



T.C.
UFUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
PSİKOLOJİ PROGRAMI

**KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ, CİNSİYET, YAŞ VE EĞİTİM DÜZEYİ
İLE DİJİTAL OYUN TÜRÜ TERCİHLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERYEM YILDIZ

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. ORHAN AYDIN**

ANKARA, 2019

T.C.
UFUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
PSİKOLOJİ PROGRAMI

**KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ, CİNSİYET, YAŞ VE EĞİTİM DÜZEYİ
İLE DİJİTAL OYUN TÜRÜ TERCİHLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERYEM YILDIZ

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. ORHAN AYDIN

ANKARA, 2019

KABUL VE ONAY

Meryem YILDIZ tarafından hazırlanan "Kişilik Özellikleri, Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi İle Dijital Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişki" başlıklı bu çalışma, 13/09/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

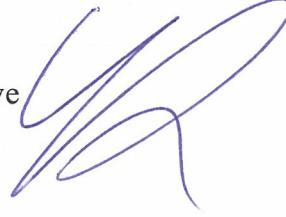
Doç. Eda KARACAN -Başkan



Prof. Dr. Orhan AYDIN- Danışman



Dr. Öğr. Üyesi Yasemin ABAYHAN- Üye



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.


Prof. Dr. Mehmet TOMANBAY
Enstitü Müdürü



BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Ufuk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezinin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezinin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

13. 09. 2019

Meryem Yıldız



Bu çalışma en değerli varlığım, kızım Yağmur'a adanmıştır.

TEŞEKKÜR

Uzunca sayılabilecek bir zaman, önemli bir emek ve yoğun bir çabanın ürünü olan bu yüksek lisans tezinin ortaya çıkmasında katkıları olan ve kendilerine teşekkür etmeyi borç bildiğim, aşağıda isimlerini andığım insanlara minnet borçluyum.

Öncelikle, yüksek lisans ders aşamasında ve ardından da tez danışmanım olarak atandığı süreden bu yana birikiminden çok şey öğrendiğim, akademik bir desteğe ihtiyaç duyduğumda katkılarını esirgemeyen, göstermiş olduğu sabır, anlayışla bu ürünün ortaya çıkmasında önemli rol oynayan tez danışmanım sayın Prof. Dr. Orhan Aydın'a teşekkürlerimi iletmeyi bir borç biliyorum.

Tez jürimde yer alma nezaketi göstererek, değerli birikimleriyle sundukları katkılar ve yapıcı geribildirimleri nedeniyle saygıdeğer hocalarım Doç.Dr. Eda Karacan ve Dr. Öğretim Üyesi Yasemin Abayhan'a ayrı ayrı teşekkür etmek istiyorum.

Yüksek lisans ders aşaması sürecinde, her birinden meslek yaşamım boyunca yararlanacağım, oldukça değerli kazanımlar elde ettiğim hocalarıma ve değerli arkadaşlarıma şükran borçluyum.

Uzunca bir süre ve yoğun bir zaman ayırmayı gerektiren bu çalışma sürecinde birlikte geçirebileceğimiz zamanından çaldığım kızım Yağmur'un ve yaşamımın her anında olduğu gibi bu süreçte de her an yanı başımda olan ailemin haklarını nasıl ödeyebileceğimi bilemiyorum. Bu çalışmayı kendilerine duyduğum mahcubiyetin bir nişanesi ve emeklerinin küçük bir karşılığı olarak ithaf ediyorum.

Saygılarımla.

Meryem Yıldız

ÖZET

Yıldız, Meryem. Kişilik Özellikleri, Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi İle Dijital Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişki, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2019.

Bu araştırma kişilik özellikleri, yaş cinsiyet ve eğitim düzeyi ile dijital oyun türü tercihleri ve oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacıyla yürütülmüştür. Araştırmanın örneklemini yaşları 18 ile 64 arasında değişen 200 kadın ve 185 erkek olmak üzere toplam 385 gönüllü katılımcı oluşturmuş; veri toplama aracı olarak Beş Faktör Kişilik Ölçeği ile katılımcıların oyun türü tercihlerine ve alışkanlıklarına ilişkin sorular da içeren bir demografik bilgi formundan yararlanılmıştır.

Kişilik boyutları ile oyun türü tercihleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılan regresyon analizleri sadece nevroitiklik boyutu ile aksiyon-macera türü oyunları tercih etme arasında anlamlı bir ilişki bulunduğunu; strateji, simülasyon ve rol oynama türü oyunları tercih etmenin beş kişilik boyutun herhangi biri ile ilişkisinin bulunmadığını ortaya koymuştur. Kişilik boyutları ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkileri belirlemeye yönelik analizlerin sonuçları ise günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı ile öz disiplin arasında negatif, nevroitiklik arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğunu göstermiştir. Dışa dönüklük boyutunun ise günlük oyun oynama süresi ile negatif, haftalık oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür.

Demografik değişkenlere ilişkin analizlerin sonuçları erkeklerin kadınlardan, genç yaş grubundaki katılımcıların orta yaş grubundaki katılımcılardan, eğitim düzeyi lise ve altında olan katılımcıların üniversite ve lisansüstü düzeyde eğitilmiş olan katılımcılardan daha uzun süre daha sık oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türü strateji oyunları olduğu görülmüştür. Bu oyun türünü sırasıyla simülasyon oyunları, aksiyon-macera oyunları ve rol oynama türü oyunları izlemektedir. Katılımcıların oyun türü tercihleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı ölçüde farklılaşmakta, yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerine göre ise herhangi bir farklılaşma göstermemektedir.

Anahtar sözcükler:

Beş Faktör Kişilik Ölçeği, Kişilik Özellikleri, Kişilik Boyutları, Dijital Oyun Türü Tercihleri, Oyun Oynama Alışkanlıkları.

ABSTRACT

Yıldız, Meryem. Relationship Among Personality Characteristics, Gender, Age and Education Level on Digital Game Preferences. Master's Thesis, Ankara, 2019.

This study aims to investigate the relationships between gender, age, education level, personality traits and digital game preferences. Based on this main purpose of the research, the differentiation of the daily time spent playing games, the weekly frequency of playing games and the most preferred game types of the participants according to their genders, ages, education levels and personality dimensions were investigated. The research sample consisted of a total of 385 participants, 200 females and 185 males whose ages ranged from 18 to 64 years. The research data were obtained through personal information form and Big Five Personality Traits Scale.

The type of game that participants mostly prefer to play is strategy games. This is followed by simulation games, action-adventure games and role-playing games. The game type preferences of the participants differ significantly according to the gender variable and they do not show any differentiation according to age and education level variables. Findings obtained from the analyzes conducted to determine the relationship between personality dimensions and game types preferences showed that there was no significant relationship between strategy games, simulation games and role playing games and personality dimensions, whereas there was a statistically significant relationship between action-adventure games and neuroticism dimension.

When the daily time spent playing games in a session and the weekly frequency of games were compared with the gender variable, it was observed that the means of men were significantly higher. The analysis related to the level of education variable shows that the daily time spent playing games in a session and the weekly frequency of playing games of the group consisting of participants up to the end of high school were significantly higher when compared to the participants studying at university as undergraduate or graduate students.

Keywords:

Five-Factors Inventory, Personality Characteristics, Digital Game Preferences, Gaming Habits.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
TEŞEKKÜR	III
ÖZET	IV
ABSTRACT	V
İÇİNDEKİLER.....	VI
TABLolar DİZİNİ	IX
SDİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	X

BÖLÜM I GİRİŞ

1.1. Dijital Oyunlar.....	2
1.1.1. Dijital Oyun Türleri.....	4
1.2. Dijital Oyun Oynamaya GÜdüleyen Faktörler	9
1.3. Dijital Oyun Türü Tercihini Etkileyen Değişkenler.....	11
1.3.1. Dijital Oyun Türü Tercihleri İle Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler..	11
1.4. Kişilik.....	15
1.4.1. Beş Faktör Modeli	15
1.4.1.1. Deneyime Açıklık	17
1.4.1.2. Öz Disiplin	18
1.4.1.3. Dışadönüklük	19
1.4.1.4. Uyumluluk.....	19
1.4.1.5. Duygusal Dengesizlik	20
1.4.2. Kişilik İle Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişkiler	21
1.5. Oyun Türü İle Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki ilişkiler.....	25
1.6. Araştırmanın Amacı	26

BÖLÜM II

YÖNTEM

2.1. Katılımcılar	29
2.2. Araştırmada Yer Alan Değişkenler	30
2.3. Veri Toplama Araçları	30
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu	31
2.3.2. Beş Faktör Kişilik Ölçeği	31
2.4. İşlem	31

BÖLÜM III

BULGULAR

3.1. Oyun Oynama Alışkanlıklarında Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklar	34
3.2. Kişilik Boyutları İle Oyun oynama Süre ve Sıklığı Arasındaki İlişkiler	37
3.2.1. Kişilik Boyutları İle Haftalık Oyun Oynama Sıklığı Arasındaki İlişkiler	38
3.2.2. Kişilik Boyutları İle Günlük Oyun Oynama Süresi Arasındaki İlişkiler	40
3.3. Tercih Edilen Oyun Türleri İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkiler ...	41
3.4. Kişilik Özellikleri İle Tercih Edilen Oyun Türleri Arasındaki İlişkiler	43

BÖLÜM IV

TARTIŞMA

4.1. Oyun Oynama Alışkanlıkları İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklarla İlgili Bulguların Tartışılması	47
4.2. Kişilik Boyutları İle Oyun oynama Süre ve Sıklığı Arasındaki İlişkilerle İlgili Bulguların Tartışılması	49
4.3. Tercih Edilen Oyun Türleri İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkilerle İlgili Bulguların Tartışılması	52
4.4. Kişilik Özellikleri İle Tercih Edilen Oyun Türleri Arasındaki İlişkilerle İlgili Bulguların Tartışılması	54

SONUÇ VE ÖNERİLER	56
KAYNAKÇA	61
EKLER:	
EK-1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU	74
EK-2: BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖLÇEĞİ FORMU	77
EK-3: GÖNÜLLÜ KATILIM ONAM FORMU	79
EK-4: KİŞİLİK ÖLÇEĞİ VERİLERİNİN DAĞILIM ÖZELLİKLERİ	80



TABLOLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa Numarası</u>
Tablo 2.1. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Değişkenlerine Göre Dağılımı	29
Tablo 3.1. Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süreleri	34
Tablo 3.2. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Sıklıkları	35
Tablo 3.3. Günlük Oyun Oynama Süresi ile Haftalık Oyun Oynama Sıklığının Ortalama ve Standart Sapmaları	35
Tablo 3.4. Günlük Oyun Oynama Süresi, Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ve Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler	37
Tablo 3.5. Haftalık Farklı Sıklıklarda Oyun Oynayan Katılımcıların Kişilik Boyutları Puan Ortalamaları ve Standart Sapmaları	39
Tablo 3.6. Günlük Bir Oturuşta Farklı Sürelerde Oyun Oynayan Katılımcıların Kişilik Boyutları Puan Ortalamaları ve Standart Sapmaları	40
Tablo 3.7. Katılımcıların Oynamayı En Çok Tercih Ettikleri İlk Dört Dijital Oyun Türü	42
Tablo 3.8. Oyun Türü Tercihi İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Ki-Kare Analizi..	43
Tablo 3.9. Strateji Oyun Türü İle Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi	44
Tablo 3.10. Aksiyon-Macera Oyun Türü İle Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi	44
Tablo 3.11. Simülasyon Oyun Türü İle Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi ..	45
Tablo 3.12. Rol Oynama Oyun Türü İle Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi.	46

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

N: veri elde edilen katılımcı sayısı

P: pearson olasılık değeri

p: anlamlılık düzeyi

R: korelasyon katsayısı

s: standart sapma

s.d.: serbestlik derecesi

X: aritmetik ortalama

BÖLÜM I

GİRİŞ

Teknolojinin ve bilimsel bilgi birikiminin gelişimine paralel olarak, küresel ölçekte gerçekleşen dijital dönüşüm, toplumsal kurumların yapı ve işleyişlerinin yanısıra bireylerin yaşam alışkanlıklarında ve tercihlerinde de önemli değişme ve gelişmelere yol açmıştır. Bu dönüşüm bireylerin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıklarına da yansımış ve dijital oyunlar, boş zaman değerlendirme aktivitesi olarak giderek artan bir ün kazanmaya başlamıştır. Bin dokuz yüz on dört yılında 1.82 Milyar olan dijital video oyuncu sayısının 2021 yılında 2.7 Milyara ulaşacağı tahmin edilmektedir (Gough, 2019). İnternet kullanıcıları içerisinde oyun oynayan kullanıcıları tanımlamak amacıyla kullanılan bir terim olan ve 2019 yılında % 23,5 olarak gerçekleşen kullanıcı penetrasyonunun, 2023 yılında % 26,2'e ulaşması ön görülmektedir (Gough, 2019). Konuyu ekonomik yönüyle ele alan araştırmacılar ise büyük ve görkemli bir pazar olan dijital oyun pazarında, yalnızca video oyunları bölümündeki gelirin, 2019 yılında 81.092 milyon ABD Doları tutarında olduğu belirtmektedir (Gough, 2019).

Dijital oyunların birey ve toplum açısından yol açabileceği sonuçları konu edinen araştırmalar uzunca bir geçmişe sahiptir. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte oyuncu sayısındaki önemli artış, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı gibi kavramlarının ortaya atılması, 1990'lı yılların ortalarından itibaren bu konuya olan ilgiyi daha da artırmış, bireyleri oyun oynamaya güdüleyen faktörler ile oyunların yararlarını ve zararlarını ortaya koymak amacıyla çok sayıda araştırma yürütülmüştür. Yapılan araştırmaların sonuçlarının dijital oyunların bireylerin gündelik yaşam aktivitelerini olumsuz yönde etkileyebilecek bir bağımlılık düzeyine ulaşma riski taşıdığına işaret etmesi ile de dikkatler bağımlılıkla ilgili olduğu değerlendirilen değişkenlere çevrilmiştir. Oyun oynama sıklık ve süresi, yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, kişilik özellikleri ve tercih edilen oyun türü bu bağlamda üzerinde durulan değişkenler arasında yer almaktadır. Bu araştırmada video oyun bağımlılığının öncülleri arasında yer aldıkları düşünülen oyun oynama sıklık ve süresi, yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiler, son yıllarda üzerinde durulmaya başlanan tercih edilen oyun türü bağlamında incelenmiştir.

1.1. Dijital Oyunlar

İlgili alanyazın incelendiğinde, teknoloji tabanlı araç ve uygulamaların kullanımı yoluyla oynanan oyunların adlandırılması konusunda farklı kavramların tercih edildiği gözlemlenmekle birlikte, bu tür oyunların oldukça büyük bir endüstri haline geldiği, birçok bireysel değişkenden bağımsız olarak milyonlarca kullanıcı tarafından tercih edildiği sıklıkla dile getirilen bir konudur. Teknoloji tabanlı araçlarla oynanan oyunların adlandırılması konusunda “video oyun, bilgisayar oyunu, elektronik oyun, mobil oyun, konsol oyun, dijital oyun” gibi terimler kullanılmaktadır. Bunlara ek olarak, oyunun türü, oynandığı platform, oynanma özellikleri gibi değişkenlere bağlı olarak farklı türde adlandırmalardan da söz etmek mümkündür. Teknoloji tabanlı oyunların adlandırılması amacıyla kullanılan ve yukarıda sözü edilen terimler içerisinde en güncel ve kapsayıcı terimlerden birisi “dijital oyun” terimidir (Gros, 2016; Whitton, 2009). Bu araştırmada, birçok farklı platformda oynanan bu tür oyunların adlandırılmasında da dijital oyun kavramı tercih edilmiştir.

Dijital oyun başlığı altında yer alan oyunlar birçok açıdan farklılık gösterebilmektedir. Örneğin, bazı oyunlar eğitim amaçlı, bazıları eğlence amaçlı olarak kullanılmakta, bazıları ise her iki amaca birden hizmet edebilmektedir. Bazı oyunlar tek başına, bazıları diğer oyuncularla birlikte oynanmakta, bazıları internet ortamı gerektirirken bazıları çevrim dışı oynanabilmektedir. Bu durum, genel kabul gören tek bir dijital oyun tanımının yapılmasını oldukça güçleştirmektedir. Nitekim ilgili alanyazında ve dijital oyunlar hakkında bilgi verme amaçlı internet sitelerinde, bazıları görece olarak basit, bazıları ise oldukça ayrıntılı, ancak büyük bir bölümü herhangi bir kaynak gösterilmeksizin verilmiş birçok değişik dijital oyun tanımı yer almaktadır.

Esposito (2005), video oyununu görsel-işitsel gereçler yardımıyla oynanan, çoğunlukla bir öyküsü olan oyun olarak tanımlamaktadır. Bir başka tanımda, dijital oyunlardan bir insan ile bir bilgisayarın, eğitim ya da eğlence amacıyla, elektronik bir ortamda bir dizi açık ya da örtük kurallara göre etkileşime girmesine olanak tanıyan sistemler olarak söz edilmektedir (Digital Games, 2015). Değişik tanımlarda yer alan ifadeler dikkate alınarak, dijital oyunların en belirleyici özelliğinin bir elektronik araç ile oynanmaları (bilgisayar, oyun konsolu, mobil telefon, tablet, Playstation, Xbox ve benzeri gibi) ve oyuncuya tasarlanmış bir ara yüz aracılığı ile geribildirim vermeleri olduğu söylenebilir.

Dijital oyun oynama davranışının, oyunların geliştirilme sürecine paralellik gösteren kronolojik bir seyir izlediğini söylemek mümkündür. Bu yönüyle, teknoloji tabanlı oyunların geliştirilme süreci hakkında verilecek kısa bir bilgi, oyun oynama davranışının evrimi hakkında da fikir vereceği, yol gösterici olacağı değerlendirilmektedir.

Dijital oyunların geliştirildiği dönemde kullanılan teknolojinin sunduğu olanaklar ölçüsünde, tarihsel süreç içerisinde basitten karmaşığa doğru bir gelişim gösterdiği ve yaklaşık altmış yıla dayanan bir geçmişi olduğu bilinmektedir. İlk etkileşimli bilgisayar oyununun, 1962 yılında, programlanmış bir veri işlemcisi (Programmed Data Processor-1) üzerinde çalıştırılmak üzere Stephen Russell ve arkadaşları tarafından geliştirilen “Spacewar” isimli oyun olduğu kabul edilmektedir (Yan ve Randell, 2005). Bu oyun, günümüzde yaygın olarak oynanan dijital oyunların ilk örneği olarak kabul edilmekle birlikte, günümüz oyunları ile kıyaslanamayacak ölçüde ilkindir. Nolan Bushnell, Russell ve arkadaşları tarafından geliştirilen oyunu 1971 yılında, eğlence sektörüne sunma düşüncesiyle yeniden düzenleyerek, Computer Space adını verdiği ilk jetonlu oyun makinasını oluşturmuştur (Yan ve Randell, 2005). Ticari amaçlı olarak geliştirilen ilk bilgisayar oyunu ise 1973 yılında, Ted Dabney tarafından “Atari” adıyla piyasaya sunulmuş ve dijital oyun tarihindeki yerini almıştır (Kent, 2001).

Tarih 1980'li yılları gösterdiğinde, oyunlar tür olarak çeşitlenmeye başlamış, metin tabanlı macera ve rol oynama oyunları tüketicilerin kullanımı için piyasaya sürülmeye başlanmıştır. Dijital oyun oynamanın önemli bir aracı olan farenin ve ses kartlarının bilgisayar sistemlerine girdiği ve grafik arabirimlerinin oldukça büyük bir gelişme gösterdiği 1990'lı yıllarda, dijital oyun konusunda oldukça büyük bir atılım yaşanmıştır. Bu dönem oyunlar görsel olarak da oldukça büyük bir gelişme kat etmiştir (Ünal ve Batı, 2011). 1992 yılında piyasaya sunulan “Wolfenstein” oyunu ile oyunlara üç boyut özelliği gelmiş olsa da üç boyutlu oyunların ilk başarılı örneği ID Software tarafından geliştirilen “DOOM” oyunu olarak kabul edilmektedir. 1990'lı yılların ortalarında, 3 boyutlu hızlandırıcıların oyun dünyasında kullanıma girmesi bu konuda büyük bir patlama yaşanmasına zemin hazırlamıştır (Topal, 2016; Üner, 2018).

1.1.1. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar, elektronik bir araç ile oynanma ortak noktası dışında eğitim ya da eğlence amaçlı olmaları, oynandıkları platform, içerdikleri öykünün türü, tek ya da çok oyuncuyla oynanmaları ve benzeri gibi birçok açıdan farklılık gösterebilmektedir. Bu oyunların anlamlı başlıklar altında sınıflandırılması birçok açıdan gerekli görünmektedir. Konu akademik açıdan ele alındığında, oyunların sınıflandırılması bilimsel bir çalışma alanı olan “Oyun Çalışmaları” (Game Studies) alanında yürütülen araştırmalar için çerçeve oluşturacak oyun türü kuramlarının (game genre theories) oluşturulması açısından önem taşıdığı belirtilmektedir (Fencot, Lockyer, Clay ve Massey, 2012). Diğer yandan, psikoloji kökenli bazı araştırmacılar, bazı video oyunlarının kullanıcı için model oluşturabilecek olumsuz sosyal davranışlar içerdiği (örneğin, Anderson ve Bushman, 2001), bazıları ise bazı oyun türlerinin daha fazla bağımlılığa yol açma riski taşıdığı gerekçesiyle bir sınıflandırma yapılmasını akademik ve pratik açıdan gerekli görmekteyiz (King, Delfabbro ve Griffiths, 2010).

Dijital oyun türü sınıflamaları, değişik oyunların bir ya da daha fazla ortak özellik dikkate alınarak belirli başlıklar altında toplanmasını içerir. Oyunun oynanma amacı, teması ve niteliği, oyuncu sayısı ve oynanış biçimi, oyunun oynandığı araçlar ve donanım, oyunun sunulduğu kamera açısı, etkileşim biçimi, oyun içinde sürenin işleyişi, oyun kurgusu, oyunun ilerleyiş biçimi ve oyuncudan yerine getirmesi beklenen rol, görev ve sorumluluklar dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılacak ortak özelliklerden bazılarıdır. Kirriemuir ve McFarlane (2004), oyunların sınıflandırılması konusunda standart olarak kabul gören bir yaklaşım bulunmadığı, bu oyunların paydaşlarının (örn, video oyunu yapımcıları, akademisyenler, internet siteleri) her birinin kendi amaçları açısından uygun olan bir sınıflandırma sistemi ya da ölçütü kullandıklarını belirtmektedir. Bu nedenle de, alanyazında birbirinden farklı sınıflamalar olduğu görülmektedir.

Oyunların sınıflandırılmasında sıklıkla kullanılan ortak özelliklerden birisinin “tema” olduğu söylenebilir. Temaya dayalı sınıflamalara hem akademik yayınlarda (örn., Hanna, 2012) hem oyunlarla ilgili internet sitelerinde rastlanmakta (örn., Technavio Blog, 10 Eylül 2018), oyun endüstrisinin de özellikle de kullanıcıları yönlendirmek amacıyla bu tür sınıflamaları kullandığı görülmektedir (Fencott ve ark., 2012). Oyun temasına dayalı sınıflandırmalarda çoğunlukla aksiyon, macera, strateji, savaş, simülasyon ve benzeri gibi

kategoriler kullanılmakta, ancak dahil edilen oyun sayısı bir sınıflamadan diğerine değişebilmektedir. Örneğin Apperley (2016), aksiyon, strateji, simülasyon ve rol oynama olmak üzere dört oyun türü ayırt etmektedir. Herz (1997, akt. Kirriemuir ve McFarlane, 2004) tarafından yapılan bir başka sınıflamada ise aksiyon, macera, dövüş, spor, strateji, bulmaca, simülasyon ve rol oynama olmak üzere sekiz oyun türü yer almaktadır.

Aksiyon oyunları; oyuncuların refleksif tepkilerinin hızını, reaksiyon zamanlarının çabukluğunu ve el-göz koordinasyonu becerilerini sınyayabilecekleri (Oxford, 2018) tepki hızı temelli oyunlardır (Kirriemuir ve McFarlane, 2004). Oyun genellikle bir hikâye doğrultusunda gelişir. Bilinmeyen sanal bir dünyanın içindeki oyuncu, araştırma ve keşif yoluyla çeşitli problemleri çözer, oyuna anlık müdahaleler yapar ve aktif olarak oyunun içindedir. Bu tür oyunlar yaygın olarak savaş, saldırganlık ve şiddet öğeleri içerir (Klappenbach, 2017). Aksiyon oyunlarında oyuncu zaman zaman araştırma yapma, taktik geliştirme gibi durumlarla karşılaşsa da tepki hızı ve el-göz koordinasyonu herşeyden önemlidir. Bu oyunlarda, çoğunlukla kolaydan daha zora doğru giden aşamalar (level) bulunur (Action games, b.t.). Bediou, Adams, Mayer, Tipton, Green ve Bavelier (2018) aksiyon oyunlarının dört temel tanımlayıcı özelliğinin olduğunu belirtmektedir: (a) Aksiyon oyunlarında tempo yüksektir; nesnelere ve olaylar hızla değişir ya da gelir geçer. Oyuncu yoğun bir zaman baskısı altında bu nesne ve olaylara gerekli motor tepkileri vermek zorundadır; (b) Oyunda aynı anda izlenmesi gereken birçok durum, sürekli olarak değerlendirilmesi ve yeniden değerlendirilmesi gereken yeni ya da sürekli değişen hedefler bulunur. Bu nedenle oyuncu hem algısal ve devinimsel hem de planlama ve hedef saptama açısından ağır yük altındadır; (c) Oyuncunun dikkati hedefe odaklanma ile tüm geçtiği tüm çevreye denetlemek arasında gidip gelmektedir; (d) Hedef uyarıcıların dikkat dağıtan ilgisiz uyarıcı arasına gelişigüzel dağılmış olması nedeniyle karmaşık bir ortam söz konusudur. “Uncharted: Drake’s Deception, The Legend of Zelda, Assassin’s Creed, Grand Theft Auto” gibi oyunlar aksiyon oyunlarına verilebilecek güncel örneklerdir.

