



T.C.

UFUK ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

PSİKOLOJİ PROGRAMI

**ÇEVİRİM İÇİ VIDEO OYUNU OYNAYAN ERGENLERİN ÇEVİRİM
İÇİ KİMLİK KEŞFİ, SOSYAL YETKİNLİKLERİ, YALNIZLIK VE
YALNIZLIKTAN KAÇIŞ DÜZEYLERİ İLE AŞIRI ÇEVİRİM İÇİ
OYUN KULLANIMI ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

FURKAN TİMUR GÖKMEN

TEZ DANIŞMANI

DOÇ.DR. EDA KARACAN

ANKARA

2019

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

**ÇEVİRİM İÇİ VIDEO OYUNU OYNAYAN ERGENLERİN ÇEVİRİM
İÇİ KİMLİK KEŞFİ, SOSYAL YETKİNLİKLERİ, YALNIZLIK VE
YALNIZLIKTAN KAÇIŞ DÜZEYLERİ İLE AŞIRI ÇEVİRİM İÇİ
OYUN KULLANIMI ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

FURKAN TİMUR GÖKMEN

TEZ DANIŞMANI
DOÇ.DR. EDA KARACAN

ANKARA
2019

KABUL VE ONAY

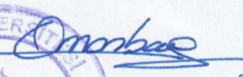
Furkan Timur GÖKMEN tarafından hazırlanan "Çevrim İçi Video Oyunu Oynayan Ergenlerin Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Sosyal Yetkinlikleri, Yalnızlık ve Yalnızlıktan Kaçış Düzeyleri ile Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi" başlıklı bu çalışma, 20/12/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

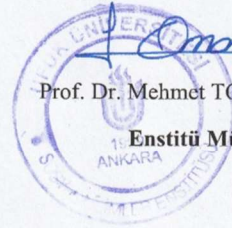
Doç. Dr. Rahşan BALAMİR BEKTAŞ -Başkan

Doç. Dr. Eda KARACAN- Danışman

Doç. Dr. Ayça GELGEÇ BAKACAK - Üye

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.


Prof. Dr. Mehmet TOMANBAY
Enstitü Müdürü



BİLDİRİM

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

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Ufuk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

20.12.2019



Furkan Timur GÖKMEN

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın ortaya ıkmasında büyük emeđi olan tez danıőmanım deđerli hocam Do.Dr. Eda KARACAN'a katkıları, desteđi, bana olan inancı ve tez yazım sürecinde edindirdiđi deđerli bilgiler için teőekkürlerimi sunarım.

Lisans ve lisansüstü eđitimim boyunca aktardıkları deđerli bilgileri ile akademik kazanım sađlamamda emekleri bulunan Do.Dr. Eda KARACAN, Do.Dr. Raőan BALAMİR BEKTAŐ, Dr.Öđr.Üyesi. Funda KUTLU, Dr.Öđr.Üyesi Seda USUBÜTÜN, Dr. Öđr. Üyesi Meltem A. ŐENDAĐ, Prof.Dr. Emel ERDOĐAN BAKAR, Prof.Dr.Orhan AYDIN ve ismini yazamadıđım deđerli hocalarıma teőekkürlerimi sunarım.

Tez yazımı boyunca bana destek olup kolaylıklar sađlayan Yandex Türkiye ve Yandex Rusya'daki iő arkadaşlarıma teőekkürlerimi sunarım.

Son olarak üniversite hayatım ve tez yazım dönemim boyunca yanımda olan, desteklerini ve güvenlerini eksik etmeyen aileme teőekkür ederim.

ÖZET

GÖKMEN, Furkan Timur. Çevrim İçi Video Oyunu Oynayan Ergenlerin Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Sosyal Yetkinlikleri, Yalnızlık ve Yalnızlıktan Kaçış Düzeyleri ile Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2019.

Son yıllarda ergenlerin interneti kullanım biçimleri ile interneti kullanma düzeylerinin günlük yaşamlarında bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini nasıl etkilediğine odaklanılarak özellikle internet üzerinden oynanan oyunlarla kurulan iletişim, kişilerarası ilişkiler, kimlik gelişimi ve internet bağımlılığı gibi konular ele alınmaktadır. Bu alanda yapılan çalışmalar çoğunlukla video oyun bağımlılığı çevresinde yoğunlaşmış ve video oyunlarının ergenler üzerinde bıraktığı olumsuz yönlere odaklanmış olsa da diğer taraftan çevrim içi rol yapma oyunlarının oyuncular tarafından sosyalleşme ve yeni kimlik edinme amacıyla tercih edildiği belirtilerek sosyal yetkinlik açısından daha olumlu yönlerine odaklanan çalışmalara da rastlanmaktadır. Bu doğrultuda, bu çalışmada video oyun oynamanın hem olumlu hem de olumsuz yönleri bir arada ele alınarak daha kapsamlı bir bakış açısı elde edilmeye çalışılmıştır. Dolayısıyla, bu çalışmanın amacı aşırı çevrim içi oyun kullanımı ve buna bağlı olarak video oyunlarını oynayan ergenlerin çevrim içi kimlik keşifleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık), yalnızlık, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği düzeyleri arasındaki ilişkileri incelemektir. Ayrıca, bu alanda daha önce ülkemizde uyarlaması yapılmayan ölçüm araçlarının uyarlama çalışmalarını yapmak da ikincil bir amacı oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini 15-25 yaş arası 258 erkek katılımcı oluşturmaktadır. Katılımcılara “Benlik Belirginliği, Çevrim İçi Kimlik İfadesi/Keşfi, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık), Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı, UCLA Yalnızlık, Yalnızlıktan Kaçış ve Sosyal Yeterlilik ve demografik bilgi formu uygulanmıştır. İlk olarak ölçeklerin uyarlama çalışmaları için açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri ile bakılmış ve güvenilirlik katsayıları hesaplanarak tüm ölçümlerin geçerli ve güvenilir olduğu bulgulanmıştır. Yaşa bağlı farklılıklar ele alındığında benlik ve kimlik arama eğiliminde olan 15-18 yaş arası (n=135) katılımcıların, oyun içinde sergiledikleri çevrim içi kimlik keşiflerinin yüksek düzeyde olduğu, 19-25 yaş arası (n=123) katılımcılarda ise çevrim içi oyun ortamındaki çevrim içi kimlik/çevrim içi bağımsızlık (diğer oyunculara bağlı kalmadan oyun oynama) düzeylerinin, kendilerini sosyal olarak açmaları ve benlik belirginliklerinin daha yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Günlük oynanan oyun süresine bağlı farklılıklar incelendiğinde aşırı oyun oynayanların (günde 4-5 saat ve üzeri) daha az

süre oynayanlara kıyasla yalnızlıktan kaçış düzeyleri daha yüksek, çevrim içi kimlik/çevrim içi bağımsızlık düzeylerinin daha düşük seviyede olduğu bulgulanmıştır. Ayrıca, yalnızlıktan kaçış ile çevrim içi kimlik/çevrim içi bağımsızlık düzeylerinin aşırı oyun oynamayı yordadığı görülmektedir. Tüm elde edilen bulgular ergenlik dönemi ve kimlik oluşumu çerçevesinde değerlendirilerek tartışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Online Kimlik Keşif, Aşırı Online Oyun Kullanımı, Yalnızlık, Sosyallik, Benlik Kavramı, Ergenlik



ABSTRACT

GÖKMEN, Furkan Timur. An Examination of The Relationships Between Online Identity Explorations, Social Competences, Levels of Loneliness and Escape From Loneliness and Excessive Online Game Usage of Adolescents Playing Online Video Games., Master's Thesis, Ankara, 2019.

Online role-playing games are preferred by players for the purpose of socializing and acquiring new identities. In this sense, in the recent years, it has been focused on how adolescents' usage of internet and their usage levels affect their cognitive, emotional and social development in their daily lives, especially communication through online games interactions, identity development and internet addiction. Although the studies conducted in this field are mostly focused on the negative aspects of video games in terms of video game addiction, on the other hand, there are also studies focusing on social competence and acquiring new identities. In this respect, in this study, both the positive and negative aspects of playing video games are handled together and a more comprehensive perspective is tried to be obtained. Thus, the aim of this study is to investigate the relationship between excessive online game usage and related levels of online identity exploration, online self, loneliness, social competence and self-concept clarity levels of adolescents playing video games. In addition, adaptation studies of measurement tools that have not been adapted in our country previously constitute a secondary aim of this study. The sample of the study consists of 258 male participants aged between 15-25 years. The scales of Self Concept Clarity, Online Identity Expression / Exploration, Online Identity (Online Self), Excessive Online Game Use, UCLA Loneliness, Escape from Loneliness and Social Competence and Demographic information form was applied to the participants. Firstly, exploratory and confirmatory factor analyzes were performed for the adaptation of the scales and reliability coefficients were calculated and all the measurements were found to be valid and reliable. When age-related differences are considered, while 15-18 years old (n = 135) have high level of online identity explorations during playing game, 19-25 years old (n = 123) have higher score on online identity / online independence (playing without being dependent on other players), social self-disclosure and self-concept clarities. In terms of duration of daily game usage, it was found that those who play extreme games (4-5 hours or higher in a day) have higher levels of escape from loneliness and lower online identity / online independence levels than those who play less. In addition, results revealed that escape from loneliness and online identity / online

independence levels predict excessive online game usage. All findings were evaluated and discussed within the framework of adolescence and identity formation.

