÇOB ile somatik yakınmalar ve kendi ile başkalarının duygularının farkında olma arasında bir ilişki olduğunu, bu ilişkinin cinsiyet, kimliğini gizleme durumu ve seçilen oyun türüne göre değişebileceğini ortaya koymuştur. ÇOB genel olarak yaşamı etkileyen faktörleri ele alması, zihin kuramının duyguları anlama ve anlamlandırma açısından önemli olması, SOMA yaşam fonksiyonlarını olumsuz etkileyebilme durumu nedeniyle; ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının daha ileriki dönemlerde çeşitli psikolojik ve psikiyatrik problemlere ortam oluşturabileceği düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu, zihin kuramı

ABSTRACT

(Master Thesis, Istanbul, 2016)

The Relationship Between Online Game Addiction, Somatization Disorder and Mind Theory in Adolescents

Objective: The aim of this research is to determine whether or not there is a relationship between sub-factors, somatization disorder and mental theory for the online game addiction among adolescents. This relationship is examined by looking at independent variables such as gender, age, and duration of stay on the Internet.

Method: Research has done with 333 adolescents aged 14-18 who play online games. The study was conducted in the high schools with the permission of the provincial directorate of education in Şanlıurfa between April 2015 and May 2015. Survey method was applied. In order to determine the frequency of online gaming, "online gaming addiction scale" was applied; to assess somatization processes, "child somatization inventory (CSE 24)" was applied; to see the activations of mind theory "mind reading from the eyes" (GZO) and personal information form were applied. The results obtained were compared.

In the study, data analysis was conducted with SPSS 16.01 and with 95% confidence level. Before starting any statistical processing with the data obtained, it was checked that whether or not there was any mistake and whether or not they were within the limits set by the purpose of the investigation. In the scope of the study, parametric and non-parametric test techniques were used in analyzing the relation levels and in finding statistical significance of scale scores according to demographic and gaming habits that were obtained from ÇOB and its sub-factors and GZO scale. While pearson correlation test was used for the relationship analysis, one way variance analysis (ANOVA) and t test were used for difference analysis.

Findings: The average age of the adolescents was found to be $15,8 \pm 1,2$. It has been determined that they spend most of their time on the "facebook" network(26,7%) on the Internet. Playing games (13,8%) was the second significant activity. In terms of age

variables of adolescents, no relation was found between ÇOB, SOMA and GZO scores ($p > .05$). In terms of gender variable, ÇOB ($t_{(330)} = 1,95$ and $\bar{X}_{\text{girl}} = 55,36 - \bar{X}_{\text{boy}} = 59,63$, $p < .05$) and SOMA ($t_{(330)} = 2,90$ ve $\bar{X}_{\text{girl}} = 17,51 - \bar{X}_{\text{boy}} = 12,90$, $p < .05$) scores were found to vary. There was a positive relationship between ÇOB scores and SOMA scores ($r_{\text{Online Game Addiction} * \text{Somatization}} = .148$ ve $p < .05$). There was a negative relationship between GSPI scores and ÇOB scores ($r_{\text{Online Game Addiction} * \text{Mind reading F.E.}} = -.137$ ve $p < .05$). There was no relationship between the GZOT scores and the SOMA scores ($p > .05$). The choice of game was found to affect the scores of the ÇOB ($t_{(331)} = 2,23$ ve $\bar{X}_{\text{war game yes}} = 61,40 - \bar{X}_{\text{war game no}} = 54,41$ $p < .05$) ; and GZOT ($t_{(331)} = 2,50$ ve $\bar{X}_{\text{war game yes}} = 18,38 - \bar{X}_{\text{war game no}} = 19,50$ $p < .05$) while not affecting the scores of SOMA ($p > .05$).

Conclusion: The result of the research; there is a relationship between ÇOB and somatic complains and being aware of their own and others' feelings. Besides, this relationship may vary depending on gender, the state of hiding identity, and the type of game chosen. Because of the ÇOB dealing with the factors that affect the life in general, the importance of theory of mind in understanding and expressing emotions, and the possibility of the negative impact of SOMA in life functions; it was thought that the gaming habits of the adolescents may create an environment for various psychological and psychiatric problems in later periods of their lives..

Key words: Online game addiction, somatization disorder, mind theory

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

TEZ SINAV TUTANAĞI.....	i
YEMİN METNİ	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM - GENEL BİLGİLER.....	6
1.1. BAĞIMLILIK	
1.1.1. Bağımlılığın Tanımı ve Sınıflandırılması.....	6
1.1.2. Madde Bağımlılığı.....	7
1.1.3. Davranışsal Bağımlılık.....	8
1.1.4. İnternet Bağımlılığı.....	9
1.1.5. Oyun Bağımlılığı Tanımı ve Sınıflandırılması	15
1.1.6. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Sınıflandırılması	17
1.2. SOMATİZASYON	
1.2.1. Somatizasyonun Tanımı	18
1.2.2. Somatizasyon Çeşitleri.....	20
1.2.3. Somatizasyon Bozukluğu İle Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki.....	21
1.3. ZİHİN KURAMLARI	
1.3.1. Zihin Kuramı Tanımı	23
1.3.2. Zihin Kuramı ile Çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişki	28
1.3.3. Zihin Kuramı ile Somatizasyon Bozukluğu Arasındaki İlişki	29

2. BÖLÜM- GEREÇ VE YÖNTEM	
2.1. EVREN VE ÖRNEKLEM	31
2.2. ARAŞTIRMA MODELİ	31
2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	32
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	32
2.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	33
2.3.3. Çocuklarda Somatizasyon Ölçeği.....	33
2.3.4. Gözlerden Zihin Okuma Testi.....	34
2.4. İSTATİSTİKSEL ANALİZ	34
3. BÖLÜM- BULGULAR	
3.1. Araştırmanın Örneklemine İlişkin Bulgular	37
3.2.Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular	45
3.3. Araştırmanın Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular	47
3.3.1. Araştırmanın 3 Temel Düzeyinin (ÇOB,SOMA,GZO) Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular.....	48
3.3.2. Sosyodemografik Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular.....	52
3.3.3. Oyun Türüne İlişkin Alt Amaç Bulgular.....	54
3.3.4. Kişisel Bilgi Formuna Verilen Yanıtların Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular.....	59
TARTIŞMA	67
KISITLILIKLAR	73
SONUÇ VE ÖNERİLER	75
KAYNAKÇA	80
EKLER	88

KISALTMALAR DİZİNİ

AMATEM: Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi

ÇOB: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

ÇSE: Çocuklarda Somatizasyon Envanteri

DDK: Devlet Denetleme Kurumu

DSM: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

FOMO: Fear of Missing Out/ fırsatı kaçırma / eksik kalma korkusu

GZOT: Gözlerden Zihin Okuma Testi

NOMOFOBİ : No Mobile Phone Fobia / Telefonsuz Kalma Fobisi

SOMA: Somatizasyon

SPSS: Statistical Package for the Social Science

TDK: Türk Dil Kurumu

TUİK: Türkiye İstatistik Kurumu

ICD : International Statistical Classification Of Diseases And Related Health Problems/ Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Kitapçığı

WHO: World Health Organization / Dünya Sağlık Örgütü

MMORPG : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu

Sd : Birden fazla grup olması durumunda serbestlik derecesi

f : Bir değer, olayın tekrar etmesi, gözleminin dağılımı

N : Örneklemdeki toplam denek/anket yanıtlayanlar sayısı

p : Hata yapma olasılığı

ss : Standart Sapma

\bar{X} : Bir veri dağılımının aritmetik ortalaması

TABLolar DİZİNİ

- Tablo 1:** Ergenlerin Cinsiyetine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 2:** Ergenlerin Ders Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 3:** Ergenlerin En Son Aldıkları Karne Belgesine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 4:** Ergenlerin Anne Ve Babalarının Evlilik Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 5:** Ergenlerin Kardeş Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 6:** Ergenlerin Oyuna Bağlanma Yerlerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 7:** Ergenlerin Psikiyatru Ya Da Psikoloğa Gitme Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 8:** Ergenlerin İnternete Birinci Dereceden Uzun Süre Kalma Nedeni Olarak Etmenleri Sıralamalarına İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 9:** Ergenlerin Hangi Oyunu Daha Çok Oynadıklarına İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 10:** Ergenlerin Oyunda Kimlik Gizleme Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 11:** Ergenlerin Oyun Oynarken (öncesi, sırasında ve sonrasında) Kaygı Durumlarına İlişkin Frekans Ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 12:** Ergenlerin Oyun Oynarken Oyuna Para Yatırma ya da Oyundan Para Kazanma Durumuna İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo13:** Ergenlerin Oyun Oynamaya Başladıktan Sonra Bazı Etkinliklere Ayırdıkları Vakitlerdeki Değişikliğe İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımı
- Tablo 14:** Ergenlerin Oyun Performanslarının Ders Performanslarından Daha Başarılı Olup Olmadığına İlişkin Değerlendirmelerinin Frekans ve Yüzdelik Dağılımı
- Tablo 15:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler
- Tablo 16:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzey Puanları İle Somatizasyon Puanları Arasındaki İlişki
- Tablo 17:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeyleri Arasındaki İlişki
- Tablo 18:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği ve Alt faktörleri Somatizasyon Bozukluğu Puanları Arasında Anlamlı Fark Olup Olmadığına İlişkin Yapılan Anova testi
- Tablo 19:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeğinin Genel ve Alt Faktörleri ile Gözlerden Zihin Okuma Testi Puanları Arasında Anlamlı Fark Olup Olmadığına İlişkin yapılan Anova testi

- Tablo 20:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Somatizasyon Bozukluğu Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp- Farklılaşmadığına Dair İlişkin T- testi
- Tablo 21:** Ergenlerin Yaşı İle Çevrimiçi Oyun Bağımlılık, Somatizasyon ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeyleri Üzerindeki Etkisini Belirlemeye Yönelik Regresyon Analizi
- Tablo 22:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu Ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Savaş Oyunu Oynama Durumlarına Göre Farklılaşp- Farklılaşmadığına İlişkin T-testi
- Tablo 23:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Zekâ Oyunu Oynama Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T-testi
- Tablo 24:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Dans Oyunu Oynama Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Mann-Whitney Testi
- Tablo 25:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin 'Diğer' Oyunu Oynama Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına ilişkin T-testi
- Tablo 26:** Ergenlerin Oyun Oynamak İçin İnternette Kaldıkları Süre İle Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeyleri Üzerindeki Etkisini Belirlemeye Yönelik Regresyon Analizi
- Tablo 27:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Oyunda Kimliğini Gizleme Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Anova Testi
- Tablo 28:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Oyundan Para Kazanma Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T- testi
- Tablo 29:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Oyuna Para Yatırma Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T- testi
- Tablo 30:** Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Düzeylerinin Durumunu İfade Etmeye Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T-testi

GİRİŞ

Bu bölümde; araştırmanın önemi-gerekçesi, araştırmanın amacı ve alt amaçları, sayıltıları, sınırlılıkları ve araştırmada kullanılan genel kavram tanımları ele alınıp açıklanmıştır.

1. Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

İnternet ağı, son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle insanlar için vazgeçilmez hale geldiği söylenebilir. İnternet vazgeçilmez hale gelmesiyle beraber insanlarda bir takım patolojik olgularda görülmeye başlamıştır. Her yaşta insan interneti kullanmaktadır. Fakat Türkiye'deki nüfusun büyük bir bölümünü genç nüfus kapsamaktadır. Bu yüzden internet ile ilgili patolojik tutum yetişkinliğe gelindiğinde büyüyebileceği bir savdır. Ve bu sav doğrulandığında yeni yetişkin neslin iş, yaşam koşulları, evlilik, aile bağları, yaşam doyumu, evlilik doyumu vb. olguları etkilenebileceği de söylenebilir. Türkiye İstatistik Kurumu 2014 raporuna göre; Avrupa ' da en genç nüfusa sahip olan ülke olarak Türkiye gösterilmiştir. 0-14 yaş %26.4, 15-24 yaş %16.6 olarak belirtilmiştir (Tuik, 2014).

İnternette son zamanlarda gençlerin online oyunlara merak saldığı gözlemlenmiştir. Oyun süreci her yaşta kişinin oynadığı eğlence ağı olarak bilinse de oyun piyasası bu durumu kullanarak oyunları "kumar" düşüncesiyle yapmaya başlamışlardır. Ve bu durumu üretici firmalar keşfetmiştir. Örneğin; Türkiye' de en çok yaygın olarak oynanan "Mstar" dans oyununa "Fanta" firması sponsor olmuştur. Oyun içerisinde "fanta" logoları vardır. Ve "Fanta" kapaklarındaki numaralar oyun içinde kıyafet eşya vb. şeyler kazanmanıza yardımcı olmaktadır. Bu sürede oyunlarda belirli bir ücret karşılığı oyun aletleri, elbiseleri satılmaktadır. Oyuna giren gençler, gerçek olmayan eşyalara para yatırmakta ve bir süreliğine kullandıktan sonra tekrar alabilmek için yeniden bir ücret ödemek zorunda kalmaktadır. Eğer bu ücreti yatırılmazsa oyunda ilerleyememekte ya da oyundaki ücret ödeyen norm grubu tarafından kişi dışlanmaktadır.

"Metin 2" gibi çevrimiçi oyunlarda ise; ücret ödemenin yanı sıra para kazanabilme fırsatları da sunulmaktadır. Psikiyatrik tanısı olan ve olmayan ergenler

üzerinde yapılan bir arařtırmada her iki grubunda internette kalma sürelerinin anlamlı derecede yüksek bulunmuřtur. Fakat psikiyatrik tanı almıř ergenler psikiyatrik tanı almayan ergenlere göre 8 saatten daha fazla internette kaldığı görölmüřtür (Tahirođlu ve ark., 2010). Dile getirilen durumlar sonucunda ergenlerin çevrimiçi oyun bađımlılıklarında karar verme süreçlerinde etkili düşünemeyip, isteklerine kavuřmak arzusuyla hareket ettikleri söylenebilir. Patolojik kumar bađımlılıđında olduđu gibi bir bađlanma süreci görölmektedir.

Oyun bađımlılıđı psikolojik olduđu kadar fizyolojik olarak da insanları etkilediđi bilinmektedir. Tayvan'da bir internet kafede 18 yařındaki “Chuang Yu”, 40 saat çevrimiçi oyun oynadıktan sonra oyun masasında ölü olarak bulunmuřtur. Oyun oynarken masadan hiç kalkmadığı ve aç kaldığı belirtilmiřtir (Ntv, 2012). İngiltere'de de 20 yařındaki “Chris Stainfoth” 12 saat boyunca hareket etmeden çevrimiçi oyun oynamasından dolayı yařamını yitirmiřtir (Milliyet, 2011). Türkiye'ye bakıldıđında; řu ana kadar çevrimiçi oyun oynarken 2 kiřinin öldüđu görölmüřtür. 14 yařındaki “Mustafa Küçükköy”, çevrimiçi oyun oynadıđı yerde ölü olarak bulunmuřtur (Cumhuriyet, 2014). Bütün ölümlerdeki ortak nokta kan pıhtılařması sonucu kalp krizi olduđu gözlemlenmiřtir. Bu durumlar sonucunda, oyun oynarken kiřilerin heyecan düzeyi arttıđı söylenebilir. Bu süreç sonrasında kiři heyecanlansa bile kaygıyı hissedemediđi, fizyolojik düzey artmaya devam ettiđi düşünölmüřtür.

Bir nevi kaygının rolü yer deđiřtirdiđi iddia edilebilir. Bu süreçte oyun oynayan kiřiler kan pıhtılařması sonucu ölmüř olsalar dahi kalp ritimlerindeki deđiřimi hissedememe gibi fizyolojik süreçlerdeki somatizasyon düzeyleri merak edilen bir olgudur.

Dile getirilen durumlar sonucunda; çevrimiçi oyun bađımlılıđı olan gençlerdeki somatizasyon bozuklukları arasındaki iliřkiye bakılması ilerideki arařtırmalara ışık tutabileceđi düşünölmüřtür.

Somatizasyon bozukluklarının yanı sıra çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin ailelerinin, çevrelerinin o anki durum hakkında ne düşündüklerini anlamada ve yařadıkları duyguyu empati kurmada zorlandıkları düşünölmüřtür. Zihin kuramları,

kişilerin hem kendisini hem de çevresindeki kişilerin zihinsel süreçlerini anlamasında önemli bir kavram olduğu bilinmektedir. Çevrim içi oyun bağımlılığı olan ergenlerin hem kendi hem de çevresindeki kişilerin duygularını anlamada zorlandıkları düşünülmüştür. Bu savı doğrulamak amacıyla da gözlerden zihin okuma testiyle ölçülmesi düşünülmüştür. Böylelikle oyun bağımlılığında somatizasyon bozukluğu kadar karar vermesini sağlayacak içsel ve dışsal zihinsel etkenlerinde olduğunu göstermek önemli bir olgudur.

Konuyla ilgili çeşitli araştırmalar olsa da çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramları arasındaki ilişkiyi araştıran başka bir araştırma olmaması sebebiyle bu araştırma önem taşımaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı, çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ergenlerde somatizasyon bozukluğunu araştırmak. Aynı zamanda oyun bağımlılığı olan ergenlerin duygularını ifade etme ve çevresindeki duyguları anlamakta azalma olup olmadığını zihin kuramı ile test etmektir.

1.3. Amaç Cümlesi Ve Alt Amaçlar

“Lise öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasında ilişki var mıdır?”

Bu problem doğrultusunda aşağıdaki alt problemler sınımlanmıştır:

1.3.1. "14-18 yaş grubu ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.2. "14-18 yaş grubu ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile somatizasyon ölçeği düzeyleri arasında ilişki var mıdır?"

1.3.3. "14- 18 yaş grubu ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri arasında ilişki var mıdır?"

1.3.4. "14-18 yaş grubu ergenlerin cinsiyetinin, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve somatizasyon düzeyi üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.5. "Yaş düzeyinin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.6 "Oyun türünün çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.7. "Oyunda kimliğini gizlemenin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.8."Oyundan para kazanmanın çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?"

1.3.9."Oyuna para yatıranların yatırmayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı somatizasyon ve gözlerden zihin okuma durumu nasıldır?"

1.3.10. "Kişisel bilgi formundaki 13. sorunun c şikkında evet yanıtı veren bireylerin somatizasyon düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?"

1.3.11. "Çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin dört temel düzeyi için hesaplanan somatizasyon ve gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı fark var mıdır?"

1.4. Sayıtlar

1. Geliştirilen anket formu, bu araştırma için gerekli verileri toplamada uygun bir araçtır.

2. Katılımcılar, ölçme araçlarında yer alan sorulara içtenlikle, yansız yanıt verdikleri varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

1- Bu araştırma Şanlıurfa il milli eğitim müdürlüğünün izni ile liselerde gerçekleştirilmiştir. Toplam 333 ergen ile sınırlıdır.

2- Bu araştırmanın sonuçları Kişisel Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, ÇSE 24 ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeklerinin ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.

3- Bu araştırmanın sonuçları öğrencilerin ölçeklere verdiği yanıtlarla sınırlıdır.

1.8 Temel Kavramlar

Araştırmada yer alan temel kavramların tanımları aşağıda verilmiştir.

Ergen: Latince "adolescentia, adolescere", büyümekten türeyen dönem; çocukluk ile erişkinlik arasındaki fiziksel, cinsel, sosyal ve psikososyal geçiş dönemi olarak nitelendirilir. Bu dönemde görülen fiziksel ve cinsel gelişim ergenlik olarak adlandırılır.

Çevrimiçi (online) Oyun Bağımlılığı; Kaya (2013) online oyun bağımlılığını bir ağ aracılığıyla farklı mekânlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekleştirdiği oyun türü olarak nitelendirmiştir. Çevrimiçi oyunlar genellikle diğer insanlarla daha aktif bir şekilde yazışılıp ya da konuşulabilen, arkadaş olmayı seçebildiğiniz doğal ortama daha uyumlu bir oyun türüdür.

Somatizasyon Bozukluğu: 30 yaşından önce başlayan, bir kaç yıllık dönem içerisinde ortaya çıkan, önemli işlevsellik alanlarında bozulmalara yol açan çok sayıda fiziksel yakınma öyküsüdür (Koroğlu, 2005). Cinsel, gastrointestinal, psödonörolojik semptom şeklinde görülebilir.

Zihin Kuramı: Zihin kuramı kavramı; insanın herhangi bir eyleme yönelmesini etkileyen inanç, istek, niyet, duygu gibi birbiriyle etkileşim halinde bulunan yapıların bilişsel süreçlerde oluşturduğu bir bilgi bütünüdür (Wellman ve Estes, 1986). Gelegen (2014) zihin kuramını; kişinin kendilerine ve başkalarına ait olan duygu, arzu, inanç sistemlerinin nasıl oluştuğu ve zihinsel sürecin nasıl işlediğini anlayabilme kapasitesi olarak açıklamıştır. Kendi ve çevresini anlamaya ve anlamlandırmaya çalıştığı için empatik temelli olduğunu söylemiştir. Kişilerin karşısındaki kişinin duygu vb. süreçlerini anlayabildiği kadar başkalarının yaşadıklarını hissedebileceğini dile getirmiştir.

1. BÖLÜM- GENEL BİLGİLER

1.1. BAĞIMLILIK

1.1.1. Bağımlılığın Tanımı ve Sınıflandırılması

"Bağımlılık" kavramı ilk olarak 1964 yılında WHO (World Health Organization/Dünya Sağlık Örgütü) tarafından madde bağımlılığı ve alışkanlıklara dayalı bağımlılık olarak "dependence/bağımlılık" isminde birleştirilerek, fiziksel ve psikolojik bağımlılık alt başlıklarında tanımlanmıştır. WHO'nun ICD (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems/ Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Kitapçığı) 10. revizyonunda bağımlılık, bağımlı bir kişinin bağımlısı olduğu madde veya davranışın diğer davranışlarına oranla çok büyük üstünlük kazanması sonucu psikolojik, davranışsal ve zihinsel vaka sınıfına dahil olunması şeklinde tanımlanmıştır (Oral ve ark., 2011).

Bağımlılık, ruhsal ve fiziksel olarak madde alımını sürdürme gereksinimidir. Alışkanlık olarak da isimlendirilen ruhsal bağımlılık, maddeye karşı devamlı ve aralıklı şiddetli isteği ifade eder. Fizyolojik (fiziksel) bağımlılık ise; yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkışını önlemek için maddeyi alma gereksinimi ve tolerans ile belirlenir (Abay, 1999). Bağımlılık sendromu tek bir madde için (tütün ya da diazem gibi), bir madde grubu için (opium içeren ilaçlar gibi) ya da daha değişik maddeler için (hangi ilaç varsa onu kullanmak için dayanılmaz bir zorlantı duyan ve maddeyi bırakma halinde sıkıntı, ajitasyon ve/veya fiziksel belirtiler gösteren kimseler için) söz konusu olabilir (Oral ve ark., 2011). Bağımlılık, bireyin kendi seçimi doğrultusunda bir nesne ile aralarında süreklilik ve aynılık özelliği taşıyan çok yönlü bir ilişki olarak da tanımlanmaktadır. Bağımlılık denildiğinde artık akla sadece alkol ve madde gelmemektedir. Çok farklı türleri olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde "alışveriş bağımlılığı", "internet bağımlılığı", "kumar bağımlılığı", "seks bağımlılığı" ve "yeme-içme bağımlılığı" gibi tıbbi yardım gerektiren başka bağımlılık türlerinin varlığı da bilinmektedir (DDK, 2014).

Yaşadığımız çağın teknolojik ürünleri olan bilgisayar, cep telefonları özellikle internet hayatımızı kolaylaştıran önemli faktörler arasında yer alırken bazı noktalarda riskli olduğu gözlemlenmektedir. Ekran başında geçirilen zamanı ve uzağında kalındığı zamandaki huzursuzluk ve mutsuzluk gibi ciddi belirtileri gözlemlediğimizde teknoloji bağımlılığı kendinden söz ettirir. Bazı bağımlılık türleri sadece kullanıcıyı değil içinde bulunduğu aile fertlerini ve yakın çevresini de ciddi etkilemektedir.

Bağımlılıkla ilgili araştırmalar incelendiğinde; bağımlılığın birçok fiziksel ve psikolojik problemlere neden olduğu görülmektedir. Fiziksel olarak kilo verme ve görmede zayıflık hatta görme kaybı gibi etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemleri, zihinsel olarak olgunlaşmamış insan ilişkileri, gerçek ve hayal arasında karmaşıklık, sıkılma ve duyu kaybı, akademik başarının düşmesi gibi sonuçlarla karşılaşmaktadır. Duyguların azalması, makineleşme ve şiddet belirtileri, obsesif ve agresif davranışlar, kişilik değişimleri, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, erken olgunlaşma, psikomotor bozukluklar, özgür düşünce ve istek kaybı, artan kaygı düzeyi gibi psikolojik problemler gözlenmektedir. Aynı zamanda aile, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimi, düşmanca tavrın artması, kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş, gerçeklerden ve hayattan kaçınma gibi antisosyal davranışlar da sayılabilir (Amatem,2016).