Macera oyunları; oyuncunun başrolünü üstlendiği bir öykü çerçevesinde araştırma, keşfetme, akıl yürütme yoluyla bir gizemi çözmeye çalıştığı interaktif oyunlardır. Oyuncu tepki hızı, çabukluğu ve reaksiyon zamanına göre değil “aklını” ve “zekâsını” kullanarak sonuca ulaşır. Macera oyunları bu özelliği nedeniyle aksiyon oyunlarından ayrılır. Problem çözme ve akıl yürütme aktivitelerinin bir öykü çerçevesinde

gerçekleştirilmesi, aksiyon oyunlarını diğer bilmece çözüme oyunlarından ayıran özelliktir (Tanguay, 2008). “Spider-Man, Resident Evil, Far Cry, Hitman ve Fallout” macera oyunlarına verilebilecek güncel örneklerdir.

İlk ortaya çıktığı yıllarda araştırma, keşfetme, akıl yürütme, problem çözüme becerilerine dayalı olarak oynanacak şekilde tasarlanan macera oyunlarının öykülerine, daha sonraki yıllarda, tepki hızı ve refleksler aracılığı ile çözülebilecek unsurlar da eklenmeye başlanmıştır. Bunun sonucu olarak da *aksiyon-macera oyunları* olarak adlandırılan bir dijital oyun kategorisi türü ortaya çıkmıştır. Her iki türden unsurların da yer aldığı bu tür oyunlara örnek olarak “Batman, The Last of Us, Tomb Raider, God of War” verilebilir.

Strateji oyunları; düşünme ve planlama yapmayı gerektiren oyunlardır. Oyuncuların kurgulanmış bir senaryo doğrultusunda oluşturulmuş sorunları çözmelerini, engelleri geçmelerini ve stratejik, taktiksel kararlar almalarını gerektirir. Oyuncuların oyunun sonucunu belirlemek üst düzey karar verme becerisine sahip olmasını gerektirir (Rollings ve Adams, 2009). Oyunda hedef rakip güçlerin teslim olmalarının sağlanmasıdır. Bunun için oyuncunun uygun strateji ve taktikler geliştirmesi, bazı oyunlarda, aynı zamanda lojistik ve ekonomik planlamalar yapması ve bu stratejik, taktik, lojistik ve ekonomik planlamalara uygun eylemler ortaya koyması gerekmektedir. Strateji oyunları daha iyi planlama yapan oyuncunun kazanacağı, başarıda şansın görece olarak daha az rol oynadığı türden oyunlardır. Strateji oyunlarını gerçek zaman temelli (real-time based), sıra temelli (turn-based), strateji ve taktik olmak üzere dört alt türü bulunmaktadır. Gerçek zaman temelli oyunlarda rakip oyuncular oyunu aynı zamanda, sıra temelli oyunlarda ise sırayla oynamaktadır. Strateji ve taktik alt boyutunda ise oyunlarda stratejik planlamalar ön planda ise strateji; taktik planlamalar ön planda ise taktik oyun olarak değerlendirilmektedir (Strategy video game, b.t). Bu tür oyunları savaş, ekonomik temelli ve politik olmak üzere üç ayrı türde ele alan sınıflamalar da vardır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Savaş türü oyunlarda, düşman ordusuna karşı kazanılması gereken zaferler belirli bir hikâye içinde oyuncuya görev olarak verilir. Oyuncu büyük insan gruplarını yönetir. Ekonomik ya da politik strateji oyunları ise belirli bir büyüklükteki bir yerleşim biriminin ya da bir spor kulübünün en iyi şekilde yönetilmesini temel alır. “Northgard, Supreme Commander, Total War: Warhammer, Homeworld: Deserts of Kharak ve Civilization” aksiyon oyunlarına verilebilecek güncel örneklerdir.

Simülasyon türü oyunlar genellikle gerçek dünyada var olan aktivitelerin oyun formatıyla sanal ortama yer alan kopyalarıdır. Bir şehir kurabilir, bir uçak kullanabilir ya da bir şirketin yöneticisi olabilirsiniz. Önemli olan kaynakların kullanımı ve yönetimi konusunda doğru kararlar vermek ve beklenmeyen durumlar karşısında çözümler üretmektir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Bu tür oyunlar oyun olarak oynandığı gibi eğitim amaçlı da kullanılabilir. Oyunlarda, genellikle, oyuncunun hangi hedefe ulaşması gerektiğini belirleyen katı kurallar yoktur. Oyuncu bir karakteri, ortamı ya da çevreyi istediği şekilde kontrol etmede serbesttir. Bu tür oyunlarda, oyunun temsil ettiği gerçekliğin başarılı bir biçimde oynanabilmesi beceri, şans, planlama ve strateji kullanımı gerektirir. Yaşamın bir çok alanına ilişkin simülasyon oyunları vardır; inşaat ve yönetim, spor, yarış, uçak, tren bu yaşam alanlarına verilebilecek örneklerdir (Simulation video games, b.t). “War Thunder, Train Sim World, Farming Simulator 19, Flight Simulator X, Euro Truck Simulator, Silent Hunter: Wolves of the Pacific, X-Plane 10 Global” simülasyon oyunlarına verilebilecek güncel örneklerdir.

Rol oynama oyunlarında oyuncular kurgusal bir dünyada geçen bir öykünün bir ya da daha fazla karakterinin rolünü üstlenerek bu rolleri ya harfi harfine ya da yapılandırılmış bir karar verme sürecine dayalı olarak yerine getirir. Diğer bir ifade ile oyuncuların genellikle bir bilim kurgu ya da fantezi ortamında dolaşmalarını ve ortamda bulunan çok sayıda görev ve etkinlikle etkileşime girmelerini gerektiren bir video oyunudur (Rouse, 2017). Oyuncular insan ya da herhangi bir canlı karakteri yönetirler (Kirriemuir, 2002). Bu karakterler aracılığı ile oyundaki kurgusal dünya ile etkileşime girer ve bu tür oyunların büyük bir bölümünde oyuncuların eylemleri belirli kural ve yönergelerle değerlendirilerek başarılı ya da başarısız bulunur (Hitchens ve Drachen, 2009). Karakter oyun süresince giderek güçlenir ve deneyim puanı kazanır. Oyun ilerledikçe, oyuncu fantastik varlıklarla karşılaşır ve onlara karşı mücadele verir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Araştırma ve keşif, rol oynama oyunlarının önemli bir parçasını oluşturur. Oyunda oyuncular keşif yaparak, temsil ettikleri karakterlere yeni beceriler ve güçler kazandırabilirler. Rol yapma oyunlarında, oyunun kurallara uygun olarak oynanması önemlidir (Role-playing game, b.t). “Dragon Age: Origins, Xenoblade Chronicles, Final Fantasy XII, World Of Warcraft” rol oynama oyunlarına verilebilecek güncel örneklerdir.

Yukarıda belirtilen oyun türlerinin yanı sıra, yine sıklıkla sınıflamalara dâhil edilen *savaş*, *dövüş*, *bilmece* ve benzeri gibi oyun türleri vardır. Bu oyunların büyük bir bölümünün

içeriğini, herhangi bir açıklamaya gerek kalmaksızın, isimlerinden kolayca tahmin etmek mümkündür.

Dijital video oyunların sınıflandırılmasında kullanılan bir diğer ölçüt, oyun bağımlılığına yol açma potansiyeli taşıma dereceleridir. Daha çok psikologlar ve bağımlılıkla ilgili diğer alanlarda çalışan araştırmacılar tarafından benimsenen bu yaklaşımda, oyunların oynanmaya başlanmasını ve sürdürülmesini teşvik eden yapısal özellikler üzerinde durulmaktadır. Örneğin, Wood, Griffiths, Chappell ve Davies (2004) tarafından yapılan bir araştırmada oyunların ses kalitesi, çizim ve kalite açısından gerçek dünyaya benzerlik derecesi, oyuncunun kendini oyuna kaptırmasını sağlama hızı, oyuncunun oyunu kontrol etme seçenekleri, oyunda yer alan ödül ve cezalar, öykünün türü, oyunun ilerleme hızı, karakter geliştirmeye olanak tanıyıp tanınamaması, oyunun tamamlanması için geçen süre gibi özelliklerinin oynamaya başlama ve oynamayı sürdürmede etkili olduğu saptanmıştır. Oyunların, oynamaya başlamayı ve oynamayı sürdürmeyi teşvik eden yapısal özelliklerini saptamaya yönelik çalışmalar başka araştırmacılar tarafından da yürütülmüştür (örn., King ve ark., 2010). Bu bağlamda üzerinde durulan bir başka konu, son yıllarda gündeme gelen ve oyunun tasarımcı tarafından belirlenmiş bir bitiş anının bulunmadığı formatta üretilen oyunlardır. Açık uçlu oyunlar olarak adlandırılan bu tür oyunlar, oyuncu oyunda kaldığı sürece devam etmektedir. Oyunlarda son olmayışı beynin uzun süreyle etkileşime zorlanıp kontrol ve karar verme baskısı ve anlık haz beklentisi gibi duygularla yoğun ve sürekli olarak uyarılması, zaman içinde bir ödül kısır döngüsüne girerek saplantılı biçimde aynı davranışın tekrarlamasına ve dolayısıyla bağımlılığın gelişmesine neden olduğu belirtilmektedir (Greenfield, 1999).

Dijital oyunların türlerine ayrılması konusunda, oyunların üretilme amaçlarını temel alan bir sınıflama da söz konusudur. Bu sınıflamaya göre de oyunlar; eğitsel ve eğlence amaçlı oyunlar olmak üzere iki türe ayrılmaktadır. Eğitsel oyunlar, oyuncuyu düşündürmeyi ve bilgilendirmeyi hedeflemekte ve oyun alanyazınında "Serious games" ya da "Edugames" başlıkları altında incelenmektedir. Buna karşın eğlence amaçlı oyunlarda oyundan alınan haz ve sınırsız hayal gücü ön plandadır. Eğlence amaçlı oyunlarda oyuncu, oyunda işaret edilen hedefe varmak yani başarmak, zaman geçirmek ve sosyalleşmek gibi kimi kişisel kullanım amaçları ile hareket etmekte ve oyun seçimini de buna göre yapmaktadırlar.

1.2. Dijital Oyun Oynamaya Gdleyen Faktrler

Video oyunu oynamaya gdleyen faktrler konusunda, grgl arařtırma bulgularına ve mevcut psikolojik kuramlara dayalı deęiřik aıklamalar nerilmiřtir. rneęin, Yee, Duchenaut ve Nelson (2012) tarafından yrtlen grgl bir arařtırmada oyuncuları Devasa ok Oyunculu evrimii Video Oyunları oynamaya gdleyen faktrlerin bařarı, sosyal ve kendini kaptırma olarak adlandırdıkları  bařlık altında toplanabileceęi saptanmıřtır. Bařarı bařlıęı altında toplanan gdleyiciler dięer oyuncularla rekabete girme, oyunda ileri ařamalara doęru hızla ilerleme, oyunda g kazanma, oyun karakterlerin glendirme gibi bařarılı olmaya ynelik davranıřlar ile karakterize edilir. Sosyal bařlıęı altında toplanan gdleyicilerin hedefi sosyalleřme, sohbet etme, sosyal iliřkiler kurmaktır. Kendini kaptırma bařlıęı altındaki gdleyiciler ise yaratılan karakterlerle zdeřleřme, gerek dnyadan kama gibi amalara hizmet eder. Yee ve arkadaşları (2012), bir oyuncuyu oyun oynama davranıřın aynı zamanda bu  grup gdleyici tarafından da etkilenmesinin sz konusu olabileceęini belirtmektedirler.

Dijital oyun oynama davranıřının gdleyicileri belirlemeye ynelik dięer grgl arařtırmalarda, oyun oynayarak stres atma, mcadele ve rekabet etme, gevřeme, eęlenme, sosyal etkileřim, boř zamanı deęerlendirme, sosyalleřme, ekonomik yoldan zaman geirme, yalnızlıęı giderme ve hatta zihinsel olarak gerek dnyadan uzaklařma isteęinin oyun oynamayı gdleyen faktrler arasında yer aldıęını gsteren bulgular elde edilmiřtir (Chou ve Tsai, 2007; Granic, Lobel ve Engels, 2014; Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan, 2006; Yee, 2006).

Dijital video oyunu oynamanın gdleyicilerine iliřkin psikolojik kuramlara dayalı aıklamalarda, oyunun saęladıęı znel yařantılar ve keyif alma ile ihtiya tatmini olmak zere birbirlerinden farklı iki grup gdleyiciye vurgu yapıldıęı grlmektedir (Boyle, Connolly, Hainey ve Boyle, 2012). Oyunun saęladıęı znel yařantılar ve verdięi keyfe dayalı aıklamalar Csikszentmihályi'nin (1990; akt., Boyle ve ark., 2012) akıř kuramı (flow theory) zerine temellendirilmiřtir. Kuramda akıř kavramı bireylerin deęer verdikleri bir aktiviteye (iř ya da boř zaman) kendilerini kaptırdıkları durumlarda znel olarak yařadıkları dllendirici keyif duygusuna iřaret etmek iin kullanılmaktadır. Akıřın olması iin gerekli olan temel zellik, aktivitenin talepleri ile bireyin sahip olduęu beceri ve yetenekler arasında optimal bir uyum olmasıdır. Buna ek olarak, aktivite isel

olarak ödüllendirici ve sürükleyici olmalı, belirgin bir hedefi bulunmalı, bireye kontrol duygusu vermeli ve anında geribildirim sağlayabilmelidir (akt., Boyle ve ark., 2012). Akış kuramının temel önermelerini video oyunlarına uyarlayan bazı araştırmacılar bireylerin video oyunu tercihlerinin ve kontrolsüz biçimde kendilerini oyuna kaptırmalarının bu kuramın önermeleri çerçevesinde açıklanabileceğini gösteren bulgular rapor etmişlerdir (akt., Sherry, 2004).

Video oyunları oynamanın ihtiyaç tatminine dayalı açıklamaları çoğunlukla, Deci ve Ryan'ın (1985) Kendini Belirleme Kuramı (self-determination theory) çerçevesinde yapılmaktadır. Bu kurama göre insan davranışları büyük ölçüde üç temel psikolojik ihtiyaç tarafından yönlendirilmektedir. Bunlar özerklik (autonomy) ihtiyacı, yetkinlik (competence) ihtiyacı ve ilişkisellik (relatedness) ihtiyacıdır. Özerklik bireyin yaşamının kendi istek, seçim ve kararları doğrultusunda, kendi kontrolünde yaşama, yetkinlik içinde yaşadığı çevreyi denetleme ve kontrol etme, ilişkisellik ise diğer insanlarla olumlu ve anlamlı ilişkiler kurma, onlar tarafından benimsenme ve önemsenme arzusuna işaret eder. Bu ihtiyaçlar bireyleri kendilerini tatmin edecek aktivite ve davranışlar yapmaya içsel olarak güdüler ve bu tür aktivite ve davranışlardan haz duymaya eğilimli kılar.

Przybylski, Rigby ve Ryan (2010) dijital video oyunlarının yaygın ve yoğun bir biçimde oynanmasını bu oyunların bireylerin özerklik, yetkinlik ve ilişkisellik ihtiyaçlarını tatmin edecek unsurlar içermesi ile açıklanabileceğini öne sürmektedir. Örneğin, çevrim içi oynanan çok oyunculu oyunlar, oyuncuya değişik insanlarla ilişki kurabileceği bir ortam sunmakta ve dolayısıyla ilişkisellik ihtiyaçlarını karşılamaları için fırsat yaratmaktadır. Çevrim içi ya da çevrim dışı oynanan aksiyon ve macera oyunları oyuncuların bilişsel ve motor becerilerini test etme ve zamanla geliştirme fırsatı sunarak yetkinlik ihtiyaçlarının tatminine katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, bazı oyunlar oyuncularına kendi tercihlerine göre düzenleyebilecekleri hikâye, karakter, görev, amaç ve strateji seçenekleri sunma özelliğine sahiptir. Bu tür oyunlar ise oyuncuya özerklik ihtiyacını tatmin etme şansı tanımaktadır.

Bartle (1996), MUD oyuncularıyla yaptığı mülakatlara dayanarak, oyuncuları oyun oynamaya güdüleyen faktörlerin oyun kişiliklerine bağlı olarak değişebileceğini öne sürmüştür. Bartle, dört oyuncu tipi (kişiliği) ayırt etmektedir: Başarı odaklı, keşfetme odaklı, sosyalleşme odaklı ve katil. Keşfetme odaklı oyuncuları oyun oynamaya

güdüleyen temel amaç oyunun geçtiği sanal evreni keşfetmek ve bu evren üzerinde yaptığı deneyler aracılığı ile oyunun püf noktalarına hâkim olmaktır. Başarı yönelimli oyuncuların temel amaçları daha fazla puan biriktirmek ve oyunda düzeyler atlamak, sosyalleşme odaklı oyuncuların temel amacı diğer oyuncularla ilişki kurmaktır. Katilleri oyun oynamaya yönlendiren amaç ise, diğer oyun karakterlerine saldırarak, onları öldürerek diğer oyuncuları stres altına sokmaktır. Katiller diğer oyuncuları strese soktukları ölçüde oyundan zevk alırlar.

1.3. Dijital Oyun Türü Tercihini Etkileyen Değişkenler

Oyun türü tercihleri açısından önemli bireysel farklılıklar olduğuna ilişkin gözlem ve araştırma bulguları, oyun türü tercihini etkileyebilecek değişkenleri belirlemeye yönelik araştırmalara yol açmıştır. Bu bağlamda üzerinde durulan değişkenler arasında cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi gibi demografik özellikler, kişilik gibi bireysel yetkinlikler ve oyun türü gibi oyuna ilişkin özellikler yer almaktadır.

1.3.1. Dijital Oyun Türü Tercihleri ile Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler

Cinsiyet, bireylerin dijital oyun türü tercihleri bağlamında sıklıkla üzerinde durulan demografik değişkenlerden birisidir. Cinsiyetin dijital oyun tercihlerini üzerindeki etkisini inceleyen araştırmalardan elde edilen bulgular kadın ve erkeklerin video oyun türü tercihleri arasında farklılıklar olduğunu ortaya koymuştur. Genel olarak bakıldığında, araştırma sonuçları tutarlı bir biçimde erkeklerin aksiyon, spor, savaş, dövüş, strateji ve her türden şiddet içerikli oyunları, kadınların ise sosyal içerikli oyunları, bulmaca, müzik/dans oyunlarını daha fazla tercih ettiklerine işaret etmektedir. Örneğin, Phan, Jardina ve Hoyle (2012), erkeklerin şiddet içerikli oyunları, kadınların ise sosyal içerikli oyunları tercih ettiklerini bulmuşlardır. Oyun türü açısından bakıldığında, erkeklerin strateji, rol yapma, aksiyon, dövüş türü oyunları, kadınların ise bulmaca/kart, müzik/dans ve eğitici türde oyunları daha sık oynadıkları görülmüştür. Kadın ve erkeklerin oyun türü tercihleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları inceledikleri bir araştırmada, Terlecki, Brown, Harner-Steciw, Irvin-Hannum, Marchetto-Ryan, Ruhl ve Wiggins (2011), üniversite öğrencileriyle yürüttükleri araştırmalarında eğlence oyunlarını cazip bulan kadın ve erkek katılımcıların oranının aşağı yukarı eşit olduğunu gözlemişlerdir. Buna

karşı, erkelerin spor, dövüş/savaş oyunlarını kadınlardan, kadınların ise yarış oyunlarını erkeklerden daha cazip bulduklarını; ayrıca aradaki fark anlamlı olmamakla birlikte, macera oyunlarını tercih eden erkelerin oranının daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bununla birlikte, aynı oyun türü kategoriler içinde bulunan farklı oyunlar açısından bakıldığında araştırma bulguları arasında tam bir tutarlılığın olduğunu söylemek oldukça güçtür. Örneğin, bazı araştırmalarda yarış oyunlarını kadınların erkeklerden (örn., Terlecki ve ark. 2011), diğerlerinde ise erkeklerin kadınlardan daha fazla cazip bulduklarını gösteren bulgular elde edilmiştir (örn., Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas ve Holmstrom, 2010). Rehbein, Staudt, Hansmaier ve Kliem (2016), erkeklerin çevrim içi rol yapma oyunları daha fazla oynadıklarını, Homer, Hayward, Frye ve Plass (2012) bu tür oyunları tercih açısından cinsiyete bağlı bir farklılığın olmadığını belirtmişlerdir. Bir başka araştırmada ise erkeklerin spor ve macera içerikli oyunları kadınlardan daha fazla oynadıkları yönündeki bulguların aksine, bu tür oyunların her iki grup tarafından da aşağı yukarı eşit olarak tercih edildikleri görülmüştür (Phan ve ark., 2012).

Hommer ve arkadaşlarının (2012) ergenlerle yürüttükleri yukarıda sözü edilen araştırmalarında, aynı cinsiyetten olan oyuncuların belirli bir oyun türüne ilişkin tercihlerinin bireysel özellikler bağlı olarak değişebileceğini göstermiştir. Benlik değeri, içselleştirme, algılanan dikkat ve hiperaktivite sorunları gibi bireysel değişkenlerin üzerinde durulan bu araştırmada, olumlu benlik değerine sahip olan kız katılımcıları bir şahıs nişancı oyunlarını, daha az içselleştirme problemi olan erkek katılımcıların Devasa Çok oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarını daha fazla tercih ettikleri bulunmuştur.

Tercih edilen oyun türünün yanı sıra, oyun türünden bağımsız olarak kadın ve erkelerin video oyunu oynama alışkanlıkları arasında da farklılıklar bulunmaktadır. Araştırma bulguları oldukça tutarlı bir biçimde video oyunu oynayan erkeklerin oranının kadınlardan yüksek olduğunu ve erkeklerin video oyunlarını daha sık ve daha uzun süreli olarak oynadıkların ortaya koymuştur (örn., Fox ve Tang, 2014; Greenberg ve ark., 2010; Homer ve ark., 2012; Kaur ve Kaur, 2017; Lucas ve Sherry 2004; Phan ve ark., 2012; Rehbein ve ark., 2016). Diğer yandan, son dönemde yapılan araştırmalar kimi istisnalar bulunduğunu işaret etse de (örn., Kuo, Wang ve Yang, 2012; Williams, Yee ve Caplan, 2008), erkeklerin, kadınlara kıyasla oyun bağımlılığına çok daha yatkın olduklarından ve önemli bir tehditle karşı karşıya olduklarından söz edilmektedir (Huanhuan ve Su, 2013).

Oyun oynama alışkanlıklarının oyun bağımlılığının önemli bir yordayıcısı olduğuna ilişkin bulgular ışığında bakıldığında, bu araştırmaların da erkeklerin daha sık ve daha uzun süreli olarak oyun oynadıklarını gösterdiği söylenebilir.

Yaş, dijital oyun türü tercihleri bağlamında sıklıkla üzerinde durulan bir diğer demografik değişkendir. Yaşın oyun türü tercihleri üzerindeki etkisini inceleyen araştırmalardan elde edilen bulgular, farklı yaş gruplarının oyun tercihleri arasında farklılıklar olabileceğine işaret etmektedir. Örneğin, Greenberg ve arkadaşları (2010), beşinci (9-11 yaş), sekizinci (12-14 yaş) ve onbirinci (15-17 yaş) sınıf ve üniversite öğrencileri ile yürüttükleri bir araştırmada 8. ve 11. sınıf öğrencilerinin fiziksel oyunları (spor, döğüş, nişancı, yarış gibi) ve imgeleme oyunlarını (strateji, fantezi, rol oynama, macera) 5. sınıf ve üniversite öğrencilerinden daha fazla tercih ettiklerini bulmuşlardır. Geleneksel oyunları tercih açısından yaş grupları arasında fark bulunmamıştır. Araştırmacılar geleneksel oyun kategorisinde uzun yıllardan beri video dünyasında bulunan (klasik video oyunları) ya da video oyunu olamayan iskambil oyunları, zar oyunları, quiz oyunları dâhil etmişlerdir.

Yapılan birçok araştırma yaşlıların oynadıkları ya da oynamayı tercih ettikleri oyunların gençler arasında popüler olan oyunlardan farklı olduğunu ortaya koymuştur. Scharrow, Festl, Vogelgesang ve Quandt (2015) yaşları 14 ile 90 arasında değişen 5000 katılımcı ile yürüttükleri araştırmalarında, video oyunu türü tercihlerinde yaşa bağlı değişimleri incelemişlerdir. Strateji, bulmaca, spor, macera, rol oynama, platform, simülasyon, müzik ve aksiyon olmak üzere dokuz oyun türünün dahil edilmiştir. Oyun türü tercihleri ile yaş arasında hesaplanan korelasyon katsayılar simülasyon türü oyun tercihi ile yaş arasında anlamlı bir ilişki olmadığını, bulmaca oyunları tercihi ile yaş arasında pozitif korelasyon pozitif korelasyon bulunduğunu göstermiştir. Geriye kalan 7 oyun türü ile yaş arasında negatif yönde anlamlı ilişki saptanmıştır. Bu oyun türlerinden strateji, macera ve rol oynama ile yaş arasında edilen korelasyon katsayıları son derecede düşük olup (sırasıyla, -.05, -.06 ve -.07), büyük bir olasılıkla örneklemin büyük olması nedeniyle anlamlı çıkmıştır. Dolayısıyla, bu araştırmanın bulmaca oyunlarına yönelik ilginin yaş ile birlikte arttığını, spor, platform, müzik ve aksiyon oyunlarına duyulan ilginin azaldığını gösterdiği söylenebilir.