Key Words: Online Identity Exploration, Excessive Online Game Usage, Loneliness, Sociality, Self-Concept, Adolescents



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	I
ÖZET.....	II
ABSTRACT	IV
İÇİNDEKİLER	VI
TABLOLAR DİZİNİ	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ	XI
EKLER DİZİNİ.....	XII
BÖLÜM I	1
GİRİŞ	1
1.1. Ergenlikte Kimlik Gelişimi	2
1.2. Çevrim İçi Kimlik Denemeleri	4
1.3. Çevrim İçi Kimlik Denemelerinin Benlik Edinimine Etkisi	8
1.4. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı	10
1.5. Çevrim İçi Oyunların Sosyalleşme Süreci ve Yalnızlık ile İlişkisi	12
1.6. Çalışmanın Amacı ve Hipotezler	15
BÖLÜM II	17
YÖNTEM.....	17
2.1. Katılımcılar	17
2.2. Veri Toplama Araçları	19
2.2.1. Kişisel Bilgi Formu	19
2.2.2. Benlik Belirginliği Ölçeği	19
2.2.3 Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği	20
2.2.4. Çevrim İçi Kimlik Ölçeği (Çevrim İçi Bağımsızlık)	20
2.2.5. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği	20
2.2.6. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3	21

2.2.7. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği	21
2.2.8. Sosyal Yeterlilik Ölçeği	22
2.3. İşlem	22
BÖLÜM III	23
BULGULAR.....	23
3.1. Ön Analizler: Araştırmada kullanılan ölçüm araçlarının Türkçe'ye uyarlama çalışmaları	23
3.1.1. Benlik Belirginliği Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	24
3.1.2. Benlik Belirginliği Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	26
3.1.3. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	27
3.1.4. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	29
3.1.5. Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	30
3.1.6. Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	32
3.1.7. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	33
3.1.8. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	35
3.1.9. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3'ün Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	36
3.1.10. UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	39
3.1.11. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	40
3.1.12. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	41
3.1.13. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları	41
3.1.14. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	44
3.2. Temel Analizler	45
3.2.1. Yaşa Bağlı Farklılıklar	45

3.2.2. Günlük Oyun Oynama Süresine Bağlı Farklılıklar	46
3.2.3. Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar	48
3.2.4. Yalnızlık, Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık), Sosyal Yeterlilik, Yalnızlıktan Kaçış ve Benlik Belirginliğinin Aşırı Oyun Kullanımını Yordamasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi	51
BÖLÜM IV	53
TARTIŞMA	53
4.1. Yaşa göre katılımcıların çevrim içi kimlik keşifleri ve benlik belirginliklerine ilişkin bulguların tartışılması	53
4.2. Günlük oyun süresine bağlı olarak katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış düzeyleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri ve sosyal yeterlilikleri arasındaki farklılıkların tartışılması	54
4.3. Değişkenler arasındaki ilişkilere yönelik bulguların tartışılması	55
4.4. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımının Yordanmasına İlişkin Bulguların Tartışılması	59
SONUÇ, SINIRLILIKLAR VE ÖNERİLER.....	61
KAYNAKÇA	63
EKLER	68
EK 1 DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU	68
EK 2 BENLİK BELİRGİNLİĞİ ÖLÇEĞİ	70
EK 3 ÇEVİRİM İÇİ KİMLİK KEŞFİ ÖLÇEĞİ	71
EK 4 ÇEVİRİM İÇİ KİMLİK (ÇEVİRİM İÇİ BAĞIMSIZLIK) ÖLÇEĞİ	72
EK 5 AŞIRI ÇEVİRİM İÇİ OYUN KULLANIMI ÖLÇEĞİ	73
EK 6 UCLA YALNIZLIK ÖLÇEĞİ V3.....	74
EK 7 YALNIZLIKTAN KAÇIŞ ÖLÇEĞİ	75
EK 8 SOSYAL YETERLİLİK ÖLÇEĞİ.....	76
EK 9 BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAY FORMU	77
ÖZGEÇMİŞ	78

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1.1. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özellikleri	17
Tablo 3.1. Benlik Belirginliği Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri	25
Tablo 3.2. Benlik Belirginliği Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	27
Tablo 3.3. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri.....	28
Tablo 3.4. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	30
Tablo 3.5. Çevrim İçi Kimlik Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri.....	31
Tablo3.6. Çevrim İçi Kimlik Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	33
Tablo 3.7. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri.....	34
Tablo3.8. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	36
Tablo3.9. UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri	37
Tablo3.10. UCLA Yalnızlık Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	40
Tablo 3.11. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri	41
Tablo 3.12. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri	42
Tablo3.13. Sosyal Yeterlilik Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler	45
Tablo 3.14. Katılımcıların Yaşlarının Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Farklılıkları	46
Tablo 3.15. Katılımcıların Günlük Oyun Sürelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Farklılıkların ANOVA Tablosu.....	47
Tablo 3.16. Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar	50

Tablo 3.17. Yalnızlık, Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık), Sosyal Yeterlilik, Yalnızlıktan Kaçış ve Benlik Belirginliğinin Aşırı Oyun Kullanımını Yordamasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi Tablosu..... 51



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1. Benlik Belirginliği Ölçeği'nin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı ..	26
Şekil 3.2. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı.....	29
Şekil 3.3. Çevrim İçi Kimlik Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı	32
Şekil 3.4. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı.....	35
Şekil 3.5. UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı.....	39
Şekil 3.6. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı.....	44

EKLER DİZİNİ

EK 1: Demografik Bilgi Formu.....	688
EK 2: Benlik Belirginliği Ölçeği	70
EK 3: Çevrim İçi Kimlik Keşfi Ölçeği.....	71
EK 4: Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeği	72
EK 5: Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği	73
EK 6: UCLA Yalnızlık Ölçeği V3	744
EK 7: Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği	75
EK 8: Sosyal Yeterlilik Ölçeği.....	76
EK 9: Bilgilendirilmiş Onay Formu	77

BÖLÜM I

GİRİŞ

İnternetin yeni bir iletişim aracı olarak ortaya çıktığı yıllarda insanların sosyal etkileşimlerini nasıl değiştireceği ile ilgili çeşitli teoriler ortaya atılmıştır. Bir taraftan sanal topluluklar ile çevrim içi iletişimin güçlendiği ve yöresel etkileşimle oluşturulan sosyal ağların etkileşimi artırarak sınırları kaldıracağı ifade edilirken, diğer taraftan internetin yayılmasıyla sosyal izolasyon, aile bağlarının kopması ve insanların yüz yüze iletişimi terk etme eğilimi göstereceği belirtilmiştir (Castells, 2013). Günümüzde bilgisayar ve internet, akıllı cep telefonları, tablet, bilgisayar gibi çeşitli dijital medya teknolojileri aracılığıyla yaşamın her alanında gün geçtikçe hızla artan bir şekilde yer almaya devam etmekte ve sosyal ağlara sanal olarak giriş yapılarak internetin anonim ortamında yeni dijital kimlikler sergilenmektedir. Dolayısıyla, küresel ve yöreselin sınırlarını kaldırarak iletişimde yeni kanallar açan, günlük işlerde bile kullanılan internet, her geçen gün durdurulamaz yükselişini sürdürmektedir (Giddens, 2012).