1.1.2. Madde Bağımlılığı

Madde denildiğinde farklı türleri olan, kullanım şekli, dozu ve yoksunluk bulgularına göre çeşitlenen halüsinojen, alkol, amfetamin, esrar (kannabinoid), kokain, nikotin, opioid sedatif, hipnotik ve anksiyolitik, sentetik kannabinooidler (bonzai ve jamaika) ve uçucu madde gibi tanımlarla karşılaşılır. Adı ne olursa olsun her türlü madde kullanımı, ciddi yıkıcı etkisi olan ve kullanan kişilerin kendi alt kültürleri içinde yaşamasına, çevre ve kurumlarla bağlarının kopmasına yol açabilmektedir. Yoksunluk bulguları rahatsız edici olma derecesine göre tehlikeli hatta hayatı tehdit edici olmaktadır (Amatem, 2016). İnsanları madde kullanımına iten sebepler arasında, bilinç

durumlarını deęiřtirmek, uyarılmak ya da gevřemek, uyumak ya da tam tersi uyumayı önlemek, algıyı güçlendirmek ya da halüsinasyonlar yaratmak sıralanabilir. Özellikle beynin ödöl ve stres sistemindeki kalıcı uyumsal deęiřikliklerin alkol veya madde baęımlılıęının geliřmesi, sürmesi ve nükslerle çok yakından iliřkili olduęu anlaşılmaktadır (Eřel ve Dinç, 2016).

Tüm sakinleřtiricileri, uyarıcıları ve alkol nikotin kafein eroin gibi bilinci, ruhsal durumu ve davranıřı etkileyen maddelere "psikoaktif" maddeler denir. Kullanımın tekrarlanması halinde de kiři baęımlı hale gelir.

Madde baęımlılıęı ya da alışkanlıęı řu özellikleri taşımaktadır:

Tolerans: kiřinin sürekli kullanması sebebiyle aynı etkiyi yaratması için madde miktarının giderek artırılması.

Geri çekilme: kullanılan maddenin kesilmesi halinde kiřinin rahatsız edici fiziksel ve psikolojik tepkiler göstermesi.

Zorlayıcı kullanım: kiřinin düşündüęünden daha fazla madde alıp, kullanımı denetlemeye çalıřsa da başaramaması ve madde bulmak için de daha fazla zaman harcamasıdır (Atkinson vd., 2002).

Maddeler kimyevi uyarıcılar olduklarından beyni doğrudan etkilerken, sanal alışkanlıklarda beyinde iç kimyevi madde salgılatarak, madde kullanımıyla aynı etkiyi sağlamaktadır. Baęımlılıklarla mücadele günümüzde bir toplumsal sorun olarak kabul edilmekte, yapılacak mücadele usulleri ise deęiřik aşamalarda tanımlanmaktadır. Geleneksel olarak baęımlılıkla mücadele literatüründe baęımlılıklar madde ve davranıř baęımlılıęı řeklinde iki kategori halinde ele alınmıřtır (DDK, 2014).

1.1.3. Davranıřsal Baęımlılık

Teknolojideki geliřmeler insanın yaşamındaki her řeyi etkilemekte, sosyal paylařımlardan kurumların iřleyiřine kadar pek çok etkinlik teknolojik araçlar sayesinde gerçekteřmektedir. Biliřim teknolojilerinin yaygınlık gücü ve etkisi ile insanların teknolojiye daha kolay ulařmalarının çeřitli yöntemleri geliřtirilmiřtir (Dedeoęlu, 2006).

Klinik uygulamalarda bağımlılık; davranışsal ve fiziksel olmak üzere iki açıdan ele alınır. Tolerans ve yoksunluk gibi bedensel belirtiler davranışsal bağımlılıkta fiziksel veya kimyasal bağımlılıktaki kadar açık görülme de davranışsal bağımlılık ölçütleri arasında yer almaktadır. Zira bir davranış, zihinsel meşguliyet, duygu durum değişikliği, tolerans, yoksunluk, kişilerarası çatışma ve tekrarlama gibi ölçütleri içerdiğinde bağımlı davranış olarak tanımlanabilir.

Davranışsal bağımlılık arasında yeme, kumar, seks ve teknoloji bağımlılıkları yer almaktadır. Teknolojik bağımlılıkta televizyon izlerken olduğu gibi pasif veya bilgisayar oynarken gibi aktif olabilir. Hem pasif hem aktif olunabilecek bağımlılık türü internet bağımlılığıdır (Griffiths, 1999; Dinç, 2014).

1.1.4. İnternet Bağımlılığı

İnternet kelimesi, "Inter(national)" ve "Net(work)" yani uluslararası ve ağ kelimelerinin birleşmesiyle "uluslararası ağ" olarak adlandırılmasıyla birlikte TDK (Türk Dil Kurumu) tarafından "genel ağ" olarak adlandırılmaktadır (TDK, 2016).

Teknoloji ilerledikçe günümüz insanların internete olan ilgisi gün geçtikçe artmaktadır. İnternet; bilgiye ulaşımı hızlandırmış ve insanlar için vazgeçilmez hale gelmesine neden olarak yaşamımıza hızla kanalize olmuştur. İnternet, bilgi ağını kolaylaştırırsa da bu bilgilerin yarar açısından homeostatik bir denge sağlayamadığı ve insanları patolojik rahatsızlık tanısı alabilecek ritüellere sürüklediği ya da patolojik durumların kendini göstermesine ortam oluşturduğu söylenebilir. Bu durum sonucunda; internet olgusu hayatı kolaylaştırmanın yanı sıra son yıllarda artık olumsuz özellikleriyle de dile getirilmeye başlanmıştır. İnternette geçirilen sürenin beklenen süreden daha uzun olması bu durum sonucunda bireylerin bilişsel, duygusal, davranışsal, akran ve iş yaşamları yönünden olumsuz etkilenmesine yol açmıştır. Yaşanılan işlevsel olmayan durumlar sonucunda "İnternet bağımlılığı" kavramı gün yüzüne çıkarak teknolojiye bakış açısına yeni bir boyut kazandırmıştır.

Modern hayatın vazgeçilmez bir teknolojik kolaylığı olan internet, kullanım amacı olarak ilk başlarda karşımıza insanların bilgi arayışını, kişiler arası iletişimi ve ticari işlemleri kolaylaştırmak olarak çıkmakta iken artık kimi kullanıcılar için hayatlarının merkezinde ve karşısında direnmenin zor olduğu bir ortam halini almıştır. İnternet, medyanın yapısal şartlarında zorunlu değişimler meydana getirmiş olduğundan kullanılan toplumlarda da değişimler yaratmıştır. Bilgi ortamını kolaylaştırmanın yanında çok kanallı iletişim imkanları için kullanıcılara yeni bir platform sağlamaktadır (Işık, 2009). 7 milyar 2 yüz milyona yaklaşan nüfusun yarısı dijital medya kullanıcısı konumundadır. 2000 yılında 361 milyona yakın kullanıcısı olan internetin, 31 Aralık 2014 tarihinde 3 milyar 80 milyona yaklaşıldığı görülmektedir. Dünya genelinde yüzde 75.3 oranında internet kullanıcı artışı olduğu görülmektedir (İnternet Usage Statistics, 2016).

Dünyanın birçok ülkesinde, okullarda da dijital teknoloji kullanımı artmış, e-devlet uygulamalarını yaygınlaştırmak ve teknoloji veya medya okur-yazarlığını artırmak için girişimlerde bulunulmuştur. Türkiye'de de internet kullanıcılarının sayısı önceki yıllara göre daha hızlı bir şekilde artış göstermektedir. Bilgisayar ve internet kullanım oranları 2015 yılı Nisan ayında 16-74 yaş grubundaki bireylerde sırasıyla %54,8 ve %55,9 olmuştur. Bu oranlar erkeklerde %64 ve %65,8 iken, kadınlarda %45,6 ve %46,1'dir. Türkiye genelinde internet erişim imkanına sahip hanelerin oranı 2015 yılı Nisan ayı itibariyle %69,5 olmuştur. Hanelerin %96,8'inde cep telefonu veya akıllı telefon bulunurken, sabit telefon bulunma oranı %29,6'dır. Aynı dönemde hanelerin %25,2'sinde masaüstü bilgisayar, %43,2'sinde taşınabilir bilgisayar ve %20,9'unda internete bağlanabilen TV bulunmaktadır. 2015 yılının ilk üç ayında interneti hemen her gün veya haftada en az bir defa kullanan bireylerin oluşturduğu düzenli internet kullanıcı oranı %94,2 olmuştur (TÜİK, 2015).

İnsanların dünyanın herhangi bir ülkesindeki biriyle kolay ve hızlı bir iletişim kurabilme ortamında bulunması, bireylerin diğer kültürlerle tanışması bakımından önemli ve değerli olmakla beraber aynı zamanda bireylerde teknoloji tutkunluğuna ve iletişim kirliliğine de sebep olmuştur. Günümüzde bireyler “ortalama 11 saat boyunca,

internette dolaşarak, kitap okuyarak, “Facebook” da arkadaşlarının sayfalarına bakarak, gazete okuyarak, radyo dinleyerek, televizyon izleyerek, enformasyon tüketmektedirler. Hatta bilgisayar karşısında çalışan bireyler tüm gün boyunca okuyarak, yazarak enformasyon tüketmektedirler”. Bireylerin maruz kaldıkları bu yoğun iletişim eylemleri, onların yararlı bilgi edinme ve kullanma şanslarını azaltmakta, karar verme süreçlerini etkilemektedir (Eşitti, 2015).

İnternet kullanımı yazılı paylaşıma dayalı bir iletişimi zorunlu kıldığı için bireyin diğer sosyal gruplarda olduğu gibi fiziksel yakınlığını sağlamamaktadır. Böylece kullanıcı düşüncelerini ve isteklerini hatasız iletme fırsatına sahip olarak tek yönlü bir iletişim kurmaktadır. Tek yönlü iletişim ise, sadece ileri sürülen görüşlerin açıklandığı, ters bir görüşe yer verilmeyen iletişim biçimi olarak tanımlanır (Kağıtçıbaşı, 1985).

İnternet kullanımının gençlerin ergenlik ve geç ergenlik dönemlerinde rol edinmelerine etkisinden de söz edilebilir. İnternet, bireyin sanal ortamdaki sosyal gruplar içerisinde yer alarak özellikle sosyal medya üzerinden sağlanan toplumsal hareketlilikle, bir lidere bağlı olmadan ortaya çıkan gönüllülük ya da uyma davranışıyla yaygınlaşan sivil itaatsizlik eylemleri içinde yer almasına da olanak sunmaktadır (Hogg ve Vaughan, 2007). İnterneti yoğun bir şekilde kullanan ergenler internet ortamında sürekli “ideal” kimliklerini gösterme çabasındadırlar. Bu da ergenin bireysel kimlik değerlendirmelerinin gerçekçi olmayan bir biçimde şişirilmesine neden olmaktadır (Ceyhan, 2008).

İnternet bağımlılığı; internet bağıllığı, patolojik internet kullanımı, problemli internet kullanımı, aşırı internet kullanımı, internet istismarı, internet bağımlılığı bozukluğu, siber bağımlılık, kompulsif internet kullanımı gibi kavramlarla çeşitlendirilmektedir. İnternet bağımlılığı terimini ilk kez 1995’te Goldberg tarafından kullanılmış, tartışmaya açılmış ve DSM-IV’ teki alkol bağımlılığı tanı ölçütleri doğrultusunda internet bağımlılığı tanı ölçütlerini geliştirmiştir. Bu konudaki ilk önemli çalışmalarda Young (1998) ve Goldberg (1995) başlarda internet bağımlılığı kavramlarını kullanmış, sonraki çalışmalarında ise patolojik internet kullanımını tercih

etmişlerdir. İnternet istismarı; internetin kumar, pornografi ve suç gibi sebeplerle kötüye kullanılması demektir (Morahan–Martin, 2005). Burada kullanım sebebi ele alınarak tanımlanmıştır. Problemlı internet kullanımı ise; kişinin günlük hayatında internet kullanımından dolayı psikolojik, sosyolojik, okul ve iş yaşamıyla ilgili birtakım zorluklarla karşılaşmasını ifade eder. Buradaki bağımlılık tanımı da işlevselliği bozup bozmamasına göre ele alınmıştır. Aşırı internet kullanımı ise; kişinin planının dışında daha uzun süre internette kalmasıdır. Buradaki tanım için de kıstas kullanım süresidir. Hangi isimle ifade edilirse edilsin bilişsel ve davranışsal rahatsızlıklar oluşturuyorsa bağımlılıktan söz edilebilir (Dinç, 2014).

Young'un (1998) İnternet Bağımlılığı Tanı Ölçütleri:

1. İnternet ile aşırı zihinsel uğraş
2. İnternete bağı kalma süresinde artışa ihtiyaç duyma
3. İnternet kullanımını azaltmaya yönelik başarısız girişimlerde bulunma
4. İnternet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtileri
5. Başlangıçta olduğundan daha fazla sürede internete bağı kalma
6. İnternetin aşırı kullanılması nedeni ile ilişkiler, okul ya da işle ilgili sorunlar yaşama
7. İnternete bağı kalabilmek için aile üyelerine, terapisteye ya da başkalarına yalan söyleme
8. İnternete bağı kaldığı süre içinde duygulanım değişikliğinin olması (umutsuzluk, suçluluk, anksiyete, depresyon vb.)

Goldberg'in (1996) İnternet Bağımlılığı İçin Tanı Ölçütleri:

1. Bir yıl gibi bir zaman içinde herhangi bir zamanda ortaya çıkan aşağıda sıralanan bulguların 3'ü veya daha fazlasıyla kendini gösteren, klinik olarak belirgin bir bozulma ya da sıkıntıya yol açan uygunsuz internet kullanımı
2. Aşağıdakilerden biriyle tanımlanan tolerans gelişimi:
 - a. İstenekeyfin alınabilmesi için belirgin olarak artmış internet kullanım süresi
 - b. Sürekli olarak aynı sürelerde internet kullanımı ile alınan keyifte azalma olması
3. İstenekeyfin alınabilmesi için internet kullanım süresinin belirgin olarak artması
4. Sürekli olarak aynı sürelerde internet kullanımı ile alınan keyifte azalma olması
5. Aşağıda tanımlanan şekilde yoksunluk gelişmesi:

Ađır ve uzun süreli internet kullanımı sonunda ařađıdakilerden en az 2 tanesinin gnler iinde ortaya ıkması (1 ay iinde ortaya ıkabilir) ve kiřilerin bunlardan dolayı iř, sosyal ve nemli iřlevsel alanlarda sıkıntı yařaması.

- Psiko-motor ajitasyon
- Bunaltı
- İnternette neler olduđu hakkında takıntılı dřnceler
- İnternet hakkında fanteziler ve hayal kurma
- İsteyerek yada istemeyerek tuřlara basma hareketi yapma
- Bu sıkıntılı durumlardan kurtulmak iin internete veya benzeri servislere bađlanma
- İnternet kullanımının genellikle planlandığından daha uzun sreler alması
- İnternet kullanımını bırakmak veya denetim altına almak iin srekli bir istek veya bořa ıkan abalar iinde olma
- İnternet ile ilgili eylemlere ok uzun sreler ayırma (kitap almak, yeni web tarayıcıları ve programları denemek, dosyaları dzenlemek vb.)
- İnternet kullanımı nedeni ile nemli toplumsal mesleki etkinliklerin veya boř zamanları deđerlendirme etkinliklerinin bırakılması veya azaltılması
- İnternet kullanımının yol atığı sorunlara (uykusuzluk, evlilik problemleri, iř ve randevulara ge kalma vb.) rađmen ařırı olarak devam etmesi (Arısoy ve Tamam, 2009).

“Problemlili internet kullanımının bir sonucu olan internet bađımlılıđı; genel olarak “internet ortamında srekli var olmayı isteme arzusu ve internet karřısında kontrolsz bir řekilde vakit geirme” řeklinde tanımlanmaktadır. Teknolojinin geliřimiyle farklı mecraların aıđa ıkmasıyla problemlili internet kullanımı “sosyal medya” bađımlılıđı adı altında ele alınmaya bařlamıřtır.

İnsanların iletiřim adı altında kullandıkları materyallerde kiřilerde bađımlılık yapmaya bařlamıřtır. Kullanılan materyaller ile internete girebilme imkanları sonucunda internet bađımlılıđını da ele almaktadır. rneđin; “bilgisayar oyunları bađımlılıđı”, “ gndemi kaırma korkusu (fomo)”, “cep telefonsuz kalma fobisi (nomofobi)” dile getirilen bu durum ile eřleřmektedir. Trkiye’ de de bu kavramların kullanılma alan sıklıkları artmıř ve bu tr sorunlar yaygınlařmıřtır. Bilgisayar oyun

bağımlılığı; kişilerin bilgisayar başında uzun süre kalması ve geçirilen sürenin beklenenden daha fazla olmasını sağlayan bir oyunun mevcut olmasıdır. Bu durum internet bağımlılığı kriterlerine de uymaktadır. Nomofobi iletişim altında bulunduğu “cep telefonu vb. iletişim temelli aygıtların” ellerinde bulunmadığı süre irtibari korkusuyla yaşadıkları kaygı ve huzursuzluk durumu olarak ifade edilebilir. Fomo ise; sosyal medyanın paylaşım olanaklarından haberdar olamama, yaşanan olaylar hakkında sosyal mecradaki bilgilendirilme durumundan “eksik kalabilme” kaygısı olarak nitelendirilebilir(akt. Eşitti, 2015). Kısacası bu tür iletişim ağı ile ilgili “bağımlılık” ya da “takıntılar” kişiyi normal işlevsel hayatında sıkıntılara uğratmaktadır.

Aşırı internet kullanan bireylerin davranışları incelendiğinde, bu kişilerin yabancılarla iletişime girmede anksiyete düzeylerinin artışı, aile ve sosyal ilişkilerinde de hayal kırıklıklarına karşı duyarlılığın aşırı olduğu gözlemlenmiştir. Yapılan araştırmalarda özellikle internet bağımlılarının depresyon düzeylerinin ve kompulsif eğilimlerinin yüksek olduğu görülmüştür. Aynı zamanda sosyal anksiyete bozukluğu olan kişilerin de kaçınma aracı olarak interneti aşırı kullanma eğilimi gösterdikleri düşünülebilir. İnternet başında bir saatten fazla kalan ve bunu her gün artırarak tekrarlayan çocuklarda dikkat eksikliği ve hiperaktivite semptomlarının varlığı saptanmıştır (Kalyoncu vd., 2007).

İnternet bağımlısı bireyin haftada 40-80 saat bilgisayar başında kaldığı, tek seferde hiç aralıksız 20 saate kadar başından kalkmadığı gözlemlenmiştir. Böylece uyku düzeni bozulan hasta, uyarıcı madde kullanmaya aşırı kahve ve kolalı içecekler tüketmeye başlayabilir. Fiziki aktivitenin azalmasına bağlı olarak obezite gelişebilir (Kalyoncu vd., 2007).

Bilgisayar veya internet başında geçirilen zamanın yoğunluğu oranında ellerde veya ayaklarda uyuşukluk, gözlerde sulanma, sabahları aşırı yorgunluk, uykusuzluk ve buna bağlı olarak okula veya işe geç kalma, verimliliğin azalması, bel ve sırt ağrıları ve el bileğinde ağrı gibi sağlık ve sosyal açıdan da sorunlar görülmüştür (Kır ve Sulak, 2014).

1.1.5. Oyun Bağımlılığı Tanımı ve Sınıflandırılması

Oyun; yetişkinin veya çocuğun kendiliğinden yaptığı ve görünürde pratik bir sonu olmayan herhangi bir şeydir. İstedığımızı yapmakta serbest olduğumuz zaman, yaptığımız şey olarak da tanımlanmıştır (Cole ve Morgan, 2001). Çocukların öğrenme, tecrübe kazanma, büyümeye ve olgunlaşmaya sevk edici en önemli uğraşı olan oyun, geçmişten günümüze kadar kültür olarak da değişik şekillerde yer almış, önemini koruyarak çeşitli araştırmalara konu olmaya devam etmiştir. Sembolik manası, çocuğun dünyasını yansıtması, gerçek hayattaki beklentilere sözcü olması, yaşadıklarına tepki olarak ortaya çıkması, bir eğlence aracı olması gibi hususlar oyunun özellikleri arasında yer alır (Güllü vd., 2012). Sadece çocukların değil, ergenler ve yetişkinlerin de zaman geçirmek, rahatlamak ya da zihinsel egzersiz yapmak için başvurduğu eğlenceli etkinlik olarak dikkati çekmektedir. Oyunun hayal dünyasıyla gerçeklik arasındaki etkisi düşünüldüğünde; bir çocuk ya da yetişkinin ancak oynarken yaratıcı olabildiği ve bütün kişiliğini kullanabildiği görülmektedir. Zira birey de kendini ancak yaratıcı olduğunda keşfedebilecektir (Winnicott, 1997).

Çocuk gelişimi üzerinde oyunun etkisi yüz yıllardır araştırılan bir konudur. Pek çok araştırmacı oyunu tanımlamış, sınıflara ayırmış ve özelliklerini sıralamıştır. Sevinç (2009)'in çalışmasında Platonun kız çocuklarına göre erkek çocuklarının "baş edilemez, becerikli ve muzır olduklarını dile getirerek erkek çocuklarının oynadığı oyunlar üzerinde gözlem yaptığını dile getirmiştir. Yine aynı çalışmada; Amos Comenius ve Locke'nin 1600'lü yıllarda oyun ile ilgili düşüncelerinin zıt olduğunu locke oyun oynamayı "zaman kaybı" olarak düşünürken Amos Comenius çocukların gelişiminde oyunun önemli bir süreç olduğunu söylediği dile getirilmiştir. Locke gibi düşünen araştırmacılar (Pestalozzi 1746-1827) olmuştur ve oyunu çocuğun işlevsel sürecinden tatmiyle kopartmak gerektiğini savunmuşlardır. Fakat daha sonra oyun ile ilgili fikirler değişmiş ve "güzelliğe karşı duyguların ifade edilişi" olarak Schiller tarafından(1770-1832) anlamlandırılmıştır. Psikoanalitik açıdan bakıldığında oyunu (Freud (1856-1938); gerçek yaşamda açığa çıkması tehlikeli olarak nitelendirilebilecek duygu ve davranışlar için açığa çıkmasında güvenli üst olarak görmüşlerdir. Davranışçı yaklaşımı

benimseyen Watson (1878-1958) ise; normda kabul görmüş davranışların öğrenilebilmesinde oyunun etkili bir materyal olduğunu dile getirmiştir(akt. Kaya, 2013).

Günümüzde bilişim teknolojileri endüstrisinin en hızlı büyüyen alanlarından birisi olan bilgisayar oyunları, çocukları ve gençleri sokak, oyun parkları bahçe ve açık havalardan evlere, internet kafelere dolayısıyla ekranlara yönlendirerek gerçek mekanlardan sanal alemlere doğru yerini değiştirmiştir. Sanal eğlence denince bilgisayar ve internet oyununu birbirinden ayırmak zorlaşmaktadır. Özellikle dijital oyunların insan hayatına girip, akıllı cep telefonları ve tabletler gibi taşınabilir cihazlar ile çevrimiçi oyunların yaygınlaşması, oyun kavramını bambaşka bir konuma taşımıştır. Oyun özellikle dijital oyun kişinin istediği saatte istediği mekanda istediği oranda başvurabileceği bir durum haline gelmiştir.

Çocuk ve ergenlerin bilgisayarı genellikle internete girmek ve oyun oynamak amaçlı kullandığı gözlenir. Araştırmalarda bilgisayar bağımlılığından çok internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı kavramları yer alır. Hatta internetin kendisine değil, internetten elde ettikleri kumar oynama, sohbet, alışveriş ve oyun gibi materyallere bağımlı oldukları belirtilmiştir (Tahiroğlu vd., 2010).

Bireylerin oyun oynamayı ya da interneti kullanmayı tercih sebeplerine bakıldığında, yapacak başka bir şey olmadığından, sosyal iletişim, eğlence gibi düşsel ortamlar sağlama, zaman geçirme, rahatlama, gerçek hayattan kaçma ve serbestlik hissi, stresten kaçma gibi çeşitli nedenler sıralanabilir.

Bilgisayar ve internet kullanımının çocukların eğitiminde fayda sağlayacağı fikrini destekleyen bazı çalışmalar olmakla birlikte, çoğu çalışma bilgisayar ve internet kullanımının derse devamsızlık ve okul başarısını olumsuz etkilediğini destekler niteliktedir. Araştırmalar özellikle şiddet içeren oyunları oynayan çocuk ve genç sayısının tahminlerin ötesinde olduğunu göstermektedir. Özellikle erkek çocuk ve ergenler arasında daha yaygındır. 2008 yılında Türkiye'de yapılan bir çalışmada 3975

ergen katılımcının %35.5'nin düzenli olarak şiddet içeren oyunlar oynadıkları belirlenmiştir (Tahiroğlu vd., 2010).

1.1.6. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Sınıflandırılması

İnternet bağımlılığının günümüzde tanımlanması ile birlikte bu bağımlılığa yol açan alt etmenler sorgulanmaya başlanmıştır. İnternet bağımlılığının neden olduğu bir diğer bağımlılık türü “çevrimiçi oyun bağımlılığı” kavramıdır. İnternet bağımlılığındaki çalışmalarda bireylerin çevrimiçi veya çevrimdışı durumlarındaki bağımlılığı ifade etmek için “cyberaddiction” kavramı kullanılmıştır (Dinç, 2014). Literatüre bakıldığında çevrimiçi oyun konusu ile ilgili çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı; bir ağ aracılığıyla farklı mekânlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekleştirdiği oyun türü olarak nitelendirilmiştir (Kaya, 2013). Çevrimiçi oyunlar genellikle diğer insanlarla daha aktif bir şekilde yazışılıp ya da konuşulabilen, arkadaş olmayı seçebildiğiniz doğal ortama daha uyumlu bir oyun türüdür. Bu oyun türünde birçok farklı kültür, sosyoekonomik durum, siyasi görüş vb. süreçlerin bir arada bulunduğu manipülatif bir oyun ağıdır. Bazı oyunlar bu ağlar üzerinden gerçek yaşamda tanışıp gerçek bir ilişki kurmalarına da yardımcı olmaktadır. Genel anlamda çevrimiçi oyunların diğer oyunlara göre daha aktif olduğu dile getirilebilir. Çevrimiçi oyun oynama süreci normal oyunlardan daha farklı bir yapıya sahiptir. Oyun oynayan norm teknolojiyle birlikte saniyeler içerisinde bulunabilir ve kişileri seçebilir hale gelmiştir. Böylelikle gerçek yaşamda olan sosyal çevre sanal sosyal ağa çevrilmiştir. Bir nevi teknoloji evrimi denilebilir. Böylelikle oyun çeşitleri sanal ortamın sunduğu imkanlarla değişmiş ve çeşitlenmiştir. Aksiyon, macera, savaş, zeka, simülasyon, platform, dövüş, çevrimiçi oyunlar gibi birçok farklı türde oyunlar eklenmiştir (Alper ve ark., 2015).