Salmon, Dolan, Drake, Wilson, Klein ve Eskes (2017), katılımcıları genç (19-39 yaş), orta yaşlı (40-59) daha yaşlı (60-95) olmak üzere üç gruba ayırdıkları araştırmalarında,

genç grubun aksiyon-macera, birinci şahıs nişancı, parti ve rol yapma türü oyunları oyunlarını en yaşlı gruptan daha fazla oynadıklarını bulmuşlardır. Müzik, fitness ve benzeri türü oyunları ise hem genç hem de orta yaşlı grup en yaşlı gruptan daha fazla tercih etmektedir. De Schutter (2011), yaşları 45 ile 85 arasındaki katılımcılarla yürüttüğü araştırmasında, en fazla tercih edilen oyunların (% 80) kişisel bilgisayar temelli “gündelik” (causal) oyunlar olduğunu bulmuştur. Özel bir küçük oyuncu grubundan çok büyük kitlelere yönelik olarak geliştirilen bu tür oyunlar kuralları daha basit, oturumlar daha kısa, daha kolay kontrol edilebilen ve daha az öğrenilmiş beceri gerektiren oyunlardır. Gündelik oyunlar kategorisinde başta bulmaca oyunları, iskambil oyunları, gizlenmiş nesne oyunları, kelime oyunları ve benzerleri olmak üzere her oyun türünden oyun bulunabilmektedir Benzer bulgular başka araştırmacılar tarafından da rapor edilmiştir (Blocker, Wright ve Boot, 2014; Chesham, Wyss Müri, Mosimann ve Nef, 2017).

Oyun oynama sıklığı ve süresi gibi oyun oynama alışkanlıklarında yaşa bağlı farklılıkların olup olmadığı da araştırmacıların oldukça ilgisini çeken bir konu olmuş ve bu soruya yanıt bulmak amacıyla çok sayıda araştırma yürütülmüştür. Bu araştırmalarda ele alınan yaş gruplarının oldukça farklı olması nedeniyle, yaş ile oyun oynama sıklığı ve süresi arasında pozitif ya da negatif yönde doğrusal bir ilişki olup olmadığını söylemek güçtür. Bunla birlikte yaş aralığının geniş tutulduğu ya da katılımcıların genç, orta yaşlı ve yaşlı olarak iki ya da üç gruba ayrılarak incelendiği araştırmalarda oldukça tutarlı olarak genç ve orta yaş grubunda olan katılımcıların oyun oynama sıklığı ve süresinin yaşlılardan fazla olduğunu gösteren bulgular elde edildiğini söylemek mümkündür. Bu araştırmalardan bazılarında genç ve orta yaşlı ya da orta yaşlı ile daha yaşlı gruplar arasında da aynı yönde farklılıklar gözlenmiştir (Charness ve Boot, 2016; Davies ve Chappell, 2004; Griffiths, Salmon ve ark., 2017; Scharkow ve ark., 2015).

İlgili alanyazın, araştırmamızda da üzerinde durulan bir diğer demografik değişken olan eğitim düzeyi açısından değerlendirildiğinde, araştırmaların neredeyse tamamının doğrudan doğruya eğitim amaçlı ya da eğitim amaçlı olarak da kullanılabilecek video oyunlarının akademik performans üzerindeki etkileriyle ilgili olduğu görülmektedir. Ulaşabildiğimiz kadarıyla, eğitim düzeyinin tercih edilen video oyunu türü üzerindeki etkisi konusunda yürütülmüş herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Benzer bir durum, eğitim düzeyinin oyun türünden bağımsız olarak video oyunu oynama sıklık ve süresi

üzerindeki etkileri konusu için de geçerlidir. Alanyazında bu konuyla ilgili sadece iki araştırmaya rastlanmıştır.

Rehbein ve arkadaşları (2016) yetişkinlerden oluşan bir örnekleme gerçekleştirdikleri çalışmalarında, erkeklerin kadınlardan, eğitim düzeyi düşük olanların daha yüksek olanlardan ve çalışmıyor olanların çalışanlardan daha sık ve uzun süreli video oyunu oynadıklarını bulmuşlardır. Lenhart, Jones ve Macgill (2008) ise video oyunu oynayan üniversite mezunlarının oranının lise ve daha düşük eğitim düzeyine sahip oyuncuların oranından, öğrenci oyuncuların oranının ise öğrenci olmayan oyuncuların oranında yüksek olduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir.

1.4. Kişilik

Kişilik, ilgili tarafların üzerinde tümüyle uzlaştıkları bir kavram olmamakla birlikte, yaygın olarak bir bireyi diğer bireylerden farklı kılan ayırıcı özellikler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Burger, 2006). Berens ve Nardi (1999) ise kişiliği bireylerin duygu, düşünce ve davranış türü farklılıklarını ortaya koyan; içinde bulunulan an, biyolojik durum ya da sosyal çevre ile açıklanamayacak ölçüde devamlılık gösteren özellikler ile eğilimlerin bütünü olarak açıklamaktadırlar. Kişilik kavramı konusunda tam bir uzlaşma olmamasının temel nedenlerinden birisi kişiliğin doğası gereği karmaşık bir örüntüye sahip olması (Kittisopee, 2001) ve birçok farklı bilim dalının bakış açısıyla farklı anlamlar içermesidir (Moody, 2007).

Bu araştırmada kişilik, dijital oyun oynama davranışının, oyun oynamak için harcanılan günlük ve haftalık sürenin ve oynamak için seçilen dijital oyun türünün önemli bir yordayıcısı olduğu değerlendirilen bir değişken olarak ele alınmaktadır. Araştırmada, katılımcı bireylerin kişilik özelliklerinin belirlenmesi amacıyla, konu hakkında yapılan araştırmalarda sıklıkla referans alınan McCrae ve Costa (1992) tarafından geliştirilerek alanyazına kazandırılan Beş Faktör Modeli temel alınmıştır.

1.4.1. Beş Faktör Modeli

Tarihsel süreç bir bütün olarak incelendiğinde, kişilik özelliklerinin belirlenmesi konusunda kuram geliştirme amacıyla 1970'li yıllara gelinceye kadar çok sayıda araştırma yapıldığı dikkat çekmektedir. Ancak 70'li yıllarla birlikte, kişilik ve davranış arasındaki ilişkiyi açıklama konusunda durumsallık kuramına öncelik veren görüşlerin ağırlık kazanmasıyla, kuram geliştirme çalışmaları uzunca sayılabilecek bir süre kesintiye uğramış, 1980'li yıllardan itibaren ise yeniden bir hız ve ivme kazanmıştır (Somer, 1998). Kişilik özelliklerini betimleyen boyutların ortaya konulmasını amaçlayan çalışmalar içerisinde en önemlilerinden birisi kişilik özellikleri kuramını merkeze alan ve kişiliği beş boyut altında toplayan Beş Faktör Modeli'dir (Costa ve McCrae, 1995).

McCrae ve Costa (1987), beş faktör kişilik modelinin kişilik özelliklerinin yapısını en doğru açıklayan model olduğunu öne sürmekte ve modeli kişiliği hiyerarşik olarak örgütlenmiş beş boyut biçiminde açıklamaktadırlar. Modelin kişilik konusunda oldukça işlevsel bir altyapıya sahip olduğu ve kişilik özelliklerini oldukça tutarlı bir biçimde yansıttığı ifade edilmektedir. Modelde özellik kavramı ile ifade edilen ise bir bireyi diğer bireylerden ayıran, süreklilik gösteren duygu, düşünce ve davranış ve alışkanlıklardır (Bitlisli ve ark., 2013; Roberts ve Mroczek, 2008).

Beş Faktör Modeli'nin ilk adımları Thurstone (1934), Allport ve Odbert (1936) gibi araştırmacıların çalışmalarıyla atılmıştır (Develioğlu ve Tekin, 2013). Costa ve McCrae tarafından geliştirilen ve günümüzde kişilik özelliklerinin belirlenmesi konusunda evrensel ölçekte yaygın kabul gören Beş Faktör Modeli, beş ana boyuttan oluşmaktadır. İnsanların kendilerini ve diğer insanları tanımlarken kullandıkları kişilik sıfatlarının analizi yoluyla tanımlanan bu beş boyut, coğrafi, kültürel ve diğer demografik değişkenler yönüyle birbirlerinden farklı gruplar üzerinde gerçekleştirilen çalışmalarla bilimsel doğruluk yönünden kanıtlanmıştır (John ve Srivastava, 1999). McCrae ve Costa tarafından geliştirilen Beş Faktör Modelindeki her boyutu oluşturan özellikler arasında bir ilişki bulunmakla birlikte, boyutlar arasında doğrudan bir ilişki bulunmadığı ifade edilmektedir. Farklı bir anlatımla, bir kişilik boyutundan alınan puanlardan hareketle, bireyin diğer boyutlardan alabileceği puanlar hakkında yordama yapmak olanaklı değildir (McCrae ve Costa, 1997).

Modeli oluşturan beş boyut, İngilizce baş harfleri olan OCEAN kısaltması ile de adlandırılmaktadır (Somer ve Goldberg, 1999). Beş Faktör Modeli'ni oluşturan boyutlar şöyledir: Deneyime Açıklık (**O**penness); Özdisiplin (**C**onscientiousness); Dışa Dönüklük (**E**xtraversion), Uyumluluk (**A**greeableness) ve Duygusal Dengesizlik (**N**euroticism). Beş Faktör Modeli'nde tanımlanan kişilik boyutları aşağıda, ayrıntıları ile açıklanmıştır.

1.4.1.1. Deneyime Açıklık

Somer, Korkmaz ve Tatar (2002), farklı kaynaklarda gelişime açıklık olarak da ifade edilen bu boyutun, beş faktör modelini oluşturan beş boyut içerisinde üzerinde en az uzlaşıya varılan boyut olduğu görüşündedirler. Gelenekçi olmanın ve rutini koruma eğiliminin tam karşında olan özelliklerle temsil edilen bir boyuttur (Dede, 2009). Güneş (2016), bu boyutun yeteneklerden daha çok eğilimler, yaşam tarzları ve tercihler ile ilişkili olduğu görüşündedir. Çetin ve Şahin'in (2018), Arslan (2017) ve Burger'den (2004) aktardıklarına göre deneyime açıklık boyutu, ilişkilerde açık olmaktan daha çok, yeni deneyimlere açık olmak anlamındadır. Deneyime açık bireyler, güçlü bireyler olarak değerlendirilmektedir. Bu durumun en temel nedeni ise kültürlü, bilgiye ve öğrenmeye istekli ve açık görüşlü olmaları gösterilmektedir.

Deneyime açık bireyler sorun üretmek yerine, sorun çözmeyi tercih ederler. Paylaşıcılık, deneyime açık insanların en önemli özellikleri arasındadır (Störmer ve Fehr, 2013). Deneyime açıklık analitik düşünen, meraklı, yaratıcı, özgür, orijinal, artistik, maceracı, entelektüel, zeki, yeni bilgiler keşfetme arzusu içinde olmak gibi sıfatlarla nitelendirilmektedir (LePine ve ark., 2011; Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004). McCrae ve Costa (1995) deneyime açıklık özelliğini kişiliğinde bulduran bireyleri tanımlayan altı temel sıfat belirlemişlerdir. Bu sıfatlar; duygusal, düşünceli, estetik, aktif, fantastik ve değerleri olandır. Deneyime açıklık boyutundan yüksek puan alan bireyler; tutucu olmayan, yeni duygu ve düşüncelere açık, geleneksel rollerinden sıyrılmış, değişimi tercih eden özgür ve özgün düşüncelere sahip kişilikler olarak tanımlanmaktadır. Buna karşın deneyime açıklık puanları düşük bireyler ise geleneksel, riski sevmeyen, ilgisiz davranan, denemek yerine daha güvenli olan bilineni tercih eden, tutucu bireyler olarak değerlendirilmektedirler (Horzum, Ayas ve Padır, 2017; Jia, Jia ve Karau, 2013).

1.4.1.2. Öz disiplin

Kimi kaynaklarda sorumluluk olarak da ifade edilen bir kişilik boyutudur. Görev ve sorumluluk bilinci, kararlı, planlı ve düzenli olma, çalışkanlık gibi özellikleri temsil etmektedir. Çaba, kararlılık ve ciddiyet gibi sıfatlar, bu boyut ile doğrudan ilişkilidir. Yıldırım'ın (2014), MacDonald'tan (1995) aktardığına göre bu kişilik özelliği hoş olmayan durumlarda bile sabır gösterebilme ve beklentiyi erteleyebilme yeterliklerini kapsamaktadır. Öz disiplin becerileri gelişmiş bireylerin bağımsız çalışmayı daha çok tercih etmekle birlikte, işbirliği halinde çalışma konusunda da başarılı oldukları ifade edilmektedir (Tekin, 2012).

Öz disiplin kişilik özellikleri gelişmiş bireyler yüksek düzeyde başarı gösterme odaklıdırlar. Planlı hareket ederler, disiplinli, görevlerine bağlı, sorumluluk almaya istekli, kurallara uyma konusunda ise tutarlıdırlar (Witt, Burke, Barrick ve Mount, 2002). Etik değerlere bağlı, güçlü ve kararlı olmalarının başarılı olma olasılıklarını yüksek kıldığı ifade edilmektedir (DeYoung, Peterson ve Higgins, 2002). Dürtülerini kontrol edebilirler, görev ve sorumluluk odaklı ve çalışkandırlar. Tutarlı ve kararlı olmaları nedeniyle, güvenilir ve zeki bireyler olarak adlandırılırlar (Horzum, Ayas ve Padır, 2017).

Her türlü koşula ve engelleyicilere rağmen sabırlı ve göreve devam edebilme yeteneğine sahiptirler. Buna karşın öz disiplin kişilik özellikleri gelişmemiş bireyler ise yaptıkları işi kolaylıkla erteleyen, çabuk pes etme eğiliminde, dikkati kolay dağılan ve performans konusunda güvenilmez kişiler olarak tanımlanmaktadır (Arslan, 2017). Dürtüsel davranışlarda bulunmaya yatkınlık ve dağınık olma, öz disiplin becerisi düşük birey davranışı olarak tanımlanan diğer özelliklerdir (Glass ve ark., 2013).

Church (1993) bu olumsuz özelliklere sorumsuzluk, tembellik, umursamazlık ve dikkatsizlik gibi nitelikleri de eklemektedir. McCrae ve Costa (1992) yapmış oldukları çalışmalarda, öz disiplin kişilik özelliği ile ilişkilendirdikleri altı sıfat belirlemişlerdir. Bu sıfatlar; görev ve sorumluluk bilincine sahip, düzenli, yetenekli, tedbirli, kararlı ve mücadele gücüne sahip olmadır (Çetin ve Şahin, 2018).

1.4.1.3. Dışadönüklük

Dışadönüklük kişilik özelliği bireyin daha çok sosyallik ve cana yakınlık düzeyini temsil eder. Dışa dönüklük; girişkenlik, ikna edici, enerjik, sıcakkanlı, konuşkan ve sosyal olma, etkinliklerde aktif görev alma ve olumlu duygular yaşamaya eğilimli olma, yeni sosyal ilişkiler kurmaya açık olma gibi özellikleri kapsamaktadır (Lounsbury ve Gibson, 2009). Yüksek düzeyde dışa dönük bireylerin sevecen, insanlarla bir arada bulunmayı seven ve girişken oldukları, iş performansı konusunda da yüksek düzeyde başarı elde ettikleri ifade edilmektedir (Moody, 2007; Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004). Diğerlerinden üstün olma ve ödül kazanma istekliliği bu tür insanlar için oldukça önemli bir güdüleyicidir (Barrick, Stewart ve Piotrowski, 2002). İnsan yönelimli ve iyimser bir bakış açısına sahiptirler (Alarcon, Eschleman ve Bowling, 2009). Bununla birlikte Trouba (2007), dışa dönük bireylerin abartılı davranış göstermeye yatkın ve oldukça hırslı olmak gibi arzu edilmeyen özelliklerinin de bulunduğundan söz etmektedir. Yeterli ölçüde dışadönük olmayan bireyler ise oldukça sessiz ve çekingen bireyler olarak karakterize edilmektedirler (Develioğlu ve Tekin, 2013). Sosyalleşmeye daha az gereksinim duyan, kendilerini koruma eğiliminde, mesafeli, çekingen ve yalnızlığı seven bireylerdir. Karamsarlıkları nedeniyle stres ve gerginliğe oldukça yatkındırlar (Horzum, Ayas ve Padır, 2017).

McCrae ve Costa yaptıkları araştırmalarda elde ettikleri bulgulara dayalı olarak, dışa dönük kişilik özelliğiyle doğrudan ilişkili altı sıfat belirlemiştirler. Bu sıfatlar; girişken olma, aktif olma, iddialı olma, heyecan odaklı olma, İyimser olma ve sıcakkanlı olma (Çetin ve Şahin, 2018).

1.4.1.4. Uyumluluk

Daha çok kişiler arası ilişkilerle ilişkili olduğu değerlendirilen bir kişilik boyutudur. İşbirliği yapmaya açık, alçak gönüllü, nazik, hoşgörülü, saygılı, anlayışlı gibi kavramlar uyumluluk kişilik boyutunu en iyi anlatan sıfatlardır. Yumuşak başlı, alçakgönüllü ve uzlaşmacı olarak da bilinirler (Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004). Uyumluluk kişilik özelliği baskın bireyler, yardımsever, nazik, sevecen, rekabet ve mücadele etmek yerine birlikte hareket etmeyi tercih ederler (Lounsbury ve Gibson, 2009; Moody, 2007). Ekip çalışmasını sever, uzlaşmacı olmayı tercih ederler (Graziano ve ark., 1996).

Bununla birlikte; kişisel ihtiyaçları ve davranışları aşırı kontrol etme eğiliminin, uyumluluk boyutu ile ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Yıldırım, 2014). Çok daha ötesi; yüksek düzeyde uyumluluk gösteren bireylerin, sosyal kabul görme konusunda oldukça istekli, kendilerini karşısındakilere doğru biçimde ifade edebilme konusunda ise yetersiz olabileceklerinden söz edilmektedir (Bernardin, Cooke ve Villanova, 2000; Tekin, 2012). Uyumluluk kişilik özelliği düşük bireyler ise insanlara güven duymayan, kuşkucu ve bencil olarak tanımlanırlar. Yarışma, rekabet ve yoğun çaba gerektiren durumlarda diğerlerini çok fazla önemsemedikleri için oldukça rahat davranışlar sergilerler. Muhaliflik, eleştirelilik, uyumsuzluk ve tartışmaya yatkınlık belirgin özellikleri arasındadır (Glass ve ark., 2013; Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004). McCrae ve Costa tarafından uyumlu kişilik yapısını temsil ettiğini öne sürülen altı temel sıfat; uyumluluk, güvenilirlik, dürüstlük, kendisinden daha önce başkalarını düşünen, mütevazılık ve yumuşak başlıktır (Çetin ve Şahin, 2018).

1.4.1.5. Nevrotiklik (Duygusal Dengesizlik)

Duygusal dengesizlik, nörolojik bir kökeni bulunmayan, gerçekliğin bir miktar değişime uğratılmakla birlikte ortadan tümüyle kalkmadığı ruhsal kökenli bir rahatsızlık olarak ifade edilmektedir. Kaygı, depresyon ve öfke gibi olumsuz duyguları yaşamaya daha eğilimli olmayı ve stres oluşturucu duyguları yaşama ve bunlarla ilgili davranışsal ve bilişsel özelliklere sahip olma eğilimini ifade eder. Duygusal dengesizlik, olumsuz duygulara sahip olmaya ek olarak karmaşık duygu, düşünce ve davranışlara sahip olmayı da içermektedir (Somer, 1998). Aşırı heyecanlı ve endişeli olma, güvensizlik ve aşırı uyarılma gibi özellikler ile tanınmakta; saplantılı düşüncelere sahip olma, duygusal tutarsızlık, duygusal değişkenlik, duygusal dalgalanma gibi kavramlarla da açıklanmaktadır (Çoklar, 2014). Öfke, tedirginlik, kaygı, bunalım, karamsarlık, mutsuzluk, stres, huzursuzluk, kırılganlık, karamsarlık gibi özelliklerle başa çıkamama durumu ve yetersizlik, yüksek düzeyde duygusal dengesizlikle ilişkilendirilen diğer sıfatlardır. Bireylerin kendilerine duydukları güven derecesi, bu konudaki iyimserlikleri ya da kötümserlikleri de duygusal dengelilik boyutuyla ilişkilendirilir (Arslan, 2017).

Düşük düzeyde duygusal dengesizlik, diğer bir ifadeyle de duygusal dengelilik, bireyin bireylerarası iletişim, bireysel ve sosyal ilişkilerde başarılı olduğu biçiminde

değerlendirilir (Tekin, 2012). Huzurlu, rahat, sakin, engellerle başa çıkabilen, dengeli, soğukkanlı ve uyumlu kişilerdir (Glass ve ark., 2013; Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004). Yüksek düzeyde duygusal dengesizlik, kaygı, gerginliği, yoğun ve yönetilemeyen stresi, güçlükler ve engeller karşısında direnç gösterememeyi ifade eder. Kendi performanslarını küçümseyen kişilerdir. Yeni (2015), konu hakkında duygusal dengesiz bireylerin depresif ve düşmanca duygulara sahip olmakla birlikte, bu duygulardan haz alarak genellikle bunları deneme eğiliminde oldukları gibi ilginç bir açıklamada bulunmaktadır (Horzum, Ayas ve Padır, 2017).

McCrae ve Costa yapmış oldukları araştırmalarda elde ettikleri bulgular doğrultusunda, duygusal dengesizlik kişilik yapısı ile ilgili altı temel sıfat belirlemiştir. Bu sıfatlar duygusal dengesizlik kişilik özelliğine sahip bireyleri betimlemektedir. Sözü edilen sıfatlar; endişeli, düşmanca duygulara sahip, depresif, kendinin farkında, düşüncesiz ve kırılgandır (Çetin ve Şahin, 2018).

1.4.2. Kişilik İle Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişkiler

Kişilik, dijital video oyunu oynama bağlamında sıklıkla üzerinde durulan değişkenlerden bir tanesidir. İlgili alan yazında kişilik ile video oyunları arasındaki ilişkilere değişik açılardan yaklaşan çok sayıda araştırma bulunmaktadır. Bu araştırmalardan bazılarında oyun oynama bağımlılığı gelişmesinde kişilik faktörlerinin oynadığı rol, bazılarında bağımlılığa yol açabileceği düşünülen sık ve uzun süreli oyun oynama gibi kullanım alışkanlıkları ile kişilik arasındaki ilişkiler, bazılarında ise eğitim amaçlı video oyunlarından yararlanma açısından kişilik özelliklerine bağlı farklılıklar üzerinde durulmaktadır. Oyun oynama bağımlılığı ya da sorunlu oyun oynama alışkanlıkları bağlamında üzerinde durulan değişkenlerden bir tanesi de tercih edilen oyun türü ve tercih edilen oyun türü ile kişilik özellikleri arasında bir ilişkinin bulunup bulunmadığıdır.

Kişilik ile oyun türü tercihi arasındaki ilişkiler konusunda yapılan araştırmalarda, genellikle, bu iki değişken arasında ilişki olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Bununla birlikte, bu araştırmalarda standart bir oyun türü sınıflamasının kullanılmadığı, farklı ölçütler kullanılarak farklı oyun türü kategorileri elde edildiği ve zaman zaman aynı oyunların farklı araştırmalarda farklı kategorilerde yer aldığı görülmektedir. Büyük bir

olasılıkla bunun sonucu olarak da, belirli bir oyun türü tercihi ile ilişkili bulunun kişilik boyutları bir araştırmadan diğerine değişmekte ya da bir araştırmada belirli bir tür oyunu tercih etme ile ilişkili bulunan bir kişilik boyutunun başka bir araştırmada ilişkili bulunmayabilmektedir.

Potard, Henry, Boudoukha, Courtois, Laurent ve Lignier (2019), kişilik boyutları, narsistik özellikler, oyun oynama alışkanlıkları ve oyun türü tercihleri arasındaki ilişkileri inceledikleri araştırmalarında, spor oyunları tercihi ile dışadönüklük; liderlik, otorite ve narsisizmin sömürücülük boyutları; rol oynama oyunları tercihi ile deneyime açıklık ve strateji oyunları tercihi ile narsisizmin üstünlük boyutları arasında pozitif yönde bir ilişki bulmuşlardır.