İnternet ortamında oynanan dijital oyunlar ise, oyuncuların oyun ara yüzü aracılığıyla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır. Bu oyunlar çevrim içi (online) veya çevrim dışı (offline) ya da tek oyunculu (singleplayer) veya çok oyunculu (multiplayer) oynanabilmektedir. Çevrim içi oyunların oyunculara çok çeşitli fırsatlar sunması özellikle kimlik gelişimi alanında birçok çalışma yapılmasının önünü açmıştır. Dijital oyun endüstrisinin özellikle 1990'lı yıllardan itibaren giderek artan büyüme hızı, beraberinde hızla tüketilen ve yeni sürümleri piyasaya çıkan çok farklı türde dijital oyunların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu oyunlara Aksiyon, Macera, Yarış, Rol Yapma (RPG), Simülasyon, Spor ve Strateji türü oyunlar örnek verilebilir. Bunun yanında konsol, bilgisayar, arcade ve mobil olmak üzere dört ayrı donanımda çevrim dışı ya da çevrim içi oynanan dijital oyunlar da bulunmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu oyun türleri arasında yer alan Rol Yapma Oyunları (RPG)'nin çevrim içi çok oyuncu ile oynanan türü olan Massively Multiplayer Online Role Playing Games – MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları) oyuncular tarafından özellikle sosyalleşme ve yeni kimlik edinme amacıyla tercih edilmektedir. Çevrim içi ortamda binlerce oyuncuyla oynanabilen bu oyunlarda oyuncular, oluşturdukları oyun içi karakterlerle çeşitli kimlikleri edinerek diğer oyuncularla iş birliği içinde oynamaktadır. Bu anlamda son yıllarda ergenlerin interneti kullanım biçimleri ile interneti kullanma düzeylerinin günlük yaşamlarında bilişsel,

duygusal ve sosyal gelişimlerini nasıl etkilediğine odaklanılarak özellikle internet üzerinden oynanan oyunlarla kurulan iletişim, kişilerarası ilişkiler, kimlik gelişimi ve internet bağımlılığı gibi konular ele alınmaktadır (örn., Guegan, Moliner ve Buisine, 2015; Kim ve Kim, 2017; Visser, Antheunis ve Schouten, 2013). Bu alanda yapılan çalışmalar bir taraftan internet bağımlılığı gibi internet üzerinden oynanan dijital oyunların olumsuz sonuçlarına odaklanırken (örn., Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011), diğer taraftan çevrim içi oynanan oyunlar vasıtasıyla oluşturulan sosyal ağlarla kurulan iletişimin benlik ve kimlik gelişimi üzerindeki rollerine odaklanılmıştır (örn., Leménager, Gwodz, Richter, Reinhard, Kämmerer, Sell, Mann, 2013; Valkenburg ve Peter, 2008, 2009). Dolayısıyla, bu çalışmada video oyun oynamanın hem olumlu hem de olumsuz yönleri bir arada ele alınarak daha kapsamlı bir bakış açısı elde edilmeye çalışılmış ve bu doğrultuda aşırı çevrim içi oyun kullanımı ve buna bağlı olarak video oyunlarını oynayan ergenlerin çevrim içi kimlik keşifleri, çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık), yalnızlık, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, bu alanda daha önce ülkemizde uyarlaması yapılmayan ölçüm araçlarının uyarlama çalışmalarını yapmak da ikincil bir amacı oluşturmaktadır.

1.1. Ergenlikte Kimlik Gelişimi

İnsanlar yaşamı boyunca değişim ve gelişim göstermelerine rağmen bu sürecin en yoğun yaşandığı dönemlerden biri ergenlik dönemidir. Temel bir kişilik başarısı ve mutlu bir yetişkin olma yönündeki ilk adım olan kimlik edinme süreci öncelikle psikanalist Erik Erikson tarafından detaylı olarak Yaşamboyu Psikososyal Gelişim kuramı çerçevesinde ele alınmış (Erikson, 1968) ve kim olduğumuzu, nelere değer verdiğimizizi, yaşamımızda izlemeyi seçtiğimiz yolları belirlemek bir kimlik yapılandırma süreci olarak en çok ergenlik döneminin sorunsalı olarak değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda Erikson kuramında yaşamın tüm dönemlerini kapsayacak şekilde sekiz evreli bir psikososyal gelişim kuramı önermiş ve ergenlik dönemine denk gelen dönemi “kimlik benimsemeye karşı rol karmaşası” evresi olarak tanımlamıştır. Bu evrede temel olarak kimlik kazanımına yönelik kimlik denemelerini kapsadığını belirtir. Toplumun, ergenleri çeşitli toplumsal sorumluluklarından soyutlayarak farklı kimlikler denemeleri için teşvik etmesiyle, ergenler farklı rol ve kişilikleri deneme fırsatı bulmaktadır. Bu dönemde ergen kim olduğunu, değerlerini, mesleki hedeflerini ve toplumdaki yerini araştırmaktadır. Çeşitli kimlik denemeleri yaparak geçici bir karmaşa ve kimlik bunalımı yaşar. Bu denemeler, ergenin kimliğinin

keşfi için gösterdiği istemli çabalarıdır ve ergen, sonunda kendisine uygun olmayan rolleri eler. Ayrıca, ergenlerdeki farklı benlik betimlemeleri ve benlik saygısı duyguları ergenin kimlik gelişiminin temelini oluşturmaktadır. Kimliklerinin çatışması sonucu ergenler, tazelenmiş ve kabul edilebilecek düzeyde yeni bir benlik edinirler. Bu dönem başarılı sonuçlanırsa kişisel kimlik oluşmakta, başarısız olması durumunda ise kimlik ile sorunlar gelecekteki yetişkin rollerine taşınarak karmaşaya neden olabilmektedir. Bu arayış, kişi hakkında neyin doğru ve gerçek olduğunun tespit edilmesinde yardımcı olup meslek, kişiler arası ilişkiler, topluma katılım gibi çok çeşitli seçeneği güdüler. Ancak, her ne kadar kimlik ile ilgili kazanımlar temel olarak ergenlik döneminde biçimlense de Erikson'a göre, kimlik gelişimi ne ergenlikle başlayan bir süreç ne de ergenlikle biten bir süreçtir. Dolayısıyla, daha önceki yaşantıların ve deneyimlerin etkisiyle tüm yaşam boyu değişimini sürdürmektedir (Berk, 2013; Erikson, 1968; Santrock, 2012).

Erikson'dan sonra Marcia da Erikson'nun kuramı üzerinden kimliğe bağlanım ve keşif boyutları üzerinden dört farklı kimlik konumu ortaya öne sürmüştür. Bunlar; başarılı kimlik, kararsız kimlik (moratoryum), ipotekli kimlik ve dağınık kimliktir. Başarılı kimlikte bireyler, kendilerine sunulan çeşitli kimlik seçeneklerini değerlendirmiş, kendilerine bir değer ve amaçlar bütünü seçmişlerdir. Hedeflerini ve gittikleri yönü bildiklerinden, psikolojik iyi oluş düzeyleri de daha yüksektir. Kararsız kimlikte bireyler, yaşamlarına yön verecek bilgileri bulma ve araştırma aşamasını devam ettirdiklerinden herhangi bir kimliğe kesin bağlanmamışlardır. İpotekli kimlikte ise bireyler, araştırma olmadan direkt kendilerini verilen değerlere ve amaçlara bağlamışlardır. Dolayısıyla, genellikle ailesi olmak üzere yetkin kişiler tarafından sunulan kimliği benimsemişlerdir. Son olarak, dağınık kimlikte bireylerin ne değer ve amaçları vardır ne de bunları arama eğilimindedirler (Berk, 2013; Marcia,1980; Santrock, 2012).

Her ne kadar gelişimsel olarak ergenliğin 12-18 yaş dönemlerini kapsadığı düşünülse de, Arnett (2000) günümüzde kimlik gelişiminin bu dönemde ele alınmasının henüz gelişimin tam olarak tamamlanmadığı için uygun olmadığını, dolayısıyla kimlik konusunun 18-25 yaş döneminde ele alınması gerektiğini belirtmektedir. Özellikle geçtiğimiz yarım yüzyılda sanayileşmiş toplumlardaki 18-25 yaş arasındaki gençlerin rollerinde kimi değişiklikler oluşmuştur. Evlilik ve anne baba olma isteği çoğu insan için yirmili yaşların başlarından, ortasına veya sonlarına doğru ertelenmiştir. Bu değişikliklerden dolayı bu dönem "beliren yetişkinlik" (emerging adulthood) olarak tanımlanmaktadır. Beliren yetişkinlik dönemi toplumsal rollerden ve normatif

beklentilerden farklılığıyla ayırt edilebilir. Çocukluk ve ergenlik rollerinin bırakıldığı ancak yetişkin rollüne henüz girilemeyen bu dönem aşk, iş ve dünya görüşlerinin farklı yönlerini keşfetmek için en iyi fırsatı sunan yaşam dönemidir. Bu keşif dönemi ergenlikte başlamakla birlikte, beliren yetişkinlik döneminde kesin bir hal almaktadır. Örneğin ergenlik döneminde ilişkiler kısa süreli sürmekte ve flört ilişkileri halinde danslar, partiler gibi çeşitli gruplarda gerçekleşirken, beliren yetişkinlikte randevulaşma olasılığı yüksek olan yakın ilişkiler şeklindedir. İş ve çalışma yaşamında da benzer bir durum söz konusudur. Ergenlik dönemindeki iş hayatı boş zamanları değerlendirmek üzerine kurulu olsa da beliren yetişkinlik dönemindeki iş arayışları uzun vadeli, yetişkinlikte yapılabilecek olası işleri keşfetme üzerinedir. Bu kimlik arayışları her zaman için yetişkin rollerine hazırlık amaçlı değildir. Aksine, bireyler yetişkinliğin sorumlulukları ile kısıtlanmadan önce olabildiğince çeşitli yaşam deneyimleri edinmek isterler. Buradaki kimlik arayışlarında birey çok çeşitli kimlik denemelerinde bulunsa da her zaman başarıya ulaşamayabilirler. İlişki keşifleri hayal kırıklığı veya reddedilme ile iş yaşamı keşifleriye istenilen mesleğe ulaşamama ya da yapılan işten tatmin olmama ile sonuçlanabilir (Arnett, 2000). Ancak, bu alandaki çalışmalar da kimlikle ilgili değişimin en çok 18-25 yaş arasında yaşandığını göstermektedir (Waterman, 1985, 1999). Ayrıca, bu değişimde üniversite son sınıf öğrencilerinin kimlik kazanımlarının, lise öğrencisi ya da üniversitenin ilk yıllarındaki öğrencilere kıyasla daha olası olduğu da belirtilmektedir (Santrock, 2012; Waterman, 1985, 1999).