Hemen hemen bütün çevrimiçi bilgisayar oyunlarının bir sohbet kanalı bulunmaktadır. Oyun oynayan insanlar aynı zamanda birbirleri ile sohbet etme imkânına sahiptirler. Bununla birlikte yine pek çok çevrimiçi oyunun oyuncuları için

oluşturulmuş forumlar bulunmaktadır. Oyuncular bu forumlar aracılığıyla haberleşmekte, düzenleyecekleri turnuvalar hakkında görüş alışverişi yapmakta, etkinlikler düzenlemekte, sanal ortamdaki arkadaşlıklarını gerçek hayata taşımaktadırlar. Böylece oyunlar sadece oyun olmamakta; beraberinde oyuncuların sosyalleştikleri, sohbet ettikleri, arkadaş edindikleri ortamlara dönüşmektedir. Günümüzün en popüler soysal paylaşım sitelerinde de bu çevrimiçi oyunların sayfaları bulunmaktadır. Bu sayfaları binlerce kişi takip etmekte, beğenmektedir. Böylece oyuncular farklı bir kanalla da birbirleri ile iletişime geçmektedirler. Bu bağlamda çevrimiçi oyunların incelenmesi gerekliliği bir kat daha artmış olmaktadır.

Birçok alanda farklı rekor denemelerini bulunduran “Guinnes rekorlar kitabı” çevrimiçi oyun ile ilgili rekorlara da yer vermiştir. Bu rekorlardan bir tanesi “Okan Kaya” isimli çevrimiçi oyuncusu 135 saat 15 dakika 10 saniye aralıksız oyun oynayarak “ en uzun süre video oyunu oynama” olarak nitelendirilebilecek rekoru kırmıştır. Diğer bir rekor ise ; çevrimiçi sohbet ve eğlence platformu olan “Club Penguin”, “Walt Disney” şirketinin dikkatini çekmiş ve satın alınmıştır. Dünyada “sanal dünya için ödenen en fazla para” olarak nitelendirilebilecek başlık ile 350.000.000\$ satılarak rekorlar kitabına girebilmeye hak kazanmıştır (akt. Kaya, 2013).

1.2. SOMATİZASYON

1.2.1. Somatizasyon Kavramının Tanımı

Stresin fiziksel belirtilere dönüştürülmesi olarak tanımlanan somatizasyon, zihni hadiseleri organik belirtiler şeklinde hissetme olarak da tıp sözlüklerinde ifadesini bulmaktadır (Tıp Terimleri Sözlüğü, 2016). Bir başka tanımı ise; herhangi bir organik patoloji bulunmaksızın, genel bir tıbbi bozukluğu düşündüren bedensel yakınmalar yaşama durumudur. Psikanalitik açıdan somatizasyon olgun olmayan bir savunma mekanizmasıdır ve psişik zorlanmaların bedensel bulgulara döndürülmesidir. Duygusal sıkıntıyı fiziksel dille anlatma durumu “somatotimi” olarak isimlendirilir (Öztürk, 1997). Psikososyal veya emosyonel (duygusal) problemlerin bedensel belirtilerle ifade edilerek bir hastalığa atfedilmesi ve tıbbi yardım aranmasıdır. Somatizasyonun tanısı ve

sınıflandırılması açısından tam olarak fikir birliğine varılmamış olmakla beraber, yapılan tüm tanımlar içerisinde kullanılan ortak ifade “bedensel bir hastalıkla açıklanamayan fiziksel yakınmaların Varlığı”dır (Özen vd., 2010). Somatizasyonun bir bozukluk olarak değerlendirilmesi için birey şikayetlerini fiziksel bir hastalık olarak algılamalıdır. Somatizasyon kliniğinin bir ucunda sebebi bilinmeyen hafif ve sınırlı genel ağrılar bulunurken en üst noktada somatoform bozukluklar (somatizasyon bozukluğu) yer alır (Mercan, 2000). Bedenselleştirme rahatsızlığı, dönüşüm rahatsızlığı, hipokondri, nevrasteni gibi bariz fiziksel semptomlarla tanımlanan ruhsal rahatsızlıkların ortak adıdır (Budak, 2003). Lipowski (1987) tarafından duygusal sıkıntılarını bedensel ifadelerle ortaya koyan kişiler için “somatizör” kavramı kullanılmıştır.

Somatizasyonun kültürler veya coğrafi özellikler açısından batıdan doğuya doğru farklı şekilde yaygınlaştığı söylenebilir. Doğu kültürlerinde daha yüksek olduğu ve bedensel belirtilerin diğer ruhsal bozukluklara eşlik ettiği vurgulanmaktadır. Somatizasyonun daha geleneksel toplumlarda ve tarım toplumlarında görülen bir psikopatoloji olduğu düşünülmektedir. Dillerin gelişimine bakıldığında, duyguları tanımlamada sözcüklerin belirli aşamalardan geçtikleri bilinmektedir. Özellikle bazı ilkel toplumların dillerine bakıldığında ruhsal yaşantıları anlatan sözcüklerin yer almadığı ve bunun sonucu olarak duyguların genelde somatik belirtiler aracılığıyla ifade edildiğine rastlanmaktadır. Hatta birçok toplumda duyguların özgürce dışa vurulması uygun görülmediği, hoş karşılanmadığından somatik olarak yani duyguların sembolik beden diliyle ortaya konduğu gözlenmektedir (Özenli vd., 2009).

Somatizasyon bozukluğu olan hastalar bedensel hastalığı olan hastalara göre daha az toplumsal uyum gösterir ve somatizasyon bozukluğu olan hastaların işteki verimleri bedensel hastalığı olan kişilere göre daha düşüktür. Tedavide belli bir ilaç ve tedavi yöntemi bilinmemektedir. Ancak hastaların toplumsal uyumun ve iş verimini artırmak amacı ile psikolojik destek verilebilir. Bu hastalarla ilişki kurmada psikiyatristin tutumu çok önemlidir (Mercan, 2000). DSM-IV tanı sistemine göre, “Somatizasyon Bozukluk” ölçütlerine uymayan bireyler, fiziksel hastalığa atfedilen bedensel belirtiler nedeniyle ciddi sıkıntılar yaşamakta ve bu belirtilere bir çare bulma

amacıyla sık sık sađlık hizmeti talebinde bulunabilmekte ve sađlık hizmeti aısından da maddi ve manevi yk oluřturabilmektedirler. Burada somatizasyon nemli bir halk sorunu olarak grlmekte ve tıbbın zlmemiř problemi olarak tanımlanmaktadır (Lipowski, 1987). Zira somatizasyon bozukluđu hastalarının nemli bir kısmı psikiyatri kliniklerine bařvurmaz, bařvuranlar da dođrudan deđil de dolaylı yoldan ulařır. Hastaların aslında temeli psikososyal baskı ve ruhsal bunaltılar olan, bilindiři bir yolla somutlařtırılarak bir iletiřim biimi olarak kullandıkları somatizasyon belirtilerinin laboratuvar bulgularının olumsuz sonu vermesiyle psikiyatri blmne sevk edilir (Yıldız ve Akyol, 1995).

1.2.2. Somatizasyon eřitleri

Somatizasyon bozukluđunun %90'ının 25 yařından nce bařladıđı, ilk belirtilerin de ođunlukla ergenlik dneminde ortaya ıktıđı saptanmıřtır. Somatizasyon bozukluđunun nedenlerine bakıldıđında genetik, đrenme, sosyokltrel, psikodinamik etkenlerle, stres faktrleri ve bař etme dzenekleri grlmektedir (zenli vd., 2009).

Somatik yakınmalar gastrointestinal, nrolojik, otonom ve muskuloskeletal gruplara ayrılabilir (Sevinok ve Sır, 2005). Somatoform olması olası yakınmalar arasında bayılma, menstrel sorunlar, bař ađrısı, gđs ađrısı, bař dnmesi ve palpasyon olarak sayılabilir. Yakınma sayısı arttıka psikiyatrik bozukluk olasılıđı belirgin olarak ykselir. Erkeklerde drt, kadınlarda altı belirti somatizasyon lehinedir. Birinci basamakta saptanan depresyon ve anksiyete hastalarının %85'inde somatik yakınmalar vardır. Bu yzden hastalar bu tanılar aısından dikkatle gzden geirilmelidirler. Somatizasyon iin sosyal risk etmenleri ise; tek ebeveyn, yalnız yařama, iřsizlik ve kırsal blgede yařamaktır. Hasta ocuk varlıđında aile sorunları gz ardı edildiđinden, sorunlu ailelerdeki ocuklarda fiziksel belirtilerin oluřması glencendirilir. Yine ocuklarda, rol modeli oluřturulması yoluyla da somatizasyon gzlenebilir. Somatik yakınmalarla bařvuran ocukların ailelerinde kronik somatik yakınmaları olan bir aile yesine rastlama řansı ok yksektir (řahin vd., 2001). Bu ailesel geiř kabul edilmekle beraber bunun genetik bir olay mı, đrenilmiř bir davranıř mı olduđu tam olarak ayırt edilememektedir (Yıldız ve Akyol, 1995) .

Somatik olabilecek yakınmalara baktığımızda; sırt, karın, adet, baş, cinsel ilişki ağrıları, kalp çarpıntısı veya kalp atışlarında artış, kendini yorgun hissetme veya bitkinlik, hazımsızlık, baş dönmesi, bayılma nöbetleri, eklem ağrıları, nefes darlığı, uyumada güçlük, kabızlık veya ishal durumları dikkati çekmektedir.

1.2.3. Somatizasyon Bozukluğu İle Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Çocuk ve ergenlerde somatizasyon bozukluğunun yanı sıra "konversiyon bozukluğu" denilen, hareket, duyu ve nörovegetatif sistem organlarında organik bir temele dayanmayan işlev azalması, çoğalması ya da yitimi gözlenmektedir. Çocuk ve ergenlerde konversiyon bozukluğu bizim ülkemizde batı ülkelerine oranla daha sık görülmektedir (Akdemir ve Ünal, 2006).

Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi'ne (EU Kids Online, 2010) dahil olan Avrupa çapında 23 ülkeden yaklaşık 23.000 ve Türkiye'den 1018 çocuk ve birer ebeveyni ile yapılan görüşmelerden elde edilen bulguların incelenmesiyle ortaya çıkan veriler, 9-16 yaş arası internet kullanan çocukların büyük bölümünün internet kullanım becerilerinin yeterli olmadığını ve birçok çevrimiçi risklere maruz kaldıklarını göstermektedir (Kaşıkçı vd., 2014).

Özellikle çocukların ve gençlerin ilgisini çekerek vakit geçirdikleri internet ortamı-sanal dünya- gerçek dünyadaki gibi pek çok risk içermektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin çocuklar tarafından kullanılmasının bu riskler doğrultusunda denetime ihtiyacı olduğu ortadadır. Risklere karşın, pek çok kişi için çevrimiçi teknolojilerden uzak durabilmek pek mümkün görünmemektedir. Büyük küçük her kullanıcının mevcut riskleri ve bunlarla nasıl başa çıkabileceğini öğrenmeleri gerekmektedir. Bu riskler arasında zararlı içerikler, zorbalık, yüz yüze tanışılmamış kişilerle iletişim, kimlik gizliliği gibi kaygı verici durumlar söylenebilir (Kaşıkçı vd., 2014).

Sendağ ve Odabaşı'nın (2006) çalışmasında "İnternette Çocukları Bekleyen Olası Tehlikeler" aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

- Çevrimiçi yeni insanlarla tanışma sonucu istismara maruz kalabilmesi

- Gizliliğin yitirilmesi, gibi özel bilgileri yabancılara vererek kendilerini ve yakınlarını tehlikeye atma
- Çevrimiçi kavgalar ve hakaret edici ifadelerin sorunlara yol açması
- Uygun olmayan materyallerin (pornografik siteler, terör, silah ve madde kullanımını teşvik eden siteler) kalıcı sorunlara sebep olması
- Çevrimiçi arama, okuma aile veya öğretmen gözetiminde olmadığına istenmedik içeriklerin görüntülenmesi
- Aşırmacılık ve telif haklarını ihlal sorunu
- Çevrimiçi oyunlarda televizyondan daha çok ve sık tekrarlarla şiddet sahnelerine maruz kalınması

Çevrimiçi oyun bağımlılığının, saldırganca davranışların artmasına, dürtü kontrol bozukluğu ve sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizliklere yol açmasına sebep olması (Demirtaş vd., 2014). Özellikle çevrimiçi oyunlarda uzun süre bilgisayar başında kalan kişilerin epileptik nöbetler açısından risk altında oldukları saptanmıştır (Kalyoncu vd., 2007).

Problemlerli internet, sosyal medya ve yeni iletişim teknolojileri kullanımının mevcut literatürde bağımlılık, fomo, yalnızlık ve sosyal izolasyon, nomofobi, depresyon, endişe, utangaçlık, öfke ve saldırganlık gibi duygusal ve davranışsal sorunlara yol açtığı saptanmıştır. Ayrıca problemlerli internet kullanımının bireylerin genel sağlık düzeylerini de geriletmediği ve fiziksel sorunlara da neden olduğu tespit edilmiştir. Buna karşın “enformasyon obezitesi” sorununa mevcut literatürde yeterince önem verilmediği görülmektedir (Eşitti, 2015).

Literatürde somatizasyon kuramı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir araştırma bulgusuna rastlanamamıştır.

1.3. ZİHİN KURAMLARI

1.3.1. Zihin Kuramı Tanımı

Zihin kavramı tanımlanması itibariyle biraz karmaşık olsa da başlıca ve en asli özelliğinin bilinç olduğu söylenebilir. Bilincin özelliğine baktığımızda da içsel, niteliksel ve öznel olarak sıralanabilir. İnsanların davranışlarının inançlar, istekler, planlar ve niyetler gibi içsel zihni durumlar tarafından yönlendirildiğini anlamayı içerir (Searle, 2006).

Zihin kuramı; inanç, niyet, istek, bilgi gibi zihinsel durumları kendisiyle ve başkalarıyla ilintilendirme ve başkalarının farklı inanç, istek ve niyetlere sahip olabileceğini anlama becerisidir. Aynı konular her ne kadar felsefi yaklaşımlarla ele alınabiliyor olsa da zihin kuramı zihin felsefesinden ayrılmaktadır. Çocuğun kendi ve başkalarının zihnini keşfetme sürecinin incelenmesi 1930'larda Piaget çocukların düşünce sistemlerini araştırması ile başlamıştır. Piaget, gözlem ve yorumlamalarına bakarak 3-5 yaş arasında işlem öncesi dönemdeki çocukların; başkalarının bakış açılarının kendininkinden farklı olabileceğini anlayamadıklarını ve diğerlerinin bakış açılarından bakamadıklarını öne sürmüştür. Piaget ile temellenen çocuklardaki düşünce sistemi araştırmaları, zihin kuramı kavramının literatüre girişi ile farklı bir perspektif ve yöntembilim kazanmıştır (Ertuğrul, 2011).

“zihin kuramı” terimini ilk olarak kullanan Premach ve Woodruff (1978)'a göre bir kişi zihinsel durumları kendisine ve başkalarına atfederse o kişi zihin teorisine sahiptir. Bu durum direkt olarak gözlenemediği ve zihin teorisi başkalarının davranışları hakkında tahmin yürütmek için kullanıldığından bu çeşit anlam çıkarma sistemi teori olarak ele alınmıştır (Keskin, 2006).

Baron ve Cohen (2001) zihin teorisi için bir gelişimsel model tanımlamıştır. Yaşamın erken dönemlerinde bebekler yaklaşık altıncı ayda "infant" hareket halindeki canlı ve cansız nesnelere ayırımı yapabilmektedir. On ikinci ayda ortak dikkat diye isimlendirilen yeteneği geliştirir. Ortak dikkat infantın kendilik algısı, ayrı bir birey

algısı (örneğin anne) ve ayrı bir nesne algısını da içeren üçlü bir temsil oluşturabilme için gerekli bilişsel yetenektir. 18-24. aylara gelindiğinde infant; Leslie (1987) tarafından "ayırıştırma" (decoupling) diye adlandırıldığı gerçek davranış ile role bürünme arasındaki farkı keşfeder. Artık infant gerçek olayın temsili ile varsayımsal bir durumun temsili (-miş gibi durumlar) birbirinden ayırabilmektedir. Aynı dönemde kendisini aynada tanımayı öğrenmiştir. Ancak 3-4 yaşlarına kadar çocuk kendisinin çevre ile ilgili inanış ve bilgilerini ötekilerinkilerden ayıramamaktadır. Bu yaşlardan itibaren madde ve düşünce arasındaki farkı tamamıyla kavramaktadırlar. Niyetler, sonuçlar, duygular ve davranışlar arasında nedensel bağları oluşturabilirler. Bunların bir sonucu olarak; öteki bireylerin kendilerinden farklı hatta doğru olmayan inançlara sahip olabileceklerini idrak etmeye başlarlar. Bu yaşlardaki çocukların karşısındaki kişinin düşüncesini göz önünde bulundurarak davranışlarını tahmin edebildikleri gözlenmiştir (Budak, 2003).

Zihin teorisi kazanımı sürecinde inançlar ve düşünceler son derece önemlidir. Özellikle çocukların kendilerinin ve başkalarının zihni durumlarını anlamaları ve insan davranışlarını tahmin etmek ve açıklamak için inançlar/istekler önemlidir. Okul öncesi çağındaki çocuklar inanç, düşünce ve nesnelere ya da olayların görünüşlerinin her zaman gerçeğe örtüştüğü kavrayışına sahiptirler. Çocuklar beş yaşına kadar, insanların hayatlarını kendi zihinsel dünyalarında yaşadıklarını anlarlar. Yani insanların, gerçek dünyayla ilgili fikir ve inançlarının olduğunu ve davranışlarının realiteden ziyade kendi inançlarına dayandığını anlarlar. Olgunlaşmış zihin teorisine sahip çocuklar insanları harekete sevk eden şeyin gerçeğin kendisi değil de onların gerçeğe dair inanç ve düşünceleri olduğu bilincindedirler (Lundy, 2002).

Zihin kuramı tek bir bileşen üzerinden hareket etmez. İnsan yaşamının tüm bileşenlerine de etki eder. Baron-Cohen ve Swettenham (1997) bu bileşenleri 14 ana başlık altında toplamışlardır;

- Akli/fiziksel ayrımı yapabilme
- Zihnin işlevlerini anlayabilme
- Görüntü-gerçeklik ayrımı yapabilme

- “Yanlış inanç” testlerinde başarılı olabilme
- “Görme bilmeye neden olur” prensibine hakim olabilme
- “Akli” durumları içeren sözcükleri anlayabilme
- Akli durum içeren sözcükleri konuşmalarda kullanabilme
- Sembolik oyunları oynayabilme
- Karmaşık duyguları anlayıp nedenlerini anlayabilme
- İstek ve düşünceleri anlayabilme
- Bakışlar ve gözlerin kullanımı
- Bir hareketin kaza ile ya da bilinçli yapılıp yapılmadığını anlama
- Kandırmaca durumlarını anlayabilme
- Mecazi ifadeleri anlayabilme
- Konuşmalarda sebep-sonuç ilişkisi kurabilme ya da konuşmayı anlayabilme (akt. Tekin ve Girli, 2011).

Zihin kuramı literatüre girdiği sıralarda öncelikle tanım ve açıklamaları üzerinde yoğunlaşmış, daha sonra teorik arka plan oluşturularak zihin kuramının gelişimsel değişimi üzerinde durulmuştur. Son zamanlarda yapılan çalışmalarda zihin kuramının etkilediği veya etkilendiği bilişsel süreçler araştırma konusu olarak yer almıştır (Hasselhorn vd., 2005). Bu şekilde zihin kuramının diğer bilişsel ve sosyal süreçler ile arasındaki ilişkilerin ortaya çıkması, çocukların sosyo-bilişsel gelişimlerinin anlaşılması açısından önemlidir. Bu bağlamda literatürde zihin kuramının dil ve çalışma belleği gibi bilişsel süreçlerle ilişkili çalışmaların sayısı artmıştır. Zihin kuramı ve dil ilişkisine bakıldığında, çocukların; günlük hayatlarında dili kavrayıp kullanabilmelerinin, kelimelerin belirttiği zihinsel durumları kavramlaştırabilmelerinin, kelimelerin ve cümlelerin sıralanması ile ilgili kuralları kazanımlarının farklı roller üstlendiği

görülmektedir. Zihin kuramı gelişimi, dil gelişimi ile paralellik gösterir. 4 yaşındaki çocuk “sanırım” gibi ifadeleri kullanmaya başlar. Bu kelime de kendisinin ve diğerinin düşüncelerini ayıran bir alana işaret eden ifadelerdendir (Ertuğrul, 2011). Dildeki bir cümlenin anlamını kavramak için, kelime anlamlarını (semantic) ya da bağlantılı olduğu gramerin (syntax) anlaşılması yeterli değildir. Aynı zamanda konuşmacının niyeti ve kelimeleri hangi bağlamda kullandığının da anlaşılması gereklidir. Konuşmacının amacı (meaning), dinleyici tarafından erişilebilmek için tanımlanması gereken karmaşık, iletişimsel bir niyettir.

Bu görüşten hareketle, konuşmanın düz anlamlı olmayan yönlerinde zihinselleştirmeye ihtiyaç duyulduğu ileri sürülmüştür (Stone vd., 1998).

Sosyal olarak içe çekilmiş, yakın temastan hoşlanmayan, göz kontağı kurmayan ve empatik davranamayan kendisiyle duygusal ilişki kurulması güç olan otistik spektrum bozukluğu grubundaki çocuklarla yapılan çalışmada; bu çocukların yanlış inanışları atfetmede ve diğerinin davranışını anlama ve tahmin etmede normal gelişimde olan çocuklara oranla başarısız oldukları saptanmıştır. Zihin kuramı bu çocukların dikkat, genel zeka ve diğer bilişsel işlevlerden bağımsız olarak davranışsal belirtilerini, iletişim ve sosyal etkileşimdeki başarısızlıklarını açıklamak için önem kazanan bir kavram haline gelmiştir (Baron-Cohen, 1985).

Zihin kuramı, gelişimsel psikoloji, bilişsel nöropsikoloji ve nöropsikiyatri gibi farklı disiplinleri ilgilendiren, son yıllarda artan bir ilgiyle gündeme gelmiş olan bir kavramdır. Zihin kuramı; kişinin kendisini ve diğerlerini zihinsel durumlar açısından görmesini içeren günlük psikolojiyi vurgulamaktadır (Wellman vd., 2001). Başarılı bir sosyal etkileşim, doğru algılama, sosyal sinyallerin doğru yorumlanması, motivasyon, dikkat, karar verme gibi birçok bilişsel yeteneğe bağlı olan zihin kuramı, başkalarının niyetleri hakkında varsayımlarda bulunmak ve yorumlamak olarak da tanımlanabilir. Kişinin başkalarına zihinsel durumlar atfedebilmesine olanak tanır. Başkalarının kendi inancından farklı inançlara sahip olabileceği ve bunlara göre davranabileceğini anlayabilmesi, başarılı sosyal etkileşim için temel öğelerden birisidir (Barlak, 2012).

Bireyler kendileri dışındakilerin davranışlarını yordamak için çok çeşitli ipuçları kullanırlar (yüz ifadesi, beden duruşu, sesin tonu). Ancak diğerlerinin davranışlarına

basit bir şekilde tepki vermezler; diğer insanların zihinsel durumlarını (bilgilerini, niyetlerini, inançlarını ve isteklerini) açıkça modeller ve tepki verirler (Stone vd., 1998). Böylece zihin kuramı becerileri gelişmeye devam eder ve blöfleri anlama, yalanları ve kandırmacaları çözme, ikna etme, kişilerin açık etmedikleri duygu, düşünce veya niyetlerini anlama gibi karmaşık beceriler sergilenmesine yardımcı olur. Bunun gibi örnekler zihin kuramının kullanım alanını oluşturur. Bireyin zihin kuramı becerilerinin payı sosyal yaşamda da oldukça önemlidir. Dolayısıyla zihin kuramında bir bozulma veya eksiklik olduğunda bireyler sosyal yaşamda zorluk çekerler (Tekin ve Girli, 2011).

Zihin kuramı, insan olmanın birçok yönü ile ilişkilendirilen empati, başkalarına acıma ve sempati gibi olumlu ya da aldatma, ihanet etme ve yalan söyleme gibi olumsuz olarak algılanan birçok özelliği kapsamaktadır (Drubach 2008).