Braun, Stopfer, Müller, Beutel ve Egloff (2016), simülasyon, strateji, aksiyon ve rol oynama olmak üzere dört oyun türü ayırt ettikleri araştırmalarında, favori oyunları olarak aksiyon oyunlarını gösteren katılımcıların dışa dönüklük puanlarının ortalamasının diğer üç oyun türünü favori oyunları olarak gösteren katılımcıların dışa dönüklük puanı ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğunu bulmuşlardır. Favori oyunları aksiyon olan katılımcıların, aynı zamanda, en düşük nevrotiklik puanı ortalamasına sahip oldukları ve bu ortalamanın favori oyunları rol oynama ve strateji oyunları olan katılımcıların nevrotiklik puanı ortalamalarında anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Simülasyon oyunlarını tercih eden katılımcılar, en yüksek özdenetim puanı ortalamasına sahip olmakla birlikte, bu ortalamanın sadece stratejiyi oyunlarını favori gören oyuncuların ortalamasından anlamlı düzeyde farklılık göstermesi; uyumluluk puanlarında favori görülen oyun türüne bağlı farklılıkların bulunmaması araştırmadan elde edilen diğer bulgulardır.

deGraft-Johnson, Wang, Sutherland ve Norman (2013), dans, yarış, dövüş ve birinci şahıs nişancı (aksiyon) olmak üzere dört oyun türü ayırt ettikleri bir araştırmada, her oyun türünden iki oyun oynattıkları katılımcılardan oyunları oynama kolaylığı ve oyundan hoşlanma açısından değerlendirmelerini istemişlerdir. Elde edilen bulgular dışa dönüklük boyutunda yüksek olan katılımcıların dans oyunlarını hem kolay bulduklarını hem de oynamaktan hoşlandıklarını, uyumluluk boyutunda yüksek olan katılımcıların dans oyununu oynamaktan hoşlandıklarını, öz disiplin boyutunda yüksek olan katılımcıların ise birinci şahıs nişancı oyununu kolay bulduklarını göstermiştir.

Blocker ve arkadaşları (2014), yaşlılarda oyun türü tercihleri ile kişilik değişkeni arasındaki ilişkileri inceledikleri araştırmalarında, oyun içerikleri üzerinden yaptıkları faktör analizine dayanarak sosyal, keşfetme, meydan okuma, fantezi karakterler, fantezi çevre, oyuna aşına olma ve şiddet olmak üzere yedi oyun kategorisi elde etmişlerdir. Elde edilen bulgular duygusal dengelilik, dışa dönüklük ve uyumluluk ile şiddet içerikli oyun oynama tercihi arasında negatif yönde ilişki olduğunu göstermiştir. Bir başka anlatımla, içe dönük, duygusal olarak daha az dengeli ve daha az uyumlu olan bireyler şiddet içerikli oyunları daha fazla tercih etmişlerdir. Ayrıca, fantezi karakterler içeren oyun oynama tercihinin deneyime açıklık, aşına olunan ya da aşına olunan kişilerle oynanan oyunları oynamayı tercih etmenin ise uyumluluk ile ilişkili olduğu bulunmuştur.

Yukarıda sözü edilen araştırmaların yanısıra, kişilik ile oyun türü tercihleri arasındaki ilişkilerin incelendiği ve bazılarında birbirlerini destekleyen, bazılarında ise aksi yönde bulguların elde edildiği çok sayıda araştırma yayınlanmıştır. Örneğin, Borders (2012), ilk tercihi rol oynama oyunları olan katılımcıların deneyime açıklık puanlarının ilk tercihi yarış, nişancı ve spor türü oyunlar olan katılımcıların deneyime açıklık puanlarından yüksek olduğunu bulmuştur. Aynı araştırmada uyumluluk ve deneyime açık boyutlarında yüksek, dışa dönüklük boyutunda düşük olan katılımcıların bilişsel aktivite gerektiren oyunları aksiyon oyunlarından daha fazla tercih ettiklerini gösteren bulgular elde edilmiştir. Borders'ın (2012), deneyime açıklık boyutunda düşük olan katılımcıların yarış, nişancı ve spor oyunlarını tercih ettiklerini gösteren bulgusu, Zimmato'nun (2010, akt, Borders, 2012) deneyime açık bireylerin yarış, dövüş ve aksiyon oyunlarını daha az tercih ettiklerini gösteren bulguları ile uyumsuzdur. Ancak bu durum Chory ve Goodboy'un (2011, akt, Borders, 2012) deneyime açıklık ile şiddet içerikli oyun tercihi arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgularıyla çelişmektedir.

Kişilik, oyun türü tercihinin yanı sıra, oyun oynama alışkanlıklarını da etkileyebileceği düşünülen değişkenlerden biridir. Bu nedenle, ilgili alan yazında kişilik ile oyun oynama sıklığı, bir oturumda oyun oynama süresi ve benzeri gibi oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemeye yönelik çok sayıda araştırmaya rastlanmaktadır. Bu araştırmaları güdüleyen temel faktör, oyun oynama alışkanlıklarının oyun oynama bozukluğu ya da bağımlılığının önemli yordayıcıları arasında yer almasıdır.

Kişilik ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmalarda genellikle bu iki değişken arasında ilişki bulunduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Bununla birlikte, oyun türü tercihlerinde olduğu gibi oyun oynama alışkanlıklarıyla ilişkili bulunan ya da bulunmayan kişilik özelliklerinin bir araştırmadan diğerine değiştiği görülmektedir. Potard ve arkadaşları (2019), her gün oyun oynayan katılımcıların, daha seyrek oyun oynayan katılımcılara göre dışadönüklük ve öz disiplin boyutunda düşük, otorite ve narsisizmin sömürücülük ve üstünlük boyutlarında yüksek olduklarını, deneyime açıklık, öz disiplin ve dışadönüklük ile oyun oynama sıklığı arasında negatif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir.

Menteşe (2017), devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oyuncularında kişilik ile haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama arasındaki ilişkileri incelediği çalışmasında, öz disiplin ve uyumluluğun bir oturuşta oyun oynama süresi ile negatif, deneyime açıklığın ise pozitif yönde ilişkili olduğunu bulmuştur. Kuss ve Griffiths (2012), yaptıkları bir alan yazın taramasına dayanarak nevroitiklik ve içedönüklük ile oyun oynama sıklığı ve süresi arasında pozitif yönde ilişki bulunduğu sonucuna varmışlardır.

Şalvarlı ve Griffith (2019), daha yakın bir dönemde kişilik boyutları ile internette oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiler konusunda yapılan 21 araştırmayı kapsayan sistematik bir tarama çalışması gerçekleştirmişlerdir. Oyun oynama bozukluğu kendisini kontrolsüz bir biçimde sık ve uzun süreli oyun oynama şeklinde gösterdiği için bu çalışmanın sonuçlarını oyun oynama sıklığına ve bir oturuşta oyun oynama süresine genellemek mümkündür. Çalışmada elde edilen sonuçlara göre, 21 araştırmanın aşağı yukarı tümünde dışadönüklük ile internette oyun oynama bozukluğu arasında negatif yönde bir ilişki olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Deneyime açıklık ve öz disiplin ile oyun oynama bozukluğu arasında tutarlı bir biçimde ya negatif yönde ilişki olduğu bulunmuş ya da ilişki bulunamamıştır. Kapsanan araştırmaların hiçbirinde nevrotizim ile oyun oynama bozukluğu arasında negatif ilişki bulunmamıştır; bulgular ya pozitif ilişki olduğu ya da ilişki bulunmadığı yönündedir. Uyumluluk ile oyun oynama arasındaki ilişki konusunda elde edilen bulgular ise tutarsızdır.

1.5. Oyun Türü İle Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler

Oyun oynama bozukluğu ya da bağımlılığının yordayıcıları arasında yer alan oyun oynama sıklığı ve benzeri gibi oyun oynama alışkanlıkları sadece yaş, cinsiyet ve kişilik gibi oyuncuya ait özellikler tarafından değil, aynı zamanda oynanan oyunların özellikleri tarafından da belirlenmektedir (Elliott, Golub, Ream ve Dunlap, 2012; King ve ark., 2010; Kuss ve Griffiths, 2012). Elliot ve arkadaşları (2012) bazı video oyunlarında kullanılan pekiştirme tarifelerinin kumar oynamanın bağımlılığa yol açma tehlikesi içermesinin temelinde pekiştirme tarifelerine benzer olduğuna yaklaşık 25 yıl önce dikkat çekildiğini belirtmekte ve bu tarifeye göre pekiştirilen oyunların oyun oynama bozukluğuna yol açma olasılığının daha yüksek olduğunu öne sürmektedirler.

Oyun oynama alışkanlıklarını etkileyen oyun türüne ilişkin değişkenlerden biri, oyunun çevrim içi ya da çevrim dışı oynanmasıdır. Birçok araştırmacı çevrim içi oyun oynayan oyuncuların oyun oynama sürelerinin çevrim dışı oyun oynayan oyunculardan daha fazla olduğunu ve bu oyuncular arasında oyun oynama bozukluklarına daha sık rastlandığını gösteren bulgular rapor etmişlerdir. Örneğin, Lemmens ve Hendriks (2016) hem çevrim içi hem de çevrim dışı oyuncularda oyun oynama süresi ile oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu, ancak çevrim içi oyun oynayanlarda bu ilişkinin daha güçlü olduğunu belirtmişlerdir. Ng ve Wiemer-Hastings (2005), devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyun türündeki oyunları haftada 20 saatten fazla oynayan oyuncuların oranını % 34 çevrim dışı dijital oyuncular arasında ise % 4 olarak belirlemişlerdir. Laconi, Pirès ve Chabrol (2017) devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları ile çevrimiçi savaş oyunlarının oyuncuların oyun oynama sürelerini yordadığını gösteren bulgular elde etmişlerdir.

Yukarıda sözü edilen araştırmaların büyük bir bölümünde, oyun oynama problemlerinin bir yordayıcısı olarak, oynanan oyun türü ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiler ek olarak oyun türü ile oyun oynama problemleri arasındaki ilişkiler üzerinde de durulmuştur. Örneğin, Elliot ve arkadaşları (2012), oyun oynama problemlerinin birinci şahıs nişancı, aksiyon/macera, çok oyunculu çevrim için rol oyunları ve kumar oyunlarını tercih eden oyuncular arasında daha yaygın olduğunu gözlemişlerdir. Bulmaca oyunları, kâğıt oyunları ve benzeri gibi strateji oyunlarını tercih eden oyuncular arasında ise problemlili oynama oldukça nadir olarak görülmektedir. Lemmens ve Hendriks (2016),

oyun oynama problemleri ile aksiyon ve bulmaca oyunları arasında zayıf rol yapma oyunları arsında ise güçlü bir ilişki olduğunu bildirmişlerdir. Laconi ve arkadaşları (2017) ise aksiyon/macera oyununu tercih eden oyuncuların oyun oynama bozukluğu puanlarının diğer tür oyunları tercih eden oyunculardan yüksek olduğunu rapor etmişlerdir. Bu araştırmada, alan yazında görülen genel eğilimin aksine, çevrimiçi rol oyununun tercih eden oyuncuların oyun oynama bozukluğu puanlarının diğer oyun türlerini tercih eden oyunculardan yüksek olmadığı bulunmuştur.

1.6. Araştırmanın Amacı

Dijital video oyunu türlerinin bağımlılık yaratma potansiyeli açısından farklılıklar gösterebileceği olasılığının gündeme gelmesinden bu yana, farklı oyun türlerinin bağımlılığın gelişmesindeki rolünü belirlemeyi amaçlayan çok sayıda araştırma yürütülmüştür. Bu araştırmaların bir kısmında oyuncuların oyun türü tercihlerini etkileyebilecek değişkenler belirlenmeye çalışırken, bir kısmında da değişik türdeki video oyunları ile bağımlılık ya da bağımlılık geliştirme olasılığını artıran oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

Oyun türü tercihlerini etkileyen değişkenleri belirlemeye yönelik araştırmalarda çoğunlukla yaş ve cinsiyet gibi demografik ve kişilik özellikleri gibi bireysel farklılık değişkenleri üzerinde durulmuştur. Bu araştırmalardan elde edilen sonuçlar oldukça tutarlı bir biçimde gerek demografik değişkenlerin gerekse kişilik değişkenlerinin oyun türü tercihlerinin belirlenmesinde rol oynadığını ortaya koymuştur. Bir başka anlatımla, bu araştırmalarda oldukça tutarlı bir biçimde gençler ile daha yaşlı bireylerin, kadın ile erkeklerin oyun türü tercihleri arasında farklılıklar olduğunu ve bazı kişilik boyutlarında yüksek olan bireylerin bazı tür oyunları daha çok tercih ettiklerini gösteren bulgular elde edilmiştir.

Araştırma bulguları tutarlı bir biçimde oyun türü tercihinin yaş, cinsiyet ve kişilik özelliklerine bağlı olarak değişkenlik gösterebileceğini ortaya koymakla birlikte, konu gözlenen oyun türleri açısından bakıldığında bulguların aynı ölçüde tutarlı olduğunu söylemek güçtür. Gençler ile yaşlıların, kadınlar ile erkeklerin tercih ettikleri oyun türleri ile ilişkili bulunan kişilik özelliğinin bir araştırmadan diğerine değiştiği görülmektedir.

Örneğin, bazı araştırmalarda yarış oyunlarını kadınların erkeklerden (örn., Terlecki ve ark., 2011), diğerlerinde ise erkeklerin kadınlardan daha fazla cazip bulduklarını gösteren bulgular elde edilmiştir (örn., Greenberg ve ark., 2010). Benzer şekilde bazı araştırmacılar deneyime açıklık ile dövüş ve aksiyon oyunları tercihi arasında negatif yönde ilişki (örn., Zimmato, 2010, akt, Borders, 2012), diğerleri ise deneyime açıklık ile şiddet içerikli oyun tercihi arasında pozitif yönde ilişki bulduklarını rapor etmişlerdir (Chory ve Goodboy, 2011, akt, Borders, 2012). Bu nedenle, oyun türü tercihlerinde gözlenen yaş, cinsiyet ve kişilik özelliklerine bağlı farklılıkların doğasının daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacak yeni araştırmaların gerekli olduğu düşünülmektedir.

Benzer bir durum oyun türü ile oyun oynama sıklığı ve süresi gibi oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmalar için de geçerlidir. Bu tür araştırmalarda oyun türü ile oyun oynama sıklık ve süresi arasında bir ilişki olduğunu gösteren bulgular elde edilmekle birlikte, oyun oynama süresi ve sıklığı ile ilişkili bulunan oyun türü bir araştırmadan diğerine değişebilmektedir. Örneğin, Ng ve Wiemer-Hastings (2005), devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyun türündeki oyunları haftada 20 saatten fazla oynayan oyuncularını oranını % 34 çevrim dışı dijital oyuncular arasında ise % 4 olarak belirlemişlerdir. Laconi, Pirès ve Chabrol (2017) devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları ile çevrimiçi savaş oyunlarının oyuncuların oyun oynama sürelerini yordadığını gösteren bulgular elde etmişlerdir.

Diğer yandan, daha önce de belirtildiği gibi ulaşılabildiği kadarıyla, ilgili alanyazında eğitim düzeyinin oyun türü tercihi üzerinde bir etkisinin olup olmadığını belirlemeye yönelik herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Oysa eğitim düzeyi yükseldikçe entelektüel içerikli ve akıl yürütmeye dayalı oyunlara duyulan ilginin artması, en azından test edilmeye değer bir olasılık gibi görünmektedir. Dolayısıyla, eğitim düzeyi ile oyun türü tercihi arasında bir ilişkinin olup olmadığını belirlemeye yönelik bir araştırmanın, elde edilen bulgular hangi yönde olursa olsun, alanyazına katkı yapacağı söylenebilir.

Yukarıda yürütülen tartışmalardan hareketle planlanan bu araştırmada kişilik, yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile oyun oynama alışkanlıkları ve oyun türü tercihleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Bu temel amacın yanısıra, demografik değişkenler ile kişilik boyutları arasındaki ilişki olup olmadığı sorusuna yanıt alınmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, araştırmalardan genellikle kişilik yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile oyun

oynama alışkanlıkları ve oyun türü tercihleri arasında ilişki bulunduğunu gösteren bulgular elde edilmekle birlikte, ilişkinin yönü, cinsiyet değişkeni dışında, bir araştırmadan diğerine değişebilmektedir. Bu olgu dikkate alınarak, araştırmada cinsiyet değişkeni dışında kalan değişkenlere ilişkin araştırma hipotezleri çift yönlü olarak oluşturulmuştur.

Hipotez 1. Katılımcıların oyun oynama süreleri ve haftalık oyun oynama sıklıklarında cinsiyete bağlı farklılıklar vardır. Erkek katılımcıların oyun oynama sıklık ve süreleri, kadın katılımcılardan daha fazladır.

Hipotez 2. Katılımcıların oyun oynama süreleri ve haftalık oyun oynama sıklıklarında yaş ve eğitim düzeyine bağlı farklılıklar vardır.

Hipotez 3. Beş faktör kişilik boyutları ile günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı arasında ilişki vardır.

Hipotez 4. Cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi ile oyun türü tercihleri arasında ilişki vardır.

Hipotez 5. Beş faktör kişilik boyutları ile oyun türü tercihleri arasında ilişki vardır.

BÖLÜM II

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın katılımcıları, araştırmada temel alınan değişkenler, araştırma verilerinin toplanılması amacıyla kullanılan veri toplama araçları, veri toplama süreci ve etik ilkeler başlıklarına ilişkin ayrıntılı açıklamalara, sırasıyla yer verilmiştir.

2.1. Katılımcılar

Araştırma, Ankara İlinde Eryaman İlçesinde yaşayan ve cep telefonu, kişisel bilgisayar, İpad gibi platformlarda internet tabanlı dijital oyun oynayan 474 katılımcı ile yürütülmüştür. Katılımcıların belirlenmesinde kolay (uygun) örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama süreci sonrasında yapılan inceleme sürecinde, veri toplama araçlarını yönergelerde belirtilen biçimde (yanıtsız soru bırakmama, birden çok yanıt işaretlememe, vb.) tam ve doğru olarak kodlamadığı belirlenen ve yanı sıra dijital oyun oynamadığını belirten toplam 89 kişiye ait formlar araştırma dışı bırakılmıştır. Bu yönüyle araştırma 385 katılımcıdan elde edilen verilerin analiziyle gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi yönünden demografik özellikleri aşağıda açıklanmıştır.

Tablo 2.1. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Değişkenlerine Göre Dağılımı

		Yaş											
		Genç						Orta Yaş					
		Lise sonuna kadar		Üniversite ve lisansüstü		Toplam		Lise sonuna kadar		Üniversite ve lisansüstü		Toplam	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Cinsiyet	Erkek	55	48.67	58	51.33	113	100.0	14	19.44	58	80.56	72	100.0
	Kadın	89	77.39	26	22.61	115	100.0	16	18.82	69	81.18	85	100.0

*Genç: 18-30 yaş; Orta yaş: 31 yaş ve üstü

**Liseye kadar: İlkokul, ortaokul ve lise; Üniversite ve lisansüstü: Ön lisans, lisans, yüksek lisans ve doktora

Katılımcılar içerisinde en düşük yaş 18, en yüksek yaş ise 64'tür. Diğer bir ifadeyle ranj 46'dır. Katılımcılar cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerine göre incelendiğinde, kadınların temsil edilme oranı (% 51.95), erkeklere kıyasla (% 48.05) daha yüksektir. Erkek katılımcılar, yaş ve eğitim düzeyi bağlamında ele alındığında, genç yaş grubundaki 113 erkek katılımcı içinde liseye kadar öğrenim görenlerin oranı % 48.67, üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören erkek katılımcı oranı ise % 51.33'tür. Orta yaş düzeyindeki 72 erkek katılımcı içinde liseye kadar öğrenim görenlerin oranı % 19.44; üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören erkek katılımcı oranı da % 80.56'dır.

Konu kadın katılımcılar yönüyle değerlendirildiğinde ise genç yaş grubundaki 115 kadın katılımcı içinde liseye kadar öğrenim görenlerin oranı % 77.39, üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim görenlerin oranı ise % 22.61'dir. Orta yaş düzeyindeki 85 kadın katılımcı içinde liseye kadar öğrenim görenlerin oranı % 18.82; üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören katılımcı oranı ise % 81.18'dir.

2.2. Araştırmada Yer Alan Değişkenler

Araştırmanın temel amacı doğrultusunda geliştirilen araştırma sorularının kapsadığı değişkenler üç ana kümede toplanabilir. Bunlardan ilki katılımcıların demografik özellikleri ile ilgili değişkenlerdir. Katılımcıların cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyleri bu konu ile ilgili alt değişkenlerdir. İkinci değişken kümesi kişilik özellikleri ile ilgili değişkenlerdir. Kişilik özellikleri değişkeni; dışadönüklük, nevrotiklik, uyumluluk, özdisiplin ve deneyime açıklık olmak üzere beş alt değişkenle temsil edilmektedir.

Üçüncü ve son değişken kümesi katılımcıların oynadıkları oyun türü konusundaki tercihleri ile ilgili değişkenlerdir. Tercih ettikleri oyun türleri, günlük ve haftalık oyun oynama süreleri bu konudaki alt değişkenlerdir. Katılımcıların demografik özellikleri ile kişilik özellikleri araştırmanın bağımsız değişkenleri, diğer bir ifade ile de yordayıcı değişkenleridir. Katılımcıların oyun türü tercihleri ise bağımlı ya da yordanan değişkendir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri Kişisel Bilgi Formu ve Beş Faktör Kişilik Ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Söz konusu veri toplama araçları aşağıda, ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, katılımcılardan bu araştırma için önem taşıyan demografik verileri elde etmeyi amaçlamaktadır. Söz konusu veriler, katılımcıların cinsiyetleri, yaşları, eğitim düzeyleri, tercih ettikleri oyun türleri, günlük ve haftalık oyun oynama sıklıkları ve oyun oynama süreleridir. Kişisel bilgi formunda, araştırmanın amacını ve katılımcıların formu yanıtlama sürecinde göz önünde bulunmaları gereken ilkeleri açıklayan bir yönerge ile toplam 7 soru bulunmaktadır. Katılımcılar her bir soru ile ilgili olarak kendi durumlarını en iyi açıklayan seçeneği işaretleyerek formu yanıtlamışlardır. Kişisel Bilgi Formu Ek-1’de sunulmuştur.

2.3.2. Beş Faktör Kişilik Ölçeği

Beş Faktör Kişilik Ölçeği Benet-Martinez ve John (1998) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, toplam 44 maddeden ve beş alt faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ve kişilik boyutları olarak da adlandırılabilen alt faktörler; duygusal dengelik/nevrotiklik, dışadönüklük, deneyime açıklık, uyumluluk ve öz disiplindir.

Beşli likert türünde yapılandırılan bu ölçekte, nevrotiklik ve dışadönüklük kişilik boyutları 8’er madde ile uyumluluk ve öz disiplin kişilik boyutları 9’ar madde ile ve deneyime açıklık kişilik boyutu da 10 madde ile temsil edilmektedir. Ölçekte yer alan 44 maddeden 28’i pozitif yüklüdür. Kalan 16 madde ise negatif yüklüdür, bu nedenle de ters olarak puanlanmaktadır.

Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Sümer ve Sümer (2005) tarafından yapılmıştır. Uyarlama çalışması sürecinde kişilik alt faktörleri ile ilgili elde edilen Cronbach Alpha güvenirlik değerleri nevrotiklik alt faktörü için 0.79; dışadönüklük alt faktörü için 0.77; deneyime açıklık alt faktörü için 0.76; uyumluluk alt faktörü için 0.70 ve öz disiplin alt faktörü için de 0.78’dir. Araştırmada kullanılan Beş Faktör Kişilik Ölçeği Ek-2’de verilmiştir.

2.4. İşlem

Bu araştırma Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’nun onayı alınarak yürütülmüştür. Araştırmanın veri toplama sürecinde göz önünde

bulundurulan ilkeler, bu araştırma kapsamında geliştirilen “Gönüllü Katılım Onam Formu” ile katılımcılara ayrıntılı olarak açıklanmış ve katılımcıların yazılı onayları alınarak kayıt altına alınmıştır (Ek-3).

Araştırmanın veri toplama süreci Nisan-Ağustos 2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın veri toplama araçları çoğaltıldıktan sonra, araştırmacı Eryaman İlçesinde bulunan hastane, sağlık merkezi, psikolojik danışma merkezlerinden ve okullardaki rehberlik birimlerinden randevu alarak, yapılan çalışmanın amacını, etik ilkeleri, verilerin ne amaçla toplandığı, nasıl kullanılacağı ve katılım gönüllüğü konusunda ilgililer bilgilendirmiş ve kendilerinden veri toplama konusunda destek istemiştir. Araştırmaya destek vermek isteyen kurumlardaki yetkililere katılımcıların belirlenme ilkeleri, veri toplama araçlarının uygulanması, veri toplama süresinin kayıt altına alınması konusunda ek açıklamalar yapılmıştır. İhtiyaç duyulması halinde telefon ve yüz yüze görüşmeler yoluyla kendileri ile sürekli iletişim kurulmuş, veri toplama sürecinin her aşamasında işbirliği yapılmıştır. Ardından toplanan veriler, belirlenen takvim doğrultusunda ilgili kurumlara gidilerek teslim alınmıştır. Veri toplama işlemi her katılımcı için bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Veri toplama işlemi katılımcıdan katılımcıya değişkenlik göstermekle birlikte, 12 ile 23 dakika arasında değişkenlik göstermiştir.