1.2. Çevrim İçi Kimlik Denemeleri

Kimlik oluşumu sosyal bir süreçtir ve ilişkilerimiz aracılığıyla inşa ettiğimiz öz kimliğimiz sonucunda sosyal etkileşimin gerçekleştiği varsayılır. Fiziksel bir beden olmadığı siber uzayda sosyal etkileşim, gerçek dünyadakinden farklıdır; ancak benliğin oluşumunun temeli olan insanlarla kurduğumuz sosyal etkileşim, hem siber uzayı hem de gerçek dünyayı etkilemektedir (Kim ve Kim, 2017). Bununla birlikte siber uzay ve gerçek dünyadaki sosyal etkileşimin ortak yanı, bireylerin benlikleri hakkında kendilik algılarına sahip olmaları ve bunun sonucunda diğer insanlarla etkileşime geçmesidir. Siber uzaydaki bu etkileşimin geri bildirim gibi sınırsız fırsatlar içeren internet, kimlik arayışında olan ergenler tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır.

Çevrim içi bağlamların ergenlerin günlük yaşamlarındaki rolü ile ilgili araştırmalar, kimlik gelişimine ışık tutmaktadır. Çevrim içi bağlamlar, özellikle kimlik araştırmaları ve sosyal etkileşim açısından diğer günlük bağlamlardan ayırt edici

özelliğindedir. Bu bağlamların ergenlerin kimlik gelişimini etkileyebileceği üç alan bulunmuştur; kimlik arařtırmaları, kendini tanıma ve sosyal etkileşimler. Bunun sonucunda çevrim dışı ortamda kısıtlanan kimlik, çevrim içi ortamda ifade edilip keşfedilebilmektedir (Wängqvist ve Frisé, 2016).

Birçok kiři internet ortamında kendi kimliklerini oluşturabildikleri ve düşüncelerini özgürce ifade edebildikleri için elektronik iletişimi özgürleştirici olarak görmektedirler (Giddens, 2012). Çevrim içi ortamda yapılan kimlik denemeleri, ergenlere farklı yaş ve kültürel geçmişe sahip insanlarla iletişim kurma fırsatları sunmaktadır (Valkenburg ve Peter, 2008). Kullanıcılar isimlerini belirtmeden çevrim içi sohbet odalarında ve forumlarda buluşarak görüşlerini açıklama fırsatı bulmaktadırlar. Oyun içi anonimliğin stratejik kullanımı, oyuncuların sosyal kimliklerini yeniden teyit etmelerine ve korumalarına yardımcı olmaktadır. Kullanıcıların çoğu gerçek dünyadaki kimliklerini gizleyerek bu sanal dünyaya yeni kimlikleri ile adım atmaktadırlar (Giddens, 2012). Bu anonimliğin ergenlerin kimlik gelişimine de etkileri olduğu belirtilmekte (Wängqvist ve Frisé, 2016) ve bu sayede ergenler, istediği kişinin kimliğine bürünüp yeni kimlikler deneme fırsatı yakalamaktadırlar (Ceyhan, 2010). İnternet kullanımı, yalnız olan, benlik ve kimlik açısından net olmayan, yetişkin kimliği arayan ergenlere, kendilerinin farklı yönlerini keşfetmek için bir yol sunmaktadır (Leung, 2011; Matsuba, 2006; Wängqvist ve Frisé, 2016). Çevrim içi kimlik denemeleri, birçok ergene çevrim dışı dünyada özel bir alan oluşturmaları için yardımcı olmakta ve çevrim içi dünyanın sağladığı sınırsız olanaklarla ergenler, sanal dünyadaki kimlik denemeleri sonucu sosyal ilişkilerini ve çevrim içi kimliklerini yeniden yapılandırmaktadır (Leung, 2011).

İnternet ortamında yapılan sosyal etkileşimin sonuçlarını Valkenburg ve Peter (2008) “İnternette Etkilenen Sosyal Ödünleme Hipotezi” altında incelemişler. Bu hipoteze göre internette yapılan kimlik denemeleri ve bu kimlik denemeleriyle edinilen çevreyle kişilerin sosyal yeterliliklerinin etkilendiği ve bu hipotez kapsamında internet ortamındaki sosyal etkileşimlerin hem olumlu hem de olumsuz yönünün bulunduğu belirtilmektedirler. Olumlu yönünde, yapılan çevrim içi kimlik denemelerinin ergenlere farklı yaş ve kültürel geçmişe sahip insanlarla iletişim kurma fırsatları sunarak, çevrim dışı sosyal yeterliliklerine faydalı olduğu belirtilmektedir. Böylelikle ergenler, çevrim dışı hayatlarına bu deneyimlerle elde ettikleri tecrübeler ışığında devam edebilir ve çevrim dışı sosyal yeterliliklerini geliştirebilirler (Valkenburg ve Peter, 2008). Bu alanda yapılan çalışmalar da çevrim içi kimlik denemeleriyle uğraşmanın, ergenlerin

sosyal yeterliliği üzerinde dolaylı olarak olumlu etki yaptığını belirtmektedir (Ceyhan, 2010; Guegan ve ark., 2015; Valkenburg ve Peter, 2008). Özellikle Rol Yapma Oyunu (Role Playing Game - RPG) türü oyunlar ergenlere çoğunlukla anonim karakterler oluşturulmasına fırsat vermekte ve bu nedenle oyunculara farklı kimlikler deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Dolayısıyla, oyuncular oyun içindeki etkileşimi karakterleri üzerinden sürdürebilmektedirler. Bu iletişim RPG'lerin zorlu ve rekabetçi doğası gereği zorunlu olmaktadır. Oyuncular bilgilerini diğer oyunculara aktararak oyun içinde gruplar oluşturarak oyunu oynarlar ve bunun için de oyuncuların ilk güvendiği nesne karşıdaki oyuncunun karakteridir. Oyuncular, kendilerinin ya da olmak istedikleri kimliklerinin/benliklerinin somut bir temsili olan oyun içi karakterleri aracılığıyla çevrim içi kimliklerini oluştururlar (Barnett ve Coulson, 2010; Bessière, Seay ve Kiesler, 2007; Steinkuehler ve Williams, 2006; Williams, Kennedy ve Moore, 2011). Oluşturulan bu karakterlerle oyuncular kendilerini oyunun içinde hissetmektedirler. Oyundaki karakter aracılığı ile bir başkasının kimliğine bürünüp oyun evreninin bir parçası olurlar (Ryan, Rigby, Przybylski, 2006). Oyuncular, karakterin cinsiyeti, fiziksel görünümü gibi özelliklerinin yanı sıra oyun içinde farklılık yaratacak özellikler de seçmek zorundadırlar. Oyunun türüne göre seçebilecekleri özellikler neredeyse sınırsızdır. Böylelikle oyun içinde sonsuz kombinasyonda karakter çeşitliliği oluşmaktadır (Barnett ve Coulson, 2010). Oluşturulan bu karakter, oyuncunun özelliklerini bire bir yansıtmayabilir ve oyuncu idealindeki gibi bir kimlik oluşturabilir (Bessière ve ark., 2007). Ya da insanlar gerçekteki kimliklerine alternatif bir kimlik oluşturup daha iyi, daha kötü veya tamamen farklı olmak için kendilerini yeniden keşfedebilirler. Örneğin sanal dünyada, engelli bireylerin yürüyebilecekleri ya da uçabilecekleri karakterleri olabilir. Sanal dünya, gerçek dünyadaki kısıtlamalardan etkilenmediği için oyuncular daha iyi iletişim kurabilir ve farklı kimlikleri deneyip, gösterebilirler. Ayrıca, oyuncular çevrim içi kimliklerinin davranışlarını etkileyip etkilemediğini ve diğer oyuncular tarafından nasıl algılandığını öğrenme fırsatı da elde ederler (Barnett ve Coulson, 2010). Böylelikle oyun evreni, oyunculara alternatif bir gerçeklik sunarak oyuncuların ikinci bir hayat yaşamalarına olanak sağlamaktadır (Lee ve Hoadley, 2007). Bununla beraber oyuncular, sanal dünyadaki karakterlerini bir dizi amaç doğrultusunda da oluşturabilirler. Bu amaçlar; sürükleyici oyun dünyasına adım atıp gerçek hayatta yapamadıkları şeyleri yaptıkları sanal keşif, arkadaş ve itibar kazanmak için çeşitli sosyal manevralar yaptıkları sosyal gezinti, sosyokültürel bağlamlara uyum sağlayıp cevap verdikleri bağlamsal uyum ve gerçek ya da ideal benliklerini canlandırdıkları kimlik temsilidir. Buradan, oyuncuların hedeflerine

ulaşmak için karakter oluşturma sürecinde neden çok farklı stratejiler kullandıkları sonucuna varılabilir. Buradaki amaç ister işlevsel, isterse kişisel estetik görüş olsun oyun içindeki karakterler, bireylerin sanal dünyadaki muhtemel benliklerini görsel olarak temsil etmeleri için güçlü bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Oyuncular içinde buldukları sosyal durumu nasıl karakterize edeceklerini belirler ve bu özel durumda hangi kişilik özelliklerinin daha alakalı ve etkili olduğu yönünde bir tercihte bulunup, oyun içi karakter özelliklerini bu yönde oluştururlar. Başka bir ifadeyle oyun içi karakterlerin olası benlikleri belirli bir hedefe ulaşmak için tasarlanmaktadır (Bacchini, De Angelis ve Fanara, 2017; Lin ve Wang, 2014).