Gözlerden Zihin Okuma Testi (Gözler Testi) Baron-Cohen ve arkadaşları (1999, 2001) tarafından geliştirilmiş ve sosyal biliş ile psikopatoloji arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmalarda sıklıkla kullanılmıştır. Gözler testinin, Zihin Kuramı'nın önemli bir yönü olan "zihin okuma" yetilerini değerlendirdiği düşünülmektedir (Baron-Cohen vd., 2001). Gözler Testinin 1997 yılında yayınlanmış olan ilk hali 25 soru ver her soru için biri hedef, biri de çeldirici olmak üzere iki seçenek içermekteydi ve "asperger sendromu" ya da "otizm" olan çocuklardaki sosyal bilişsel yetileri ölçmek üzere hazırlanmıştı. Hedeflenen kelimeler ve çeldirici kelimelerin zıt anlamlara sahip olmasıyla beraber, klinik ve klinik dışı erişkin topluluklar arasındaki farklılıkları saptamanın güçlüğünden dolayı 2001 yılında tekrar gözden geçirilerek uyarlanmıştı. Gözden geçirilmiş uyarlaması 36 madde ve her madde için 4 seçenek (bir hedef, üç çeldirici) içermektedir. Bazı çeldirici kelimeler performanstaki ince farklılıkların belirlenebilmesi amacı ile hedef kelimeye anlam bakımından daha yakın olacak şekilde tasarlanmıştır (Yıldırım ve ark. 2011). Testin Türkçeye uyarlaması Girli ve Tekin (2010) tarafından yapılmış güvenilirlik çalışmasını ise Yıldırım ve arkadaşları (2011) yapmışlardır. Araştırmacılar, güvenilirlik çalışması sonucunda Gözlerden Zihin Okuma Testi'nin 32 maddelik halinin zihin kuramı ve emosyon tanıma yetilerini değerlendirmede kullanılabilir olduğunu belirlemişlerdir.

1.3.2. Zihin Kuramı ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Çok oyunculu çevrimiçi video oyunları (mas-sively multiplayer online video games) oyuncuların birbirleriyle ve oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettiği ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlardır. Video oyunlarının bir alt kategorisi olarak değerlendirilen bu oyunları klasik video oyunlarından ayıran temel özellik, çevrimiçi oynanıyor olmalarıdır. Dolayısıyla da etkileşimi sağlamaları ve kullanıcılarının aylık ücret ödeyerek veya ödemediğinde erişimde bulunabilmeleridir (Demirtaş vd., 2014).

İnternet bağımlılığının yanı sıra son yıllarda çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla beraber yeni bir bağımlılık türü olarak ortaya çıkan çevrimiçi oyun bağımlılığı, genel olarak oyuncunun oyunu bırakamaması, sürekli oyunu düşünmesi, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesi, günlük yaşamını ve görevlerini aksatması olarak görülür (Horzum vd., 2011). Çevrimiçi bilgisayar oyunları bağımlılığı, tüm dünyada giderek artan bir şekilde soruna dönüşmektedir. Amerikan Tıp Birliği (American Medical Association)'ne göre Amerikalı gençlerin %90'ı internet üzerinden bilgisayar oyunlarını oynamakta, bunlarında %15'i de kendilerini bu oyunlara bağımlı olarak nitelendirmektedir. Dünyanın çeşitli yerlerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi sorunları gidermek için çalışmalar ve araştırmalar başlatılmıştır. Örneğin Hollanda Video Oyunu Bağımlılığı Arınma Merkezi (Detox Center for Video Game Addiction) kurulmuştur (Eşitti, 2015).

Çevrimiçi oyun kişileri hem motive eden bir etmendir. İstekleri doğrultusunda hareket edebilme imkanı sunar. Oyun kurucusu kuralları belirlese de kişi o oyun içinde ait olmayı istediği hedef doğrultusunda hareket eder. Bu durum hem pozitif hem de negatif geri bildirimleri olmasına ışık tutar.

Gentile ve Anderson'un 2006 yılında yaptığı çalışmada; video oyunlarının olumlu ve olumsuz etkileri söz konusu olduğunu dile getirmişlerdir. Olumlu yönlerine bakıldığında; okuma ve matematik becerileri kazanım konusunda, güç kontrollerinin

gelişimi açısında, astım ve diyabet hastalığı olan çocukların öz bakım becerisi kazanmasında, güç kontrollerinin gelişmesinde, görsel seçicilik dikkatinin artmasında ve mekansal görselleşmeye katkı sağlamasında, ince motor aktivitesi gerektiren durumlara katkı sağlamasında, okur yazarlığını ve görsel becerilerini geliştirmesinde video oyunlarının pozitif etkisi olduğunu dile getirmişlerdir.

Video oyunlarının olumsuz yönde etkileyen etmenlerden en önemli olanının şiddet dürtüsü olduğu ortaya çıkmıştır. Kalp hızı ve kan basıncı gibi fizyolojik uyarılmaları arttırmasında, saldırganlık duygularını (öfke- düşmanlık) ve davranışlarını (fiziksel kavga) arttırmasında, olumlu sosyal davranışları azalmasında şiddet içerikli video oyunlarının negatif etkisi olduğunu dile getirmişlerdir.

Aynı zamanda video oyunlarda fazla zaman harcadıkları bundan dolayı akademik başarılarının azaldığını, belirli kas ve iskelet bozulmalarının olduğunu, obezite sorunlarıyla karşılaştıklarını, baş parmağı sürekli kullanmalarından dolayı “tendinit” adı verilen sağlık sorunlarının ortaya çıktığını ve video oyunlarının patolojik kumar bağımlılığı ile ilişkilendirilebilecek kriterlerden dolayı “video oyun bağımlılığı” adı altında bir araştırma yapılması gerektiğini dile getirmişlerdir(akt. Kaya,2013).

1.3.3. Zihin Kuramı ile Somatizasyon Bozukluğu Arasındaki İlişki

Literatüre bakıldığında bu alandaki çalışmaların yetersiz olduğu görülmekle beraber, çeşitli psikopatolojik durumların zihin kuramı ile ilişkilendirildiği çalışmalar yapılmıştır. Şizofreni, duygudurum bozuklukları, frontal lob lezyonları, fronto-temporal demans, alzheimer hastalığı, antisosyal kişilik bozukluğu, sınır kişilik bozukluğu, şizotipal kişilik bozukluğu gibi klinik durumlarla ilgili bulgulara rastlanmaktadır. Ayrıca son yıllarda affektif zihin kuramı becerisini değerlendiren "Gözlerden Zihin okuma Testi"nin uygulandığı hastalık grupları da parkinson hastalığı, sosyal anksiyete bozukluğu, alkol bağımlılığı, şizofreni, alzheimer” hastalığı ve MCI' dır (Öğüten, 2012). Özellikle şizofreni alanında yapılan birçok çalışmada; şizofrenideki sosyal biliş alanlarındaki bozukluğun sosyal işlevsellikte bozulma ile ilişkili olduğu görülmektedir. Zihin kuramı becerileri ile sosyal işlevsellik ilişkisini araştıran

çalıřmalarda, sosyal iřlevsellikte sosyal biliřin önemli bir yordayıcı olduđu saptanmıřtır. Kiřinin bařkalarının ve kendisinin zihinsel durumunu temsilen ona uygun davranıřlar oluřturma becerisi kiřilerarası iliřkilerde önemli bir etkindir. Zihin kuramı sosyal iřlevselliđini sũrdũrmesinde de önemli bir rol ũstlenmiřtir. řizofrenide sosyal biliřteki bozulma, sosyal etkileřimde ve iletiřimde de farklı sorunlara yol aılmaktadır. řizofreni hastalarında belirgin řekilde zihin kuramı bozukluđu olduđu, birçok belirtinin zihin kuramı bozukluđuyla iliřkili olduđu gũsterilmiřtir. Deđiřen řartların oluřturduđu stres kořullarıyla bařa ılmada zihin kuramı becerileri önem kazanmaktadır.

řizofreni hastasının dođru bir iletiřim kuramamasının etmenlerden biri empati kapasitesinin diđer insanlardan sınırlı olmasıdır. Empatiyi azaltan durum sosyalleřme geređi ortaya ılan davranıřların (gũlũmseme, gũz iletiřimi, bař sallama) azlıđıdır. Bu nedenlerden dolayı řizofreni hastalarının duygulanımlarına da ket vurmaktadır. Sũzel olduđu kadar sũzel olmayan davranıřlardaki kısıtlılık (jest ve mimik, yũz ifadeleri vb.). Bu durum arařtırmalarda da kendini gũstermiřtir. Arařtırmaya gũre; kontrol grubu(sađlıklı) ile karřılařtırıldıđında řizofreni hastaları yũz ifadesi tanıma testlerinde daha dũřũk bir performans gũsterdikleri gũrũlmũřtũr(akt. Gũdũk, 2010).

Çevrimiçi oyun bađımlılıđı ile ilgili yapılan arařtırmalar da somatizasyon bozukluđu ve zihin kuramı ile ilgili komorbid bir veriye ulařılamamıřtır. Ancak ũlkemizde bu konu ile ilgili yeterli sayıda alıřma bulunmamaktadır.

Çevrimiçi oyun bađımlılıđında kiřilerin sosyal iliřkilerinin zayıfladıđı ya da sanal dũnyada o oyunu oynayanlar arasında sınırlı ve gerçek olmayan bir sosyal alanın varlıđından sũz edilebilir. Sosyal biliř alıřmalarının yođunlařtıđı bir alan olarak karřımıza ılan zihin kuramının, yařam iãerisinde insanın sosyal davranıř yetileri ve sosyal biliřsel becerilerle dođrudan iliřkili olduđu saptanmıřtır (Gũdũk, 2010).

2. BÖLÜM - GEREÇ VE YÖNTEM

2.1. EVREN VE ÖRNEKLEM

Bu çalışmada; çevrimiçi oyun bağımlılığıyla somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Cinsiyet, yaş vb. süreçlere bağlı olarak çevrimiçi bağımlılık düzeylerinin farklılık gösterip göstermediği, somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramının bu durumla ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu sebeple çevrimiçi oyun oynayan 14-18 yaş arası 333 ergen çalışmaya alınmıştır. Çalışma Nisan 2015- Mayıs 2015 tarihleri arasında Şanlıurfa İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün izni ile liselerde gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar araştırma hakkında bilgilendirilerek, rızaları alınmıştır. Ölçeklerin kendileri tarafından doldurulmaları istenmiştir.

Dahil Olma Kriterleri

- 1) Çevrimiçi oyun oynamış ya da hala oynuyor olmak
- 2) Psikiyatrik hastalık tanısı konmamış olmak
- 3) 14-18 yaş aralığında olmak

Dışlama Kriterleri

- 1) Psikiyatrik bir hastalık tanısının olması

2.2. ARAŞTIRMA MODELİ

Bu araştırma ile 14-18 yaş grubu ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığıyla somatizasyon bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi ve oyun bağımlılığı olan ergenlerin duygularını ifade etme ile çevresindeki duyguları anlamakta zihin kuramı çerçevesinde azalma olup olmadığının araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma; gruplar arası karşılaştırmayı da içeren, tarama modeline uygun olarak düzenlenmiştir. “Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekilde betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez” (Karasar, 2009).

2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

14-18 yaş grubu ergenlerde, çevrimiçi oyun bağımlılığıyla somatizasyon bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi ve oyun bağımlılığı olan ergenlerin duygularını ifade etme ile çevresindeki duyguları anlamakta zihin kuramı çerçevesinde azalma olup olmadığının araştırılması amacıyla dört bölümden oluşan bir anket uygulanmıştır (Ek).

Anketin ilk bölümünde ergenlerin bazı demografik özelliklerini öğrenmek üzere 16 soruluk bir kişisel bilgi formu, vardır. Anketin ikinci bölümünde ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek üzere Kaya (2013) tarafından geliştirilen 21 maddelik "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" yer almaktadır. Anketin üçüncü bölümde ise Walker ve arkadaşları tarafından geliştirilen, Kadıoğlu ve arkadaşları (2012) tarafından Türkçeleştirilmesi yapılan, ergenlerin son iki haftada kendilerini sıkıntıya sokan semptomları bildirmeleri amacıyla 24 soruluk "Çocuk Somatizasyon Envanteri-24" uygulanmıştır. Anketin son bölümünde ise ergenlerin duygularını ifade etme ile çevresindeki duyguları anlama düzeylerini öğrenmek üzere Baron-Cohen ve arkadaşları (1999, 2001) tarafından geliştirilen ve Türkçe uyarlaması Girli ve Tekin (2010) tarafından yapılan 32 soruluk "Gözlerden Zihin Okuma Testi" yer almaktadır.

Ölçekler hakkında açıklamalar ve bu ölçeklere yönelik yapılan güvenilirlik analizleri aşağıda, ankette yer aldığı sıra ile verilmiştir.

2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu katılımcılar hakkında bilgi edinmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bu formda katılımcılara; eğitim durumları ve aileleri ile ilgili bilgilerin yanı sıra, internete bağlanma yer ve süreleri, internete daha çok hangi nedenle girdikleri, internette oynadıkları oyun türleri, kimliklerini saklayıp saklamadıkları, internette oyun oynarken kaygı durumları ve bunu nasıl dışa vurdukları, çevrimiçi oyun oynadıklarında para yatırıp yatırmadıkları veya para kazanıp kazanmadıkları, çevrimiçi

oyun oynamaya başladıkları süre itibari ile etkinliklere ayırdıkları sürelerde farklılıklar olup olmadığı, oyun ve ders performansı arasındaki ilişki durumu gibi sorular olmak üzere toplam 16 soru sorulmuştur (EK-1)

2.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmaya katılan 14-18 yaş grubu ergenlerin çevrimiçi (online) oyun oynama bağımlılığı düzeyini ölçmek üzere Kaya (2012) tarafından geliştirilen 21 maddelik *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği* kullanılmıştır. Ergenlerin kendi algılarına göre çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek için geliştirilen ölçek Likert tipi, 5 dereceli bir ölçek olup, ölçek maddelerinin hepsi olumlu yüklemlidir (ters madde yoktur). Kaya tarafından 327 ortaöğretim öğrencisi üzerinde yapılan çalışma ile geliştirilen ölçeğin güvenilirlik katsayısı (α) 0,910 olarak hesaplanmıştır.

Ölçek maddelerinin karşısında, ergenlerin görüşünü ifade etme derecesini belirtmek üzere beşli (Likert tipi), ‘Tamamen katılmıyorum’ (1) ile ‘Tamamen katılıyorum’ (5) arasında bir seçenek verilmiştir. Üç alt boyuttan oluşan ölçeğin birinci alt boyutu ‘Aksaklıklar’, 9 maddeden meydana gelmektedir, ikinci alt boyut ‘Başarı’ 8 maddeden ve üçüncü alt boyut ‘Ekonomik Kazanç’ 4 maddeden meydana gelmektedir. Ergen, birinci boyuttan 9-45, ikinci boyuttan 8-40 ve üçüncü boyuttan 4-20 arasında puan alabilmektedir. Ölçeğin genelinden ise 21-105 puan alınabilmektedir. Ergenin, alt boyut ve ölçeğin genelinden aldığı toplam puan çevrimiçi oyunların oyuncunun hayatındaki olumlu-olumsuz etki düzeyi olarak kabul edilmektedir(EK-2)

2.3.3. Çocuk Somatizasyon Envanteri (ÇSE 24)

Araştırmaya katılan ergenlerin anket öncesi son iki hafta içinde yaşadıkları ve onları sıkıntıya sokan semptomları saptamak üzere Walker ve arkadaşları tarafından 1991 yılında geliştirilmiş ve 2009 yılında yeniden gözden geçirilmiştir. Türkçe versiyonu Kadioğlu ve ark. (2012) tarafından uyarlanmış ve ölçeğin Cronbach alfa değeri .910 olarak hesaplanmıştır. Çocuk Somatizasyon Envanteri 24 maddeden oluşan beşli Likert tip ‘Hiçbir zaman’ (0) ile ‘Her zaman’ (4) bir ölçektir. Geçen iki hafta

içinde her bir semptomun çocuğu ne kadar sıkıntıya soktuğunu gösteren, öz bildirim dayalı bir değerlendirme ölçeğidir. Toplam puan tüm maddelerden alınan puanların toplanması ile elde edilmekte ve 0-96 arasında değişmektedir. Yüksek puan daha yoğun somatik yakınmaları ifade eder(EK-3)

2.3.4. Gözlerden Zihin Okuma Testi

Ergenlerin duygularını ifade etme ile çevresindeki duyguları anlama düzeylerini öğrenmek üzere Gözlerden Zihin Okuma Testi uygulanmıştır. Bu test, gözlerden bir zihinsel durumu anlamayı içeren bir testtir (Baron - Cohen ve ark, 2001). Testte kişilerin sadece göz bölgelerinden ne hissettiklerini ya da düşündükleri ve cinsiyetini tespit etmeyi amaçlayan bir ölçüm aracıdır. Gözlerden Zihin Okuma Testi (Gözler Testi) Baron-Cohen ve arkadaşları (1999, 2001) tarafından geliştirilmiştir. Gözler testinin, Zihin Kuramının önemli bir yönü olan “zihin okuma” becerilerini değerlendirdiği düşünülmektedir (Baron-Cohen ve ark. 2001).

Orijinal hali 36 madde ve her madde için 4 seçenek (bir hedef, üç çeldirici) içermektedir. Testin Türkçeye uyarlaması Girli ve Tekin (2010) tarafından yapılmış güvenilirlik çalışmasını ise Yıldırım, Kaşar ve arkadaşları yapmışlardır (2011). Araştırmacılar, güvenilirlik çalışması sonucunda Gözlerden Zihin Okuma Testi'nin 32 maddelik halinin zihin kuramı ve emosyon tanıma yetilerini değerlendirmede kullanılabilir olduğunu belirlemişlerdir(EK-5).

2.4. İSTATİSTİKSEL ANALİZ

Araştırmaya katılan ergenlerden elde edilen verilerin tümü SPSS 16.0 (Sosyal Bilimler için İstatistik Programı) ile analize tabi tutulmuştur.

Veriler ile herhangi bir istatistikî işleme geçilmeden önce bir yanlışlık barındırıp barındırmadıkları ve araştırmanın amacı ile belirlenen sınırlar içinde olup

olmadıkları kontrol edilmiştir. Araştırma için toplanan verilerle ilgili aşağıdaki istatistikî çözümler yapılmıştır:

1. Örnekleme oluşturan ergenlerin demografik özelliklerini özetlemek açısından, değişkenlerinin frekans (f), yüzdeleri (%) hesaplanmıştır.
2. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına verdikleri puanların ortalama ve sapma (ss) değerleri hesaplanmıştır.
3. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin hesaplanan puanlarının, cinsiyet, oynanan oyun türlerinden savaş, zeka ve 'diğer', oyundan para kazanma, oyuna para yatırma ve kişisel bilgi formunda yer alan 13 numaralı sorunun c şikkına verilen cevaba göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını araştırmak amacıyla ilişkisiz (bağımsız) gruplar t-testi yapılmıştır.
4. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin hesaplanan puanları üzerinde oyun oynamak için internette kalınan süre ve yaşın bir etkisinin olup olmadığı regresyon analizi ile incelenmiştir.
5. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin hesaplanan puanlarının oyunda kimliği gizleme ve çevrimiçi oyun bağımlılığının dört düzeyine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını araştırmak amacıyla, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı farklılaşmaların bulunduğu durumda, değişkenlerin hangi grupları arasında farklılık olduğunu araştırmaya yönelik ise post-hoc LSD testi uygulanmıştır.
6. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin hesaplanan puanlarının oynanan oyun

türlerinden dansa göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını araştırmak amacıyla, (normallik varsayımı sağlanamadığından) non-parametrik Mann-Whitney testi uygulanmıştır.

7. Ergenlerin, Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği, Somatizasyon Bozukluğu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin hesaplanan puanları arasındaki ilişkiler Pearson momentler çarpımı korelasyonu katsayıları ile araştırılmıştır.

Tüm istatistiksel hesaplamalarda anlamlılık düzeyi .05 olarak kabul edilmiştir. Anlamlılık değeri, .05'ten küçük ($p < .05$) bulunduğu bağımsız değişkenlerin grupları (kategorileri) arasındaki farklılıklar ve ilişkiler "anlamlı" olarak kabul edilmiş ve sonuçlar buna göre değerlendirilmiştir.

3. BÖLÜM -BULGULAR

3.1. Araştırmanın Örneklemine İlişkin Bulgular

Örneklemi oluşturan 14-18 yaş grubu ergenlerin demografik özellikleri aşağıdaki tablolarda, anketin kişisel bilgi formu sırasına uygun olarak verilmiştir.

Tablo 1: Ergenlerin cinsiyetine ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Cinsiyet	Kız	147	44,1	44,3	44,3
	Erkek	185	55,6	55,7	100,0
	Boş	1	0,3		
Toplam		333	100,0		

Araştırmaya katılan ergenlerin yaş ortalaması $15,8 \pm 1,2$ olup Tablo 1'den de görüleceği üzere %44,1'i kız ve %55,6'sı erkektir.

Tablo 2: Ergenlerin ders durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	f	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Ders durumu	Kötü	48	14,4	16,3	16,3
	Çok kötü	12	3,6	4,1	20,4
	İyi	200	60,1	68,0	88,4
	Çok iyi	34	10,2	11,6	100,0
	Boş	39	11,7		
Toplam		333	100,0		

Ergenlerin büyük bir bölümü ders durumlarını %60,1 ile 'iyi' olarak bildirmiştir. Ergenlerin %14,4 ise ders durumunu 'kötü', %3,6'sı çok kötü ve %10,2'si 'çok iyi' demişlerdir.

Tablo 3: Ergenlerin en son aldıkları karne belgesine ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
En son alınan karne belgesi	Takdir	139	41,7	42,4	42,4
	Teşekkür	126	37,8	38,4	80,8
	Belge alınmadı	63	18,9	19,2	100,0
	Boş	5	1,5		
	Toplam	333	100,0		

Ergenlerin %41,7'si takdir, %37,8'i teşekkür belgesi aldığını belirtirken %18,9'u her hangi bir belge almadıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 4 :Ergenlerin anne-babalarının evlilik durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Anne-babanın evlilik durumu	Evli	309	92,8	94,8	94,8
	Evli değil	4	1,2	1,2	96,0
	Evli fakat sürekli çatışma mevcut	13	3,9	4,0	100,0
	Boş	7	2,1		
	Toplam	333	100,0		

Araştırmaya katılan ergenlerin %92,8'inin anne-babası evli durumdayken %1,2'sinin anne-babasının evli olmadığı ve %3,9'unun anne-babasının evli fakat sürekli çatışma halinde oldukları belirtilmiştir. Anne-babası çatışma halinde olan ergenler, bu çatışma halini ortalama $3,5 \pm 2,7$ yıldır (en az 1 ile en çok 10 yıl arasında) hissettiklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 5: Ergenlerin kardeş durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Kardeş	Kardeş var	307	92,2	94,2	94,2
	Kardeş yok	19	5,7	5,8	100,0
	Boş	7	2,1		
	Toplam	333	100,0		

Ergenlerin %92,8'inin kardeşi varken sadece %5,7'si tek çocuktur. Kardeşi olan ergenlerin ortalama kardeş sayısı ise $3,5\pm 1,9$ (en az 1 ile en çok 11 kardeş arasında) olduğu hesaplanmıştır.

Tablo 6: Ergenlerin oyuna bağlanma yerlerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Oyuna evden bağlanma	Evet	205	61,6	100,0	100,0
	Hayır	128	38,4		
Oyuna bağlantısı olan arkadaştan bağlanma	Evet	65	19,5	100,0	100,0
	Hayır	268	80,5		
Oyuna kafeden bağlanma	Evet	81	24,3	100,0	100,0
	Hayır	252	75,7		
Oyuna cep telefonundan bağlanma	Evet	169	50,8	100,0	100,0
	Hayır	164	49,2		
Oyuna okuldan bağlanma	Evet	26	7,8	100,0	100,0
	Hayır	307	92,2		

Araştırmaya katılan ergenlerin ortalama $4,8\pm 2,7$ yıldır internet üzerinden oyun oynadıkları hesaplanmıştır. Bu ergenlerin %61,6'sı oyuna evden, %19,5'i internet bağlantısı olan bir arkadaşından, %24,3'ü bir kafeden, %50,8'i cep telefonundan ve %7,8'i okuldan bağlandığını ifade etmişlerdir (katılımcılar birden fazla şıkkı işaretleyebilmektedir). Ergenlerin oyuna en çok evden ve en az okuldan bağlandıkları anlaşılmaktadır. Ergenlerin genel olarak haftada ortalama $7,6\pm 9,6$ saat oyun oynamak için internete girdikleri bulunmuştur.

Tablo 7: Ergenlerin psikiyatri ya da psikoloğa gitme durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Psikiyatri veya psikoloğa gitme	Evet	34	10,2	10,2	10,2
	Hayır	298	89,5	89,8	100,0
	Boş	1	0,3		
Toplam		333	100,0		

Ergenlerin %10,2'si bir psikiyatri veya psikoloğa gitmişken, büyük bölüm %89,5 ile gitmediklerini belirtmişlerdir.

Tablo 8: Ergenlerin internete birinci derecede uzun süre kalma nedeni olarak etmenleri sıralamalarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

İnternete Bağlanma Nedeni	F	%
Oyun oynama	46	13,8
Haber edinme	23	6,9
Bilgi araştırma	26	7,8
Müzik dinleme	35	10,5
Online oyun oynama	35	10,5
Facebook	89	26,7
Twitter	23	6,9
Instagram	33	9,9
Skype	8	2,4
Diğer	21	6,3

Araştırmaya katılan ergenlerden, Tablo 8'de sayılan internette uzun süre kalma nedenlerini kendilerine uygun olarak 1'den 10'a kadar sıralamaları istenmiştir. Ergenlerin birinci derecede en çok "Facebook"a (%26,7), daha sonra oyun oynama (%13,8) ve müzik dinleme ile online oyun oynama (%10,5) nedeniyle internette uzun süre kaldıkları görülmektedir. Birinci derecede yer alan en az internette kalma nedeni ise %2,4 ile "Skype" uygulaması olmuştur. Ergenlerin internette uzun süre kalma nedenlerine ilişkin detaylı tablolara ekler bölümünde yer almaktadır.