Araştırmanın veri toplama süreci tamamlanıp, işleme alınacak katılımcı formlarının belirlenmesinin ardından, elde edilen verilerin istatistiksel çözümleme programına girişi işlemi gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada, demografik değişkenlerinden katılımcıların yaş ve eğitim düzeyleri oldukça geniş bir yelpazede dağılım gösterdiği için istatistiksel karşılaştırmalarda olası bir sorun yaşanmaması adına, yaş ve eğitim düzeyi verilerinin kategorize edilmesi işlemi gerçekleştirilmiştir. Yapılan kategorize etme işlemine göre, 18-30 yaş aralığı “genç”, 31 yaş ve üstü katılımcılar ise “orta yaş” olarak kümelendirilmiştir. Eğitim düzeyi değişkeni konusunda ise ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde bir eğitime sahip olanlar, “lise kademesi sonuna kadar” başlığı altında, ön lisans, lisans, yüksek lisans ve doktora derecesine sahip olanlar ise “üniversite ve lisansüstü” başlığı altında kümelendirilmişlerdir.

Bir başka işlem katılımcılar tarafından en çok tercih edilen oyun türlerinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Toplam yedi sorudan oluşan Kişisel Bilgi Formu'nun

altıncı sorusu, katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türlerinin belirlenmesi ile ilgilidir. Bu soruda bir yönerge ile katılımcılardan liste halinde adları ve temel özellikleri açıklanan oyun türü listesi içerisinde, oynamayı öncelikle ve en çok tercih ettikleri yalnızca **ilk dört oyun türünü**, en çok oynadıkları oyuna (1) rakamını vermek koşuluyla, oyun isimlerinin yanlarında verilen boşluklara 1’den 4’e kadar numara vererek sıralamaları istenilmiştir. Katılımcılar, oynamayı en çok tercih ettikleri oyuna (1), ikinci sırada tercih ettikleri oyuna (2), üçüncü sırada tercih ettikleri oyuna (3) ve dördüncü sırada tercih ettikleri oyuna da (4) rakamını vererek bu soruyu yanıtlamışlardır. Bu yolla katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri ilk dört oyun türü belirlenmiştir.



BÖLÜM III

BULGULAR

Bu bölümde, katılımcıların araştırmanın veri toplama araçlarına verdikleri yanıtların istatistiksel tekniklerle çözümlenmesiyle elde edilen bulgular, araştırma hipotezleri dikkate alınarak açıklanmıştır.

3.1. Oyun Oynama Alışkanlıklarında Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklar

Bu araştırmada yanıtı aranılan ilk araştırma sorusu, katılımcıların oyun oynama alışkanlıkları ile demografik değişkenler olan cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi arasındaki ilişkilerin belirlenmesi ile ilgilidir. Bu konuda ilk olarak katılımcıların günlük ve haftalık oyun oynama süreleri analiz edilmiştir. Ardından, günlük ve haftalık oyun oynama süreleri cinsiyet, yaş ve eğitim düzeylerine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanarak karşılaştırılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen tüm bulgular Tablo 3.1., Tablo 3.2. ve Tablo 3.3.'de verilmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süreleri

Dijital Oyun Oynanan Saat / Gün	Frekans (<i>f</i>)	Yüzde (%)
Günde 1-2 saate kadar	158	41.04
Günde 2-3 saate kadar	116	30.13
Günde 3-4 saate kadar	67	17.40
Günde 4 saat ve üzeri	44	11.43
Toplam	385	100.0

Katılımcıların bir günde dijital oyun oynamak amacıyla harcadıkları süreler incelendiğinde, en yüksek oranı (% 41.04) günlük 1-2 saate kadar oyun oynayanların oluşturdukları görülmektedir. Bu oranı, günde 2-3 saatlerini oyun oynayarak geçirdiklerini ifade edenler (% 30.13) izlemektedir. Günde ortalama 3-4 saatini oyun oynayarak geçirenler (% 17.40) ve günde 4 saat ve üzeri bir zamanı oyun oynayarak geçirdiklerini ifade edenler (% 11.43) son iki grubu oluşturmaktadır.

Tablo 3.2. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Sıklıkları

Dijital Oyun Oynanan Gün Sayısı / Hafta	Frekans (<i>f</i>)	Yüzde (%)
Haftada 1 gün	127	32.99
Haftada 2 gün	97	25.20
Haftada 3 gün	69	17.92
Haftada 4 gün	48	12.47
Haftada 5 gün	24	6.23
Haftada 6 gün	13	3.38
Haftada 7 gün	7	1.81
Toplam	385	100.0

Araştırma katılımcılarının haftalık oyun oynama süreleri yönüyle görünüşleri şöyledir. Haftada bir gün (% 32.99) ve iki gün (%25.20) dijital oyun oynadıklarını ifade eden katılımcılar, sayısal ve oransal olarak toplam katılımcı sayısının yarısından fazlasını oluşturmaktadır. Haftanın üç günü oyun oynadıklarını belirten katılımcılar (% 17.92) oransal olarak üçüncü sırada yer almaktadırlar. Bu sıralamayı haftada dört gün oyun oynayanlar (% 12.47), haftada beş gün oynayanlar (% 6.23) ve haftada altı gün oyun oynayan katılımcılar (% 3.38) izlemektedir. Sayısal ve oransal olarak en küçük katılımcı grubu (% 1.81) ise haftanın yedi günü oyun oynayanlardır.

Tablo 3.3. Günlük Oyun Oynama Süresi İle Haftalık Oyun Oynama Sıklığının Ortalama ve Standart Sapmaları

Değişkenler	N	Günlük oyun oynanma süresi (Saat)		Haftalık oyun oynanma sıklığı (Gün)	
		X	SS	X	SS
Cinsiyet					
Kadın	200	3.21	1.88	3.28	1.68
Erkek	185	4.65	1.79	4.91	1.62
Yaş					
Genç	228	5.21	2.34	4.51	1.25
Orta Yaş	157	3.72	2.01	3.68	2.54
Eğitim Düzeyi					
Liseye kadar	241	5.36	1.97	4.77	1.75
Lisans ve lisansüstü	144	4.01	1.66	3.06	1.84

Cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerine göre katılımcıların günlük oyun oynama süreleri ile haftalık oyun oynama sıklıkları konusunda hesaplanan ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 3.3 de gösterilmiştir.

Cinsiyet değişkenine göre, erkeklerin günlük oyun süresi ve haftalık oyun sıklığı puan ortalamaları ($X_{\text{(günlük süre)}}= 4.65$; $X_{\text{(haftalık sıklık)}}= 4.91$) kadınların puan ortalamalarından ($X_{\text{gün}}= 3.21$; $X_{\text{hafta}}= 3.28$) yüksektir. Oyun oynama süre ve sıklığı açısından cinsiyete bağlı farklılıkların olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan Ki-Kare Testi sonuçları, hem günlük oyun oynama süresi [$\chi^2_{\text{(günlük süre)}}= 9.164$, $sd= 1$, $p< .01$] ve hem de haftalık oyun oynama sıklığı [$\chi^2_{\text{(haftalık sıklık)}}= 10.237$, $sd= 1$, $p < .01$] açısından cinsiyete bağlı anlamlı farklılıklar olduğunu ortaya koymuştur.

Yaş değişkenine göre, genç yaştaki katılımcıların oluşturduğu grubun günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı puan ortalamaları ($X_{\text{(günlük süre)}}= 5.21$; $X_{\text{(haftalık sıklık)}}= 4.51$), orta yaş grubundaki katılımcıların oluşturduğu gruba göre ($X_{\text{(günlük süre)}}= 3.72$; $X_{\text{(haftalık sıklık)}}= 3.68$) yüksektir. Oyun oynama sıklığı ve süresi açısından genç ve orta yaş grupları arasında anlamlı farklılıkların bulunup bulunmadığı belirlemek amacıyla uygulanan Ki-Kare Testi sonuçları, bu iki grup arasında hem günlük oyun oynama süresi [$\chi^2_{\text{(günlük süre)}}= 11.392$, $sd= 1$, $p<.004$] hem de haftalık oyun oynama sıklığı [$\chi^2_{\text{(haftalık sıklık)}}= 8.234$, $sd= 1$, $p< .01$] açısından anlamlı fark olduğunu göstermiştir.

Eğitim düzeyi değişkeni ilgili hesaplamalar da günlük oyun süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı bazında ilkökul, ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören katılımcıların oluşturduğu grubun puan ortalamalarının ($X_{\text{(günlük süre)}}= 5.36$; $X_{\text{(haftalık sıklık)}}= 4.77$), üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören katılımcıların oluşturduğu gruptan ($X_{\text{(günlük süre)}}= 4.01$; $X_{\text{(haftalık sıklık)}}= 3.06$) yüksek olduğunu göstermiştir.

Günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı açısından eğitim düzeyine bağlı farklılıkların olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçları hem günlük oyun oynama süresi [$\chi^2_{\text{(günlük süre)}}= 9.758$, $sd= 1$, $p< .01$] hem de haftalık oyun oynama sıklığı bazında [$\chi^2_{\text{(haftalık sıklık)}}= 14.732$, $sd= 1$, $p< .001$] anlamlı farklılıkların olduğunu ortaya koymuştur.

3.2. Kişilik Boyutları İle Oyun Oynama Süre ve Sıklığı Arasındaki İlişkiler

Bu konuda veri analizine geçilmeden önce, katılımcıların beş faktör ölçeğinden aldıkları puanlar normallik ve homojenlik sayıltıları açısından kontrol edilmiş ve sayıltıların karşılandığı görülmüştür. Katılımcıların kişilik ölçeğinin boyutlarından aldıkları puanların dağılım özelliklerini belirlemek amacıyla yapılan ayrıntılı analizler ve elde edilen sonuçlar Ek-4’te sunulmuştur.

Katılımcıların günlük bir oturuşta oyun oynama süreleri ve haftalık oyun oynama sıklıkları ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkiler Tablo 3.4’te gösterilmiştir.

Tablo 3.4. Günlük Oyun Oynama Süresi, Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ve Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler

	Ortalama	SS	1	2	3	4	5	6	7
1 Günlük oyun oynama süresi	3.93	1.84	–						
2 Haftalık sıklık	4.10	1.65	.02	–					
3 Deneyime açıklık	27,97	4,34	.01	.08	–				
4 Öz disiplin	26,54	3,83	-.41**	-.37**	.36**	–			
5 Dışadönüklük	26,63	3,64	-.67**	.51**	.87**	.49**	–		
6 Uyumluluk	26,32	3,92	.17*	.26**	.33**	.83**	.45**	–	
7 Nevrotiklik	25,10	3,87	.06	.10	.15*	.22*	.19*	.11	–

$N = 385$; * $p < .01$; ** $p < .001$

Tablo 3.4.de görüldüğü gibi, öz disiplin boyutu ile günlük oyun oynama süresi ($r = -0.41$; $p < .001$) ve haftalık oyun oynama sıklığı arasında ($r = -0.37$; $p < .001$) negatif yönde orta düzeyde, uyumluluk boyutu ile günlük oyun oynama süresi ($r = 0.17$; $p < .01$) ve haftalık oyun oynama sıklığına ($r = 0.26$; $p < .001$) arasında pozitif yönde zayıf ancak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Dışa dönüklük boyutu ile günlük oyun oynama süresi ($r = -0.67$; $p < .001$) arasında negatif, haftalık oyun oynama sıklığı ($r = 0.51$; $p < .001$) arasında ise pozitif yönde güçlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Nevrotiklik ve deneyime açıklık boyutları ile günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı arasındaki ilişkiler ise anlamlı değildir.

Katılımcıların kişilik boyutları puan ortalamaları üzerinden hesaplanan korelasyon katsayılarının anlamlılığı konusunda elde edilen bulgular, nevroitiklik boyutu ile deneyime açıklık ($r = 0.15$; $p < .01$), öz disiplin ($r = 0.22$; $p < .01$) ve dışa dönüklük ($r = 0.19$; $p < .01$) arasında pozitif zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir. En yüksek ilişki sırasıyla dışadönüklük boyutu ile deneyime açıklık boyutu arasında ($r = 0.87$; $p < .001$) ve uyumluluk boyutu ile öz disiplin boyutu arasındadır ($r = 0.83$; $p < .001$). Uyumluluk boyutu ile dışadönüklük boyutu arasında ($r = 0.45$; $p < .001$) ve dışadönüklük boyutu ile özdisiplin boyutu ($r = 0.49$; $p < .001$) arasında da pozitif yönde anlamlı bir ilişki söz konusudur.

3.2.1. Kişilik Boyutları İle Haftalık Oyun Oynama Sıklığı Arasındaki İlişkiler

Haftalık oyun oynama sıklıkları farklı olan katılımcıların beş kişilik boyutu puanlarının ortalama ve standart sapmaları Tablo 3.5 de gösterilmiştir. Haftalık oyun oynama sıklıkları farklı olan katılımcıların beş kişilik boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar t testi çözümlenmesi yapılmıştır.

Tablodan da görülebileceği gibi haftanın 7 günü oyun oynayan katılımcıların sayısı sağlıklı bir karşılaştırma yapmaya olanak vermeyecek ölçüde düşüktür (7 kişi). Bu nedenle, bu grup karşılaştırma sürecinde değerlendirme dışı bırakılmış ve t testi çözümlenmeleri, “haftada 1-2 gün” oyun oynayanlar, “haftada 3-4 gün” oyun oynayanlar ve “haftada 5-6 gün” oyun oynayanlar katılımcılar arasında yapılmıştır.

Her kişilik boyutunda aynı veri seti üzerinden 3 karşılaştırma yapılması nedeniyle, puan ortalaması arasında anlamlı bir fark ortaya çıkması durumunda, Bonferroni düzeltmesinden yararlanılmış ve anlamlılık düzeyi “.01” olarak belirlenmiştir.

Tablo 3.5. Haftalık Oyun Oynama Sıklıkları Farklı Olan Katılımcıların Kişilik Boyutları Puan Ortalamaları ve Standart Sapmaları

Faktör	1-2 gün (n=224)		3-4 gün (n=117)		5-6 gün (n=37)		7 gün (n=7)	
	Ortalama	SS	Ortalama	SS	Ortalama	SS	Ortalama	SS
Deneyime açıklık	24.63	4.45	24.59	3.33	25.69	2.88	24.17	1.26
Öz disiplin	25.82	3.17	23.89	3.27	23.14	2.67	23.89	2.42
Dışadönüklük	24.12	3.41	24.93	3.32	26.85	2.46	24.74	2.12
Uyumluluk	26.33	3.22	25.74	2.96	25.42	3.13	25.91	1.56
Nevrotiklik	23.25	3.12	24.62	3.49	26.71	2.87	24.54	1.34

Ortalamalar arası karşılaştırmaların sonuçları öz disiplin, dışadönüklük ve nevroitiklik boyutlarında haftalık olun oynama sıklığına bağlı farklılıklar bazı anlamlı farklılıkların olduğunu göstermiştir. Uyumluluk ve Deneyime Açıklık boyutlarında haftalık oyun oynama sıklığına bağlı bir farklılık gözlenmemiştir. Buna göre, haftada 1-2 gün oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu puan ortalaması haftada 3-4 gün ($t=5.28$, $sd=339$; $p<.001$) ve 5-6 gün ($t=4.86$, $sd=259$; $p<.001$) oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksektir. Haftada 3-4 gün ve 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu puan ortalamaları arasındaki fark ise anlamlı değildir ($t=1.27$, $sd=152$; $p>.01$)

Nevrotiklik boyutu puanları açısından yapılan karşılaştırma sonuçlarına göre, haftada 1-2 gün oyun oynayan katılımcıların puan ortalaması hem 3-4 gün ($t=3.69$; $sd=339$ $p<.001$) hem de 5-6 gün ($t=6.31$, $sd=259$; $p<.0001$) oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde düşüktür. Bunun yanı sıra, haftada 3-4 gün oyun oynayan katılımcılar da 5-6 gün oyun oynayan katılımcılardan daha düşük nevroitiklik puanına sahiptir ($t=3.30$, $sd=152$; $p<.001$).

Dışadönüklük boyutunda yapılan karşılaştırmalar haftada 1-2 gün oyun oynayan katılımcıların ortalaması ile 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların ortalamaları arasında ($t=4.75$, $sd=259$; $p<.001$) ve haftada 3-4 gün oyun oynayan katılımcıların ortalaması ile 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların ortalamaları arasında anlamlı fark olduğunu

göstermiştir ($t= 3.24$, $sd= 152$; $p< .01$). Haftada 1-2 gün ve 3-4 gün oyun oynayan katılımcıların dışadönüklük boyutu puan ortalamaları arasındaki fark ise anlamlı değildir ($t= 2.09$, $sd= 152$; $p> .02$)

3.2.2. Kişilik Boyutları İle Günlük Oyun Oynama Süresi Arasındaki İlişkiler

Günlük oyun oynama süreleri farklı olan katılımcıların kişilik boyutları puan ortalamaları ve standart sapmaları Tablo 3.6 da gösterilmiştir. Günlük olarak farklı sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş kişilik boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar t testi çözümlenmesi yapılmıştır. Bu karşılaştırmalar “günde 2 saate kadar oyun oynayanlar”, “günde 2 ile 4 saat arasında oyun oynayanlar” ve “günde 4 saat ve üzeri oyun oynayanlar” arasında ikili karşılaştırmalar yoluyla yapılmıştır. Her kişilik boyutunda aynı veri seti üzerinden 3 karşılaştırma yapılması nedeniyle, puan ortalaması arasında anlamlı bir fark ortaya çıkması durumunda, Bonferroni düzeltmesinden yararlanılmış ve anlamlılık düzeyi “.01” olarak belirlenmiştir.

Tablo 3.6. Günlük Oyun Oynama Süreleri Farklı Olan Katılımcıların Kişilik Boyutları Puan Ortalamaları ve Standart Sapmaları

Faktör	≤ 2 saat (n=158)		> 2-4 saat (n=183)		≥ 4 saat (n=44)	
	Ortalama	SS	Ortalama	SS	Ortalama	SS
Deneyime açıklık	24.51	2.56	24.72	3.41	25.27	2.76
Öz disiplin	25.46	3.25	25.92	2.19	23.11	3.44
Dışadönüklük	25.24	3.58	24.87	3.41	23.56	2.17
Uyumluluk	26.12	3.62	25.79	2.47	25.68	3.34
Nevrotiklik	23.51	3.46	24.57	3.15	25.47	1.63

Ortalamalar arası karşılaştırmaların sonuçları, haftalık oyun oynama sıklığında olduğu gibi, öz disiplin, dışadönüklük ve nevroitiklik boyutlarında günlük oyun oynama süresine bağlı anlamlı farklılıkların olduğunu göstermiştir. Uyumluluk ve deneyime açıklık boyutlarında günlük oyun oynama süresine bağlı bir farklılık gözlenmemiştir. Buna göre,

günde 2 saate kadar oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu puan ortalaması günde 4 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde yüksektir ($t= 4.19$, $sd= 200$; $p< .0001$). Benzer şekilde, günde 2-4 arası oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu puan ortalaması da günde 4 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde yüksektir ($t= 6.75$, $sd= 225$; $p< .0001$). Günde 2 saate kadar ve 2-4 saat oyun oynayan katılımcıların öz disiplin boyutu puan ortalamaları arasındaki fark ise anlamlı değildir ($t= 1.55$, $sd= 339$; $p> .02$)

Nevrotiklik boyutu puanları açısından yapılan karşılaştırma sonuçlarına göre, günde 2 saate kadar oyun oynayan katılımcıların puan ortalaması hem 2-4 saat ($t= 2.96$; $sd= 339$ $p< .003$) hem de 4 saatten fazla ($t= 3.64$, $sd= 200$; $p< .0004$) oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde düşüktür. Günde 2-4 saat oyun oynayan katılımcıların Nevrotiklik puanlarının ortalaması ile günde 4 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların Nevrotiklik puanı ortalaması arasındaki fark ise anlamlı değildir ($t= 1.83$, $sd= 225$; $p> .02$).

Dışa dönüklük boyutunda yapılan karşılaştırmalar günde 2 saate kadar oyun oynayan katılımcıların dışa dönüklük puan ortalaması günde 4 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde yüksektir ($t= 2.96$, $sd= 200$; $p< .003$). Benzer şekilde, günde 2-4 arası oyun oynayan katılımcıların dışadönüklük boyutu puan ortalaması da günde 4 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların ortalamasından anlamlı düzeyde yüksektir ($t= 2.43$, $sd= 225$; $p< .007$). Günde 2 saate kadar ve 2-4 saat oyun oynayan katılımcıların dışadönüklük boyutu puan ortalamaları arasındaki fark ise anlamlı değildir ($t= 0.98$, $sd= 339$; $p> .02$).

3.3. Tercih Edilen Oyun Türü İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkiler

Araştırmanın bu sorusu ile ilgili olarak öncelikle katılımcıların Kişisel bilgi formunda yer verilen 16 oyun türü içerisinde oynamayı en çok tercih ettikleri ilk dört dijital oyun türü belirlenmiştir. Katılımcıların oyun türü tercihleri değişkenlik göstermektedir. Bu nedenle bu araştırma sorusunun yanıtlanmasında, en çok tercih edilme noktasında frekansı en yüksek ilk dört oyun türü tercihi belirlenmiştir. Bu dört oyun sırasıyla, birinci sırada en

çok tercih edilen strateji oyunları, ikinci sırada en çok tercih edilen simülasyon oyunları, üçüncü sırada en çok tercih edilen aksiyon-macera oyunları ve dördüncü sırada en çok tercih edilen rol oynama oyunlardır.

En çok tercih edilen dört oyun dışında farklı oyunları ilk dört tercih içerisinde belirten katılımcıların tercihleri değerlendirmeye alınmamıştır. Bu işlemin ardından en çok tercih edilen ilk dört oyun türü ile demografik değişkenler olan cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri ilk dört oyun sıralamasının belirlenmesinde frekans ve yüzde çözümlerinden yararlanılmıştır. Yapılan çözümlerle elde edilen sonuçlar aşağıda, değişken sırasıyla verilmiştir.

Tablo 3.7. Katılımcıların Oynamayı En Çok Tercih Ettikleri İlk Dört Dijital Oyun Türü

Oyun Türü	1. Sırada tercih edilen oyun		2. Sırada tercih edilen oyun		3. Sırada tercih edilen oyun		4. Sırada tercih edilen oyun	
	(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)
Strateji	97	25.19	81	21.05	67	17.40	43	11.17
Simülasyon	79	20.53	84	21.82	56	14.55	38	9.87
Aksiyon-Macera	61	15.84	62	16.11	47	12.21	41	10.65
Rol oynama	54	14.04	57	14.82	75	19.44	58	15.01

N=385

Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türü strateji oyunlarıdır. Bu oyun türünü simülasyon oyunları izlemektedir. Katılımcılar tarafından üçüncü sırada en çok tercih edilen oyun türü aksiyon-macera oyunları, dördüncü sırada en çok tercih edilen oyun türü de rol oynama türü oyunlardır.

Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türünün cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla, birinci sırada en çok tercih edilen oyun türü üzerinden Ki Kare analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 3.8.'de verilmiştir.

Tablo 3.8. Oyun Türü Tercihi ile Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Ki-Kare Analizi

Pearson Ki-Kare				
Değişken	Değer	df	p	Phi
Cinsiyet	6,128	1	0,023*	-,321
Yaş	4,086	1	0,455	0,085
Eğitim Düzeyi	2,128	1	0,742	0,246

N=385, *p<.05

Tablo 3.11.'deki sonuçlar, katılımcıların oyun türü tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı ölçüde farklılaştığını, buna karşın oyun türü tercihlerinin yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma göstermediğini ortaya koymaktadır. Bu bulgu, kadın katılımcıların erkeklerle kıyaslandıklarında rekabet, strateji, macera, aksiyon türü oyunlar yerine simülasyon türü oyunları anlamlı derecede daha çok tercih ettikleri anlamına gelmektedir.

3.4. Kişilik Özellikleri İle Tercih Edilen Oyun Türü Arasındaki İlişkiler

Kişilik ile tercih edilen dijital oyun türleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi “gelişime açıklık, öz disiplin, dışadönüklük, uyumluluk ve nevrotiklik puanlarının bağımsız, oyun türü tercihinin ise bağımlı değişken olarak alındığı çoklu regresyon analizi yoluyla gerçekleştirilmiştir. Çoklu regresyon analizi bağımsız ve bağımlı değişkenlerin sürekli değişken olmalarını gerektirdiğinden, aslında kategorik bir değişken olan oyun türü tercihi değişkeni sürekli değişken haline dönüştürülmüştür. Bunun için SPSS programında “TransfromRecode into Different Variable” menüsü kullanılarak, gölge kodlama (dummy coding) kuralları izlenmiştir. Katılımcıların en çok tercih ettikleri ilk dört oyun türü olan strateji, aksiyon-macera, rol oynama ve simülasyon oyun türleri, gölge kodlama yoluyla kategorik değişkenden, sürekli değişkene dönüştürülmüştür. Simülasyon oyun türü (1), aksiyon-macera oyun türü (2), rol oynama oyun türü (3) ve simülasyon oyun türü de (4) olarak sayısallaştırılmıştır. Oyun türü tercihleri konusundaki verilerin sürekli değişkene dönüştürülmesinin ardından da oyun türü ile beş kişilik boyutu arasında regresyon analizi yapılmıştır. Analizi sonucunda elde edilen bulgular aşağıda sırasıyla açıklanmıştır.