Gelişen teknoloji ile video oyun türlerinin içeriği aynı zamanda çocuk ve ergenler için yarar sağlayacak şekilde de tasarlanmaktadır. Bunu bir fırsat olarak gören yaklaşım, çocukların gelişim düzeylerine uygun şekilde video oyunları oynamalarını vurgulamaktadır (Lee ve Hoadley, 2007). Doğru şekilde ve çocukların öğrenme stillerine uygun oyunlar oynatıldığında çocuklardaki bilgi edinme hevesi güçlenmekte, yeni bilgiler edinmek için kendisini harekete geçirmektedir. Dinamik çevrim içi sosyal etkileşimlerle birlikte rol yapma esnekliği, zengin uyaranlarla dolu ortam ve ilk elden deneyimsel öğrenme sağladığı için bir MMORPG, kimlik denemeleri için eşsiz bir alan sunmaktadır. Oyuncu, oyundaki karakterin kimliğini denerken o kimliği de özümser. Bu kimlik edinme süreci, öğrencilere üstlendikleri oyun içi rollerin bakış açılarından bakmalarına imkân tanıyarak, onları yeni şekillerde düşünmeye zorlayarak eğitebilmektedir. Bu tür oyunlar öğrencilerin, şehir planlamacıları, bilim insanları, doktorlar, mühendisler hatta başka bir zaman dilimi veya uygarlıktan olan insanlar gibi düşünmelerine olanak sağlamakta ve böylelikle öğrenme süreci daha yaratıcı olarak gerçekleşmektedir. Bu avantajlar, açıkça eğitsel olmayan, ticari olarak satılan oyunlar da dahil olmak üzere, çeşitli MMORPG'ler ve sanal oyun sistemlerinde belirli bir düzeyde mevcut olduğu da ifade edilmektedir (Lee ve Hoadley, 2007). Bu doğrultuda, oyunların öğrenmeyi desteklemek için kullanılmasının incelendiği bir araştırmada öğrencilere, Civilization III isimli tarihsel strateji oyunu oynatılmış ve öğrencilerdeki öğrenme süreçleri incelenmiş ve bu oyunu oynayan öğrencilerin tarihsel konulara olan ilgilerinin arttığı gözlemlenmiştir (Squire, 2005). MIT-Microsoft Oyunları Öğretme Projesi tarafından üretilen “Revolution” isimli bir oyunda, her öğrenciye Amerikan Devrimi sırasında orta ölçekli bir kasabada özel bir rol verilmiş ve her öğrencinin eylemi, oyun hikayesindeki olayların şekillenmesine etki etmiştir (Lee ve Hoadley, 2007). Video oyunlarının farklı türlerde olması, bu yönde ilgisi olmayan öğrencilerin

farklı alanlara yönelmesini de kolaylaştırmaktadır (Squire, 2005). Örneğin, bir ticaret oyunu olan “Industry Player” isimli oyunda oyuncular, küresel pazarda birbirleriyle rekabet etmek istedikleri için sanal girişimcilerin rollerini üstlenirler (Lee ve Hoadley, 2007). Aynı şekilde “Sim City” gibi şehir planlaması üzerine geliştirilen oyunlarla da öğrencilere şehir planlaması ve çevre bilinci üzerine eğitim verilebilmektedir (Squire, 2005). Başka bir çalışma, bilgisayarların sosyal katalizör görevi gördüğünü söylemektedir. Çocuklar bilgisayarlarla çalışırken, bulmaca çözmelerine kıyasla akranlarıyla dokuz kat daha fazla iletişime geçmektedir. Teknolojiyi eğitim ile entegre etmenin sonucunda çocukların arzulanan becerilerinin geliştiği ve maksimum öğrenme düzeyine ulaşıldığı görülmüştür (Clements, 1998).

Her ne kadar video oyunlarındaki kimlik denemelerinin yukarıda belirtilen olumlu katkıları belirtilse de alanda birçok çalışma internet ve oyun bağımlılığı kapsamında olumsuz yönlerini de sıklıkla vurgulamaktadır (örn., Valkenburg ve Peter, 2008; Ceyhan, 2010). İnternette Etkilenen Sosyal Ödünleme Hipotezinin olumsuz sonuçlarını Valkenburg ve Peter (2008); internet üzerinden çevrim içi kimlikleriyle denemelerde bulunan ergenlerin, kendi çevrim dışı benlikleri yerine, oluşturdukları çevrim içi benlikleriyle ilişki kurabilecekleri ve bunun sonucunda da çevrim dışı sosyal durumlarda yeterliliklerini kaybedebilecekleri şeklinde açıklamıştır. Ayrıca bireylerin yaptıkları kimlik denemelerinde sürekli sahte kimlikler kullanmaları kararlı bir kimlik gelişimini engelleyebileceği ve bu durumda internet kullanımını sağlıklı olmaktan çok problemlili bir hal alabileceği belirtilmektedir. Gerçek yaşamda kimlik denemeleri sonucunda sürekli başarısızlık yaşayan kişi, bu girişimlerini bir süre duraklatma ya da yeni veya gerçek olmayan kimlikler denemek için internette sanal ilişkilere, oyun, kumar, alışveriş gibi aktivitelere yönlenebilmektedir (Ceyhan, 2010).

1.3. Çevrim İçi Kimlik Denemelerinin Benlik Edinimine Etkisi

Psikolog William James (1963)’e göre benlik kavramı, bireyin kendisine yönelik algılarını, duygularını, tutumlarını ve kim olduğuna yönelik fikrini ifade etmektedir (Akt., Özen ve Gülaçtı. 2010). Başka bir ifadeyle, insanın kendisini nasıl görüp, kendisine nasıl değer biçtiğidir. Benlik oluşumu bireyin kendisini tanımasıyla başlayıp yaşam boyu devam edip gelişmektedir. Bu gelişim sürecinde ideal ve gerçek benlik arasındaki tutarlılık önemli yer edinmektedir. İdeal benlik kişinin nasıl olması gerektiği, gerçek benlik ise gerçekte nasıl olduğudur. İdeal ve gerçek benlik arasındaki

uyum ne kadar fazla ise kişilerin kendilerini olumlu algılama eğilimleri de o derecede artmaktadır (Higgins, 1987; King, 1997).

Ergenlerin internet kullanımı ile benlik belirginliği arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmaları derleyen Valkenburg ve Peter (2011), ergenlerin internet kullanımı ile benlik belirginlikleri arasındaki ilişki ile ilgili kesin olmayan sonuçlar olduğunu vurgulamaktadırlar. Örneğin Matsuba (2006) tarafından Kanada'daki 203 üniversite birinci sınıf öğrencisi ile yürütülen bir çalışmada mevcut arkadaşlar yerine internette yabancı kişilerle birlikte daha fazla zaman harcayan kişilerin benlik belirginliklerinin daha düşük seviyede olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde Mazalin ve Moore (2004) tarafından 18-25 yaş arası 161 genç yetişkinle yapılan bir diğer çalışmada da sohbet odalarında zaman geçirmenin ve internet ortamında oyun oynamanın özellikle erkeklerde sanal ortamda daha az olgun kimlik statüsü sergilenmesiyle ilişkili olduğu bulunmuştur. Ancak Valkenburg ve Peter (2008) tarafından 10 – 17 yaş arası 1158 ergen arasında yapılan bir diğer çalışmada ise internet kullanımı ile benlik belirginliği arasında ilişki bulunamamıştır