Tablo 9: Ergenlerin hangi oyunu daha çok oynadıklarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Oynama	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Savaş oyunu	Evet	167	50,2	100,0	100,0
	Hayır	166	49,8		
Zekâ oyunu	Evet	119	35,7	100,0	100,0
	Hayır	214	64,3		
Dans	Evet	15	4,5	100,0	100,0
	Hayır	318	95,5		
Diğer	Evet	73	21,9	100,0	100,0
	Hayır	260	78,1		

Ergenlerin, %50,2 ile en çok savaş oyunlarına girdikleri bunu sırasıyla %35,7 ile zekâ oyunları, %21,9 ile ‘diğer’ ve %4,5 ile dans oyunları takip etmektedir.

Öte yandan, araştırmaya katılan ergenlerin ders ve ödevleri gereği internete haftada ortalama $4,4 \pm 7,5$ saat girdikleri hesaplanmıştır.

Tablo 10: Ergenlerin oyunda kimlik gizleme durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Kimlik gizleme	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Oyun oynarken kimliği gizleme	Evet	104	31,2	32,2	32,2
	Hayır	111	33,3	34,4	66,6
	Bazen	108	32,4	33,4	100,0
	Boş	10	3,0		
	Toplam	333	100,0		

Ergenlerin %31,3 internette oyun oynayarak geçirdikleri zamanlarda kimliklerini gizlediklerini belirtirken %33,3’ü kimliklerini gizlemediklerini ve %32,4 ise bazen gizlediklerini belirtmişlerdir.

Tablo 11: Ergenlerin oyun oynarken (önce, sırasında ve sonrasında) kaygı durumlarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Yaşantı	Durum	f	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Oyun oynamadan önce kaygılandığım zaman sözel olarak dile getirdim	Evet	135	40,5	41,2	41,2
	Hayır	193	58,0	58,8	100,0
	Boş	5	1,5		
Yoğun bir şekilde oyun oynamaya başladıktan sonra oyun içinde ve dışında kaygılarımı ve sıkıntılarımı geçiştirdiğimi ve görmezden geldiğimi fark ettim	Evet	145	43,5	43,9	43,9
	Hayır	185	55,6	56,1	100,0
	Boş	3	0,9		
Yoğun bir şekilde oyuna girmeye başladıktan sonra oyunda, dersler, ailevi meseleler ya da bir durumdan dolayı kaygı/öfke gibi yoğun duyguları hissettiğim sırada sözel olarak dile getirmek yerine baş ağrısı, karın ağrısı vb. bedensel olarak hastalandığımı farkına vardım	Evet	102	30,6	31,1	31,1
	Hayır	226	67,9	68,9	100,0
	Boş	5	1,5		

Ergenlerin, %40,5'i oyun öncesinde kaygı durumlarını sözel olarak dile getirdikleri, %43,5'inin oyun sırasında kaygı durumlarını göz ardı ettiği ve %30,6'sının oyunlara yoğun olarak girdikten sonra kaygıları nedeniyle çeşitli sağlık sorunları yaşadıkları görülmektedir.

Tablo 12: Ergenlerin oyun oynarken oyuna para yatırma ya da oyundan para kazanma durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Durum	f	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Çevrimiçi oyun oynadığımda	Oyuna para yatırırım	24	7,2	7,5	7,5
	Oyundan para kazanırım	62	18,6	19,5	27,0
	Hem para kazanıyorum hem de para yatırıyorum	29	8,7	9,1	36,2
	Ne para kazanıyorum ne de para yatırıyorum	203	61,0	63,8	100,0
	Boş	15	4,5		
Oyuna para yatırma	Ara sıra	50	15,0	16,1	16,1
	Sık sık	13	3,9	4,2	20,3
	Her zaman	2	0,6	0,6	21,0
	Hiçbir zaman	245	73,6	79,0	100,0
	Boş	23	6,9		
Oyundan para kazanma	Ara sıra	52	15,6	16,6	16,6
	Sık sık	22	6,6	7,0	23,6
	Her zaman	19	5,7	6,1	29,7
	Hiçbir zaman	220	66,1	70,3	100,0
	Boş	20	6,0		

Araştırmaya katılan ergenlerin %7,2'si oyun oynadıklarında oyuna para yatırdıklarını, %18,6'sı oyundan para kazandıklarını ve %8,7'si hem para

yatırdıklarını hem de para kazandıklarını belirtmişlerdir. Yani, ergenlerin %36,2'si (yığılmalı %) oyun süresince para ile ilgilidir.

Ergenlerin %21,1 (yığılmalı %) farklı sıklıklarda oyuna para yatırma ve %29,7'si oyundan farklı sıklıklarda para kazanmaktadır.



Tablo 13: Ergenlerin oyun oynamaya başladıktan sonra bazı etkinliklere ayırdıkları vakitlerdeki değişikliğe ilişkin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Etkinlik		Artma	Azalma	Değişiklik yok	Zaten yapmıyordum
Evde kalma	f	105	33	175	16
	%	31,5	9,9	52,6	4,8
Alışveriş yapma	f	25	63	204,0	38
	%	7,5	18,9	61,3	11,4
Gazete okuma	f	23	57	135,0	114
	%	6,9	17,1	40,5	34,2
Kitap okuma	f	35	69	174,0	50
	%	10,5	20,7	52,3	15
Sinemaya gitme	f	40	65	179,0	44
	%	12	19,5	53,8	13,2
Televizyon seyretme	f	45	99	159,0	25
	%	13,5	29,7	47,7	7,5
Hobilerimi gerçekleştirme	f	71	76	166,0	15
	%	21,3	22,8	49,8	4,5
Eğlence	f	122	49	149,0	12
	%	36,6	14,7	44,7	3,6
Telefon görüşmeleri	f	71	55	184,0	21
	%	21,3	16,5	55,3	6,3
Aile üyeleriyle vakit geçirme	f	33	105	172,0	19
	%	9,9	31,5	51,7	5,7
Arkadaşlarla vakit geçirme	f	78	76	163,0	14
	%	23,4	22,8	48,9	4,2
Uyku süresi	f	24	133	158,0	13
	%	7,2	39,9	47,4	3,9
Üzerine düşen görevleri yapma (ödev, proje vb)	f	37	83	190,0	20
	%	11,1	24,9	57,1	6
Ders çalışma	f	36	111	160,0	20
	%	10,8	33,3	48,0	6
Fiziksel aktivite (pilates, yoga, egzersiz vb)	f	43	54	164,0	71
	%	12,9	16,2	49,2	21,3
Evdeki sorumlulukları yerine getirme (yardım etme vb)	f	34	68	202,0	28
	%	10,2	20,4	60,7	8,4

Ergenlerin oyun oynamaya başladıktan sonra bazı etkinliklere yönelik ayırdıkları vakitlerdeki değişiklikler Tablo 13'deki gibidir. Artma sütununa bakıldığında, ergenlerin daha çok vakit ayırdıklarını ifade ettikleri ilk üç etkinliğin sırasıyla, %36,6 ile eğlence, %31,5 ile evde kalma ve %23,4 ile arkadaşlarla vakit geçirme olduğu görülmektedir. Azalma sütununa bakıldığında ise, %39,9 ile uyku birinci sıradayken, %33,3 ile ders çalışma ikinci ve %31,5 ile aile üyeleriyle vakit geçirme üçüncü sırada yer almaktadır.

Tablo 14: Ergenlerin oyun performanslarının ders performanslarından daha başarılı olup olmadığına ilişkin değerlendirmelerinin frekans ve yüzde dağılımı (N=333)

Değişken	Grup	F	%	Geçerli %	Yığılmalı %
Oyun/ders performansı arasındaki başarı farkı	Evet	172	51,7	57,3	57,3
	Hayır	128	38,4	42,7	100,0
	Boş	33	9,9		
oyun performansı lehine	Toplam	333	100,0		

Araştırmaya katılan ergenlerin %51,7'si oyun performanslarının ders performanslarından daha başarılı olduğunu düşündükleri bulunmuştur.

3.2. Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular

Bu alt bölümde araştırmaya katılan 14-18 yaş grubu ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeğinden aldıkları puanlar genel olarak, demografik özelliklerine bağlı olmaksızın incelenmiştir.

Tablo 15: Ergenlerin, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği puanlarına ilişkin betimsel istatistikler (N=333)

Ölçek/Boyut	Min	Maks.	\bar{X}	Ss
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Alt Faktörleri				
Aksaklıklar Boyutu	9	45	22,42	9,14
Başarı Boyutu	8	40	26,80	9,09
Ekonomik Kazanç Boyutu	4	20	8,66	4,52
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	21	105	57,86	19,42
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	0	95	14,84	13,72
Gözlerden Zihin Okuma	7	29	18,94	4,12

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ‘Tamamen katılmıyorum’ (1) ile ‘Tamamen katılıyorum’ (5) arasında değerlendirilmekte olup üç alt boyuttan meydana gelmektedir. Ergen, birinci boyuttan 9-45, ikinci boyuttan 8-40 ve üçüncü boyuttan 4-20 arasında puan alabilmektedir. Ölçeğin genelinden ise 21-105 puan alınabilmektedir. Ergenin, alt boyut ve ölçeğin genelinden aldığı toplam puan çevrimiçi oyunların oyuncunun hayatındaki olumlu-olumsuz etki düzeyi olarak kabul edilmektedir. Tablo 15’de araştırmaya katılan ergenlerin bu ölçek ve alt boyutlarından aldıkları puanlar özetlenmiştir. Ergenlerin, aksaklıklar boyutundan aldıkları ortalama puan limitlerin (9-45) orta noktasına yakındır ($\bar{X}_{\text{Aksaklıklar}}=22,42\pm 9,14$). Ancak, ergenlerin başarı boyutu puanları limitlerin (8-40) orta noktasının biraz üstündedir ($\bar{X}_{\text{Başarı}}=26,80\pm 9,09$). Bu durum, ergenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığının başarı durumlarını olumsuz yönde etkilediğine ilişkin algılarına işaret etmektedir. Ergenlerin, üçüncü alt boyut olan ekonomik kazanç ilişkin ortalama puanları ise düşük sayılabilir ($\bar{X}_{\text{Ekonomik Kazanç}}=8,66\pm 4,52$). Son olarak, araştırmaya katılan ergenlerin genel çevrimiçi oyun bağımlılığı ortalama puanlarına bakıldığında, bu puanın limitlerin orta noktasına yakın olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı}}=57,86\pm 19,42$). Bu da araştırmaya katılan ergenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığının hayatlarını çok fazla olumsuz yönde etkilemediğine dair bir algıya sahip olduklarını göstermektedir.

‘Hiçbir zaman’ (0) ile ‘Her zaman’ (4) arasında puanlanan ve 24 maddeden oluşan çocuk somatizasyon envanterinden alınabilecek toplam puan 0-96 arasında

değişmektedir. Yüksek puan daha yoğun somatik yakınmaları ifade eder. Araştırmaya katılan ergenlerin bu ölçekten aldıkları en düşük puan 0 ve en yüksek puan 95 olmuştur (Tablo 15). Ergenlerin bu ölçekten aldıkları ortalama puan ise \bar{X} Çocuk Somatizasyon Envanteri=14,84±13,72 olarak hesaplanmıştır. Bu ortalama değer, araştırmaya katılan ergenlerin somatik yakınma düzeylerinin oldukça düşük olduğunu göstermektedir.

Ergenlerin duygularını ifade etme ile çevresindeki duyguları anlama düzeylerini öğrenmek üzere uygulanan Gözlerden Zihin Okuma Testi 32 maddeden meydana gelmekte olup, yüksek puan ergenlerin “zihin okuma” becerilerini ifade etmektedir. Tablo 15’de görüleceği üzere, araştırmaya katılan ergenlerin bu testten aldıkları en düşük puan 7 ve en yüksek puan 29 olmuştur. Tam puan alan ergen yoktur. Ergenlerin bu testten aldıkları ortalama puan ise \bar{X} Gözlerden Zihin Okuma Testi=18,94±4,12 olarak hesaplanmıştır. Bu ortalama değer, araştırmaya katılan ergenlerin zihin okuma” becerilerinin limitlerin (0-32) orta noktasının biraz üstünde olduğunu göstermektedir.

3.3. Araştırmanın Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular

Bu alt bölümde, araştırmanın alt amaçlarına uygun olarak yapılan analizlerin sonuçları ve bu sonuçlara ilişkin yapılan yorumlara yer verilmiştir.

3.3.1. Araştırmanın 3 Temel Düzeyinin (ÇOB, SOMA, GZO) Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular

"14-18 yaş grubu ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile somatizasyon ölçeği düzeyleri arasında ilişki var mıdır?"

Tablo 16: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzey puanları ile somatizasyon puanları arasında ilişki (N=333)

Ölçek/Boyut		Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı
Aksaklıklar Boyutu	R	,179**
	P	0,002
Başarı Boyutu	R	0,101
	P	0,087
Ekonomik Kazanç Boyutu	R	0,088
	P	0,137
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	R	,148*
	P	0,013

*Korelasyon (ilişki) $p < .05$ ve **korelasyon $p < .01$ düzeyinde anlamlıdır.

Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile somatizasyon bozukluğu puanları arasındaki ilişkileri araştırmak üzere Pearson momentler çarpımı korelasyonu katsayıları hesaplanmıştır (Tablo 16). Buna göre; ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar boyutu puanları ile somatizasyon bozukluğu puanları ($r_{\text{Aksaklıklar*Somatizasyon}} = .179$ ve $p < .01$) ve genel olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin puanları ile somatizasyon bozukluğu puanları ($r_{\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı*Somatizasyon}} = .148$ ve $p < .05$) arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki vardır. Ergenlerin, bağımlılık düzeylerine ilişkin puanlarındaki artışlar somatizasyon puanlarında da artışa neden olmaktadır (ya da tersi).

“14- 18 yaş grubu ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri arasında ilişki var mıdır?”

Tablo 17: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri arasındaki ilişki (N=333)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Alt Faktörleri							
Ölçek/Boyut		Aksaklıklar B.	Başarı B.	E. Kazanç B.	ÇOB	SOMA	GZOT
Aksaklıklar Boyutu	r	1	,598**	,647**	,915**	,179**	-,140*
	p		0,000	0,000	0,000	0,002	0,012
Başarı Boyutu	r		1	,356**	,845**	0,101	-0,052
	p			0,000	0,000	0,087	0,349
Ekonomik Kazanç Boyutu	r			1	,714**	0,088	-,166**
	p				0,000	0,137	0,003
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	r				1	,148*	-,137*
	p					0,013	0,016
Çocuk Somatizasyon E. Puanı	r					1	0,011
	p						0,852
Gözlerden Zihin Okuma	r						1
	p						

*Korelasyon (ilişki) $p < .05$ ve **korelasyon $p < .01$ düzeyinde anlamlıdır.

Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu puanları ve gözlerden zihin okuma puanları arasındaki ilişkileri araştırmak üzere Pearson momentler çarpımı korelasyonu katsayıları hesaplanmıştır (Tablo 17). Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile somatizasyon bozukluğu puanları arasındaki ilişkileri bir önceki analizde (Tablo 16) incelenmiştir. Diğer ilişkilere yönelik olarak yorumlar ise aşağıda sunulmuştur. Buna göre;

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Gözlerden Zihin Okuma Arasında:

Ergenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar ($r_{\text{Aksaklıklar} \cdot \text{Gözlerden Z.O.}} = -.140$ ve $p < .05$), ekonomik kazanç ($r_{\text{Ekonomik Kazanç} \cdot \text{Gözlerden Z.O.}} = -.166$ ve $p < .01$) boyutları ve çevrimiçi oyun bağımlılığının geneli ($r_{\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı} \cdot \text{Gözlerden Z.O.}} = -$

.137 ve $p < .05$) ile gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı ve negatif ilişki vardır. Ergenlerin, bağımlılık düzeylerine ilişkin puanlarındaki artışlar gözlerden zihin okuma testi puanlarında düşüşe neden olmaktadır (ya da tersi).

Somatizasyon Bozukluğu ile Gözlerden Zihin Okuma Arasında:

Ergenlerin, somatizasyon bozukluğu puanları ile gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p > .05$). Ergenlerin, somatizasyon bozukluğu puanları ile gözlerden zihin okuma testi puanları arasında bir ilişki yoktur.

“Çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin dört temel düzeyi için hesaplanan somatizasyon ve gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Tablo 18: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeği ve alt faktörleri ile somatizasyon bozukluğu puanları arasında anlamlı fark olup olmadığına ilişkin yapılan ANOVA testi

Ölçek/Boyut	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Düzye)	Betimsel İst.			ANOVA		Anlamlı Fark (LSD)
		n	\bar{X}	ss	F	p	
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklık B.	Hiç aksaklık yaşamamaktadır (1)	124	12,39	11,55	4,19	0,006*	4 ile 1, 2, 3
	Düşük düzeyde aksaklık yaşamaktadır (2)	86	14,57	13,53			
	Orta düzeyde aksaklık yaşamaktadır (3)	58	14,27	12,82			
	Yüksek düzeyde aksaklık yaşamaktadır (4)	21	22,90	23,03			
Başarı B.	Başarı duygusunu yaşamamaktadır (1)	54	14,37	12,83	1,62	0,185	-
	Düşük düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (2)	52	12,46	12,43			
	Orta düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (3)	98	14,12	13,06			
	Yüksek düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (4)	84	17,45	15,98			
Ekonomik K. B.	Ekonomik kazancı yoktur (1)	170	14,44	11,29	2,78	0,041	-
	Düşük düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (2)	64	15,09	15,34			
	Orta düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (3)	39	12,67	13,38			
	Yüksek düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (4)	16	24,00	25,91			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Genel	ÇO'nun olumsuz yansımaları yoktur (1)	65	13,29	12,59	2,44	0,065	-
	ÇO'nun düşük düzeyde olumsuz yansımaları vardır (2)	117	15,02	13,36			
	ÇO'nun orta düzeyde olumsuz yansımaları vardır (3)	79	13,90	11,95			
	ÇO'nun yüksek düzeyde olumsuz yansımaları vardır (4)	19	22,63	23,72			

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 18’ de arařtırmaya katılan ergenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin dört temel düzeyi için hesaplanan somatizasyon bozukluğu puanları arasında anlamlı fark olup olmadığını arařtırmaya yönelik yapılan ANOVA testinin sonuçları yer almaktadır. Buna göre, sadece, ergenlerin aksaklıklar boyutuna ilişkin düzeyleri arasında somatizasyon bozukluğu puanları anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır (F=4,19 ve p<.05). Post-hoc LSD testine göre, yüksek düzeyde aksaklık yaşayan ergenlerin (Grup 4) somatizasyon bozukluğu puanları ile diğer düzeylerde aksaklıklar yaşayan ergenlerin (Grup 1, 2 ve 3) somatizasyon bozukluğu puanları arasında anlamlı fark vardır. Ortalama puanların karşılaştırılmaları sonucunda, yüksek düzeyde aksaklık yaşayan ergenlerin (Grup 4) somatizasyon bozukluğu puanlarından anlamlı bir şekilde diğer ergenlerden daha yüksek olduğu anlaşılmıştır ($\bar{X}_{Hiç}=12,39$; $\bar{X}_{Düşük Düzey}=14,57$; $\bar{X}_{Orta Düzey}=14,27$ ve $\bar{X}_{Yüksek Düzey}=22,90$).

Tablo 19: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin genel ve alt faktörleri ile gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı fark olup olmadığına ilişkin yapılan ANOVA testi

Ölçek/Boyut	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Düzy)	Betimsel İst.			ANOVA		Anlamlı Fark (LSD)
		n	\bar{X}	ss	F	P	
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklık B.	Hiç aksaklık yaşamamaktadır (1)	130	19,42	4,21	1,74	0,159	-
	Düşük düzeyde aksaklık yaşamaktadır (2)	98	18,71	3,72			
	Orta düzeyde aksaklık yaşamaktadır (3)	69	18,72	4,32			
	Yüksek düzeyde aksaklık yaşamaktadır (4)	24	17,50	4,13			
Başarı B.	Başarı duygusunu yaşamamaktadır (1)	56	19,82	4,94	1,60	0,190	-
	Düşük düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (2)	57	18,26	3,40			
	Orta düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (3)	113	18,64	3,94			
	Yüksek düzeyde başarı duygusu yaşamaktadır (4)	96	19,05	4,14			
Ekonomik K. B.	Ekonomik kazancı yoktur (1)	190	19,26	4,11	2,69	0,047	-
	Düşük düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (2)	67	18,99	3,73			
	Orta düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (3)	44	17,70	4,36			
	Yüksek düzeyde ekonomik kazanç elde etmiştir (4)	20	17,35	4,60			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Genel	ÇO'nun olumsuz yansımaları yok (1)	67	19,61	4,64	2,00	0,115	-
	ÇO'nun düşük düzeyde olumsuz yansımaları vardır (2)	130	18,76	3,81			
	ÇO'nun orta düzeyde olumsuz yansımaları vardır (3)	91	18,88	4,07			
	ÇO'nun yüksek düzeyde olumsuz yansımaları vardır (4)	23	17,22	4,25			

*Fark p<.05 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 19’da araştırmaya katılan ergenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin dört temel düzeyi için hesaplanan gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı fark olup olmadığını araştırmaya yönelik yapılan ANOVA testinin sonuçları yer almaktadır. Buna göre, ergenlerin düzeylere bağlı olarak hesaplanan gözlerden zihin okuma testi puanları arasında anlamlı farklılaşmalar yoktur ($p>.05$).

3.3. 2. Sosyodemografik Alt Amaçlara İlişkin Bulgular

Ergenlerin, yaş ve cinsiyet değişken alt amaçlarının 3 temel düzey (ÇOB,SOMA,GZO) ile ilişkisi ele alınmıştır.

“14-18 yaş grubu ergenlerin cinsiyetinin, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve somatizasyon düzeyi üzerinde etkisi var mıdır?”

Tablo 20: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve somatizasyon bozukluğu düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=332)

Ölçek/Boyut	Cinsiyet	Betimsel İstatistikler			t-test		
		n	\bar{X}	Ss	t	Sd	P
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Kız	147	21,42	8,78	1,64	330	0,102
	Erkek	185	23,08	9,25			
Başarı Boyutu	Kız	147	26,49	9,54	0,48	330	0,634
	Erkek	185	26,98	8,70			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Kız	147	7,68	4,13	3,46	330	0,001*
	Erkek	185	9,39	4,62			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Kız	147	55,36	18,99	1,95	330	0,042*
	Erkek	185	59,63	19,32			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Kız	147	17,51	15,40	2,90	330	0,004*
	Erkek	185	12,90	11,96			

*Fark $p<.05$ düzeyinde anlamlıdır.

Araştırmaya katılan ergenlerin cinsiyetlerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve somatizasyon bozukluğu düzeyleri üzerinde bir etkisi olup olmadığı, anlamlı bir farklılığa neden olup olmadığı t-testi ile incelenmiş ve sonuçları yukarıda, Tablo

20’de özetlenmiştir. Tablodan görüleceği üzere, ergenlerin cinsiyeti ekonomik kazanç boyutu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geneli bakımından ve somatizasyon bozukluğu puanı üzerinde anlamlı bir farklılaşmaya neden olmaktadır. Buna göre;

Ergenlerin cinsiyetlerine bağlı olarak bağlı olarak, ekonomik kazanç boyutu puanlarında anlamlı bir fark olduğu ve bu farkın erkek ergenler lehine olduğu bulunmuştur [$t_{(330)}=3,46$ ve $p<.05$]. Gruplara ait ortalama puanlara bakıldığında, erkek ergenlerin çevrimiçi oyundan kız ergenlere göre daha çok ekonomik kazanç sağladığı görülmektedir ($\bar{X}_{Kız}=7,68$ ve $\bar{X}_{Erkek}=9,39$).

İkinci olarak, ergenlerin cinsiyetinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin geneli üzerinde de etkili olduğu, anlamlı bir farklılaşmaya neden olduğu bulunmuştur [$t_{(330)}=1,95$ ve $p<.05$]. Kız ve erkek ergenlerin ölçeğin geneli için aldıkları puanların ortalamaları değerlendirildiğinde, erkek ergenlerin kız ergenlere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{Kız}=55,36$ ve $\bar{X}_{Erkek}=59,63$).

Son olarak, ergenlerin cinsiyetinin somatizasyon bozukluğu puanları üzerinde de etkisi olduğu, cinsiyetin ortalama puanlarda anlamlı bir farklılaşmaya neden olduğu bulunmuştur [$t_{(330)}=2,90$ ve $p<.05$]. Ergenlerin cinsiyetine bağlı olarak somatizasyon bozukluğu puanları incelendiğinde, kız ergenlerin ortalama puanlarının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır ($\bar{X}_{Kız}=17,51$ ve $\bar{X}_{Erkek}=12,90$).

“Yaş düzeyinin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?”

Ergenlerin yaşı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi olup olmadığı basit doğrusal regresyon analizi ile araştırılmıştır (Tablo 21).