Tablo 3.9. Strateji Oyun Türü ile Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi

Model	β	Beta	t	tsig.	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	F	Sig.
Constant	1.432		3.121	.075	.534	.496	.421	5.296	.437
Deneyime açıklık	.447	.569	3.724	.064					
Öz disiplin	.546	.471	4.337	.598					
Dışadönüklük	.265	.144	2.780	.071					
Uyumluluk	.469	.172	3.127	.613					
Nevrotiklik	.126	.423	1.148	.086					
<p>a. Bağımsız Değişkenler: Deneyime açıklık, öz disiplin, dışadönüklük, uyumluluk ve nevroitiklik</p> <p>b. Bağımlı Değişken: Strateji oyun türü</p>									

Strateji oyun türü ile kişilik boyutları ilişkisini belirlemeyi amaçlayan çoklu regresyon analizi çözümlenmesi sonucunda elde edilen düzeltilmiş R² değeri 0,421'dir. Bu sonuç, bağımsız değişkenler olan kişilik boyutlarının, bağımlı değişkendeki değişimin %42,1'ini açıklayabildiğini göstermektedir. Bu değer ilişkinin büyüklüğünü betimlemek bağlamında düşük bir değer olarak değerlendirilebilir. Öte yandan ilişkinin hangi ölçüde anlamlılık taşıdığı konusunda elde edilen değer de ($p = .437 > .05$), strateji oyun türü ile kişilik boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını göstermektedir.

Tablo 3.10. Aksiyon-Macera Oyun Türü ile Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi

Model	β	Beta	t	tsig.	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	F	Sig.
Constant	3.547		3.216	.052	.534	.068	.572	4.548	.047*
Deneyime açıklık	.464	.439	2.325	.078					
Öz disiplin	.461	.493	1.332	.856					
Dışadönüklük	.375	.445	1.441	.079					
Uyumluluk	.412	.576	2.657	.713					
Nevrotiklik	.229	.452	4.325	.038*					
<p>a. Bağımsız Değişkenler: Deneyime açıklık, öz disiplin, dışadönüklük, uyumluluk ve nevroitiklik</p> <p>b. Bağımlı Değişken: Aksiyon-macera oyun türü</p>									

Aksiyon-macera oyun türü ile kişilik boyutları arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi çözümlemesi sonucunda elde edilen düzeltilmiş R2 değeri 0,572'dir. Bu sonuç, bağımsız değişkenlerin, bağımlı değişkendeki değişimin %57,2'ini açıklayabildiğini göstermektedir. Bu değer ilişkinin büyüklüğünü betimlemek bağlamında orta düzeyde bir değer olarak değerlendirilebilir.

İlişkinin hangi ölçüde anlamlılık taşıdığı konusunda elde edilen değer ($p = .047 < .05$), aksiyon-macera oyun türü ile kişilik boyutlarından nevroitiklik arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunduğunu göstermektedir. Bu yönüyle aksiyon-macera oyun türü ile kişilik boyutları arasındaki ilişkiyi en iyi açıklayan değişkenin nevroitiklik olduğu söylenebilir.

Tablo 3.11. Simülasyon Oyun Türü ile Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi

Model	β	Beta	t	tsig.	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	F	Sig.
Constant	3.548		2.766	.096	.329	.096	.322	4.354	.542
Deneyime açıklık	.317	.327	2.592	.073					
Öz disiplin	.276	.478	2.894	.393					
Dışadönüklük	.164	.216	3.440	.154					
Uyumluluk	.128	.179	3.461	.742					
Nevrotiklik	.282	.365	3.618	.157					
<p>a. Bağımsız Değişkenler: Deneyime açıklık, öz disiplin, dışadönüklük, uyumluluk ve nevroitiklik b. Bağımlı Değişken: Simülasyon oyun türü</p>									

Çoklu regresyon analizi çözümlemesi sonucunda elde edilen düzeltilmiş R2 değeri 0,322'dir. Bu sonuç, kişilik boyutlarının, bağımlı değişken olan simülasyon oyun türü tercihini %32,2 oranında açıklayabildiğini göstermektedir. Bu değer, ilişkinin büyüklüğünü betimlemek bağlamında oldukça düşük bir değer olarak değerlendirilebilir. İlişkinin anlamlılığı konusunda elde edilen değer ($p = .542 > .05$), simülasyon oyun türü ile kişilik boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını göstermektedir.

Tablo 3.12. Rol Oynama Oyun Türü ile Kişilik Boyutları İlişkisi Regresyon Analizi

Model	β	Beta	t	tsig.	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	F	Sig.
Constant	2.744		2.531	.082	.386	.092	.439	3.817	.641
Deneyime açıklık	.112	.341	2.254	.052					
Öz disiplin	.471	.386	2.771	.611					
Dışadönüklük	.247	.146	4.589	.765					
Uyumluluk	.225	.273	4.167	.512					
Nevrotiklik	.315	.249	3.763	.168					

- a. Bağımsız Değişkenler: Deneyime açıklık, öz disiplin, dışadönüklük, uyumluluk ve nevrotiklik
b. Bağımlı Değişken: Rol oynama oyun türü

Rol oynama oyun türü ile kişilik boyutları ilişkisini ortaya koymayı amaçlayan çoklu regresyon analizi çözümlenmesi sonucunda elde edilen düzeltilmiş R² değeri 0,439'dur. Elde edilen bu sonuç, bağımsız değişkenler olan kişilik boyutlarının, bağımlı değişkendeki değişimin %43,9'sini açıklayabildiğini göstermektedir. Bu değer, ilişkinin büyüklüğünü betimlemek bağlamında orta düzeyde bir değer olarak değerlendirilebilir. İlişkinin istatistiksel olarak anlamlılığı konusunda elde edilen değer ($p = .641 > .05$), rol oynama oyun türü ile kişilik boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını göstermektedir.

TARTIŞMA

BÖLÜM IV

Bu bölümde, araştırmanın amaçları doğrultusunda katılımcılardan toplanan verilerin istatistiksel olarak çözümlenmesi yoluyla elde edilen bulgular başlıklar altında, sırasıyla yorumlanarak tartışılmıştır.

4.1. Oyun Oynama Alışkanlıkları İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıkların Tartışılması

Kadın ve erkek katılımcıların günlük oyun oynama süreleri ve haftalık oyun oynama arasındaki farklılıklara ilişkin analizler, erkeklerin oyun oynamak amacıyla kadınlara oranla çok daha uzun zaman ayırdıklarını ortaya koymuştur. Bu bulgular erkek katılımcıların oyun oynama sıklık ve sürelerinin kadınlardan daha fazla olduğunu öngören ilk hipotezimizi doğrular yöndedir. Dijital oyun oynama alışkanlıklarında cinsiyete bağlı farklılıkların incelendiği araştırmaların büyük bir kısmında erkeklerin günlük oyun oynama süreleri ile haftalık ve aylık oyun oynama sıklıklarının kadınlardan daha fazla olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Bu nedenle, cinsiyet farklılıklarına ilişkin bulgularımızın literatürde elde edilen bulgularla örtüştüğü söylenebilir.

Kadınların ve erkeklerin toplumsal rollerinin tanımlanması konusunda rol oynayan en önemli değişken olan cinsiyet, bu özelliği nedeniyle kadın ve erkek davranışlarının da en temel açıklayıcılarından birisidir. Kadınlar ve erkekler arasında, yaşamın birçok alanında olduğu gibi bilgisayar ve bilişim teknolojisi kullanımı konusunda da önemli farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılığın, dijital oyun oynama süre ve sıklığı ile oyun türü tercihleri konusuna yansıyor olması da oldukça muhtemeldir (Veltri, Krasnova, Baumann ve Kalayamthanam, 2014; Venkatesh ve Morris, 2000). Örneğin; dijital oyun oynama davranışı tarihsel olarak ele alındığında, erkek alanına ait bir davranış olarak değerlendirilmektedir (Fox ve Tang, 2014; Lucas ve Sherry, 2004). Erkeklerle ait bu kültürün, erkekleri oyun oynamaya daha fazla özendirdiği, bu konudaki başarının içsel ve dışsal olarak daha çok ödüllendirildiği, bu nedenle de erkeklerin daha sık ve uzun süreli oyun oynadıkları söylenebilir. Öte yandan sosyalleşme sürecinin bir sonucu olarak kadınların daha ilişkisel oldukları, yüz yüze ilişkileri oyun oynamaya tercih ettikleri,

eşleri, arkadaşları ve çocuklarıyla birlikte vakit geçirmeyi erkeklerden daha fazla tercih ettikleri değerlendirilmesi de yapılabilir.

Yaş değişkeni ile oyun oynama alışkanlıklarını ele alan araştırmalarda, oyun oynama süre ve sıklığının ileri yaşlarda azalma gösterdiği ifade edilmektedir (Müller ve ark., 2014; Rehbein ve ark., 2016). Bu araştırmada da, yaş değişkeni ile oyun oynama davranışı konusunda elde edilen bulgular, genç yaş grubundaki katılımcıların günlük ve haftalık oyun oynama sürelerinin, orta yaş grubundaki katılımcılara göre anlamlı ölçüde yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yönüyle, bu araştırmada oyun oynama ve yaş değişkeni konusunda elde edilen bulguların alanyazınla örtüştüğü söylenebilir.

Bu araştırmada, eğitim düzeyi ile oyun oynama davranışı konusunda elde edilen bulgular, ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde bir eğitime sahip olan katılımcıların oyun oynama sürelerinin üniversite ve lisansüstü düzeyde eğitim gören katılımcılardan anlamlı ölçüde yüksek olduğunu göstermiştir. Bu sonuçlar, “Katılımcıların günlük oyun oynama süreleri ve haftalık oyun oynama sıklıklarında yaş ve eğitim düzeyine bağlı farklılıklar vardır” şeklinde ifade edilen ikinci araştırma hipotezinin doğrulandığını göstermektedir.

Daha önce de belirtildiği gibi, eğitim düzeyi ile oyun oynama davranışı arasındaki ilişkiyi konu edinen araştırma bulgusu son derece sınırlıdır. Eğitim düzeyinin değişken olarak ele alındığı yalnızca iki araştırmaya rastlanmıştır. Bu araştırmalardan birinde (Rehbein ve ark., 2016), araştırmamızda olduğu gibi eğitim düzeyi daha düşük olan bireylerin daha uzun süreli olarak oyun oynadığını gösterirken, diğerinde ise (Lenhart ve ark., 2008) aksi yönde bulgular elde edilmiştir. Dolayısıyla, ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitimi olan katılımcıların oyun oynama sürelerinin lisans ve lisansüstü düzeyde eğitimi olan katılımcılardan daha uzun olduğunu gösteren bulgumuzun literatürle uyumlu olup olmadığını konusunda bir sonuca varmak güçtür.

Aynı nedenden dolayı, bu bulgumuzun yorumlanması da güçleşmektedir. Bununla birlikte, bu araştırma da dâhil üç araştırmadan ikisinin eğitim düzeyi daha düşük olan bireylerin bir oturuşta daha uzun süre oyun oynadıklarını gösterdiği göz önüne alınarak, bu bulgunun üniversite ve daha üst düzeyde eğitimin bireylerin öz disiplin becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmasından kaynaklandığını düşünmek mümkün gibi görünmektedir.

4.2. Kişilik Boyutları İle Oyun Oynama Süre ve Sıklığı Arasındaki İlişkilerle İlgili Bulguların Tartışılması

Bu araştırmadan elde edilen bulgular oyun oynama süresi ve oyun oynama sıklığının aynı kişilik özellikleriyle aynı yönde ilişki gösterdiğine işaret etmiştir. Bu eğilim sadece bu araştırmada değil, kişilik özellikleriyle oyun oynama sıklık ve süresi arasındaki ilişkilerin incelendiği diğer araştırmalarda da gözlenmiştir. Bu nedenle kişilik özellikleri ile oyun oynama süresi ve sıklığı arasındaki ilişkiler konusundaki bulgularımızın ayrı ayrı değil birlikte tartışılmasının daha uygun olacağı düşünülmüştür.

Öz disiplin boyutuna ilişkin analizler, öz disiplin puanları ile haftalık oyun oynama sıklığı ve oyun oynama süresi arasında negatif yönde bir ilişki bulunduğunu ve haftalık oyun oynama sıklıkları en düşük olan katılımcıların öz disiplin puanlarının ortalamasının haftalık oyun oynama sıklığı en yüksek olan katılımcıların öz disiplin puanlarından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Aksini gösteren az sayıda araştırma bulunmakla birlikte (örn., Kuss ve Griffiths, 2012), kişilik özellikleri ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmalardan genellikle öz disiplin ile oyun oynama süresi ve sıklığı arasında negatif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir (örn., Menteşe, 2017; Potard ve ark., 2019). Dolayısıyla öz disiplin boyutuna ilişkin bulgularımızın literatürle uyumlu olduğu söylenebilir.

Öz disiplin, disiplinli olma, düzenli olma, düşünmeden harekete geçmeme, öz kontrol, başarı yönelimli olma gibi özellikler içermektedir (Thompson, 2008). Bu özellikler, görev ve sorumluluklar ile haz veren aktiviteler arasında denge kurmak ve bu aktiviteleri görev ve sorumlulukları aksatmayacak biçimde gerçekleştirmek için gerekli olan özelliklerdir. Dolayısıyla, oyun oynama sıklık ve süreleri daha az olan katılımcıların bu boyutta özenetim boyutunda daha yüksek olmalarını, oynama sürelerine ve sıklıklarını görev ve sorumluluklarını aksatmayacak sınırlar içinde tutmalarıyla açıklamak mümkün gibi görünmektedir.

Nevrotiklik boyutu ile ilgili korelasyon analizleri, nevrotiklik puanlarıyla haftalık oyun oynama sıklığı ve günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki olmadığını göstermekle birlikte, ortalamalar arası karşılaştırmaların sonuçları, oyun oynama sıklık ve süreleri en az olan katılımcıların nevrotiklik puanlarının en fazla olan katılımcıların

nevrotiklik puanlarından daha düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bu sonuçların, nevrotiklik ile oyun oynama sıklığı ve süresi arasında, doğrusal olmamakla birlikte, pozitif yönde bir ilişki bulunduğuna işaret ettiğini söylemek mümkündür. Kişilik boyutları ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkileri inceleyen araştırmalardan ya nevrotiklik ile oyun oynama sıklığı ve süresi arasında pozitif yönde ilişki olduğunu ya da bu iki değişken arasında ilişki bulunmadığını gösteren bulgular elde edilmiştir. Bu iki değişken arasında negatif ilişki bulun herhangi bir araştırma bulunmamaktadır (Şalvarlı ve Griffiths, 2019).

Dolayısıyla nevrotiklik ile oyun oynama alışkanlıkları arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgularımızın alanyazında aynı yönde ilişki bulan araştırmaların bulgularıyla tutarlıdır. Diğer yandan, nevrotik boyutuyla ilgili bulgumuzun, aynı zamanda, alanyazında yer alan ve nevrotiklik puan ortalamaları yüksek bireylerin problemleri internet kullanımının da yüksek olduğu ve kullanım süre ve sıklığı ile nevrotiklik arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu (örn., Braun, Stopfer, Müller, Beutel ve Egloff, 2016; Lehenbauer-Baum, Klaps, Kovacovsky, Witzmann, Zahlbruckner ve Stetina, 2015) gösteren araştırma bulgularıyla da örtüştüğü söylenebilir.

İnternetin bazen gündelik sorunlardan uzaklaşma amacıyla kullanılabileceği değişik araştırmacılar tarafından dile getirilen bir olasılıktır (örn., Mehroof and Griffiths, 2010). Nevrotizm boyutunda yüksek olan bireyler duygusal açıdan dengeli olmayan, kaygılı, güvensiz, kişilerarası ortamları stres verici olarak algılamaya yatkın olan ve ilişkilerinde sorun yaşayan bireylerdir (Çok, 2014). Bu nedenle, video oyunu oynamayı olumsuz duygularını bastırmanın ya da sorunlarından kaçmanın bir yolu olarak kullanmaları mümkündür. Çevrim içi ya da çevrim dışı oyun oynamanın olumsuz duyguları bastırma ve sorunlardan kaçınma açısından işlevsel bir yol olduğu kabul edilirse, değişik açılardan sorun yaşamaları nedeniyle, nevrotiklik ile oyun oynama sıklık ve süresi arasında pozitif yönde ilişki bulunmasının beklendiği bir sonuç olduğu söylenebilir.

Dışadönüklük boyutuna ilişkin analizlerin sonuçları da, bu boyut ile oyun oynama süre ve sıklığı arasında ilişki olduğunu göstermiştir. Ancak, öz disiplin ve nevrotiklik boyutlarının aksine, dışadönüklük boyutunun oyun oynama süresi ve sıklığı ile ilişkisi birbirlerine zıt yöndedir. Buna göre, dışa dönüklük ile günlük oyun oynama süresi arasında negatif, haftalık oyun oynama sıklığı arasında pozitif yönde ilişki bulunmaktadır.

Ortalamalar arası karşılaştırmaların sonuçları da pozitif yönde ilişkiyi destekler yöndedir. Haftalık oyun oynama süresi en düşük olan katılımcılar aynı zamanda en düşük, en yüksek olan katılımcılar ise en yüksek dışadönüklük puanı ortalamasına sahiptir.

Dışa dönüklük ile söz konusu iki oyun oynama alışkanlığı arasında ters yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgumuzun birbiriyle uyumlu bir biçimde açıklanması oldukça güç gibi görünmektedir. Ancak, bu iki bulguyu birlerinden bağımsız olarak ele alan bazı açıklamalar önerilebilir. Dışadönüklük kişilik özelliği insanlarla bir arada bulunmayı sevme, sosyallik ve cana yakınlık düzeyini temsil etmekte, girişkenlik, konuşkanlık, olumlu duygular yaşamaya eğilimli olma ve yeni sosyal ilişkiler kurmaya açık olma gibi özellikleri kapsamaktadır.

Konu bu yönüyle ele alındığında, özellikle de çevrimdışı platformda oyun oynayan dışadönüklük özellikleri güçlü katılımcıların bu sonucun ortaya çıkmasında belirleyici oldukları akla gelmektedir. Dışadönüklük özelliği güçlü katılımcılar için uzun süre oyun oynamanın, özellikle de diğer oyuncularla etkileşimin söz konusu olmadığı çevrimdışı platformlarda uzun süre oyun oynamanın tercih edilmeyen bir aktivite olduğu yorumu yapılabilir.

Bu tür oyunların tercih edilmemesi ise dışadönüklük ile oyun oynama süresi arasındaki negatif ilişkiyi açıklayabilir. Diğer yandan, çevrim içi çok oyunculu oyunlar, özellikle macera türü oyunlar hem sosyal etkileşim içermelere hem de dışa dönük bireylerin maceracı özelliklerine hitap etmesi nedeniyle tercih edilebilir. Bu açıdan bakıldığında da, dışa dönüklük ile oyun oynama sıklığı arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgumuzun beklenmedik bir bulgu olmadığı söylenebilir.

Uyumluluk boyutu ile oyun oynama süre ve sıklığı arasında pozitif yönde, zayıf ancak anlamlı ilişki olduğu gözlenmiştir. Oyun oynama süre ve sıklığı ile uyumluluk arasındaki ilişkiler konusundaki bulguların tutarsız olduğu belirtilmektedir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019). Dolayısıyla, uyumluluk ile oyun oynama süre ve sıklığı arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren bulgularımızın daha önceden rapor edilen araştırmaların bir kısmının bulgularını destekler yönde olduğu söylenebilir.

4.3. Tercih Edilen Oyun Türü İle Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkilerin Tartışılması

Bu araştırmada katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türü konusunda elde edilen bulgular en çok tercih edilen ilk dört oyun türünün sırasıyla, strateji oyunları, simülasyon oyunları ve rol oynama oyunları olduğunu göstermektedir.

Bu araştırmada katılımcıların öncelikli oyun türü tercihleri konusundaki tercihleri özellikle de strateji, aksiyon-macera ve simülasyon oyunları bağlamında alanyazınla önemli ölçüde benzeşmekle birlikte, bu konuda yapılan çalışmaların öğrenciler üzerinde gerçekleştirildiği de gözden kaçırılmamalıdır (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Öte yandan tercih edilen oyun türü sirlamasının yukarıda ifade edildiği şekilde ortaya çıkmasında, oyunu satın almanın ya da internet üzerinde oynamanın gerektirdiği ekonomik güç, oyunun platform üzerinde kapladığı alanın büyüklüğü, kullanıcıların internet erişimi imkânları, oyunların tanınırlığı, sosyal çevre etkisi, reklam, pazarlama vb. değişkenlerin de etkili olabileceği gözden kaçırılmamalıdır.

Literatürde, tercih edilen oyun türü ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma olduğunu ortaya koyan çok sayıda araştırma bulunmaktadır (örn., Can, 2003; Media Analysis Laboratory, 1998; Pala ve Erdem, 2011; Veltri ve ark., 2014). Araştırmalarda elde edilen bulgulara göre erkekler aksiyon, savaş ve macera temalı türü oyunları; kadınlar ise eğitici ve yarışma yönü olan oyun türlerini daha yoğun tercih etmektedirler (Phan ve ark., 2012; Sherry ve ark., 2006; Taylan, Topal ve Ayas, 2018). Bununla birlikte özellikle de aksiyon ve macera oyunları konusunda kadınların ve erkeklerin benzeştiğini ortaya koyan araştırma bulguları da vardır (Hartmann ve Klimmt, 2006b). Bu araştırmada konu hakkında elde edilen bulguya göre katılımcıların oyun türü tercihleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı ölçüde farklılaşmaktadır. Kadın katılımcılar erkeklerle kıyaslandıklarında, rekabet, strateji, macera, aksiyon türü oyunlar yerine simülasyon türü oyunları anlamlı derecede öncelikle tercih etmektedirler. Katılımcılar içerisinde kadınların sayısal çokluğu, kadınlar tarafından öncelikle tercih edilen oyun türü olan simülasyon oyunlarının da en çok tercih edilen oyun türü bağlamında ikinci sırada tercih edilen oyun türü olarak çıkmasında etkili olduğu değerlendirilmektedir.

Bu arařtırmada elde edilen bir dięer bulguya gre ise tercih edilen oyun tr ile yař ve eęitim dzeyi arasında anlamlı bir farklılařma bulunmamaktadır. Bu konuda alanyazında son derece sınırlı sayıda arařtırma bulunmaktadır. Yengin'in (2012) cinsiyet, yař, eęitim ile dijital oyunlardaki řiddet kullanımını arasındaki iliřkiyi arařtırdıęı alıřmada, erkeklerin kizlara gre; 25-36 yař arasındakilerin 13-24 yař arasındakilere gre daha fazla řiddet ierikli dijital oyun oynadıkları sonucuna ulařılmış ancak eęitim ile dijital oyun oynama arasında ise bir iliřki bulunamamıřtır.

Dřk dzeyde eęitimli erkek ergenlerin, yksek eęitimli akranlarına kıyasla řiddetli medya tktme ynelimlerinin daha yksek olduęunu ortaya koyan arařtırma bulguları da bulunmaktadır (rn., Huesmann ve ark., 2003; Slater ve ark., 2003). Arařtırma katılımcılarının tmnn yetiřkin olması, bu arařtırmada oyun tr tercihi ile yař ve eęitim dzeyi konusunda sz edilen bulgunun ortaya ıkmasında etkili olmuř olabilir.

Bu konuda bir bařka deęerlendirme oyun oynamaya gdleyiciler zerinden yapılabilir. Bireyleri dijital oyun oynamaya gdleyen deęiřkenler konusunda alanyazında altı temel gdleyiciden sz edilmektedir. Bunlardan ilki oyunun en iyi oyuncusu olma arzusu olarak aıklanan rekabet; ikincisi de oyunu bařarmak ya da kazanmak iin yoęun aba harcamak olarak aıklanan zorluktur. Dięer bireylerle sosyal bir deneyim yařama iřteęi olarak aıklanan sosyal etkileřim; zaman geirmek olarak aıklanan ynlendirme; gerek hayatta yapamayacaęı řeyleri yapmak olarak aıklanan fantezi ve oyunu heyecan duymak iin oynamak olarak aıklanan uyarılma dięer gdleyicilerdir (Jansz ve Martens, 2005; Jeng ve Teng, 2008; Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan, 2006). Sz konusu gdleyicilerin yař ve eęitim dzeyinden baęımsız olarak tm yetiřkin bireyler iin geerlik tařımasının, arařtırmada bu sonucun ortaya ıkmasında rol oynamıř olabileceęi deęerlendirilmektedir.

Arařtırmada oyun tr tercihleri ile cinsiyet, yař ve eęitim dzeyi konusunda elde edilen bulgular, "cinsiyet, yař ve eęitim dzeyi ile oyun tr tercihleri arasında iliřki vardır" biimindeki drdnc arařtırma hipotezinin cinsiyet deęiřkeni baęlamında doęrulandıęı, yař ve eęitim dzeyi deęiřkenleri baęlamında ise reddedildięi anlamına gelmektedir.

4.4. Kişilik Özellikleri İle Tercih Edilen Oyun Türü Arasındaki İlişkilerin Tartışılması

Bu araştırmada kişilik boyutları ile oyun türü tercihleri konusunda elde edilen bulgular, katılımcıların en çok tercih ettikleri ilk dört oyun türünden olan strateji oyun türü, simülasyon oyun türü ve rol oynama oyun türü ile kişilik boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını göstermektedir. Bu bulgu öncelikle oyun geliştirme süreçlerinde kişilik özellik kuramlarının önemli bir yer tuttuğu (Hartmann ve Klimmt, 2006; Vahlo, Kaakinen, Holm ve Koponen, 2017) açıklamasıyla örtüşmemektedir. Literatürde beş faktör kişilik boyutları ile oyun türü tercihleri konusundaki ilişkileri ele alan araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Konu hakkında yapılan araştırmaların önemli bir bölümü ise şiddet içeren video oyunu oynama ile cinsiyet, saldırgan davranış ve oyun içi karakter seçimi arasındaki ilişkilere odaklanmaktadır (örn., Chory ve Goodboy, 2011; Ferguson ve Kilburn, 2010; Kato, 2010; Lucas ve Sherry, 2004).