Ayrıca içe dönük oyuncuların, kendi kimliklerini yansıtan ya da ideallerindeki karakterleri çevrim içi oyunlarda yaratma eğilimindeyken, dışa dönük oyuncuların karakterlerinde yeni kimlikler deneme eğiliminde oldukları da belirtilmektedir (Yee, 2019). Tabii ki karakter oluşturma süreci, oyuncunun motivasyonundan da etkilenmektedir. Oyun içi başarıya önem veren oyuncular karakterlerine oyun içi üstünlükler ve kabiliyetler kazandırmaya odaklanırken, sosyalleşmeye önem veren oyuncular karakterlerinin görünüşlerine daha fazla odaklanmaktadırlar. Ayrıca, oyunların kullanıcılara sunduğu karakter kişiselleştirme seçenekleri Asya ve Batı kökenli oyunlarda da farklılık göstermektedir. Asya kökenli oyunlar tipik olarak önceden tanımlanmış karakter görünümlerine sahipken, Batı kökenli oyunlar kullanıcıya birçok fiziksel özelliği kişiselleştirme olanağı sunmaktadır. Bu ilk bakışta batılı oyuncuların görünümlerine ve bireyciliklerine daha fazla önem verdiğini düşündürse de oyunlardaki tam teşekküllü karakter yaratma sistemini Asya'lı oyuncular tercih etmemektedir. Bunun sebebi, hayal gücü kendi hayal güçlerinden daha yüksek ve kendilerinden daha yetenekli olan oyuncuların, kendi karakterlerinden daha çekici karakterler yaratmasını sevmemeleri olarak değerlendirilmektedir (Yee, 2019). Ayrıca, Davis (2013) çalışmasında benlik belirginliği ile çevrim içi kimlik keşifleri arasında negatif yönde ama benlik belirginliği ile yaş arasında pozitif yönde ilişki elde edildiğini belirtmektedir. Buradan hareketle bir MMORPG oyuncusu tarafından oyun içi karaktere

verilen özelliklerin, oyuncunun ideal benliğinin temsil ettiği özelliklere çok yakın değerlerde olduğu söylenebilir. Dolayısıyla bağımlı oyuncuların sanal ortamdaki oyun içi karakterini ideal benlikleri doğrultusunda şekillendirmeleri, öz / ideal benlik uyumsuzluklarında ve buna bağlı olumsuz etkilerde kısa süreli bir azalmaya yol açabileceği yönünde yorumlanmaktadır. Ancak uzun vadede bağımlı bir oyuncudaki öz ve ideal benlik arasındaki fark artarak majör depresif bozukluk gibi zihinsel bozukluklara sebep olacağı da belirtilmekle birlikte çalışmalarında aşırı oyun kullanımının bu bozuklukların bir nedeni mi yoksa sonucu mu olduğunun cevabı araştırmanın deseni açısından verilememekle birlikte bu olumsuz duyguların aşırı internet kullanımına yol açtığı ve gerçek dünyada sosyal geri çekilmeye yol açabileceğini de vurgulamaktadırlar (Leménager ve ark., 2013).

1.4. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı

Genel olarak çevrim içi oyunların evreni, oyuncuyu kendisine bağlamak üzerine tasarlanmıştır. Yee (2006b), oyuncunun oyuna motive olup, uzun zaman harcamasının ve bağlanmasının sebeplerini başarı, sosyal ve oyuna dalma bileşenleri şeklinde gruplamıştır. Başarı bileşeni, oyunda güç elde etme, hızlı ilerleme ve oyunun zenginlik ya da statü sembollerini biriktirme arzusunu tetikleyen ilerleme olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca, oyun karakterinin performansını en iyi duruma getirmek için oyunun temel kurallarını ve sistemini analiz etme ve diğer oyunculara meydan okuma, rekabet etme arzusu içeren rekabet faktörlerinden de oluşmaktadır. Sosyal bileşen ise diğer oyunculara yardım etme ve sohbet etmeye ilgi duymaya yönelik olarak sosyalleşmeyi içermektedir. Farklı şehirlerde yaşasalar bile oyun içi arkadaşlar ile aynı saatte çevrim içi oyunlar aracılığıyla bir araya gelme ve oyuncular arasında ilişki kurmaya ilgi duyma ve bir grup çalışmasının parçası olmanın verdiği memnuniyeti ifade eden ekip çalışması faktörlerinden oluşmaktadır. Son bileşen olan oyuna dalma bileşeni ise, diğer oyuncuların oyunda bilmediği şeyleri bulmak ve bununla birlikte keşfetmeye dayalı görevler yapmak olarak tanımlanan keşif sürecini içermektedir. Bu bileşende oyunun hikayesine uygun bir karakter oluşturarak diğer oyuncularla etkileşimde bulunmak ve gerçek hayatta sahip olmak istediği bir rolü oynama imkânının sunulduğu rol yapma, oyun karakterini oyuncunun isteği doğrultusunda kişiselleştirme imkânı tanıyan özelleştirme ve günlük hayatın stresinden kaçmak için çevrim içi ortamı kullanma olarak tanımlanan kaçınma faktörlerinden oluşmaktadır (Yee, 2006b).

Günümüzde çevrim içi oyunları oynamak günlük hayatın bir parçası haline gelmiş ve gittikçe bu oyunları aşırı düzeyde oynayan oyuncuların sayısı artmaktadır (Kim ve Kim, 2017). Çevrim içi oyunların aşırı kullanımından kaynaklanan olumsuz sonuçları tanımlamak için çevrim içi oyun bağımlılığı, patolojik çevrim içi oyun kullanımı, çevrim içi oyun bağımlılık davranışı ve problemlili çevrim içi oyun kullanımı tanımları alanda kullanılmaktadır (Kim ve Kim, 2010). Zamanla bu alanda “Bağımlılık” teriminin “aşırı” olarak kullanılmasındaki değişim, çevrim içi oyunların sadece belirli bir oyun kültürüne sahip, oyun serilerini takip edip yeni oyunları ciddi bir şekilde oynayan “oyuncular” tarafından değil, zihinlerini dağıtmak isteyen sıradan insanlar tarafından da kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Bu alandaki çalışma sonuçları göstermektedir ki aşırı oyun oynayan oyuncular çevrim içi rol yapma oyunlarında haftada 40.4 saat, günde ise yaklaşık 5 saat harcamaktayken, aşırı oyun oynamayan oyuncular çevrim içi rol yapma oyunlarında haftada 11.1 saat, günde ise yaklaşık 1.5 saat harcamaktadır (Hussain ve Griffiths, 2009).

Aşırı oyun kullanımına olan eğilimi açıklamak için bazı çalışmalarda oyuncuların saldırganlığı ve kaygıları gibi bireysel özelliklerinin çevrim içi oyun bağımlılığına yol açtığı vurgulanmaktadır (Mehroof ve Griffiths, 2010). Ayrıca, yalnızlık düzeyine bağlı olarak oyuncuların yalnızlıktan kaçmak ve sosyalleşmek için aşırı oyun kullanımları bu artışın sebeplerinden biri olarak gösterilmektedir (Kim ve Kim, 2017). Alandaki çalışma sonuçlarına göre hem çevrim içi hem de çevrim dışı ortamdaki sosyalliğin güçlenmesi aşırı çevrim içi oyun kullanımını doğrudan etkilerken, yalnızlıktan kaçış ise çevrim içi ve çevrim dışı olmak üzere her iki sosyallik üzerinden aşırı çevrim içi oyun kullanımını doğrudan ve dolaylı olarak etkilemektedir. Özellikle oyun içindeki diğer oyunculara olan bağımlılığı belirten “çevrim içi kimlik” (çevrim içi bağımsızlık) düzeyinin aşırı oyun oynama ile ilişkili olduğu belirtilmektedir. Buna göre çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) zayıf ve yalnız olan oyuncuların yalnızlıktan kaçmak için oyun içi topluluktaki diğer oyuncularla etkileşime girip, kolay bir yöntem benimseyerek kendisini oyuna kaptırma düzeyi artmaktadır. Buna karşın çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) yüksek olan oyuncuların da, çevrim dışı sosyal sermayeleri sayesinde edindikleri gerçek yaşamdan arkadaşlarıyla birlikte, çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) düşük bir gruptan daha fazla çevrim içi oyun oynadığı ve oyuna kendilerini daha fazla kaptırdıkları görülmüştür (Kim ve Kim, 2017). Yani çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) düşük veya yüksek olan oyuncular gerek

oyun içindeki gerek oyun dışındaki arkadaşları ile kolaylıkla sosyalleşerek aşırı oyun oynama eğilimi göstermektedirler.

Aşırı video oyunu oynama ile genel iyi oluş ya da yaşam doyumu arasındaki ilişkiler incelendiğinde, bir taraftan aşırı video oyunu oynayanların aşırı oynamayanlara göre daha yüksek yaşam doyumu oranlarına sahip oldukları ve aşırı video oyunu oynamanın, ergenlerin psikososyal iyi oluşlarına olumlu katkıda bulunduğu belirtilmektedir (Kowert, Vogelgesang, Festl ve Quandt, 2015). Bu durum oyunla ilgili faaliyetlere katılımın, kişinin akran ağlarının gelişimine ve korunmasına katkıda bulunuyor olması olarak yorumlanmıştır. Diğer taraftan, aşırı oyun kullanımının yalnız ve sosyallikten muzdarip ergenler için bir çıkış kapısı olarak görülebileceği ve zamanla aşırı oynama sonucu oluşan bağımlılıkla kişilerin yalnızlıkları artarken yaşam memnuniyetlerinin düştüğü ve sosyal sorunların ortaya çıktığı belirtilmektedir (Lemmens ve ark., 2011).