Tablo 21: Ergenlerin yaşı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik regresyon analizi

Bağımsız Değişken	R	R ²	ANOVA		Coefficient				
			F	p	B	Hata _B	B	t	P
Sabit					38,991	14,225		2,74	0,006*
Yaş	0,075	0,006	1,77	0,184	1,193	0,896	0,075	1,33	0,184
Bağımlı Değişken: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı									
Sabit					10,909	10,404		1,05	0,295
Yaş	0,022	0,000	0,14	0,705	0,248	0,656	0,022	0,38	0,705
Bağımlı Değişken: Somatizasyon Bozukluğu									
Sabit					20,358	2,907		7,00	0,000**
Yaş	0,027	0,001	0,24	0,625	-0,090	0,184	-0,027	-0,49	0,625
Bağımlı Değişken: Gözlerden Zihin Okuma									

**p<.001

ANOVA testi sonucu, ergenlerin oyun yaşının, çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeyini anlamlı bir şekilde yordamada etkili olmadığını göstermiştir (p>.05). Ergenlerin yaşının, çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeyi üzerinde anlamlı bir etkisi yoktur (β Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı=0,075 ve p>.05; β Somatizasyon Bozukluğu=0,022 ve p>.05; β Gözlerden Zihin Okuma=-0,027 ve p>.05).

3.3.3. Oyun Türüne İlişkin Alt Amaç Bulgular

Ergenlerin savaş oyunu, zeka oyunu, dans oyunu ve diğer oyunları oynama durumuna ilişkin yanıtlarının 3 temel düzey (ÇOB, SOMA, GZO) ile ilişkisi ele alınmıştır.

“Oyun türünün çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?”

Araştırmaya katılan ergenlerin oynadıkları oyun türünün çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde bir etkisi olup olmadığı, anlamlı bir farklılığa neden olup olmadığı t-testi ve Mann-Whitney testi (dans oyunu değişkeni için normallik varsayımı sağlanamadığından) ile incelenmiş ve sonuçları aşağıda, Tablo 22-25’de özetlenmiştir. Ergenlerin

oynadıkları oyun türünü ankette birden fazla seçenek ile işaretleyebilmeleri nedeniyle, her oyun türüne ilişkin analiz o oyunu oynayan ve oynamayan olarak yapılmıştır.

Tablo 22: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin savaş oyunu oynama durumlarına göre farklılaşp- farklılaşmadığına ilişkin t-testi

Ölçek/Boyut	Savaş Oyunu	Betimsel İstatistikler			t-test		
		n	\bar{X}	ss	t	sd	P
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet	167	23,44	9,25	2,02	331	0,044*
	Hayır	166	21,39	8,95			
Başarı Boyutu	Evet	167	28,31	8,57	3,04	331	0,003*
	Hayır	166	25,27	9,36			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	167	9,50	4,61	3,37	331	0,001*
	Hayır	166	7,83	4,28			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	167	61,40	19,04	3,23	331	0,001*
	Hayır	166	54,41	19,21			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Evet	167	13,60	14,09	1,57	331	0,118
	Hayır	166	16,09	13,26			
Gözlerden Zihin Okuma	Evet	167	18,38	4,09	2,50	331	0,013*
	Hayır	166	19,50	4,07			

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 22' de de görüleceği üzere, ergenlerin savaş oyunu oynayıp oynamamaları somatizasyon bozukluğu puanları dışında diğer tüm boyut ve ölçekler üzerinde etkilidir (anlamli farka neden olmaktadır). Buna göre;

- Savaş oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin aksaklıklar boyutu puanları arasında anlamlı bir fark olup bu fark savaş oyunu oynayan ergenler lehinedir [$t_{(331)}=2,02$ ve $p < .05$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, savaş oyunu oynayan ergenlerin aksaklıklar boyutu puanlarının savaş oyunu oynamayan ergenlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=23,44$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=21,39$).
- Savaş oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin başarı boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine savaş oyunu oynayan

ergenler lehinedir [$t_{(331)}=3,04$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlara bakıldığında, savaş oyunu oynayan ergenlerin başarılarına ait algılarının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır ($\bar{X}_{\text{Evet}}=28,31$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=25,27$).

- Savaş oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin ekonomik kazanç boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine savaş oyunu oynayan ergenler lehinedir [$t_{(331)}=3,37$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, savaş oyunu oynayan ergenlerin ekonomik kazançla ilişkin algılarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=9,50$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=7,83$).
- Son olarak, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanlarının da savaş oyunu oynayan ve oynamayanlar bakımından anlamlı olarak farklı olduğu ve bu farkın yine savaş oyunu oynayan ergenler lehine olduğu bulunmuştur [$t_{(331)}=3,23$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlara bakıldığında, savaş oyunu oynayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=61,40$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=54,41$).

Ergenlerin savaş oyunu oynayıp oynamamasının somatizasyon bozukluğu puanları üzerinde anlamlı bir etkisi yoktur ($p>.05$). Son olarak, savaş oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin gözlerden zihin okuma düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılaştığı ve bu farkın savaş oyunu oynamayan ergenler lehine olduğu bulunmuştur [$t_{(331)}=2,50$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, savaş oyunu oynamayan ergenlerin gözlerden zihin okuma düzeyi puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=18,38$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=19,50$).

Tablo 23: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin zekâ oyunu oynama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=333)

Ölçek/Boyut	Zekâ Oyunu	Betimsel İstatistikler			t-test		
		N	\bar{X}	ss	t	sd	p
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet	119	22,41	8,61	-0,01	331	0,989
	Hayır	214	22,42	9,46			
Başarı Boyutu	Evet	119	27,23	8,43	0,64	331	0,522
	Hayır	214	26,55	9,46			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	119	8,25	4,30	-1,26	331	0,210
	Hayır	214	8,90	4,63			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	119	57,80	17,82	-0,04	331	0,969
	Hayır	214	57,89	20,36			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Evet	119	15,61	16,13	0,71	331	0,479
	Hayır	214	14,42	12,26			
Gözlerden Zihin Okuma	Evet	119	19,52	3,86	1,91	330	0,058
	Hayır	214	18,62	4,23			

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 23' de de görüleceği üzere, ergenlerin zekâ oyunu oynayıp oynamamaları hiçbir ölçek/alt boyut puanları üzerinde etkili değildir (anlamli bir farka neden olmamaktadır). Zekâ oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerine ilişkin hesaplanan ortalama puanları arasında anlamlı fark yoktur ($p > .05$)

Tablo 24: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin dans oyunu oynama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin Mann-Whitney testi (N=333)

Ölçek/Boyut	Dans Oyunu	N	Sıra Ortalaması	Sıralar Toplamı	Z	P
ÇOB Alt Faktörleri						
Aksaklıklar Boyutu	Evet	15	161,27	2419,00	-0,01	0,992
	Hayır	318	161,51	49584,00		
Başarı Boyutu	Evet	15	134,13	2012,00	-1,19	0,236
	Hayır	318	163,36	50314,00		
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	15	162,04	2268,50	-0,02	0,982
	Hayır	318	161,48	49734,50		
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	15	142,71	1998,00	-0,59	0,558
	Hayır	318	157,15	46830,00		
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı						
	Evet	15	152,54	2135,50	-0,14	0,893
	Hayır	318	149,35	42415,50		
Gözlerden Zihin Okuma						
	Evet	15	210,47	3157,00	-1,82	0,069
	Hayır	318	164,42	52121,00		

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Ergenlerin dans oyunu oynayıp oynamamaları hiçbir ölçek/alt boyut puanları üzerinde etkili değildir (anlamlı bir farka neden olmamaktadır) (Tablo 24). Dans oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerine ilişkin hesaplanan sıra ortalaması puanları arasında anlamlı fark yoktur ($p > .05$).

Tablo 25: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin ‘diğer’ oyunu oynama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=333)

Ölçek/Boyut	Diğer	Betimsel İstatistikler			t-test		
		n	\bar{X}	Ss	T	sd	P
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet	73	23,41	10,20	1,06	331	0,291
	Hayır	260	22,12	8,81			
Başarı Boyutu	Evet	73	26,99	9,40	0,20	331	0,846
	Hayır	260	26,75	9,01			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	73	8,68	4,94	0,04	331	0,968
	Hayır	260	8,66	4,40			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	73	59,01	21,27	0,57	331	0,569
	Hayır	260	57,52	18,87			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı							
	Evet	73	14,55	10,77	-0,19	331	0,846
	Hayır	260	14,92	14,47			
Gözlerden Zihin Okuma							
	Evet	73	19,36	4,87	0,98	330	0,327
	Hayır	260	18,82	3,88			

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 25’ de de görüleceği üzere, ergenlerin ‘diğer’ oyunu oynayıp oynamamaları hiçbir ölçek/alt boyut puanları üzerinde etkili değildir (anlamalı bir farka neden olmamaktadır). ‘’Diğer’’ oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerine ilişkin hesaplanan ortalama puanları arasında anlamalı fark yoktur ($p>.05$).

Özetle, araştırmaya katılan ergenlerin oynadıkları oyun türlerinden sadece savaş oyunu ergenlerin ölçeklerden/boyutlardan aldıkları puanlar üzerine etkili olmaktadır. Zekâ, dans ve ‘diğer’ oyunların oynanıp oynanmaması ölçek ve boyutlara ilişkin puanları üzerinde etkili değildir.

3.3.4. Kişisel Bilgi Formuna Verilen Yanıtların Alt Amaçlarına İlişkin Bulgular

Ergenlerin kişisel bilgi formunda yanıtladığı internette kalma süreleri, kimliklerini gizleme, oyuna para yatırma ya da oyundan para kazanma ve somatik durumlarına verilen yanıtlarının 3 temel düzey (ÇOB, SOMA, GZO) ile ilişkisi ele alınmıştır.

“14-18 yaş grubu ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?”

14-18 yaş grubu ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi olup olmadığı basit doğrusal regresyon analizi ile araştırılmıştır (Tablo 26).

Tablo 26: Ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik regresyon analizi

Bağımsız Değişken	R	R ²	ANOVA		Coefficient				
			F	P	B	Hata B	β	T	P
Sabit	0,353	0,125	43,49	0,000**	52,290	1,338		39,08	0,000**
Süre					0,738	0,112	0,353	6,60	0,000**
Bağımlı Değişken: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı									
Sabit	0,076	0,006	1,68	0,196	14,068	1,007		13,97	0,000**
Süre					0,104	0,080	0,076	1,30	0,196
Bağımlı Değişken: Somatizasyon Bozukluğu									
Sabit	0,008	0,000	0,02	0,892	18,926	0,292		64,88	0,000**
Süre					0,003	0,024	0,008	0,14	0,892
Bağımlı Değişken: Gözlerden Zihin Okuma									

**p<.001

ANOVA testi, ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları sürenin (haftada/saat), çevrimiçi oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamada kullanılabileceğini göstermektedir (F=43,49 ve p<.001). Ergenlerin, oyun oynamak için internette kaldıkları sürenin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde pozitif yönde etkisi olduğu bulunmuştur (β=0,353 ve p<.001). Çevrimiçi oyun bağımlılığının, ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları süre ile açıklanma derecesi olan R² değeri 0,125 olarak hesaplanmıştır. Buna göre, ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları sürenin, çevrimiçi oyun bağımlılığını %12,5 oranında açıkladığı, p<.001 anlamlılık seviyesinde bulunmuştur. Bu nedenle, bulgular birlikte değerlendirildiğinde aşağıdaki eşitliğin yazılabileceği anlaşılmaktadır:

$$\text{Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı} = 52,290 + 0,738 * \text{Süre}$$

ANOVA testi sonucu, ergenlerin oyun oynamak için internette kaldıkları sürenin (haftada/saat), somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeyini anlamlı bir şekilde yordamada etkili olmadığını göstermiştir (p>.05). Ergenlerin, oyun oynamak için internette kaldıkları sürenin, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeyi üzerinde bir etkisinin olmadığı bulunmuştur (β Somatizasyon Bozukluğu=0,076 ve p>.05; β Gözlerden Zihin Okuma=0,008 ve p>.05).

“Oyunda kimliğini gizlemenin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?”

Tablo 27: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin oyunda kimliğini gizleme durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin ANOVA testi (N=333)

Ölçek/Boyut	Kimliğini Gizleme	Betimsel İst.			ANOVA		Anlamlı Fark (LSD)
		n	\bar{X}	Ss	F	P	
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet (1)	103	24,00	9,12	2,0	0,135	-
	Hayır (2)	107	21,68	8,65	2		
	Bazen (3)	103	22,00	9,29			
Başarı Boyutu	Evet (1)	102	28,47	8,12	2,1	0,120	-
	Hayır (2)	107	25,96	9,09	4		
	Bazen (3)	105	26,91	9,23			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet (1)	102	9,38	4,76	2,0	0,133	-
	Hayır (2)	106	8,12	4,17	3		
	Bazen (3)	105	8,68	4,61			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet (1)	99	61,97	18,29	2,9	0,055	-
	Hayır (2)	105	55,70	19,08	4		
	Bazen (3)	99	57,58	19,27			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Evet (1)	95	17,14	17,62	2,2	0,113	-
	Hayır (2)	99	13,94	11,76	0		
	Bazen (3)	94	13,16	11,33			
Gözlerden Zihin Okuma	Evet (1)	103	18,53	4,08	3,9	0,020	3 ile 1, 2
	Hayır (2)	111	18,36	4,18	5	*	
	Bazen (3)	108	19,77	3,78			

*Fark $p < .05$ düzeyinde anlamlıdır.

Oyunda kimliğini gizlemenin ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin üzerine etkili olup olmadığı, anlamlı bir farklılaşmaya neden olup olmadığı ANOVA testi incelenmiştir (Tablo 27). Tablodan da görüleceği üzere, oyunda kimliğini gizleme durumu sadece ergenlerin gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkilidir ($F=3,95$ ve $p < .05$). ANOVA sonrası hangi gruplar arasında gözlerden zihin okuma testi puanları bakımından anlamlı fark olduğunu araştırmaya yönelik yapılan post-hoc LSD testine

göre, kimliğini bazen gizleyen ergenler (Grup 3) ile kimliğini her zaman gizleyen ve kimliğini gizlemeyen ergenler (Grup 1, 2) arasında fark vardır. Ortalama puanlara bakıldığında, kimliğini bazen gizleyen ergenlerin gözlerden zihin okuma testi puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=18,53$; $\bar{X}_{\text{Hayır}}=18,36$ ve $\bar{X}_{\text{Bazen}}=19,77$).

“Oyundan para kazanmanın çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?”

Tablo 28: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin oyundan para kazanma durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=313)

Ölçek/Boyut	Oyundan para kazanma	Betimsel İstatistikler			t-test		
		N	\bar{X}	ss	t	Sd	P
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet	93	25,32	8,85	3,87	311	0,000**
	Hayır	220	20,99	8,97			
Başarı Boyutu	Evet	93	29,24	8,43	3,31	311	0,001*
	Hayır	220	25,50	9,29			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	93	10,78	4,42	5,89	311	0,000**
	Hayır	220	7,65	4,19			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	93	65,54	18,10	4,84	311	0,000**
	Hayır	220	53,97	19,11			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Evet	93	15,49	15,89	0,49	311	0,627
	Hayır	220	14,62	12,77			
Gözlerden Zihin Okuma	Evet	93	18,50	3,58	-1,41	311	0,160
	Hayır	220	19,21	4,23			

*Fark $p < .05$ ve **fark $p < .001$ düzeyinde anlamlıdır.

Oyundan para kazanmanın ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin üzerine etkili olup olmadığı, anlamlı bir farklılaşmaya neden olup olmadığı t-testi incelenmiştir (Tablo 28). Tablodan da görüleceği üzere, ergenlerin oyundan para kazanması çevrimiçi oyun bağımlılığı (ve alt boyutları) üzerinde etkiliyken, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma testi puanları üzerinde etkili değildir ($p > .05$).

Buna göre;

- Oyundan para kazanan ve kazanmayan ergenlerin aksaklıklar boyutu puanları arasında anlamlı bir fark olup bu fark oyundan para kazanan ergenler lehinedir [$t_{(311)}=3,87$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, oyundan para kazanan ergenlerin aksaklıklar boyutu puanlarının oyundan para kazanmayan ergenlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=25,32$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=20,99$).
- Oyundan para kazanan ve kazanmayan ergenlerin başarı boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine oyundan para kazanan ergenler lehinedir [$t_{(311)}=3,31$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlara bakıldığında, oyundan para kazanan ergenlerin başarılarına ait algılarının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır ($\bar{X}_{\text{Evet}}=29,24$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=25,50$).
- Oyundan para kazanan ve kazanmayan ergenlerin ekonomik kazanç boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine oyundan para kazanan ergenler lehinedir [$t_{(311)}=5,89$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, oyundan para kazanan ergenlerin ekonomik kazanç ilişkili puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=10,78$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=7,65$).
- Son olarak, oyundan para kazanan ve kazanmayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanlarının da anlamlı olarak farklı olduğu ve bu farkın yine oyundan para kazanan ergenler lehine olduğu bulunmuştur [$t_{(311)}=4,84$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlara bakıldığında, oyundan para kazanan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının da daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=65,54$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=53,97$).

“Oyuna para yatıranların yatırmayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon ve gözlerden zihin okuma durumu nasıldır?”

Tablo 29: Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin oyuna para yatırma durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=310)

Ölçek/Boyut	Oyuna para yatırma	Betimsel İstatistikler			t-test		
		n	\bar{X}	ss	t	Sd	P
ÇOB Alt Faktörleri							
Aksaklıklar Boyutu	Evet	65	25,28	8,70	3,08	308	0,002*
	Hayır	245	21,37	9,15			
Başarı Boyutu	Evet	65	29,28	8,30	2,65	308	0,009*
	Hayır	245	25,88	9,33			
Ekonomik Kazanç Boyutu	Evet	65	10,30	4,60	3,54	308	0,000**
	Hayır	245	8,10	4,34			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Genel)	Evet	65	64,98	17,81	3,57	308	0,000**
	Hayır	245	55,23	19,51			
Çocuk Somatizasyon Envanteri Puanı	Evet	65	17,90	17,42	1,81	308	0,072
	Hayır	245	14,30	12,56			
Gözlerden Zihin Okuma	Evet	65	18,89	4,21	-0,21	308	0,833
	Hayır	245	19,01	4,08			

*Fark $p < .05$ ve **fark $p < .001$ düzeyinde anlamlıdır.

Oyuna para yatırmanın ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma düzeylerinin üzerine etkili olup olmadığı, anlamlı bir farklılaşmaya neden olup olmadığı t-testi incelenmiştir (Tablo 29). Tablodan da görüleceği üzere, ergenlerin oyuna para yatırması çevrimiçi oyun bağımlılığı (ve alt boyutları) üzerinde etkiliyken, somatizasyon bozukluğu ve gözlerden zihin okuma testi puanları üzerinde etkili değildir ($p > .05$).

Buna göre;

- Oyuna para yatıran ve yatırmayan ergenlerin aksaklıklar boyutu puanları arasında anlamlı bir fark olup bu fark oyuna para yatıran ergenler lehinedir [$t_{(308)}=3,08$ ve $p < .05$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, oyuna para yatıran ergenlerin aksaklıklar boyutu puanlarının oyuna para yatırmayan ergenlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=25,28$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=21,37$).
- Oyuna para yatıran ve yatırmayan ergenlerin başarı boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine oyuna para yatıran

ergenler lehinedir [$t_{(308)}=2,65$ ve $p<.05$]. Ortalama puanlara bakıldığında, oyuna para yatıran ergenlerin başarılarına ait algılarının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır ($\bar{X}_{\text{Evet}}=29,28$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=25,88$).

- Oyuna para yatıran ve yatırmayan ergenlerin ekonomik kazanç boyutu puanları arasında da anlamlı bir fark olup bu fark yine oyuna para yatıran ergenler lehinedir [$t_{(308)}=3,54$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlar incelendiğinde, oyuna para yatıran ergenlerin ekonomik kazançla ilişkin puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=10,30$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=8,10$).
- Son olarak, oyuna para yatıran ve yatırmayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanlarının da anlamlı olarak farklı olduğu ve bu farkın yine oyuna para yatıran ergenler lehine olduğu bulunmuştur [$t_{(308)}=3,57$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlara bakıldığında, oyuna para yatıran ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının da daha yüksek olduğu görülmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=65,98$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=55,23$).

“Kişisel bilgi formundaki 13. sorunun “c” şıkında evet yanıtı veren bireylerin somatizasyon düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?”

Tablo 30: Somatizasyon Bozukluğu puanlarının somatik durumunu ifade etmeye göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin t-testi (N=293)

Ölçek	Durum*	Betimsel İst.			t-test		
		n	\bar{X}	Ss	T	sd	P
Çocuk Somatizasyon	Evet	86	22,47	17,75	6,53	291	0,000**
Envanteri Puanı	Hayır	207	11,66	10,27			

*Durum (13c): Yoğun bir şekilde oyuna girmeye başladıktan sonra oyunda, dersler, ailevi meseleler ya da bir durumdan dolayı kaygı/öfke gibi yoğun duyguları hissettiğim sırada sözel olarak dile getirmek yerine baş ağrısı, karın ağrısı vb. bedensel olarak hastalandığının farkına vardım (evet) (hayır).

**Fark $p<.001$ düzeyinde anlamlıdır.

Kişisel bilgi formundaki 13. sorunun c şıkında evet yanıtı veren bireylerin somatizasyon düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığı, evet ve hayır cevabı verenlerin somatizasyon bozukluğu puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığı t-testi ile incelenmiş ve cevabı evet olanlar lehine fark bulunmuştur [$t_{(291)}=6,51$ ve $p<.001$]. Ortalama puanlara bakıldığında, 13c’deki duruma evet cevabı

veren ergenlerin somatizasyon bozukluđu puanlarının daha yüksek olduđu gör÷lmektedir ($\bar{X}_{\text{Evet}}=22,47$ ve $\bar{X}_{\text{Hayır}}=11,66$). Duruma evet cevabı veren ergenlerin somatizasyon bozukluđu puanları, duruma hayır cevabı veren ergenlerden neredeyse iki kat daha yüksektir.



IV. TARTIŞMA

Araştırmanın amacı ve önemi kısmında yer alan alt amaçları takip etmeyi kolaylaştırmak amacıyla bulgular bölümünde yapılan analizler ışığında genel bir yapı izlenmiştir.

Örnekleme İlişkin

Sunulan çalışmanın bulgularına göre; ergenlerin oyun oynamak amacıyla internete en çok evden bağlandıkları görülmüştür. Evden bağlanmayı takip eden bir diğer etkenin cep telefonu ile bağlanmak olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun Türkiye istatistik kurumunun 2015 yılında 16-74 yaş grubundaki kişiler üzerinde yaptığı araştırmada " internete erişim sıklığı ve cep telefonu kullanma" durumuyla uyduğu görülmektedir.

Çalışmada ergenlerin oyun oynamak amacı ile haftada ortalama 7,6-9,6 saat internete girdikleri görülmüştür. Ergenlerin sadece oyun oynamak için internete girmedikleri en çok "facebook"a girmek için de internette buldukları tespit edilmiştir. Bu durum sonucunda; ergenlerin oyun için ortalama ayırdıkları süre miktarının daha üstünde internette zaman geçirdikleri söylenebilir. Eşitti' nin yaptığı araştırmada (2005) bireylerin ortalama 11 saat gibi bir süre internette vakit geçirdikleri ibaresini desteklemektedir.

Çalışmada ergenlerin yaş kriterinin uygun olmamasına rağmen oyunlara para yatırdıkları ve oyunlardan para kazandıkları görülmüştür. Bu durum yasal olarak yaş kriterinden uygun olmaması ve "kumar oynama" gibi şansa dayalı olması, birden fazla kişi arasında rekabete dayalı bir şekilde oynanabilmesi ibarelerinden dolayı Morahan- Martin'nin (2005) dile getirdiği "internet istismarı" ibaresini desteklemektedir.

Ergenlerin çevrimiçi oyun oynamaya yoğun bir şekilde başladıktan sonra evde normal süreçlerinden daha fazla kalmaları, aile üyeleri ile vakit geçirmede azalma olması gibi durumlar ışığında ergenlerin oyun oynamaya ayırdıkları vakit okul hayatını ve işlevselliklerini etkilediği dile getirilebilir. Bu durum Young (1998) ve Golberg'in (1999) internet bağımlılığı tanı ölçütü kriterlerini desteklemektedir. Araştırmada; ergenlerin büyük bir bölümünün oyun performanslarının ders performanslarından daha başarılı olduğunu dile getirdikleri görülmüştür. Sonuç olarak ergenlerin, oyun oynamak için internette geçirdikleri sürenin sosyolojik ve okul yaşantısı ile ilgili bir takım zorluklarla karşılaşması durumu araştırma sonuçlarının Dinç'in (2004) "problemlili internet kullanımı" düşüncesini desteklediği dile getirilebilir.

Çalışmada ergenlerin çoğunluğunun oyun oynarken kimliğini gizlediği ya da bazen gizlediği görülmüştür. Bu durum ergenlerin kimlik gelişiminin oluşum evresinde internet ortamında hayal ettikleri kişiliklere bürünebilmek için bir ortam olarak gördükleri iddia edilebilir. Araştırmanın, Ceyhan'ın 2008 yılında ergenlerin internet ortamındaki kimlik arayışı ile ilgili dile getirdiği "ideal kimliklerini göstermek amacı ve gerçekçi olmayan kimlik şişirilmelerine maruz bırakması" düşüncesini desteklediği düşünülmüştür.