Chory ve Goodboy (2011) tarafından yapılan araştırma da, uyumluluk puanları yüksek bireylerin şiddetli video oyunlarını tercih etme eğiliminde olmadıklarını ortaya koymaktadır. Borders'ın (2012) bulgularına göre en sevdikleri tür olarak rol oynama oyununu seçen katılımcılar, deneyimine açıklık boyutunda daha yüksek puanlara sahiptirler. deGraft-Johnson, Sutherland ve Norman (2013) tarafından yapılan araştırmada deneyime açıklık ve nevrotizm boyutu ile oyun türü arasında bir ilişki bulunamamıştır. Buna karşın uyumluluk ve dışadönüklük ile dans oyunları arasında pozitif bir ilişkili bulunmuştur. Allam'ın (2017) araştırmasında ortaya çıkan sonuçlar, oyuncuların kişilik özelliklerine göre bazı oyun türlerini favori olarak seçtiklerini göstermektedir. Aksiyon oyunlarını tercih eden katılımcılar yüksek nevrotikliğe ve düşük uyumluluğa, korku-hayatta kalma oyuncuları ise yüksek nevrotikliğe ve düşük deneyime açıklığa sahiptirler. Bu araştırmada kişilik özellikleri ile strateji, simülasyon ve rol oynama oyun türü arasında bir ilişki olmadığı biçimindeki bulgunun ortaya çıkmasında birçok değişkenin etkili olabileceği değerlendirilmektedir. Katılımcılar tarafından seçilerek oynanan oyunlar bu konuda önemli bir açıklayıcı olabilir. Keza aynı oyun türü kategorisinde olmakla birlikte, oyunların içerik yapıları ve oynanma özellikleri yönüyle farklılaşmalar gösterdikleri bilinmektedir. Öte yandan katılımcıların oyun oynama deneyimleri, farklı oyunlara ilişkin farkındalıkları, seçicilikleri (oyunların maliyetlerinin yüksekliği katılımcıları ekonomik nedenlerle tercih ettikleri oyunları oynamaktan

alıkoymuş olabilir) oyun oynama süre ve sıklıkları, oyun bağımlılık düzeyleri bu konuda akla gelen diğer faktörlerdir.

Bu araştırmada elde edilen bir başka bulguya göre aksiyon-macera oyun türü ile kişilik boyutlarından nevroitiklik arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki söz konusudur. Nevrotizm, bireylerin endişe, öfke ve genel duygusal dengesizliklere karşı duyarlılığı ile açıklanan bir özelliktir (Markey ve Markey, 2010). Nevrotik insanlar genellikle gergin, kendi kendine bilinçli, itici ve savunmasız olarak değerlendirilirler (Krcmar ve Kean, 2005). Nevrotiklik boyutu ile aksiyon-macera türü oyunlar arasında bir ilişki bulunduğunu ortaya koyan bulguda, aksiyon-macera türü oyunları tercih eden katılımcıların oynamak için seçtikleri oyunun, oyun oynama sürelerinin ve oyun bağımlılık düzeylerinin etkili olmuş olabileceği akla gelmektedir. Keza nevroitik kişilik yapısının oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcı olduğu ve nevroitik bireylerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu ortaya koyan çok sayıda araştırma bulunmaktadır (Chen, 2008; Huh ve Bowman, 2008; Mehroof ve Griffiths, 2010; Peters ve Malesky, 2008; Shi, Xu, Liu, Li, Sun ve Zhang, 2007). Öte yandan kimi aksiyon-macera türü oyunların şiddet içermesi bu bulguyu açıklayan önemli bir durum olabilir.

Braun, Stopfer, Muller ve Egloff'un (2016) araştırmaları da, aksiyon oyunlarıyla ilgilenen oyuncuların düşük nevroitiklik puanlarına sahip olduklarını göstermektedir. Markey ve Markey (2010) tarafından yapılan bir araştırma, yüksek nevroitiklik puanlarına sahip bireylerin, şiddetli video oyunlarına maruz kaldıktan sonra saldırgan davranma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Ayrıca, nevroitiklik skoru yüksek olan bireylerin şiddet içeren oyunları tercih etmediğini, ancak onlara maruz kaldıklarında daha saldırgan davranma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Öte yandan düşük nevroitiklik skorcuları tam tersidir. Düzenli olarak şiddetli video oyunları oynama eğilimindedirler ancak saldırgan davranışlarda bulunmaları daha düşüktür (Markey ve Markey, 2010). Buna karşın Zammitto'nun (2010), araştırma bulguları ise bazı aksiyon oyunlarının, nevroitiklik özelliğiyle olumlu yönde ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Araştırmada kişilik özellikleri ve oyun türü tercihleri konusunda elde edilen bulgular, "Beş faktör kişilik boyutları ile oyun türü tercihleri arasında ilişki vardır" biçiminde ifade edilen beşinci araştırma hipotezinin özellikle de nevroitiklik bağlamında kısmen doğrulandığı anlamına gelmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma, dijital oyun oynama davranışı ile bu davranışın temel yordayıcıları arasında olduğu değerlendirilen cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkileri ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmayı en özgün ve değerli kılan boyut, katılımcıların oynamayı öncelikle tercih ettikleri oyun türlerinin belirlenmesi ve tercih edilen oyun türleri ile kişilik boyutları arasında bir ilişki bulunup bulunmadığını analiz ederek, betimlemiş olmasıdır.

Araştırmada, cinsiyet değişkeni ile oyun oynamak için ayrılan süre ve oynama sıklığı değişkenlerini karşılaştırmak amacıyla yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular, günlük oyun oynama süresi ile haftalık oyun oynama sıklığı bağlamında erkek katılımcıların ortalamalarının kadın katılımcılara kıyasla anlamlı ölçüde yüksek olduğunu göstermektedir. Yaş değişkeni ile oyun oynamak için ayrılan günlük süre ve haftalık oyun oynama sıklığı bağlamında ortaya çıkan sonuç ise yaş düzeyinin yükselmesi durumunda oyun oynama için ayrılan günlük süre ve haftalık oyun oynama sıklığının azalma gösterdiğini işaret etmektedir. Benzer bir durum eğitim düzeyi değişkeni için de geçerlidir. Eğitim düzeyi yükseldikçe, oyun için ayrılan günlük süre ve haftalık oyun oynama sıklığı anlamlı ölçüde azalma göstermektedir. Cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi değişkenleri ile oyun oynamak için ayrılan günlük süre ve haftalık oyun oynama sıklığı konusunda bu araştırmada elde edilen bulgular, ilgili araştırmalarda elde edilen bulgularla önemli ölçüde benzerlik göstermektedir. Bu yönüyle, bu araştırmada elde edilen bulguların alanyazına katkı sağladığı söylenebilir.

Bununla birlikte, araştırmada elde edilen bulgularda katılımcıların medeni durumlarının, çalışıyor olup olmadıklarının, çalışma yaşamı koşullarının, internet kullanım becerileri ile erişim olanaklarının da rol oynamış olabileceğini göz ardı etmemek gerekir. Söz konusu değişkenleri konu edinen araştırmalar bu konudaki belirsizliğin giderilmesine katkı sağlayacaktır. Bu açılmaya ek olarak, yaş ve eğitim düzeyi ile oyun oynama süre ve sıklığını temel alan kimi araştırmalarda farklı bulgulara da ulaşılmıştır. Konu hakkında yapılacak yeni ve güncel araştırmalarda elde edilecek bulgularla bu konuda bir genellemeye gidilebilmesi mümkün olabilecektir.

Kişilik boyutları ile oyun oynama süre ve sıklığı arasındaki ilişkilerle ilgili bulgular, özellikle de öz disiplin kişilik boyutu kapsamında, alanyazındaki araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Bu yönüyle bu çalışmada konu hakkında elde edilen bulguların alanyazına katkı sağladığı değerlendirilmektedir. Oyun oynamak için seçilen zaman dilimini konu edinen güncel araştırmalar yapılarak, öz disiplin boyutunun hangi yönüyle oyun süre ve sıklığını etkilediği konusunda yeni bulgular elde edilebilir.

Bir oturumda oyun oynama süreleri farklı olan grupların uyumluluk ve deneyime açıklık kişilik boyutları puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı biçimindeki bulgu, oyun oynama süresi ile uyumluluk ve oyun oynama süresi ile deneyime açıklık arasında bir ilişki olduğunu gösteren araştırma bulgularıyla örtüşmemektedir. Bu durum da katılımcıların bireysel, sosyal koşulları ile ilgili olabileceği gibi oyun oynamak için seçilen zaman diliminin de bu tür bir sonucun ortaya çıkmasında etkili rol oynamış olabileceği değerlendirilmektedir. Öte yandan, çalışmada elde edilen bir oturumda 2 saate kadar oyun oynayan katılımcıların dışadönüklük puan ortalamalarının, bir oturumda 4 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcılardan daha yüksek olduğu bulgusu da alanyazındaki kimi araştırma bulgularıyla örtüşürken, kimi araştırma bulgularıyla ise farklılaşma göstermektedir. Her ne kadar dışa dönüklük meraklılık, yeni şeyler öğrenmeye açıklık, isteklilik gibi özelliklerle açıklanıyor olsa da, bu duyguların oyun oynamanın ötesinde giderilebileceği çok daha farklı ve nitelikli seçenekler bulunduğu gözden kaçırılmamalıdır. Katılımcıların söz konusu duygularını tatmin edebilecekleri zengin sosyal, kültürel, sportif ve sanatsal ortam ve koşullara sahip olmaları ya da öğrenmeyi pekiştiren internet tabanlı uygulamalarla değerlendiriyor olmalarının bu sonucun ortaya çıkmasında rol oynamış olabileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmada oyun oynama süre ve sıklığının kişilik özellikleri ile olan ilişkisi bağlamında elde edilen bulgular, alanyazında nevroitiklik puan ortalamaları yüksek bireylerin problemlili internet kullanımının da yüksek olduğu ve kullanım süre ve sıklığı ile nevroitiklik arasında pozitif yönde ilişki bulunduğu biçimindeki araştırma bulgularıyla örtüşmektedir. Buna paralel olarak, kişilik boyutları ile oyun ya da başka amaçla internet kullanımı ile ilgili araştırmaları gözden geçiren birçok araştırmacı, nevroitiklik ile problemlili internet kullanımı arasında pozitif yönde ilişki bulunduğu sonucuna varmışlardır.

Araştırmada katılımcıların beş kişilik boyutundan elde ettikleri puan ortalamalarının cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerine göre analizi yoluyla elde edilen bulgular, cinsiyet değişkenine göre gelişime açıklık, öz disiplin, uyumluluk ve nevroitiklik alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma olmadığını göstermektedir. Dışadönüklük boyutunda ise erkek katılımcıların puan ortalamaları kadın katılımcılara kıyasla anlamlı ölçüde yüksektir. Cinsiyet değişkeni ile kişilik özellikleri ilişkisini ele alan araştırmalarda birbirlerinden farklı sonuçlar elde edilmiştir. Bu nedenle de konu, kadın ve erkek cinsiyetin biyolojik niteliklerine ek olarak, cinsiyete yüklenen toplumsal anlamlar ile de ilişkilendirilmektedir. Günümüzde yapılan araştırmalarda cinsiyet farklılıkları yerine toplumsal cinsiyet farklılıkları kavramına daha fazla yer verilmesinin temel nedeni olarak da bu durum gösterilmektedir (Altın, 2014; Manstead ve Hewstone, 1996).

Cinsiyet değişkeni ile dışadönüklük, öz disiplin ve deneyime açıklık boyutlarını ilişkilendiren kimi araştırmalarda kadınların, kimilerinde ise erkeklerin yüksek puan ortalamalarına sahip olduğunu ve yanısıra herhangi bir cinsiyet farklılığının bulunmadığını gösteren bulgulara söz konusudur. Kişilik boyutları açısından cinsiyete bağlı farklılıklar olduğu sonucuna ulaşan araştırmacılar gözledikleri farklılıkları açıklamak üzere değişik görüşler öne sürmüştür.

Örneğin, Del Giudice, Booth ve Irwing'e göre (2012) seçkisiz cinsellik yaşama dışadönük ve deneyime açık olmayı gerektirdiğinden, evrim süreci içinde erkeklerde bu boyutlar ön plana çıkmıştır. Buna karşı, seçkisiz cinsellik ve kısa süreli ilişki kurma açısından işlevsel olmayan uyumluluk, özdisiplin, dürüstlük gibi özellikler ise erkeklerde daha az gelişmiştir. Feingold (1994) özdisiplin boyutunun sorumluluk ve dürtü kontrolü gibi bileşenlerinde kadınların biraz daha yüksek puanlara sahip olduklarını belirtmiş, Costa ve arkadaşları da (2001) beş faktör ölçeğinin öz disiplin boyutunda gözlenen cinsiyet farklılıklarının kültürlerarası tutarlılığının düşük olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Yaş değişkenine göre deneyime açıklık ve öz disiplin boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma bulunmazken; dışadönüklük ve uyumluluk alt boyutunda ise genç yaş grubundaki katılımcıların puan ortalamalarının anlamlı ölçüde yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Nevrotiklik alt boyutunda orta yaş grubundaki katılımcılar, genç yaş grubundaki katılımcılara kıyasla anlamlı ölçüde daha yüksek puan ortalamalarına

sahiptirler. Bu arařtırmada yař ile uyumluluk boyutu iliřkisini ortaya koyan bulgular alanyazınla önemli ölçüde benzeřmektedir. Yařın ilerlemesiyle birlikte yařam deneyimlerinin de artış göstermesi, uyumlu olmayı beraberinde getiriyor olabilir. Yař deęiřkeni ile dıřadönüklük baęlamında bu arařtırmada ortaya çıkan iliřkinin katılımcıların özelliklerinin yanı sıra sosyal ve kültürel baęlam ile yakından iliřkili olabileceęi deęerlendirilmektedir. Özellikle genç yař grubunda yaygın ve sıklıkla kullanılan ve neredeyse bir yařam alışkanlığı halini alan sosyal medya uygulamalarının bu sonucun ortaya çıkmasındakini rolünü ortaya koymak amacıyla yeni arařtırmalar yapılmasının önemli ve deęerli olduęu düşünölmektedir.

Eęitim düzeyi deęiřkenine dayalı analizler; gelişime açıklık, öz disiplin ve dıřa dönüklük alt boyutlarında anlamlı bir farklılaşma bulunmadığını göstermektedir. Uyumluluk boyutunda, lise kademesi sonuna kadar öğrenim gören katılımcıların puan ortalamaları anlamlı ölçüde yüksektir. Nevrotiklik boyutunda ise üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören katılımcıların puan ortalamaları, lise kademesi sonuna kadar öğrenim görenlerden anlamlı ölçüde yüksektir.

Literatürde, eęitim düzeyi ile kişilik arasındaki iliřkileri ele alan arařtırma sayısı oldukça sınırlı olmakla birlikte, elde edilen bulgular arasında da bir tutarlılıktan söz etmek oldukça güçtür. Arařtırmada nevtotiklik boyutu baęlamında üniversite ve lisansüstü düzeyde öğrenim gören katılımcıların puan ortalamalarının lise kademesi sonuna kadar öğrenim gören gruptan anlamlı ölçüde yüksek olduğunu gösteren bulgunun ortaya çıkmasında yař, ekonomik koşullar, iş yařamı, medeni durum ve çocuk sayısı gibi deęiřkenlerle yakından iliřkili olabileceęi deęerlendirilmektedir. Bu yönüyle nevtotiklik boyutu ile sözü edilen deęiřkenleri birlikte ele alan arařtırmalar yapılması önemli görölmektedir.

Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türü strateji oyunlarıdır. Bu oyun türünü sırasıyla simölasyon oyunları, aksiyon-macera oyunları ve rol oynama türü oyunlar izlemektedir. Katılımcıların oyun türü tercihleri cinsiyet deęiřkenine göre anlamlı ölçüde farklılaşmakta, yař ve eęitim düzeyi deęiřkenlerine göre ise herhangi bir farklılaşma göstermemektedir. Katılımcıların oynamayı en çok tercih ettikleri oyun türleri baęlamında arařtırmada ortaya çıkan sonuçlar özellikle de strateji, aksiyon-macera ve simölasyon oyunları baęlamında alanyazınla önemli ölçüde benzeřmektedir. Buna ek olarak cinsiyet deęiřkeninin oyun türü tercihinde belirleyici bir rol oynadığını ortaya

koyan çok sayıda araştırma bulgusu da bulunmaktadır. Literatürde bu konu, oyuncuların oyun içi tercihleri bağlamında da (oyun içinde seçilen karakter, seçilen roller, görevler, senaryo tercihleri, vb.) cinsiyet değişkeni ile olan ilişkisi yönüyle güncel olarak tartışılmaktadır.



KAYNAKÇA

- Action Games (b.t). Wikipedia. 24.07. 2019.
https://en.wikipedia.org/wiki/Action_game.
- Akdemir, Ö. (2014). The purpose of prospective teachers' use of the Internet. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 2, 49-57.
- Alarcon, G., Eschleman, K. J. ve Bowling, N. A. (2009). Relationship between personality and burnout: A meta-analysis. *Work and Stress*, 23, 244-263.
- Altın, B. (2014). Kadınlarda benimsenen cinsiyet rolüne göre kişilik özelliklerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Bilim Üniversitesi
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Barrick, M. R., Stewart, G. L. ve Piotrowski, M. (2002). Personality and Job performance: Test of the mediating effects of motivation among sales representatives. *Journal of Applied Psychology*, 87, 43-51.
- Bartle R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1, 19.
- Bateman, C. ve Boon, R. (2005). *21st Century Game Design*. California: Charles River Media.
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S. ve Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144, 77-110. DOI: 10.1037/bul0000130
- Bernardin, H. J., Cooke, D. K. ve Villanova, P. (2000). Conscientiousness and agreeableness as predictors of rating leniency. *Journal of Applied Psychology*, 85, 232-236.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınevi.

- Blocker, K. A., Wright, T. J. ve Boot, W. R. (2014). Gaming preferences of aging generations. *Gerontechnology: International Journal on The Fundamental Aspects of Technology To Serve The Ageing Society*, 12, 174.
- Borders, J. B. (2012). Relationship between personality and video game preferences. Unpublished Master's Thesis. California State University. <http://csusdspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.9/1807/Thesis%20final.pdf?sequence=1>.
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., Hainey, T. ve Boyle, J. M. (2012). Engagement in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 28, 771-780. doi:10.1016/j.chb.2011.11.020
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. ve Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412.
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. ve Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412.
- Chapman, B. P., Duberstein, P. R., Sörensen, S. ve Lyness, J. M. (2008). Gender differences in Five Factor Model personality traits in an elderly cohort: Extension of robust and surprising findings to an older generation. *Journal of Personality and Individual Differences*. 43, 1594-1603.
- Charness, N. ve Boot, W. R. (2016). Technology, gaming, and social networking. In *Handbook of the Psychology of Aging* (ss. 389-407). Academic Press.
- Chesham, A., Wyss, P., Müri, R. M., Mosimann, U. P. ve Nef, T. (2017). What older people like to play: genre preferences and acceptance of casual games. *JMIR Serious Games*, 5, e8. doi:10.2196/games.7025.
- Chory, R. ve Goodboy, A. (2011). Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 191-198.
- Chou, C. ve Tsai, M. J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 812-824.

- Costa, P. T. ve McCrae, R. R. (1995). Domains and facets: Hierarchical personality assessment using the revised NEO personality inventory. *Journal of Personality Assessment*, 64, 21-50.
- Costa, P. T., Terrecciano A. ve McCrae, R. R. (2001). Gender differences in personality traits across cultures: Robust and surprising findings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 322-331.
- Çetin, S. A. ve Şahin, B. (2018). Aşçuların beş faktör kişilik özellikleri ile bireysel inovasyon algısı ilişkisi. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 6, 419-447.
- Çoklar, I. (2014). Kişilik özellikleri ile bağışlama eğilimleri arasındaki ilişkinin intikam güdüsü ve adalet duyarlılık temelinde incelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- De Schutter, B. (2011). Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience. *Games and Culture*, 6, 155–170. DOI: 10.1177/1555412010364978.
- Deci, E. L. ve Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press
- deGraft-Johnson, C., Sutherland, M. B. ve Norman, K. L. (2013). *Relating Five Factor Personality Traits to Video Game Preference*. Human-Computer Interaction Technical Report.
- Develioğlu, K. ve Tekin, Ö. A. (2013). Beş faktör kişilik özellikleri ve yabancılaşma arasındaki ilişki: Beş yıldızlı otel çalışanları üzerine bir uygulama. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 18,15-30.
- DeYoung, C. G., Peterson, J. B. ve Higgins, D. M. (2002). Higher order factors of the Big Five predict conformity: Are there neuroses of health? *Personality and Individual Differences*, 33, 533-552.
- Donnellan, M. B. ve Lucas, R. E. (2008). Age differences in the Big Five across the life span: evidence from two national samples. *Psychology and Aging*, 23, 558-566.
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B. ve Brunner, R. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107, 2210-2222.

- Elliott, L., Golub, A., Ream, G. ve Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15, 155-161.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame. 21.05.2018, <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.
- Fencott, C., Clay, J., Lockyer, M. ve Massey, P. (2012). *Game Invaders: The Theory and Understanding of Computer Games*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Fox, J. ve Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320.
- Gijital Games. (2015). Digital Games Definitions. 12.06.2019, <http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml>
- Glass, R., Prichard, J., Lafortune, A. ve Schwab, N. (2013). The influence of personality and Facebook use on student academic performance. *Issues in Information Systems*, 14, 119-126.
- Goldberg, L. R., Sweeney, D., Merenda, P. F. ve Hughes, J. E. (1998). Demographic variables and personality: The effects of gender, age, education, and ethnic/racial status on self-descriptions of personality attributes. *Personality and Individual Differences*, 24, 393-403.
- Gough, C. (2019). Number of video gamers worldwide 2014-2021. 23.07.2018, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69, 66-78.
- Graziano, W. G., Jensen-Campbell, L. A. ve Hair, E. C. (1996). Perceiving interpersonal conflict and reacting to it: The case for agreeableness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 820.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K. ve Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation and Gaming*, 41, 238-259. DOI: 10.1177/1046878108319930
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 2, 403-412.

- Griffiths, M. D., Davies, M. N. ve Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Gros, B. (2006). Digital games in education: The design of game-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40, 1-21.
- Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M. ve Boyle, E. (2011). The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Computers and Education*, 57, 2197-2211.
- Hanna, P. (2012). *Java Games Programming*. Queen's University, Belfast, Ireland CSC207. 23.07.2018, <https://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>.
- Hartmann, T. ve Klimmt, C. (2006a). The influence of personality factors on computer game choice. In P. Vorderer, & J. Bryant (Ed.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (ss. 115-132). New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Hartmann, T. ve Klimmt, C. (2006b). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 910-931.
- Helson, R., Jones, C. ve Kwan, V. S (2002). Personality change over 40 years of adulthood: hierarchical linear modeling analyses of two longitudinal samples. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83, 752-66.
- Hitchens, M. ve Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-playing*, 1, 3-21.
- Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye, J. ve Plass, J. L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Computers in Human Behavior*, 28, 1782-1789. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.018>
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Padır, M. A. (2017). Beş faktör kişilik ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması. *Sakarya University Journal of Education*, 7, 398-408.
- Huanhuan, L. ve Su, W. 2013. The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35, 1468-1475.
- Jackson S. S., Fung, M. C., Moore M. A. C. ve Jackson C. J. (2016). Personality and workaholism, *Personality and Individual Differences*, 95, 114-120.

- Jansz, J. ve Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society*, 7, 333-355.
- Jia, H., Jia, R. ve Karau, S. (2013). Cyberloafing and personality: the impact of the big five traits and workplace situational factors. *Journal of Leadership and Organizational Studies*, 20, 358-365.
- John, O. P. ve Srivastava, S. (1999). The big five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. A. Pervin and O. P. John (Eds.). *Handbook of Personality: Theory and Research*. (ss. 102-138). New York: Guilford Press.
- Kaur, L. ve Kaur, J. (2017). Gender difference in video game habits among adolescents. *International Journal of Education and Management Studies*, 7, 512-514.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong To Pokémon And Beyond: The Story Behind The Craze That Touched Our Lives And Changed The World*. Roseville: California Prima Pub.
- King, D., Delfabbro, P. ve Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health And Addiction*, 8, 90-106. DOI: 10.1007/s11469-009-9206-4.
- Klappenbach, M. (2017). Best real time strategy games for the PC. 26.09.2018, <https://www.lifewire.com/top-best-real-time-strategy-games-813068>.
- Konijn, E. A., Bijvank, M. N. ve Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43, 1038-1044.
- Kuo, W. C., Wang, S. T. ve Yang, J. C. (2012). An empirical analysis of the playing time by different genders and ages in an MMORPG. *IEEE Computer Society*, 114-116.
- Kuss, D. J. ve Griffiths M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296. DOI 10.1007/s11469-011-9318-5.
- Lachlan, K. A. ve Maloney, E. K. (2008). Game player characteristics and interactive content: Exploring the role of personality and telepresence in video game violence. *Communication Quarterly*, 56, 284-302.