1.5. Çevrim İçi Oyunların Sosyalleşme Süreci ve Yalnızlık ile İlişkisi

Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu / Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)'lerin, RPG oyunlarından farkı bu oyunların çevrim içi oynanıyor olması ve bunun sonucunda oyun evreninde sayıları on binleri bulan diğer oyuncularla etkileşime imkân sağlıyor olmasıdır (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014). Bunun dışında online oyunlar, özellikle MMORPG'ler gerçek dünyadaki gibi sürekli değişim içinde olan dünyalardır. Dolayısıyla, oyuncu oyunda olsun ya da olmasın oyun dünyası değişmeye devam ederek, oyun dünyasından çıkış yapan kişinin karakteri askıya alınmış bir animasyon durumuna geçer. Oyuncu tekrar oyuna giriş yaptığında oyun evreni değişmiş olabilir. Geleneksel bir video oyununda olduğu gibi kimse oyunun ilerleyişini kaydetmek zorunda kalmaz. Oyun, oyuncunun yaptığı her hareketi kaydeder. Bu sebeple hata yapan oyuncular hatalarını geri alamazlar (Young, 2009). MMORPG'ler, gerçek dünyada tatmin edici sosyal bağlantılar bulamadığı için sanal dünyaya yönelen bir insanın gereksinimlerini tatmin etmek için gerçek dünyanın bir altlığı olarak işlev görmektedirler (Martončík ve Lokša, 2016). MMORPG oyuncuları biri gerçek dünyada, diğeri sanal dünyada olmak üzere bir çift hayat yaşamaktadır. Oyun evreninde oyuncular, oluşturdukları karakterlerle birlikte oyun evreninin oyuncuya sunduğu sonsuz olasılıklar ışığında çoğu zaman çeşitli mücadeleler içine girmektedirler. MMORPG'ye adım atan oyuncular oyun evreninde başarı elde edebilmek için belirli bir gruba dahil olmak zorundadırlar. Gruba dahil

olmak isteyen oyuncuların sosyal sermayelerini geliştirmeye hevesli olmaları gerekmektedir. Aksi halde gruptan dışlanmaları mümkündür. (Barnett ve Coulson, 2010). Bu tür oyunlar bir “oyun” olarak görülse de, güçlü sosyal yönleri ile oyuncuların arkadaşlık kurdukları, topluluklar oluşturdukları ve çeşitli oyun içi görevleri gerçekleştirmek için birlikte çalıştıkları bir çevrim içi iletişim aracıdır (Barnett ve Coulson, 2010; Martončik ve Lokša, 2016; Yee, 2006a). Örneğin, World of Warcraft (WOW) isimli oyunu oynayan 161 oyunculu örnekleme, oyunda dahil olunan grup, lonca üyeleri ve arkadaşlarla olan iletişim sayesinde oyuncuların yalnızlık düzeylerinin ve sosyal kaygılarının gerçek dünyaya göre anlamlı derecede düşük çıktığı rapor edilmiştir (Martončik ve Lokša, 2016). Bu oyuncuların sayısı arttıkça kendilerini daha az yalnız hissettikleri ve bunun sonucunda da sosyal refahlarının arttığı belirtilmektedir (Visser ve ark., 2013).

İnternette, özellikle Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları’nda (MMORPG) aşırı zaman geçiren oyuncular, çevrim dışı ortama kıyasla daha fazla zevk aldıklarını belirtmişlerdir. Çevrim içi video oyunları bu yönüyle, oyuncuların hayatlarındaki en önemli uğraş haline gelmekte ve bağımlı oyuncular MMORPG’lere normalden daha fazla değer vermektedir (Hussain ve Griffiths, 2009). Çok oyunculu çevrim içi video oyunu oynayan oyuncularında, oyun içi topluluklar aracılığıyla oyun arkadaşlığı pekişmekte ve oyuncular dünyanın her tarafından yeni insanlarla tanışmaktadırlar. Loncalar ise, oyuncuların oyun içindeki diğer insanlarla ilişki kurdukları büyük gruplardır (Kang, Ko ve Ko, 2009). Örneğin, uluslararası oyuncusu olan çevrim içi bir video oyununda sadece Türk oyuncuların katıldığı tanışıp yardımlaşmak amaçlı kurulmuş loncalar olabilir. Öyle ki zor bölgelere yapılan toplu baskınlar veya iş birliği ile aşılabilen problemler gibi oyun içi faaliyetlerin daha zorlayıcı hale gelmesi sonucu oyuncular, loncalar gibi uzun vadeli sosyal ortamlara daha fazla dahil olmuş ve MMORPG oyunları oyuncunun gözünde ev ve işten sonra uğradıkları üçüncü yer konumuna geldiği belirtilmektedir (Steinkuehler ve Williams, 2006). Ancak tüm MMORPG oyuncularında bu “üçüncü yer” durumu yaşanmamaktadır. Dolayısıyla MMORPG’lerin üçüncü yer olarak işlevi kimi oyuncular için yaşam döngülerinin bir parçasıdır ve bu durumu yaşayan oyuncular çevreleriyle daha yakın ilişkilerde bulunurlar (Kang ve ark., 2009; Steinkuehler ve Williams, 2006). Loncalar gibi büyük ve uzun vadeli gruplar dışında, küçük ve geçici gruplar içinde de zengin sosyal etkileşim bulunmaktadır. Oyuncuların, iletişim ve koordinasyon yoluyla yabancılarla iş birliği yapmaları oyunun bir gereğidir. İş birliğini kolaylaştırmak için

grup arasında bir etkileşim yolu belirlenir. Dolayısıyla, her oyuncu kendi takım arkadaşı üzerinde etki göstermek ister. Oyun içinde oluşturulan bu geçici ekipler kendilerine verilen oyun içi görevi başarabilmek için birtakım hızlı ve dinamik aksiyonları yerine getirmelidir. Genellikle önceden bir stratejileri olmaz ve duruma göre anlık hareket ederler. Oyuncular değişen durumlara karşı fikir birliğine varmak, yakın çalışmak ve sürekli olarak yeni stratejiler bulmak zorundadırlar (Kou ve Gui, 2014). Karmaşık, uzun vadeli ve iş birliği gerektiren oyun içi eylemler yaygınlaştıkça oyun, oyuncuyu giderek daha fazla içine çekmekte ve karşı konulamaz hal almaktadır (Steinkuehler ve Williams, 2006). Böylelikle, oyuncular oyun ortamında diğer insanlarla iletişime girerek, topluluklara katılarak sosyal davranışlarını geliştirmeye imkân bulmakta ve yeni davranışlar edinebilmektedirler. Oyuncuların bir kısmı da oyun ortamında edindiği sosyal davranışları gerçek dünyadaki sosyal topluluklarında uygulayabilmektedir. Dolayısıyla, çevrim içi oyunlarda oyuncuların, diğer insanlarla bağlantıda olma isteği, insanlarla gerçek dünyada yüz yüze bağ kurmalarına ve çeşitli sosyal topluluklara katılmalarına imkân sağlayabilmekte ve siber ortamdaki bu tanışmalar kimi zaman gerçek arkadaşlıklara ya da yüz yüze iletişime dönüşebilmektedir (Giddens, 2012; Molyneux, Vasudevan ve Gil de Zúñiga, 2015). Ayrıca, bilgisayar oyunu oynama düzeyi arkadaşlık kalitesinin belirteci olmaktadır. Buna göre hiç bilgisayar oyunu oynamayan ergenlerin, düşük veya yüksek düzeyde bilgisayar oyunu oynayan ergenlere göre daha riskli arkadaş edindiği, ayrıca oyunu düşük düzeyde de olsa oynayan oyuncuların, oyun oynamayanlardan daha fazla akademik arkadaş edindiği gözlenmiştir. Ayrıca, öğrenci topluluklarına katılım seviyesinde bilgisayar oyunu oynamayanlarla karşılaştırıldığında hem düşük hem de yüksek oranda oyun oynayanların daha fazla kulübe üye oldukları gözlenmiştir (Durkin ve Barber, 2002).