Araştırmanın Amaçlarına İlişkin

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Yapılan araştırma sonucunda; çevrimiçi oyun bağımlılığı, genel yaşantıyı etkileyecek süreçte internette kalmalarına neden olabileceği ihtimalini artırmaktadır. Pratelli, Browne ve Jonhson (1999) internet bağımlılığı ile ilgili üniversite öğrencilerinin üzerinde yaptığı araştırmada öğrencilerin internet bağımlılığında yüz yüze etkileşimden daha çok çevrimiçi etkileşimi kabul ettiklerinin görülmesi ve internet

bağımlılığı tanı kriterlerindeki süre kavramıyla benzeşmesi dolayısıyla "internet bağımlılığı süre kriterleri" araştırma sonucunu destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Araştırmaya göre; erkek ergenlerin kız ergenlere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Alt faktörlere bakıldığında ise erkek ergenlerin çevrimiçi oyundan kız ergenlere göre daha fazla ekonomik kazanç sağladıkları görülmüştür.

Literatürde; Kaya (2013) yaptığı çevrimiçi oyun bağımlılığı araştırmasında orta öğretim okuyan öğrencilerde erkeklerin daha fazla çevrimiçi oyun bağımlılığı gösterdiğini ortaya koyması bulguyu destekler niteliktedir. İnternet bağımlılığı açısından bakıldığında ise; Karaman ve Kurtoğlu (2009) yaptıkları çalışmada erkekler katılımcıların internet bağımlılığının daha yüksek olduğunu belirterek, elde edilen araştırma bulgusunu desteklemektedir. Gününç ve Kayri (2010) ile Balcı ve Gülnar (2009)'ın çalışmalarında ise internet bağımlılığında cinsiyetin etkili olmadığı görülmüştür. Kültürel etmenler ışığında; kız ergenlerin erkek ergenlere göre çevrimiçi oyun süreçlerine ulaşım yolları daha kısıtlı olduğu bu yüzden daha spesifik bir tablo ile karşılaşıldığı düşünülebilecek bir olgudur.

Oyun türlerinde savaş oyunu oynayan ergenlerin yüksek oranda çıkması ve oynamayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olması çevrimiçi oyun ortamının Freud'un (1856-1938) dile getirdiği "güvenli ortamda saldırgan duygu ve davranışların açığa çıkması" ibaresine olanak sağlayan bir mecra olduğu dile getirilebilir. Literatürde genel olarak bakıldığında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile savaş oyunu arasında herhangi bir ilişkiye rastlanmamıştır. Fakat savaş oyunu oynayan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek çıkması, ergenlerin saldırganlık düzeyi hakkında genel bir bilgi oluşturacağı düşünülmektedir. Ulusoy 2008 yılında yaptığı araştırmaya göre; savaş ve strateji oyunlarını oynayan ergenlerin saldırganlık düzeyinin oynamayan ergenlere göre yüksek olduğunun görülmesi oluşturulan düşünceyi destekleyen nitelikte olduğu dile getirilebilir.

Çalışmada; oyundan para kazandığını dile getiren ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanları ve alt faktör puanlarının para kazanmadığını dile getiren ergenlerin puanlarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Oyuna para yatırdığını dile getiren ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanları ve alt faktör puanlarının oyuna para yatırmadığını dile getiren ergenlerin puanlarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Çevrimiçi oyunlarda bir ödenek ödeme ve para kazanma durumu literatürdeki bulguları destekleyen niteliktedir (Demirtaş vd., 2014). Aynı zamanda çevrimiçi oyundan para kazanma ya da yatırma durumları genel yaşantılarını (başarı, aksaklık, ekonomik) olumsuz açıdan etkilemesi açısından "problemlili internet kullanımı" düşüncesini destekleyen nitelikte olduğu söylenebilir(Dinç, 2014).

Araştırmaya göre; çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin aksaklık faktöründe yüksek derecede aksaklık yaşadığını dile getiren ergenlerin hiç aksaklık yaşamayan, düşük ve orta düzeyde aksaklık yaşayan ergenlere göre somatizasyon puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. Araştırma sonucu kır ve sulak'ın (2014) bilgisayar ve internet başında geçirilen zaman sonucunda oluşan aksaklık ve somatizasyon belirtileri ibaresini desteklemektedir.

Yapılan araştırmada; çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar ve ekonomik faktörleri ile toplamı arttıkça gözlerde zihin okuma puanı azaldığı görülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı aksaklık ve ekonomik faktörü üst biliş durumlarında karar verme koşulunu etkileyen süreçler olduğu dile getirilebilir. Aksaklık ve ekonomik kazanç faktörlerinin zihin kuramını ile negatif yönlü bir ilişki içerisinde olmaları; zihin kuramının karar verme ve ekonomik açıdan kandırmacaları anlama süreçlerinde olumsuz etki oluşturabilecekleri düşüncesini destekler niteliktedir. Bu durum Baron- Cohen ve Swettenham dile getirdikleri zihin kuramı bileşenlerinin ana başlıklarını destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Somatizasyon Bozukluđu

Çalıřmada; kız ergenlerin somatizasyon puanının yüksek olma durumu Güven 2008 yılında fen ve genel lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmayı destekler niteliktedir. Güven(2008); kız ergenlerin somatizasyon belirtilerinin erkek ergenlerden anlamlı derecede yüksek olduđu tespit etmiştir. Ergenlik dönemi içerisinde bulunmaları, kültürel bağlamda kız çocuklarının daha duygusal etmenlerle yetiřtirilmeleri dolayısıyla sözel yolla dile getirebilecek etmenleri duygusal açıdan dile getiremediđi durumlar ışığında bedensel sıkıntılara ortam oluşturabileceđi düşünölmüřtür.

Arařtırmada; yoğun bir şekilde çevrimiçi oyuna girmeye başladıktan sonra oyunda, dersler, ailevi meseleler ya da bir durumdan dolayı kaygı/öfke gibi yoğun duyguları hissettiđi sırada sözel olarak dile getirmek yerine baş ağrısı, karın ağrısı vb. bedensel olarak hastalandıđını farkına varan ergenlerin bu tür durumların farkına varmayan ergenlere göre somatizasyon puanı ölçekleri anlamlı derecede yüksek olduđu görölmüřtür. Arařtırma sonucu; Lipowski (1987) "somatizör" kavramını ve somatizasyon bozukluđu nedenlerindeki stres faktörleri ile baş etme düzeneklerini (Özenli vd., 2009) destekleyen niteliktedir. literatürde arařtırılmamıř bir konu olması nedeniyle destekleyecek bir sonuca varılmasa bile arařtırma sonucu; çevrimiçi oyun oynamanın bir süre sonra somatizasyon süreçlerinde farklılaşmaya etken olabileceđi tezini ortaya çıkardıđı iddia edilebilir.

Gözlerden Zihin Okuma

Genel olarak gözlerden zihin okuma puanlarının çevrimiçi oyun bađımlılıđı puanlarının aksaklık ve ekonomik kazanç faktörleriyle negatif bir korelasyon içinde olduđu bilinmektedir. Toplamda oyun tiplerine göre ayrıldıđında savař oyunu olan gençlerde diđerlerine göre daha fazla etkilenmiř olarak gözlemlenmesi Zihin kuramının işlevi durumu ile ilişkilendirilebilir. Zihin kuramı; karřı tarafın niyetinin ve duygusunun ayırt edilebilmesi durumudur. Ayırt edilmesi koşulunda daha aktif olmak zorunda olduđunu belirleyen etkenlerden biri ise tehlikede durumudur, çünkü iki insanın karřılařması sırasında; iki kiřinin birbirlerini tanımaması ve birbirlerine

karşı tehdit oluşturmaları kişilerde nasıl bir hamle yapacağı konusunda bir bilgi oluşmasını engeller. Böyle durumlarda zihin kuramı, karşıdaki kişinin "korkuyor olup olmadığı, öfkeli mi değil mi " gibi karşıt duyguları anlamlandıran tehdit edici olguları kontrol edebilmeyi sağladığı dile getirilebilir (Singer, 2006). Çevrimiçi oyun olması nedeniyle oyunu oynayan kişinin savaş oyunu çok oynaması, sürekli gerilim halinde olsa bile, karşı tarafta insanın olmaması, bu yetinin işlevinin körelmesine sebep olmuş olabileceği düşündürücü bir olgudur. Araştırma sonucu ergenlerin; kendi doğallıklarından koparılmış, işlevsiz bir hale gelmiş olabilecekleri iddia edilebilir.

Çevrimiçi oyunlarda kimliğini bazen gizleyenlerin gözlerden zihin okuma puanlarının hiç gizlemeyen ve gizleyenlerin gözlerden zihin okuma puanlarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Zihin kuramında kişiler karşıdaki kişilerin davranışlarını anlamlandırıp yordayabilmesi sürecinde yüz ifadesi, beden duruşu, ses tonu gibi özelliklerin önemli olduğu bilinmektedir (stone vd., 1998). Sosyal yaşamda önemli olan bu olguları çevrimiçi oyun alanı kısıtlı bir şekilde dile getirebileceği ortamlar oluşturduğu dile getirilebilir. Bu durum ise karşıdaki kişinin düşünce ve niyetlerini anlamada, kandırmacaları çözmede kısıtlı bir imkan sunduğu söylenebilir.

V. KISITLILIKLAR

Araştırma sadece Şanlıurfa İlinde yürütülmüştür. Bu yüzden örneklem belirli bir grubu temsil ettiği düşünülmektedir. Sonuçların bir grup kültürel norm ile sınırlı kalması araştırmanın kısıtlılığıdır.

Araştırmanın veri toplama bölümünde, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik kazanç faktöründeki soruları yanıtlar iken, para yatırma konusundaki geri bildirimlerini okul yönetimi ve ailelerinin duyabileceği ve olumsuz bir geri bildirim ile karşılaşabilecekleri endişesi ile yanıt vermek de çekindikleri gözlemlenmiştir. Özellikle aile ve öğretmen ile bilgiler paylaşılmayacağı hakkında araştırmacılardan bireysel olarak onam alan ergenlerin cevaplara daha samimi yanıtlar verdikleri gözlemlenmiştir. Bu durum araştırmanın sonuçlarını sınırlandırdığı dile getirilebilir.

Araştırmada kullanılan çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, bağımlı olup olmadığı hakkında genel bir bilgi vermektense daha çok çevrimiçi oyunun kişinin hayatını hangi yönlerden etkilediğini göz önünde bulundurmaya sağlayan çok faktörlü bir ölçektir olması araştırmanın genel bir kısıtlılığıdır.

Araştırma sadece 14-18 yaş aralığındaki ergenler ile yürütülmüştür. Ancak yaş kriteri eşit bir şekilde dağılmamaktadır. Bu durum araştırma sonuçlarını da etkilediği gözlemlenmiştir.

Araştırmada sadece lise öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı hayatını olumsuz etkileyen ergenlerin "okula gitmeme", "evden çıkmama" gibi bir takım sosyal işlevselliklerinde bozulmalara neden olabileceği bilinmektedir. Liseler dışında farklı mekanlarda patolojik durumu yüksek olabileceği ihtimali olan ergenler üzerinde çalışma yapılamaması araştırmanın kısıtlılığı olduğu söylenebilir.

Arařtırmada oluřturulan etkinlik profili ile katılımcılara internette hangi etkinlikleri gerekleřtirdikleri sorulmuř ancak bu etkinlikleri ne amala ve hangi durumda gerekleřtirdikleri sorulmamıřtır. Kiřisel bilgi formundaki etkinlik profilinin ayrıntılandırılmaması arařtırmayı sınırladığı sylenebilir.

Arařtırma normu sadece evrimii oyuna giren ergenlerle sınırlı olması arařtırmanın kısıtlılığıdır.



VI. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Çalışmada ergenlerin cinsiyetinin çevrimiçi oyun bağımlılığı alt faktör (ekonomik kazanç: $t_{(330)}= 3,46$ ve $p<.05$) ve genel düzeyinin üzerinde de etkili olduğu, anlamlı bir farklılaşmaya neden olduğu bulunmuştur ($t_{(330)}=1,95$ ve $p<.05$). İleride yapılacak çalışmalarda kültürel bozucu etkenler ortadan kaldırılarak sonuçların tespit edilip karşılaştırma yapılması önerilmektedir.

Yapılan araştırmada; Oyun türünün çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanı üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Bu etkiyi sağlayan etmenin savaş oyunu olduğu tespit edilmiştir ($t_{(331)}=3,23$ ve $p<.05$). İleride yapılacak araştırmalarda savaş oyununun yüksek seviyede etki etmesinin saldırganlık düzeyi ile ilişkili olup olmadığını tespit edebilecek ölçeklerin kullanılması yeni araştırmalara ışık tutabileceği düşünülmektedir.

Yapılan araştırmada; Oyundan para kazanma durumu ($t_{(311)}=4,84$ ve $p<.001$) ile oyuna para yatırma durumunun ($t_{(308)}=3,57$ ve $p<.001$) çevrimiçi oyun bağımlılığı genel puanları arasında anlamlı fark olduğu saptanmıştır. Araştırmadaki ilişkinin daha yüksek çıkması ihtimalini arttırmak amacıyla bundan sonra yürütülen çalışmalarda çevrimiçi oyun üzerinden oyuna para yatırma ya da ekonomik kazanç sağlayıp sağlamadıkları gibi özel yaşamlarıyla ilgili sorular sorulduğunda özellikle aile ve öğrenim gördükleri kurum ile paylaşım oluşturmayacağına inanılacak ortam ya da araştırma örnekleme seçilerek bir araştırma planlanması önerilmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin ekonomik kazanç faktörü 18 yaşında olan ergenlerde katılım düzeyi daha yüksek çıkmasına rağmen o yaştaki örneklem sayısı azlığından dolayı sonuç kısmında anlamlılık düzeyi hakkında araştırma yapılamamıştır. Bundan sonraki araştırmalarda yaş aralığının daha geniş bir yelpazede tutulmasının yararlı olabileceği düşünülmüştür.

Yapılan araştırma sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığının ergenlerin oyun oynamak amacıyla haftada internete girme süreleri ile pozitif bir ilişki içinde olduğu görülmüştür ($\beta=0,353$ ve $p<.001$). İleride yapılacak araştırmalarda internete girme sürelerini arttıran oyun türlerinin sorulması ve internet bağımlılığı ölçeği ile ilişkilendirilmesi önerilebilir.

Somatizasyon Bozukluğu

Çalışmada ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel düzeyi ile somatizasyon bozukluğu puanları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur (Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı*Somatizasyon=.148 ve $p<.05$). Somatizasyon bozukluğu puanlarını pozitif yönde kolere eden etkenin çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklık faktörü olduğu tespit edilmiştir (Aksaklıklar*Somatizasyon=.179 ve $p<.01$). İleride yapılacak çalışmalarda somatizasyon bozukluğunun kişilerin bağımlı olup olmama durumunu ölçen ölçeklerle bir arada araştırılması önerilmektedir.

Çalışmada ergenlerin cinsiyetinin somatizasyon bozukluğu puanı üzerinde anlamlı bir farklılaşmaya neden olduğu bulunmuştur ($t_{(330)}=2,90$ ve $p<.05$). Somatizasyon bozukluğu kız ergenlerde anlamlı derecede yüksek çıkması kız ergenlerin oyun oynama durumunun hayatında aksaklıklar yaşatabileceği ihtimalini arttırdığı söylenebilir. Kültürel bozucu etkenler minimum düzeye indirilip bu durumun

nedenlerinin araştırılması ileriki arařtırmalara yön gösterebileceğinden dolayı önerilmektedir.

Zihin Kuramı

Çalıřmada ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı genel düzeyi (r Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı*Gözlerden Z.O.=-.137 ve $p<.05$), aksaklık (r Aksaklıklar*Gözlerden Z.O.=-.140 ve $p<.05$) ve ekonomik faktörü (r Ekonomik Kazanç*Gözlerden Z.O.=-.166 ve $p<.01$) ile gözlerde zihin okuma puanları arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. İnternet bağımlılığı ölçeğİ ile gözlerden zihin okuma testi puanları arasındaki ilişkiye bakılması ileriki arařtırmalar için önerilebilir.

Savaş oyunu oynamayan ergenlerin savaş oyunu oynayan ergenlere göre gözlerden zihin okuma puanlarının daha yüksek olduėu görülmüřtür ($t(331)= 2,50$ ve $p<.05$) Savaş oyunlarının içeriğinde "saldırma", "darp etme" durumlarının söz konusu olması gerçek hayatta yasal olmayan ve ceza alınabilecek olguların savaş oyunlarında yasal olması durumları çerçevesinde; "antisosyal kişilik bozukluėu " tanı kriterlerindeki "ceza alabileceğİ halde yineleyen kavga veya saldırganlık hali", "yasalara ve toplumsal kurallara ayak uyduramama" , "15 yařından önce bařlayan davranım bozuklukları" ibareleri ve başkalarının ne düşündükleri konusundaki umursamazlık durumları göz önüne alındığında ileride yapılacak çalıřmalarda savaş oyunu oynayan kişilerin gözlerden zihin okuma ile antisosyal kişilik bozukluėu ölçekleri arasında bir ilişki olup olmadıėı arařtırılması önerilebilir.

Çevrimiçi oyunlarda kimliğini gizleme durumu ile gözlerden zihin okuma puanları arasında anlamlı bir fark olduėu görülmüřtür ($F=3,95$ ve $p<.05$). Bundan sonra yapılacak çalıřmalarda, katılımcılara hangi etkinlikleri gerçekleştirirken kimliklerini gizledikleri sorulması daha açık bir bilgi alınmasına olanak sağlayacaėı düşünülmektedir. İleride bu duruma dikkat edilerek arařtırma yapılması; kimliğini bazen gizleyen ile hiç gizlemeyen ya da hep gizleyen ergenler arasındaki gözlerden

zihin okuma puanlarında anlamlı bir fark çıkmasının nedenlerinin açıklanabileceği iddia edilmektedir.

Örnekleme İlişkin

Sonuçlar sadece Şanlıurfa İl Milli Eğitim Müdürlüğünün izni olan liselerde yapılan araştırma doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Ergenlerin, İnterneti oldukça yaygın kullandığı göz önüne alındığında, daha geniş bir örneklem grubu ile yapılan çalışmanın araştırmacılara, kullanılan ölçeklerin kültürel farkların önemi açısından daha kapsamlı bilgi sunacağına inanılmaktadır.

Araştırma sonuçları sadece lise öğrencilerinden oluşmaktadır. Bundan sonraki araştırmalarda eğitim durumu kriterinin daha geniş perspektifte tutulması eğitim durumu açısından karşılaştırma yapılmasına olanak sağlayacaktır. Bu faktörün göz önünde bulundurulması önerilmektedir.

Araştırmanın sonucunda; çevrimiçi oyuna girmeyen fakat interneti kullanan ergenlerin somatizasyon, gözlerden zihin okuma düzeyleri ve bu düzeyleri ile çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin düzeyleri arasındaki fark araştırılmamıştır. Elde edilen bulguların dile getirilen düzeyde ilişkilendirebilmek için çevrimiçi oyun oynamayan fakat internette başka oyunlarda zaman geçiren ergenlerin de gelecek çalışmalarda ele alınması önerilmektedir.

Araştırmada ergenlere "kimliğinizi gizliyor musunuz?" sorusu sorulmuştur. Fakat oyunda hangi etkinlikleri gerçekleştirirken kimliklerini gizledikleri sorulmamıştır. Bu bilgi elde edildiğinde, çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin özellikle oyun oynarken hangi durumlarda kimlikleri gizleme ihtiyacı içerisinde oldukları görülebilir.

Kimliklerini gizleme ihtiyacı içine girmelerine neden olabilecek "sosyal fobi" ve "görsel kaygı problemleri" gibi durumlar ile ilişkilendirerek gelecekte bir çalışma yapılması önerilebilir.

Yapılan araştırmada; kişisel bilgi formunda ailesi evli olan fakat aile içi çatışma içerisinde olduğunu belirten ergenler olduğu görülmüştür. Zihin kuramı çocukluk çağında gelişen bir olgu olduğu bilinmektedir. Sosyal izolasyon, çatışmadan dolayı aile içinde yeterli iletişim ağı olmaması zihin kuramını olumsuz yönde etkileyebilir. Bu sebeplerden ötürü zihin kuramı ölçeği için önem arz ettiği düşünülebilir. İleride yapılacak çalışmalarda çatışma durumu nicel ölçeklerle ortaya konarak zihin kuramı için önem teşkil edip etmediği araştırılabilir.

Yapılan araştırma; ÇOB ile somatik yakınmalar ve kendi ile başkalarının duygularının farkında olma arasında bir ilişki olduğunu, bu ilişkinin cinsiyet, kimliğini gizleme durumu ve seçilen oyun türüne göre değişebileceğini ortaya koymuştur. ÇOB genel olarak yaşamı etkileyen faktörleri ele alması, zihin kuramının duyguları anlama ve anlamlandırma açısından önemli olması, SOMA yaşam fonksiyonlarını olumsuz etkileyebilme durumu nedeniyle; ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının daha ileriki dönemlerde çeşitli psikolojik ve psikiyatrik problemlere ortam oluşturabileceği ve bu zamanın ergen kitlesi ileriki dönemlerin yetişkinleri olacağı ihtimalinden dolayı önem teşkil ettiği düşünülmüştür.

KAYNAKÇA

Abay, E. (1999). Klinik psikiyatri el kitabı. İstanbul: Nobel Tıp Kitapevi.

Akdemir, D. ve Ünal, F. (2006). Erken başlangıçlı konversiyon bozukluğu: Bir Olgu Sunumu. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 17(1), 65-71.

Alkol ve Madde Bağımlıları Araştırma Tedavi ve Eğitim Merkezi (2016). Alkol kullanımına bağlı zihin ve davranış bozuklukları. 04.10.2016 tarihinde

<http://bakirkoyruhsinir.gov.tr/amatem> adresinden alınmıştır.

Alper, K. ve ark. (2015). Görsel medya çağında çocukların video bağımlılıkları. *Eğitim Ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (1).

Arısoy, Ö. ve Tamam, L. (2009). Dürtü kontrol bozuklukları. *Yayımlanmış Makale*. Ankara: Hekimler Yayın Birliği, ss. 343-402.

Astington, J.W. ve Jenkins, J.M. (1999) A longitudinal study of the relation between language and theory of mind development. *Developmental Psychology*, (35), 1311-1320.

Atkinson, R.L. ve ark. (2002). Psikolojiye giriş. (Çev.Y. Alogan). Ankara: Arkadaş Yayınları.

Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Selçuk İletişim*, 6 (1), 5- 22.

Baron-Cohen, S. (1985). Mindblindness: An essay on autism and theory of mind. *massachusetts institute of technology, MIT Press*.

Baron-Cohen, S., Jolliffe, T., Mortimore, C. ve Robertson, M. (1997). A further advanced test of theory of mind: Evidence from very high functioning adults with autism or asperger syndrome. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 38, 813-822.

- Baron-Cohen S, Wheelwright S, Hill J ve ark. (2001) Reading the mind in the eyes test revised version: a study with normal adults, and adults with asperger's syndrome or high functioning autism. *J Child Psychol Psychiatry*, 42: 241-251.
- Beder, A. ve Ergün, E. (2015). Ortaokul öğrencilerinin güvenli internet kullanım durumlarının belirlenmesi. *Eğitim Bilimleri Ve Uygulama*, 14,(27), 23-41.
- Budak, S. (2003). Psikoloji sözlüğü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ceyhan, E. (2007). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15,(2).
- Ceyhan, E. ve ark. (2008). Problemlili internet kullanımı ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları. *Kuram Ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 7(1), 387-416.
- Cole, L. ve Morgan, J.J.B. (2001). Çocukluk ve gençlik psikolojisi. (Çev. B. H. Vassaf). İstanbul: MEB Yayınları.
- Cumhuriyet Gazetesi (2014). 14 yaşındaki çocuk bilgisayar başında öldü. 25.12.2014 tarihinde
http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/turkiye/133379/14_yasindaki_cocuk_bilgisayar_basinda_oldu.html adresinden alınmıştır.
- Dedeoğlu, G. (2006). Bilişim toplumu ve etik sorunu. İstanbul: ALFA Yayınları.
- Demirtaş, H. ve Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, (bt.),99-107.
- Devlet Denetleme Kurulu, (2014). Madde ve diğer bağımlılıklar ile mücadele kapasitesinin ve bu bağlamda türkiye yeşilay cemiyetinin değerlendirilmesi. *DDK Araştırma ve İnceleme Raporu*, 2, ss.806.
- Dinç, M. (2014). İnternet bağımlılığı. İstanbul: Türkiye Yeşilay Cemiyeti.
- Drubach, D.A. (2008). The purpose and neurobiology of theory of mind functions. *J Relig Health*, 47,(bt),354-365.
- Ertuğrul, Z. (2011). Zihin kuramı, dil ve çalışma belleği arasındaki gelişimsel bağlantılar. *İ.Ü.S.B.E Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek lisans tezi*.