- Laconi, S., Pires, S. ve Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lehenbauer-Baum, M., Klaps, A., Kovacovsky, Z., Witzmann, K., Zahlbruckner, R. ve Stetina, B.U. (2015). Addiction and engagement: An explorative study toward classification criteria for internet gaming disorder. *Cyberpsychology Behavioural Social Network*, 18, 343-349.
- Lehmann, R., Denissen, J. J., Allemand, M. ve Penke, L. (2013). Age and gender differences in motivational manifestations of the Big Five from age 16 to 60. *Developmental Psychology*, 49, 365.
- Lemmens, J. S. ve Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19, 270-276. DOI: 10.1089/cyber.2015.0415.
- Lenhart, A., Jones, S., and Macgill, A. (2008). Adults and Video Games. *Internet & Technology Research Report*.
- LePine, J. A., Buckman, B. R., Crawford, E. R. ve Methot, J. R. (2011). A review of research on personality in terms: Accounting for pathways spanning levels of theory and analysis. *Human Resource Management Review*, 21, 311-330.
- Liu, D., Li, X. ve Santhanam, R. (2013). Digital games and beyond: What happens when players compete?, *MIS Q.*, 37, 111-124.
- Lounsbury, J. W. ve Gibson, L. W. (2009). *Personal Style Inventory: A Personality Measurement System For Work And School Settings*. Knoxville, TN: Resource Associates Inc.
- Lucas, K. ve Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Markey, P. ve Markey, C. (2010). Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 14, 82-91.
- McCrae, R. R. ve Costa P. T. (1987). Validation of the Five Factor Model of Personality across instruments and observers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 81-90.

- McCrae, R. R. ve Costa, P. T. (1997). Conceptions and correlates of openness to experience. In R. Hogan, J. A. Johnson, & S. R. Briggs (Ed.). *Handbook of Personality Psychology* (ss. 825-847). US: San Diego, Academic Press.
- McCrae, R. R. ve John, O. P. (1992). An introduction to the five factor model and its applications. *Journal of Personality*, 60, 175-215.
- McKenna, K. Y. ve Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4, 57-75.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*, 13, 313-316. DOI: 10.1089=cyber.2009.0229.
- Menteşe, O. M. (2017). Yaş, cinsiyet ve kişilik özellikleri ile internette oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ufuk Üniversitesi.
- Müller, K.W., Glaesmer, H., Brähler, E., Woelfling, K. ve Beutel, M.E. (2014). Prevalence of internet addiction in the general population: Results from a German population-based survey. *Behaviour and Information Technology*, 33, 757-766.
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-113.
- Oxford, N. (11 Mayıs 2018). What's the definition of an action game? Lifewire, 24.07.2018, <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179>.
- Özer, D. ve Benet, V. (2006). Personality and the prediction of consequential outcomes. *Annual Review of Psychology*, 57, 401-421.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12, 53-71.
- Pekdemir, I. ve Koçoğlu, M. (2014). İşkoliklik ile iş yaşam dengesi arasındaki ilişkide kişilik özelliklerinin aracılık rolü üzerine bir araştırma. *AİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14, 17-36.

- Phan, M. H., Jardina, J. R. ve Hoyle, W. S. (2012). Video Games: Males prefer violence while females prefer social. *Usability News*, 14, 1.
- Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A. H., Courtois, R., Laurent, A. ve Lignier, B. (2019). Video Game Players' Personality Traits: An Exploratory Cluster Approach to Identifying Gaming Preferences. *Psychology of Popular Media Culture*. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000245>.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S. ve Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154–166.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C. ve Lehmann, W. (2005). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hansmaier, M. ve Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Roberts, B.W. ve Mroczek, D. (2008). Personality trait change in adulthood. *Current Directions in Psychological Science*, 17, 31-34.
- Role playing video game (b.t). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_video_game.
- Rolland, J. P. (2002). The cross-cultural generalizability of the Five Factor Model of personality. In *The Five Factor Model of Personality Across Cultures*. R. R McCrae & J. Allik (Ed.). (ss.7-28). Kluwer Academic: Plenum Publishers,
- Rouse, M. (2017). What is role playing game. <http://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>.
- Salmon, J. P., Dolan, S. M., Drake, R. S., Wilson, G. C., Klein, R. M. ve Eskes, G. A. (2017). A survey of video game preferences in adults: Building better games for older adults. *Entertainment computing*, 21, 45-64.
- Scharkow, M., Festl, R., Vogelgesang, J. ve Quandt, T. (2015). Beyond the “core-gamer”: Genre preferences and gratifications in computer games. *Computers in Human Behavior*, 44, 293-298.

- Schaufeli W. B. (2016). Heavy work investment, personality and organizational climate. *Journal of Managerial Psychology*, 31, 1057-1073.
- Sherry, J. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14, 328-347.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S. ve Lachlan, K. Y. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.). *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences* (ss. 213-224). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Simulation video game (b.t). Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Simulation_video_game.
- Somer, O. (1998). Türkçe’de kişilik özelliği tanımlayan sıfatların yapısı ve Beş Faktör Modeli. *Türk Psikoloji Dergisi*, 13, 17-32.
- Somer, O. Korkmaz, M. ve Tatar, A. (2004). *Kuramdan Uygulamaya Beş Faktör Kişilik Modeli ve Beş Faktör Kişilik Envanteri (5FKE)*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Somer, O. ve Goldberg, L. R. (1999). The structure of Turkish trait descriptive adjectives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 76, 431-450.
- Soto, C. J., John, O. P., Gosling, S. D. ve Potter, J. (2011). Age differences in personality traits from 10 to 65: Big Five domains and facets in a large cross-sectional sample. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100, 330.
- Srivastava, S., John, O. P., Gosling, S. D. ve Potter, J. (2003). Development of personality in early and middle adulthood: set like plaster or persistent change? *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 1041-1053.
- Strategy game (b.t). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Strategy_video_game.
- Süren, S. (2015). Banka çalışanlarında tükenmişlik ve beş büyük kişilik özellikleri arasındaki ilişki: Bir alan araştırması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi.
- Şalvarlı, Ş. İ. ve Griffiths, M. D. (2019). Internet Gaming Disorder and Its Associated Personality Traits: A Systematic Review Using PRISMA Guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-23.
<https://doi.org/10.1007/s11469-019-00081-6>.

- Tanguay, D. (2008). A guide to create the ideal adventure game. Adventure Classic Gaming. 27 Temmuz 2019, <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/features/105/>.
- Tatar, A. (2009). Beş faktörlü kişilik modeline dayalı olarak kadın ve erkek sporcuların kişilik profillerinin karşılaştırılması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 20, 35-43.
- Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Technavio Blog. (2018). Top 10 Most Popular Game Genres in the World 2018. 23 Temmuz 2019, <https://blog.technavio.com/blog/top-10-most-popular-game-genres>.
- Tekin, Ö. A. (2012). Yabancılaşma ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkiler: Antalya Kemer'deki beş yıldızlı otel işletmeleri çalışanları üzerinde bir uygulama. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L., Irvin-Hannum, J., Marchetto-Ryan, N., Ruhl, L. ve Wiggins, J. (2011). Sex differences and similarities in video game experience, preferences, and self-efficacy: Implications for the gaming industry. *Current Psychology*, 30, 22-33.
- Thompson, E. R. (2008). Development and validation of an international English big-five mini-markers. *Personality and Individual Differences*, 45, 542-548.
- Tortop, H. S., Çalışkan, G. D. M. ve Dinçer, M. (2012). Öğretmen adaylarının kişilikleri ile düşünme stilleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 307-319.
- Trouba, E. J. (2007). A person organization fit study of the big five personality model and attraction to organizations with varying compensation system characteristics. Unpublished Doctorta Dissertation. Chicago: DePaul University.
- Ulukök, E. ve Akin, A. (2016). İşkoliklik ve kariyer tatmini. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 1, 62-71.
- Ünal, G. T. ve Batı, U. (2011). Dijital Oyunlar. İstanbul: Derin Yayınları.

- Üner, G. (2018). Dijital oyunların harika dünyasına göz atmak ister misiniz? 14.04.2019, <https://univerlist.com/blog/dijital-oyun-tasarimciligi>.
- Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K. ve Koponen, A. (2017). Digital game dynamics preferences and player types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22, 88-103.
- Vassend, O. ve Skrandal, A. (1995). Factor analytic studies of the NEO personality inventory and the five-factor model: The problem of high structural complexity and conceptual indeterminacy. *Personality and Individual Differences*, 19, 135-147.
- Veltri, N. F., Krasnova, H., Baumann, A. ve Kalayamthanam, N. (2014). Gender differences in online gaming: A literature review. twentieth americas conference on information systems. USA: Savannah, ss. 1-11.
- Venkatesh, V. ve Morris, M. G. (2000). Why don't men ever stop to ask for directions? Gender, social influence, and their role in technology acceptance and usage behavior. *MIS Quarterly*, 24, 115-139.
- Weisberg, Y. J., DeYoung, C. G. ve Hirsh, J. B. (2011). Gender differences in personality across the ten aspects of the Big Five. *Frontiers in Psychology*, 2, 1. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00178>.
- Whitton, N. (2009). Learning with Digital Games. *A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. New York: Routledge.
- Williams, D., Yee, N. ve Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 993-1018.
- Witt, L. A., Burke, L. A., Barrick, M. R. ve Mount, M. K. (2002). The interactive effects of conscientiousness and agreeableness on job performance. *Journal of Applied Psychology*, 87, 164-169.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D. ve Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 1-10.
- Yan, J. ve Randell, B. (2005). Security in Computer Games: from Pong to Online Poke. Technical Report Series. Newcastle: University of Newcastle upon Tyne.

- Yanık Düşünceli, M. (2016). Özel lise öğrencilerinin sosyal medya tutumları ile içedönüklük-dışadönüklük kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi.
- Yee N., Ducheneaut N. ve Nelson L. (2012). Online gaming motivations scale: Development and validation.
<http://nickyee.com/pubs/2012%20CHI%20-%20Motivations%20Scale.pdf>.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Yengin, H. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta.
- Yıldırım, B. I. (2014). Çalışanların beş faktör kişilik özellikleri ile iş tatminleri arasındaki ilişki: Alanya'daki beş yıldızlı oteller üzerine bir uygulama. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Zammitto, V. L. (2010). Gamers' Personality and Their Gaming Preferences. Unpublished Master's Thesis. Argentina: Simon Fraser University.
- Zhang, Y., Yu, X., Dang, Y. ve Chen, H. (2010). An integrated framework for avatar data collection from the virtual world: A case study in second life. *IEEE Intelligent Systems*, 99, 1.

EKLER

EK-1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz:

Kadın Erkek

2. Yaşınız:

18-20 21-23 24-26 27-29 30-32
 33-35 36-38 39-41 42-44 45-47
 48-50 51-53 54-56 57-59 60 ve üzeri

3. Eğitim Durumunuz:

İlkokul Ortaokul Lise Üniversite
 Yüksek lisans Doktora

4. Bir günde dijital platformlarda oyun oynamak için geçirdiğiniz yaklaşık toplam süre (saat olarak) nedir?

1 saat 2 saat 3 saat 4 saat 5 saat
 6 saat 7 saat 8 saat ve üzeri

5. Bir haftada dijital platformlarda oyun oynamak için geçirdiğiniz yaklaşık toplam süre (saat olarak) nedir?

1 saatten az 1-3 saat 4-6 saat 7-9 saat 10-12 saat
 13-15 saat 16-18 saat 19-21 saat 22-24 saat 25-27 saat
 28-30 saat 31-33 saat 34-36 saat 37-39 saat 40-42 saat
 43 saat ve üzeri

6. Lütfen oynamayı öncelikle ve en çok tercih ettiğiniz yalnızca **ilk dört dijital oyun türünü**, en çok oynadığınız oyuna (1) rakamını vermek koşuluyla, yanlarında verilen boşluklara 1'den 4'e kadar numara vererek sıralayınız. (En çok oynadığınız oyuna (1), ikinci sırda tercih ettiğiniz oyuna (2), üçüncü sırada tercih ettiğiniz oyuna (3) ve dördüncü sırada tercih ettiğiniz oyuna da (4) rakamını vermelisiniz.

	Aksiyon oyunları. El-göz koordinasyonu ve tepki süresi gerektiren, fiziksel zorluklar üzerine kurulu oyunlar
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Macera oyunları. Oyun karakterleriyle etkileşim ve refleks gerektiren zorluklar yerine, belirli bir senaryoya dayalı, araştırma, keşif, sorun çözme gibi becerileri temel alan oyunlar
	Aksiyon ve Macera oyunları. Aksiyon ve macera türü oyunların temel özelliklerinin aynı oyunda, bir arada bulunduğu oyunlar
	Sıradışı (Aksiyon) spor oyunları. Meydan okuma, heyecan, adrenalin, hız, macera, risk gibi faktörleri öne çıkaran BMX, Snowboard, Kaykay, Sörf, Motorlu Bisiklet, Kayak, Motorkros gibi sporları içeren oyunlar
	Aile oyunları. Kısa bir süre oynayıp kapatılabilen, sonra devam edilebilen zaman geçirme, eğlence ve puan toplama dışında çok fazla duygu uyandırmayan oyunlar
	Dövüş oyunları. Ekrandaki karakterlerin bire-bir ya da bir grup olarak kavgaya ya da savaşa girdikleri oyunlar
	Birinci şahıs nişancı türü oyunlar. Oyunun, kahramanın kendi gözündeki bakış açısından gerçekleştiği ve oyuncunun kahramanın yerine geçtiği, hedeflerin sırasıyla imha edilmesine dayalı oyunlar
	Kitlesel büyüklükte çok oyunculu oyunlar. Aynı oyunu, çok sayıda oyuncunun, internet üzerinde eş zamanlı olarak oynayabilmelerine olanak veren oyunlar
	Düzensiz oyunlar. Sıradan, düzenli oyun oynama alışkanlığı olmayan, düzensiz oyuncuları hedef alan, genellikle öğrenilmesi gereken birkaç basit kural içeren ve düşük bir başlangıç zorluk seviyesi olan oyunlar
	Yap-boz türü oyunlar. Çözülmesi gereken çeşitli bulmaca türlerini içeren, oyuncuları strateji geliştirme, mantık yürütme, sıra çözme, örüntü tanıma ve kelime tamamlama gibi çeşitli sorun çözme becerilerine yönlendiren, kavramsal ve mantıksal zorluklara odaklanan oyunlar
	Yarış oyunları. Oyuncuların her türlü kara, su, hava ya da uzay araçlarını kullanarak, birinci veya üçüncü şahıs bakış açısına göre farklı parkurlar seçerek oynadıkları ve yarışı kazanmayı temel alan oyunlar
	Rol oynama oyunları. Oyuncuların, kendisine verilen bir görevi başarmak için arayış içinde olan karakterleri kontrol ettikleri, etkileşime girebildikleri, bir fantezi ya da bilim kurgu ortamında karakterin rol, görev ve sorumluluklarını üstlendikleri oyunlar
	Atış yapma, hedef vurma oyunları. Oyuncuların, kahramanın kendisini görmeden onun görüş alanından çeşitli silahları kullanarak belirli sabit ve hareketli hedeflere ateş ederek onları imha etmelerine dayalı oyunlar
	Simülasyon oyunları. Genellikle gerçek dünyadaki ortam ve etkinliklerin gerçeğe en yakın biçimiyle simüle edilmesiyle oluşturulan, eğitim, analiz ya da ön görme gibi becerileri destekleyen oyunlar
	Spor oyunları. Beyzbol, basketbol, futbol, golf, hokey, futbol ve yaygın olarak bilinen ve oynanan diğer alternatif sporların oynanılmasını temel alan oyunlar
	Strateji oyunları. Güç ya da teknik yeterlilikler yerine, taktiklerle kazanılan, oyuncuların belirli durum ve koşullarda özerk karar verme becerilerinin sonucu belirlemede büyük öneme sahip olduğu bir oyunlar.

7. “Kişilik Özellikleri, Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi İle Dijital Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişki”yi inceleyen ve gönüllü katılımcısı olduğunuz bu araştırmanın sonuçları hakkında bilgilendirilmek ister misiniz?

Evet Hayır

E-posta adresiniz:.....@

Araştırma ile ilgili konularda bilgi almak istediğiniz sorularınız olması durumunda, sorularınızı aşağıdaki adrese yazılı olarak bildirebilirsiniz.

Meryem Yıldız, mym_yildiz@hotmail.com

Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Bölümü



EK-2: BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖLÇEĞİ FORMU

Yönerge: Bireylerin kişilik özelliklerini belirlemeyi amaçlayan bu ölçekte, beş seçenekli 44 madde yer almaktadır. Sizlerden istenilen, ölçekteki her bir maddeyi dikkatle okuyarak, maddelerde yer verilen sıfatların sizi hangi ölçüde yansıttığını uygun seçeneği (x) ile işaretleyerek belirtmenizdir. Ölçekte doğru ya da yanlış cevap söz konusu değildir. Sizi en iyi ifade eden seçeneği işaretlemeniz, araştırma verilerinin geçerlik ve güvenilirliği için büyük önem taşımaktadır. Lütfen boş madde bırakmayınız.

Ayırdığınız zaman ve araştırmaya katkılarınız nedeniyle şimdiden teşekkür ediyorum.

Kişilik Özellikleri İle İlgili Maddeler	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1. Konuşkan					
2. Başkalarının kusurlarını bulmaya eğilimli					
3. Bir işi eksiksiz yapan					
4. Depresif ve hüzünlü					
5. Orijinal, yeni fikirler üreten					
6. Mesafeli					
7. Yardımsever, bencil olmayan					
8. Özensiz					
9. Rahat, stresle iyi baş eden					
10. Birçok farklı konuya meraklı					
11. Enerji dolu					
12. Başkalarıyla ağız dalaşı başlatan					
13. Güvenilir					
14. Gergin					
15. Yaratıcı zekâsı olan, derin düşünen					
16. Heyecan ve coşku yaratan					
17. Bağışlayıcı bir yapıya sahip					

18. Düzensiz olmaya eğilimli					
19. Çok endişeli					
20. Hayal gücü zengin					
21. Sessiz kalmaya eğilimli					
22. İnsanlara genellikle güvenen					
23. Tembelliğe meyilli					
24. Duygusal açıdan dengeli, kolay kolay üzülmeyen					
25. Yaratıcı					
26. Girişken bir kişiliğe sahip					
27. Soğuk ve kayıtsız olabilen					
28. Bir işi bitirmeden bırakmayan					
29. Duygusal iniş ve çıkışlar yaşayan					
30. Sanatsal ve estetik deneyimlere değer veren					
31. Bazen utangaç ve tutuk					
32. Hemen hemen herkese karşı nazik ve düşünceli					
33. İşleri etkin, verimli yapan					
34. Gergin durumlarda sakin kalabilen					
35. Rutin işler yapmayı tercih eden					
36. Dışadönük, sosyal					
37. Zaman zaman başkalarına karşı kabalaşan					
38. Plan yapan ve uygulayan					
39. Kolayca heyecanlanan					
40. Düşünmekten ve fikirlerle oynamaktan hoşlanan					
41. Sanatsal ilgileri az olan					
42. Başkaları ile işbirliği yapmaktan hoşlanan					
43. Dikkati kolay dağılan					
44. Sanat, müzik ve edebiyat konusunda çok bilgili					

EK-3: GÖNÜLLÜ KATILIM ONAM FORMU

Değerli Katılımcı,

Kişilik özellikleri, cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi ile dijital oyun türü tercihleri arasındaki ilişkiyi inceleyen bu araştırma, Ufuk Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde bir yüksek lisans tez çalışması kapsamında yürütülmektedir. Araştırmaya katılım tamamen gönüllük esasına dayalıdır. Bu çalışmaya katılmayı kabul edebilir ya da reddedebilirsiniz. Bununla birlikte, gerek görmeniz halinde araştırmanın herhangi bir aşamasında onayınızı çekme hakkına sahipsiniz. Araştırmaya katılmayı gönüllü olarak kabul etmeniz durumunda sizlerden araştırma konusuyla ilgili bazı ölçekleri yanıtlamanız istenecektir. Lütfen formları hiçbir soruyu boş bırakmayacak biçimde, eksiksiz olarak yanıtlayınız.

Ölçekleri yanıtlarken sizden isim ve soy isim bilgileri de dâhil kimliklerinizi belli edecek hiçbir bilgi istenmeyecektir. Cevaplarınız yalnızca bilimsel bir veri olarak kullanılacak ve gizli tutulacaktır. Araştırmanın veri toplama araçlarında yer alan hiçbir soru için doğru ya da yanlış cevap söz konusu değildir. Önemli olan ölçekleri yanıtlarken sizin, duygu ve düşüncelerinizi tüm gerçekliği ile yansıtan seçenekleri işaretleyerek cevaplar vermenizdir. Sizin gerçek durumunuzu yansıtan samimi cevaplarınız araştırmada elde edilecek verilerin geçerlik ve güvenilirliği açısından büyük önem taşımaktadır.

Araştırmaya gönüllü katılım gösterdiğiniz, katkılarınız ve ayırdığınız zaman için şimdiden teşekkür ederiz.

Çalışma ile ilgili ayrıntılı bilgi almak istemeniz durumunda ise lütfen aşağıdaki elektronik iletişim adreslerine başvurunuz.

Araştırma Koordinatörü: Prof. Dr. Orhan Aydın; e-posta adresi: orhan.aydin@ufuk.edu.tr

Araştırmacı: Meryem Yıldız; e-posta adresi: mym_yildiz@hotmail.com

Katılımcı Beyanı:

Araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgilerin tümü tarafıma aktarıldı. Yapılan açıklamaları tüm ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Bu araştırmada 'katılımcı' olarak yer almak istediğimi gönüllü olarak beyan ediyorum. Araştırma kapsamında verdiğim bilgilerin bilimsel yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum.

İsim ve Soy isim:

İmza:

Not: Bilgi ve iletişim adresleri kısmı kesilerek, sizlere verilecektir. İsim, soy isim bilgileri ve İmza yalnızca çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı göstermektedir. Yanıtladığımız ölçekler, yanıtlama süreci bitiminde sizden teslim alınacak ve gizlilikle korunacaktır.

EK 4: KİŞİLİK ÖLÇEĞİ VERİLERİNİN DAĞILIM ÖZELLİKLERİ

Verilerin Beş Faktör Kişilik Ölçeği Alt Boyutlarına Göre Dağılım Özellikleri

		N	Ortalama	SS	Std. Hata	95% Güven Aralığı		Min.	Max.
						Alt sınır	Üst sınır		
Deneyime açıklık	Erkek	185	28,0216	4,57303	,33622	27,3583	28,6850	17,00	40,00
	Kadın	200	27,9300	4,12434	,29163	27,3549	28,5051	17,00	38,00
	Toplam	385	27,9740	4,34026	,22120	27,5391	28,4089	17,00	40,00
Özdisiplin	Erkek	185	26,4270	4,09882	,30135	25,8325	27,0216	17,00	36,00
	Kadın	200	26,6550	3,58752	,25368	26,1548	27,1552	17,00	36,00
	Toplam	385	26,5455	3,83835	,19562	26,1608	26,9301	17,00	36,00
Dışadönüklük	Erkek	185	27,2000	3,55516	,26138	26,6843	27,7157	19,00	35,00
	Kadın	200	26,1050	3,65936	,25876	25,5947	26,6153	18,00	35,00
	Toplam	385	26,6312	3,64635	,18584	26,2658	26,9966	18,00	35,00
Uyumluluk	Erkek	185	25,9622	3,81412	,28042	25,4089	26,5154	17,00	36,00
	Kadın	200	26,6600	4,00306	,28306	26,1018	27,2182	16,00	36,00
	Toplam	385	26,3247	3,92389	,19998	25,9315	26,7179	16,00	36,00
Nevrotiklik	Erkek	185	25,3946	3,64020	,26763	24,8666	25,9226	16,00	35,00
	Kadın	200	24,8450	4,07850	,28839	24,2763	25,4137	16,00	35,00
	Toplam	385	25,1091	3,87883	,19768	24,7204	25,4978	16,00	35,00

Deneyime açıklık alt ölçeği puan ortalamaları Levene Varyans Homojenliği Testi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Deneyime açıklık	Based on Mean	2,681	1	383	,102
	Based on Median	2,738	1	383	,099
	Based on Median and with adjusted df	2,738	1	381,339	,099
	Based on trimmed mean	2,707	1	383	,101

Özdisiplin alt ölçeği puan ortalamaları Levene Varyans Homojenliği Testi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Öz disiplin	Based on Mean	4,530	1	383	,034
	Based on Median	3,977	1	383	,047
	Based on Median and with adjusted df	3,977	1	380,655	,047
	Based on trimmed mean	4,547	1	383	,064

Dışadönüklük alt ölçeği puan ortalamaları Levene Varyans Homojenliği Testi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Dışadönüklük	Based on Mean	,068	1	383	,794
	Based on Median	,040	1	383	,841
	Based on Median and with adjusted df	,040	1	381,996	,841
	Based on trimmed mean	,049	1	383	,826

Uyumluluk alt ölçeği puan ortalamaları Levene Varyans Homojenliği Testi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Uyumluluk	Based on Mean	,045	1	383	,832
	Based on Median	,008	1	383	,930
	Based on Median and with adjusted df	,008	1	376,419	,930
	Based on trimmed mean	,036	1	383	,849

Nevrotiklik alt ölçeği puan ortalamaları Levene Varyans Homojenliği Testi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nevrotiklik	Based on Mean	3,557	1	383	,060
	Based on Median	3,627	1	383	,058
	Based on Median and with adjusted df	3,627	1	382,193	,058
	Based on trimmed mean	3,596	1	383	,059