- Eşel, E. ve Dinç, K. (2016). Alkol bağımlılığının nörobiyolojisi ve tedaviye yansımaları. *Türk Psikiyatri Dergisi*,27,(bt).
- Eşitti, Ş. (2015). Bilgi çağında problemlı internet kullanımı ve enformasyon obezitesi: problemlı internet kullanımı ölçeğinin üniversite öğrencilerine uygulanması. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (49), 75-97
- Gelegen,Ç. (2014). Ecstasy ile gelen samimiyet, 2014. 12 Ocak 2015 tarihinde <http://bilimsol.org/bilimsol/psikiyatri/ecstasy-ile-gelen-samimiyet> adresinden alınmıştır.
- Goldberg, I. (1996). Goldberg's message. 14.10.2016 tarihinde <http://www.usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html> adresinden alınmıştır.
- Güdük, M. (2010). Şizofreni hastalarında zihin kuramı becerilerinin başa çıkma tutumları ve sosyal işlevsellik ile ilişkisi. *T.C. Sağlık Bakanlığı Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı Ve Sinir Hastalıkları Eğitim Ve Araştırma Hastanesi Tıpta Uzmanlık Tezi*, ss: 3, 36.
- Güllü, M. ve ark. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 5,(9), 89-100.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik- güvenilirlik çalışması. *Eğitim Fakültesi Dergisi*. 39, 220-232.
- Griffiths, M.D. (1999). İnternet addiction:fact or fiction?. *The psikoloist*, 12.
- Güven, S. (2008). Fen ve genel lise öğrencilerinin cinsiyet ve sosyometrik statülerine göre öznel iyi oluş düzeyleri, genel sağlık örüntüleri ve psikolojik belirti türleri. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Hasselhorn, M. ve ark. (2005). Theory of mind, working memory, and verbal ability in preschool children: The proposal of a relay race model of the developmental dependencies.
- Hogg, M. A. ve Vaughan, G. M. (2007). Sosyal psikoloji. Ankara: Ütopya Yayınları.

Horzum, M.B. ve ark. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44,(2), ss: 95-117.

Işık, U. (2009). Medya bağımlılığı teorisi doğrultusunda internet kullanımının etkileri ve internet bağımlılığı. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 28,(bt), ss. 30-55.

İnternet Usage Statistics. 2016 yılı dünya internet kullanıcıları ve nüfus istatistikleri.

21.09.2016 tarihinde <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> adresinden alınmıştır.

Kadıoğlu, H. (2012). Reliability and validity of the turkish version of children's somatization Inventory. *Asian Nursing Research*, 6, (bt),9-12.

Kağıtçıbaşı, Ç. (1985). İnsan ve davranışları. İstanbul: Beta Yayınları.

Kalyoncu, Ö.A. ve ark. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, bt,(8), ss. 36-41.

Karaman K. ve Kurtoğlu M. (2009). Öğretmen adaylarının internet bağımlılığı hakkındaki görüşleri. *Akademik Bilişim'09*, 642-649.

Karasar, N. (2009). Bilimsel araştırma yöntemi. Nobel Yayınları, Ankara.

Kaşıkcı, D.N. ve ark. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, bt, (39), ss:171.

Kaya, A. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığının geliştirilmesi: geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Keskin, B. (2006). Çocuklarda zihin teorisi, sembolizm ve sanat. *Journal of fine arts faculty*, (bt.), ss:9.

Kır, İ. ve Sulak Ş. (2014). Eğitim fakültesi öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13, (51), ss:150-167.

Köroğlu, E. (2005). Dsm IV tanı ölçütleri. Ankara: Hekimler Yayın Birliği.

- Leslie, A. (1987). Pretence and representation: The origins of 'theory of mind'. *Psychology Review*. (94), ss: 412-426.
- Lipowski, ZJ. (1987). Somatization: Medicine's unsolved problem. *Psychosomatics* 28, ss.294-297.
- Lundy, J. E. B. (2002). Age and language skills of deaf children in relation to theory of mind development. *Journal of Deaf Studies and Deaf & Education*. 7,(bt), 41-56.
- Mercan, S. (2000). Somatizasyon bozuklukları. *Popüler Medikal*. 23.09.2016 tarihinde <http://www.populermedikal.com/psikiyatri/somatizasyon.asp#sthash.cPVvgLEV.dpuf> adresinden alınmıştır.
- Milliyet Gazetesi (2011). Oyun bağımlılığı ölüm getirdi. 25.12.2014 tarihinde <http://www.milliyet.com.tr/oyun-bagimliliği-olum-getirdi/gundem/gundemdetay/31.07.2011/1420817/default.htm> adresinden alınmıştır.
- Morahan - Martin, J. (2005). İnternet istismarı ve bağımlılığı. *Social Science Computer Review*, 1, (23), ss:39-48.
- Ntv Gazetesi (2012). 40 saat oyun oynayan genç öldü. 25.12.2014 tarihinde <http://www.ntv.com.tr/arsiv/id/25367595> adresinden alınmıştır.
- Oral, G. ve ark. (2011). Madde bağımlılığı tanı ve tedavi kılavuzu el kitabı. Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
- Öğüten, E.G. (2012), Alzheimer hastalarında psikotik belirtilerin zihin kuramı becerileri ve işlevsellik ile ilişkisi. *İstanbul Üniversitesi İstanbul Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı, Tıpta uzmanlık Tezi*, ss: 43.
- Özcan, N. ve Buzlu, S. (2005). Problemlili internet kullanımını belirlemede yardımcı bir araç: "internet bilişsel durum ölçeği" nin üniversite öğrencilerinde geçerlik ve güvenilirliği. *Bağımlılık Dergisi*, 6 (1), ss.19-26.
- Özen, E.M. ve ark. (2010). Depresyon ve anksiyete bozukluklarında somatizasyon. *Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*, 1, (23), ss.60-65.

- Özenli, Y. ve ark. (2009). Türkiye’de bir eğitim fakültesinde somatizasyon bozukluğu yaygınlığı ve ilişkili risk etkenlerinin araştırılması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, (10), ss.131-136.
- Öztürk, M. O. (1997). Ruh sağlığı ve bozuklukları. Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Pratarelli, M.E. ve ark. (1999). The bits asnd bytes of computer/ internet addiction: A factor analytic approach. *Behavior Research Methods*, 31, (bt.), 305.
- Premack, D. ve Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have a “theory of mind”. *Behav Brain Sci*, 4, (bt), 515-526.
- Searle, J.R. (2006). Zihin dil ve toplum (Çev: A. Tural). İstanbul: Litera Yayıncılık
- Sevinç, M. (2009). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
- Sevinçok, L. ve Sır, A. (2005). Somatizasyon ve depresyon. Ankara: Çizgi Tıp Yayınevi
- Singer, T. (2006). The neuronal basis and ontogeny of empathy and mind reading: review of literature and implications for future research. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 30:855–863.
- Stone, V.E. ve ark. (1998). Frontal lobe contributions to theory of mind. *Journal of Cognitive Neuroscience*,10, (5), ss:640-656
- Sendağ, S. ve Odabasi, H. F. (2006). İnternet ve çocuk: Etik bunun neresinde?. 6. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı Bildiri Kitapçığı (1508-1515). Gazimağusa, KKTC, 19-21 Nisan.
- Şahin, M. ve ark. (2001). Birinci basamakta somatizasyon bozukluğuna yaklaşım. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi Ocak Sayısı*. 15.10.2016 tarihinde <http://www.ttb.org.tr/sted/sted0101/3.html> adresinden alınmıştır.
- Tahiroğlu, A. Y. ve ark. (2010). Medyanın çocuk ve gençler üzerine olumsuz etkileri; şiddet eğilimi ve internet bağımlılığı. *New Symposium Journal*, 1,(48),ss:1.

- Tekin, D. ve Girli, A. (2011), iřitme engeli olan bireyler ve zihin kuramı. *Buca Eđitim Fakóltesi Dergisi*, (30), ss. 238-248.
- Tıp Terimleri Sözlüğü. (2016). Somatizasyon nedir?, 15 Eylül 2016 tarihinde www.tipterimlerisozlugu.com/somatization.html adresinden alınmıřtır.
- T. C. Türkiye İstatistik Kurumu Başkanlıđı (2013). 06-15 yař grubu çocuklarda biliřim teknolojileri kullanımı ve medya, 2013. 14 Ocak 2015 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> adresinden alınmıřtır.
- T. C. Türkiye İstatistik Kurumu Başkanlıđı (2014). Hanehalkı biliřim teknolojileri kullanım arařtırması, 2014. 14 Ocak 2015 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16198> adresinden alınmıřtır.
- Türk Dil Kurumu (2016). İnternet. 14. Ekim 2016 tarihinde http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58559b77df18f9.44542084 adresinden alınmıřtır.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2014). Dünya nüfus günü. 25 Aralık 2014 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/HbPrint.do?id=15975> adresinden alınmıřtır.
- Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni. (2015). Hanehalkı biliřim teknolojileri kullanım arařtırması. 10 Ekim 2016 tarihinde www.tuik.gov.tr/preHaberBultenleri.do?id=18660 adresinden alınmıřtır.
- Ulusoy,O. (2008). Ergenlerde biliřim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık iliřkisi. *Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi*.
- Walker, L.S. (1991). Somatization symptoms in pediatric abdominal pain patients: relation to chronicity of abdominal pain and parent somatization. *J Abnorm Child Psychol* , 19,(bt),379-94.
- Wellman, H. M., ve Estes, D. (1986). Early understanding of mental entities: a reexamination of childhood realism. *Child Development*, 57, 910-923.

- Wellman, H.M. ve Woolley, J.D. (1990). From simple desires to ordinary beliefs: The early development of everyday psychology. *Cognition*, 35, 245-275.
- Wellman, H.M. ve ark. (2001). Meta-analysis of theory-of-mind development: The truth about false belief. *Child Development*, 72, (3),655-684.
- Winnicott, D. W, (1997). Oyun ve gerçeklik.(Dizi Yayın Yonetmeni: Saffet Murat Tura). Metis Yayınları.
- Yıldırım E. ve ark. (2011). Gözlerden zihin okuma testinin türkçe güvenilirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 22, (3), ss: 177-186.
- Yıldız, M. ve Akyol, A. (1995). Somatizasyon ve konversiyon bozuklukları: Karşılaştırmalı bir çalışma. *Turgut Özal Tıp Merkezi Dergisi*, 2,(4), ss.344.
- Young, K. S., & Rodgers, R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 1,(1), 25-28

EKLER

EK_1

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Aşağıda sosyodemografik özellikleriniz ve internet kullanımınız ile ilgili bazı sorular bulunmaktadır. Lütfen kendiniz için en uygun seçeneği işaretleyiniz.

1. Yaşınız: _____

2. Cinsiyetiniz: 2.1. Kadın () 2.2. Erkek ()

3. Devam eden eğitim durumunuz:

3.1. Okuryazar ()

3.2. İlkokul ()

3.3. Ortaokul ()

3.4. Lise ()

3.5. Üniversite ()

3.6. Ders durumunuz sizce nasıl: Kötü / Çok kötü / İyi / Çok iyi

3.7. En son aldığınız karne belgesi nedir?

Takdir

Teşekkür

Hiçbir şey almadım

4. Anne babanız hala evli mi?

5. 4.1. Evet ()

4.2. Hayır ()

4.3. Evliler fakat ilişkileri sürekli çatışma halinde ()

5. Ailenizdeki bu çatışma halini kaç yıldır hissediyorsunuz? _____

6. Kardeşiniz var mı? Varsa kaç tane kardeşiniz olduğunu lütfen belirtiniz.

6.1. Evet () Belirtiniz _____

6.2. Hayır ()

7. Kaç yıldır internet üzerinden oyun oynuyorsunuz? _____

8. Aşağıdaki durumlardan size uygun olanı işaretleyiniz. (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

8.1. Oyuna evimden bağlanıyorum ()

8.2. Oyuna bağlantısı olan arkadaşlarımdan bağlanıyorum ()

8.3. Oyuna cafeden bağlanıyorum ()

8.4. Oyuna cep telefonumdan bağlanıyorum ()

8.5. Oyuna okuldan da bağlanıyorum ()

9. Hiç psikiyatri ya da psikoloğa gittiniz mi ?

9.1. Evet () Belirtiniz (psikolog/psikiyatr) _____ 9.2. Hayır ()

10. Genel olarak haftada ortalama kaç saat oyun oynamak için internete giriyorsunuz? _____

* İnternette uzun süre kalmanızı sağlayan etmen nedir ? Aşağıda yazan etmenleri sizin için önemi bakımından 1-10 kadar bir rakam vererek sıralayınız.

Oyun oynama (.....) haber edinme (.....) bilgi araştırma (.....) müzik dinleme
(...) Online oyun oynama (.....) Facebook (.....) Twitter (.....)
İnstagram (...) skype (.....) Diğer (.....)

Hangi oyunlara daha çok giriyorsunuz ?

* Savaş *Zeka * Dans * Diğer (.....)

Girdiğiniz oyunların isimleri nelerdir?

.....

11. Genel olarak dersleriniz ve ödevleriniz gereği haftada ortalama kaç saat internete giriyorsunuz? _____

12. Oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanlarda kimliğinizi gizlediğiniz (rumuz kullandığınız) oluyor mu?

12.1. Evet () 12.2. Hayır () 12.3. Bazen ()

13. Lütfen aşağıdaki cümleyi okuyunuz her cümlenin sonunda cümlenin size uyumlu olup olmadığı hakkında bir bildirim (evet/ hayır) göreceksiniz Eğer cümle sizin yaşantınıza uyuyorsa EVET uymuyorsa HAYIR diyiniz.

- a) Oyun oynamadan önce kaygılandığım zaman sözel olarak dile getirirdim **(evet) (hayır).**
- b) Yoğun bir şekilde oyun oynamaya başladıktan sonra oyun içinde ve dışında kaygılarımı ve sıkıntılarımı geçiştirdiğimi ve görmezden geldiğimi farkettim **(evet) (hayır).**
- c) Yoğun bir şekilde oyuna girmeye başladıktan sonra oyunda, dersler, ailevi meseleler ya da bir durumdan dolayı kaygı/öfke gibi yoğun duyguları hissettiğim sırada sözel olarak dile getirmek yerine baş ağrısı, karın ağrısı vb. bedensel olarak hastalandığının farkına vardım **(evet) (hayır).**

14. Çevrimiçi oyun oynadığım zaman süresi boyunca;

- a) Oyuna para yatırıyorum
- b) Oyundan para kazanırım **(gerçek para /oyun içi para)**
- c) Hem para kazanıyorum hem de para yatırıyorum
- d) Ne para kazanıyorum ne de yatırıyorum

Boşluk için birini seçiniz (.....)	ARA SIRA	SIK SIK	HER ZAMAN	HİÇ BİR ZAMAN
14.1. Oyuna para (...) yatırıyorum				
14.2. (.....) oyundan para kazanırım				

15. Oyun oynamaya başladıktan sonra, aşağıdaki etkinliklere ayırdığınız vakit açısından yaşadığınız değişiklikleri “X” işareti koyarak belirtiniz.

	ARTMA	AZALMA	DEĞİŞİKLİK YOK	ZATEN YAPMIYORDUM
15.1. Evde kalma				
15.2. Alışveriş yapma				
15.3. Gazete okuma				
15.4. Kitap okuma				
15.5. Sinemaya gitme				
15.6. Televizyon seyretme				
15.7. Hobilerimi gerçekleştirme				
15.8. Eğlence				
15.9. Telefon görüşmeleri				
15.10. Aile üyeleriyle vakit geçirme				
15.11. Arkadaşlarla vakit geçirme				
15.12. Uyku süresi				
15.13. Üzerine düşen görevleri yapma (ödev, proje vb.)				
15.14. Ders çalışma				
15.15. Fiziksel aktivite (pilates, yoga, egzersiz vb. spor faaliyetleri)				
15.16. Evdeki sorumlulukları yerine getirme (yardım etme vb.)				

16. Oyundaki performansımın derslerimdeki performansımdan daha başarılı olduğumu söyleyebilir (EVET) / (HAYIR)

EK-2**ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ**

İsminiz:

Sınıfınız:

Okulunuz:

Hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz:.....

Çevrimiçi oyun oynama alışkanlığından vazgeçebilmek ister misiniz?

 Evet Hayır Kararsızım

Not: Sevgili öğrencim. Bir araştırma kapsamında size yöneltilen sorular bilimsel amaçlarla sorulmuş olup verdiğiniz bilgiler kesinlikle kimse ile paylaşılmayacaktır. Size yöneltilen soruların doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Sizin durumunuza hangi seçenek en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Soru No	Soru	Tamamen Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	()	()	()	()	()
2	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissedirim.	()	()	()	()	()
3	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
4	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	()	()	()	()	()
5	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	()	()	()	()	()
6	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()

7	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	()	()	()	()	()
8	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
9	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	()	()	()	()	()
10	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	()	()	()	()	()
11	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
12	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	()	()	()	()	()
13	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
14	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
15	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	()	()	()	()	()
16	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	()	()	()	()	()
17	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	()	()	()	()	()
18	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	()	()	()	()	()
19	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncuları yendiğimde gururlanırım.	()	()	()	()	()
20	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	()	()	()	()	()
21	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemiştir.	()	()	()	()	()

EK-3**ÇOCUK SOMATİZASYON ENVANTERİ - 24 (ÇSE-24) / (Çocuk Bildirimi)****Semptomlarınız**

Aşağıda bazı zamanlarda çocuk ve ergenlerde görülen semptomların bir listesi vardır. Geçen 2 hafta içinde her bir semptomun sizi ne kadar sıkıntıya soktuğunu gösteren numarayı yuvarlak içine alınız. Son iki haftada her bir semptom seni ne kadar sıkıntıya soktu?

Ölçek madde no	Ölçek maddeleri	Hiçbir zaman	Bazen	Sık	Çok sık	Her zaman
1	Baş ağrıları					
2	Baygınlık ya da baş dönmesi (Baygın ya da sersem hissetme)					
3	Kalbinde ya da göğsünde ağrı					
4	Enerjide azalma hissi ya da ağırlaşma (yavaşlama)					
5	Belinde ağrılar					
6	Ağrılı kaslar					
7	Nefesini almada sıkıntı (Egzersiz yapmadığın zaman)					
8	Sıcak ya da üşüme nöbetleri (Hiçbir neden yokken aniden sıcak ya da üşüme hissetme)					
9	Vücudunun bölümlerinde uyuşukluk ya da karıncalanma					
10	Vücudunun bölümlerinde güçsüzlük (zayıf hissetme)					
11	Kollarında ya da bacaklarında ağırlık hissi (hareket etmek için kollarını ve bacaklarını çok ağır hissettiğin zaman)					
12	Bulantı ya da mide bozulması (Kusacakmışsın ya da miden bozulmuş gibi hissetme)					
13	Kabızlık (Dışkılama ya da gaz çıkartmada zorluk olduğu zaman)					
14	Bağırsak hareketlerinde artma ya da ishal					
15	Midende ya da karında ağrı (mide ağrıları)					
16	Kalbinin çok hızlı atması (egzersiz yapmadığın zamanda bile)					
17	Yutmada güçlük					
18	Sesinde kısıklık					
19	Bulanık görme (gözlük takılsa bile nesnelerin bulanık görülmesi)					

20	Kusma (ya da çıkartmak)					
21	Şişkin ya da gazlı hissetme					
22	Yiyeceklerin seni hasta etmesi					
23	Dizlerinde, dirseklerinde ya da diğer eklemlerinde ağrı					
24	Kollarında ya da bacaklarında ağrı					



EK-4**Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Somatizasyon Bozukluğu Ve Gözlerden Zihin Okuma Ölçeklerinden alınan Puanlarına İlişkin Ortalama Ve Standart Sapmaları**

Ek Tablo 1 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği maddelerine ilişkin ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (ss) değerleri

Madde	\bar{X}	Ss
Madde 1	2,51	1,41
Madde 2	3,72	1,39
Madde 3	2,98	1,38
Madde 4	3,40	1,42
Madde 5	2,53	1,42
Madde 6	2,12	1,42
Madde 7	2,35	1,45
Madde 8	3,55	1,40
Madde 9	2,30	1,43
Madde 10	3,12	1,39
Madde 11	2,13	1,44
Madde 12	2,13	1,36
Madde 13	3,23	1,48
Madde 14	2,34	1,43
Madde 15	1,91	1,30
Madde 16	3,22	1,47
Madde 17	2,62	1,51
Madde 18	3,17	1,46
Madde 19	3,40	1,46
Madde 20	2,53	1,51
Madde 21	2,74	1,55

Ek Tablo 2 Çocuk Somatizasyon Envanteri
maddelerine ilişkin ortalama (\bar{X}) ve standart sapma
(ss) deęerleri

Madde	\bar{X}	ss
Madde 1	1,07	1,05
Madde 2	0,43	0,75
Madde 3	0,64	1,00
Madde 4	1,05	1,11
Madde 5	1,06	1,09
Madde 6	0,83	1,10
Madde 7	0,55	1,02
Madde 8	0,58	0,96
Madde 9	1,07	1,11
Madde 10	0,89	1,06
Madde 11	0,85	1,00
Madde 12	0,52	0,87
Madde 13	0,27	0,72
Madde 14	0,36	0,84
Madde 15	0,56	0,96
Madde 16	0,55	0,99
Madde 17	0,34	0,78
Madde 18	0,45	0,83
Madde 19	0,69	1,00
Madde 20	0,33	0,79
Madde 21	0,48	0,93
Madde 22	0,35	0,79
Madde 23	0,82	1,13
Madde 24	0,89	1,13

Ek Tablo 3 Gözlerden zihin Okuma Testi maddelerine ilişkin ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (ss) deęerleri

Madde	\bar{X}	ss
Madde 1	0,29	0,45
Madde 2	0,90	0,30
Madde 3	0,54	0,50
Madde 4	0,61	0,49
Madde 5	0,51	0,50
Madde 6	0,57	0,50
Madde 7	0,48	0,50
Madde 8	0,63	0,48
Madde 9	0,84	0,37
Madde 10	0,49	0,50
Madde 11	0,78	0,41
Madde 12	0,62	0,49
Madde 13	0,72	0,45
Madde 14	0,37	0,48
Madde 15	0,89	0,31
Madde 16	0,70	0,46
Madde 17	0,63	0,48
Madde 18	0,78	0,42
Madde 19	0,52	0,50
Madde 20	0,71	0,46
Madde 21	0,35	0,48
Madde 22	0,62	0,49
Madde 23	0,53	0,50
Madde 24	0,48	0,50
Madde 25	0,38	0,49
Madde 26	0,46	0,50
Madde 27	0,61	0,49
Madde 28	0,59	0,49
Madde 29	0,58	0,49
Madde 30	0,49	0,50
Madde 31	0,72	0,45
Madde 32	0,64	0,48

EK-5

GÖZLERDEN ZİHİN OKUMA TESTİ

alıştırma

kıskanmış

panik içinde



küstah

nefret dolu

şen

rahatlatıcı



irrite olmuş

sıkılmış

ödü kopmuş

üzgün



küstah

sinir olmuş

muzip

telaşlı



çok istekli

ikna

olmuş

muzip

ısrarcı



eğlenen

gevşemiş

irrite olmuş

alaycı



endişeli

samimi

dona kalmış

hayal kuran



sabırsız

dikkat

kesilmiş

mahcup

samimi



huzursuz

çökmüş

umutsuzluđa kapılmıř

rahatlamıř



iine kapanık

heyecanlı

sinir olmuş

düşmanca



dehşete düşmüş

kafası

meşgul

temkinli

ısrarcı



sıkılmış

dona

kalmış

ödü kopmuş

eğlenen



pişman olmuş

cilveli

umursamaz

utanmıř



řüpheci

çökmüş

kararlı

beklenti içinde



tehditkar

içine

kapanık

irrite olmuş

hayal kırıklığına
uğramış



sıkıntılı

itham eden

derin
dalmış

düşüncelere

telaşlı



cesaretlendiren

eğlenen

irrite olmuş

düşünceli



cesaretlendiren

sempatik

kuşkulu

şefkatli



şen

dona

kalmış

kararlı

eđlenen

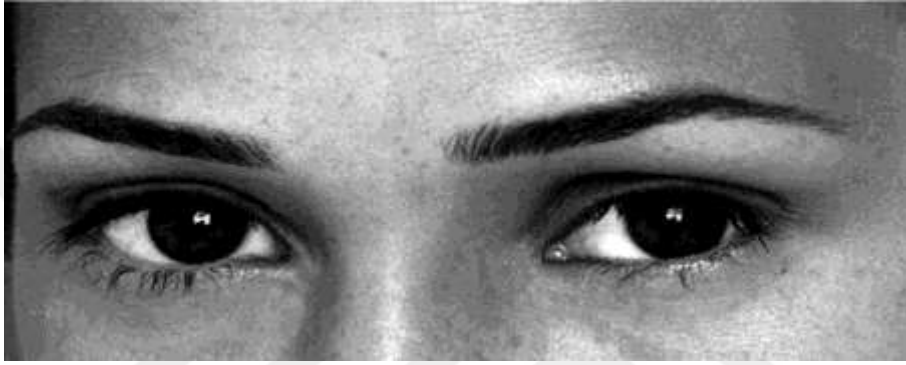


dona kalmıř

sıkılmıř

küstah

minnettar



alaycı

çekingen

dominant

samimi



suçluluk duyan

dehşete

düşmüş

utanmıř

hayal kuran



kafası karıřık

panik

içinde

kafası meşgul

minnettar



ısrarcı

yalvaran

halinden memnun

mahcup



direnen

merak

içinde

dalgin

irrite olmuş



heyecanlı

düşmanca

panik içinde

inanamayan



umutsuzluğa kapılmış

ilgili

dikkat kesilmiş

içine kapanık



düşmanca

kaygılı

muzip

temkinli



küstah

güven

veren

ilgili

muzip



şefkatli

halinden

memnun

sabırsız

dona kalmıř



irrite olmuř

tefekküre

dalmıř

minnettar

cilveli



düşmanca

**hayal kırıklığına
uğramış**

ezilip büzülen

kendinden emin



muzip

çökmüş

ciddi

ezilip büzülen



afallamış

dikkat kesilmiş

utanmıř

suçluluk duyan



hayal kuran

tedirgin

dona kalmıř

řařkına dnmř



**karřısındakine
gvenmeyen**

d kopmuř

aklına takılmış

sinirli



ısrarcı

derin

düşüncelere

dalmış

ezilip büzülen

sinirli



şüphelenen

kararsız