Ancak belirli bir çevrim içi ortamda geçirilen süre boyunca oyuncular daha az yalnızlık algılasalar da, oyunda geçirilen toplam süre tatmin edici ve kabul edilebilir ilişkilerin sayısına karşılık gelmeyebilir. Bazen, insanların ne kadar zaman harcadığı önemli değildir. Önemli olan çevredeki insanlar, hangi grupların üyesi oldukları ve temel olarak ne tür bir çevrede bulduklarıdır. Bu nedenle oyunda geçirilen toplam sürenin yalnızlık için belirleyici bir faktör olmayabileceği de belirtilmektedir (Martonçik ve Lokša, 2016). Ayrıca, kişilerin yalnızlıklarını gidermek için bilgisayarda zaman geçirdiği ve zamanla internetin etkisi altına girdikleri belirtilmektedir (Eroğlu ve Bayraktar, 2017). Çevrim içi ortam yalnız ergenler için başkalarıyla daha güvenli ilişkiler kurma ve sosyalleşmelerini sağlayan bir yer olarak görülmeyle beraber, bağımlı

oyuncular, çevrim içi ilişkileri için daha fazla zaman kazanmak uğruna yüz yüze ilişkilerinden vazgeçmeye hazır hale geldikleri vurgulanmaktadır (Leung, 2011; Smyth, 2007). Bu oyuncuların patolojik düzeyde oyun oynama olasılıkları yüksek düzeydedir ve sanal sosyal yaşamı gerçek sosyal yaşama tercih etme eğilimleri artmaktadır. Böylelikle halihazırda sosyal açıdan zayıf olan oyuncular gerçek sosyal yaşamdan daha izole olup yalnızlıklarının artacağı vurgulanmaktadır (Lemmens ve ark., 2011).

1.6. Çalışmanın Amacı ve Hipotezler

Bu tez çalışmasının amacı, aşırı çevrim içi oyun kullanımının ve buna bağlı olarak video oyunlarının ergenler üzerindeki çevrim içi kimlik denemeleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık), yalnızlık, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği düzeyleri arasındaki ilişkileri incelemektir. Bu alanda yapılan çalışmalar genellikle video oyun bağımlılığı çevresinde yoğunlaşmış ve video oyunlarının ergenler üzerinde bıraktığı olumsuz yönlere odaklanmıştır. Ancak, diğer taraftan çevrim içi rol yapma oyunlarının oyuncular tarafından sosyalleşme ve yeni kimlik edinme amacıyla tercih edildiği belirtilerek sosyal yetkinlik açısından daha olumlu yönlerine odaklanan çalışmalara da rastlanmaktadır. Bu doğrultuda, bu çalışmada video oyun oynamanın hem olumlu hem de olumsuz yönleri bir arada ele alınarak daha kapsamlı bir bakış açısı elde edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, bu çalışmada kullanılması planlanan ve daha önce ülkemizde uyarlaması yapılmayan ölçüm araçlarının Türkçe'ye uyarlama çalışmalarını yapmak da çalışmanın ikincil bir amacını oluşturmaktadır.

Araştırmanın hipotezleri aşağıda sunulmuştur;

H1: Katılımcıların yaş gruplarına (ergenlik ve beliren yetişkinlik dönemlerine) göre çevrim içi kimlik denemeleri ve benlik belirginlikleri arasında farklılık bulunmaktadır.

H1a: Ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcıların çevrim içi kimlik denemeleri beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcılardan daha fazladır.

H1b: Beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcıların benlik belirginlikleri ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcılardan daha yüksektir.

H2: Gnlk oyun oynama sresine baėlı olarak katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış dzeyleri, evrim ii kimlik (evrim ii baėımsızlık) dzeyleri ve sosyal yeterlilik dzeylerinde farklılık vardır. Buna gre;

H2a: Gnlk oyun oynama sresi 5 saat ve zeri olan katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış dzeyleri ve sosyal yeterlilikleri gnlk oyun sresi 1-2 veya 3-4 saat olan katılımcılardan daha yksektir.

H2b: Gnlk oyun oynama sresi 5 saat ve zeri olan katılımcıların evrim ii kimlik (evrim ii baėımsızlık) dzeyleri gnlk oyun sresi 1-2 veya 3-4 saat olan katılımcılardan daha dktr.

H3: Deėikenler arasında iliki vardır. Buna gre;

H3a: Katılımcıların evrim ii kimlik denemeleri ile yaları ve benlik belirginlikleri arasında negatif; evrim ii kimlik denemeleri ile yalnızlık dzeyleri arasında pozitif ynde iliki vardır.

H3b: Katılımcıların evrim ii kimlik denemeleriyle sosyal yeterlilikleri arasında pozitif ynde iliki vardır.

H3c: Katılımcıların aırı evrim ii oyun oynamaları ile yalnızlıkları, yalnızlıktan kaçış dzeyleri ve sosyal yeterlilikleri arasında pozitif, evrim ii kimlikleri (evrim ii baėımsızlık) arasında negatif ynde iliki vardır.

H4: Yalnızlık, evrim ii kimlik kefi, evrim ii kimlik (evrim ii baėımsızlık), sosyal yeterlilik, yalnızlıktan kaçış ve benlik belirginliėi aırı evrim ii oyun kullanımını yordayacaktır.

BÖLÜM II

YÖNTEM

2.1. Katılımcılar

Araştırmanın örnekleme çevrim içi olarak toplanmış ve Türkiye'nin birçok ilinde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yaşayan orta okul, lise, üniversite ve yüksek lisans öğrencilerinden oluşmaktadır. Kadın katılımcı sayısı (n=25, %8.8) ve evli erkek katılımcı sayısı (n=1, %0.4) çok düşük olduğundan bu veriler analizlerden çıkarılarak veri analizine sadece 258 bekar erkek (15-25 yaş) katılımcı ile devam edilmiştir. Katılımcıların Sosyo-Demografik özelliklerine ilişkin bilgiler Tablo 1.1.'de gösterilmektedir.

Tablo 1.1.: Katılımcıların Sosyo-Demografik Özellikleri

Değişken		Kişi Sayısı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Erkek	258	100
Yaş	15-18	135	52.3
	19-25	123	47.7
Sosyoekonomik Düzey	Düşük	33	12.8
	Orta	200	77.5
	Yüksek	25	9.7
Eğitim Düzeyi	Ortaokul - Lise	148	57.4
	Üniversite - YL	110	42.6
Anne Eğitim Düzeyi	Üniversite Altı	177	68.6
	Üniversite Üstü	81	31.4
Baba Eğitim Düzeyi	Üniversite Altı	135	52.3
	Üniversite Üstü	122	47.3
	Kayıp Veri	1	0.4
Kiminle Yaşıyor	Aile	212	82.6
	Yalnız	13	5.0
	Yurtta	14	5.4
	Ev Arkadaşı	18	7.0

Değişken		Kişi Sayısı (n)	Yüzde (%)
Kişisel PC Var Mı ?	Evet	236	91.5
	Hayır	22	8.5
Kaç Yıldır Oynuyor?	1-2 Yıl	2	0.8
	3-5 Yıl	24	9.3
	5 Yıldan fazla	231	89.5
	Kayıp Veri	1	0.4
Günlük Oyun Süresi	1-2 Saat	51	19.8
	3-4 Saat	87	33.7
	5 Saat +	120	46.5
Evde İnternet Var Mı ?	Evet	254	98.4
	Hayır	4	1.6
İnternet Filtresi Var Mı ?	Evet	6	2.3
	Hayır	252	97.7
Günlük İnternet Süresi	1-2 Saat	15	5.8
	3-4 Saat	52	20.2
	5 Saat +	191	74.0

Tablo 1.1.'de görüldüğü üzere katılımcıların %52.3'ü (N=135) 15-18 yaş ve %42.7'si (N=123) 19-25 yaş aralığındadır. Katılımcıların %19.8'i (N=51) günlük 1-2 saat, %33.7'si (N=87) 3-4 saat ve %46.5'i (N=120) 5 saat üzeri oyun oynamaktadır. Tablo 1.1.'de sunulan bilgilerin yanı sıra Sosyo-Demografik bilgi formunda katılımcıların en çok oynadıkları oyun türleri sorulmuş ve bunları sıralamaları da istenmiştir. Ancak bu sorunun her katılımcı tarafından farklı algılanarak kimilerinin tek işaretleme yaparken kimilerinin birden fazla işaretleme yapmaları (örn., tüm oyun türlerini ilk sırada gösterme vb.) üzerine bu veri analizlerde kullanılamamıştır. Aynı şekilde katılımcılara çevrim içi ya da çevrim dışı oyunlardan hangisini daha çok oynadığı sorulmuş, ancak katılımcıların sadece tek bir oyun türünü oynamadığı göz önüne alındığında bu veri de analizlerde kullanılmamıştır.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın değişkenlerine ilişkin veri toplamak amacıyla demografik bilgi formu, benlik belirginliği ölçeği, çevrim içi kimlik ifadesi / keşfi ölçeği, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ölçeği, aşırı çevrim içi oyun kullanımı ölçeği, UCLA yalnızlık ölçeği ve sosyal yeterlilik ölçeği kullanılmıştır.

2.2.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi formunda yaş, cinsiyet, öğrenim durumu, kaç yıldır oyun oynandığı, günlük oyun oynama süresi, oyun oynama amacı ve oyun türünü öğrenmeye yönelik maddeler bulunmaktadır. Form EK-1’de verilmiştir.

2.2.2. Benlik Belirginliği Ölçeği

Benlik Belirginliği Ölçeği (Self concept clarity scale), Campbell ve ark. (1996) tarafından katılımcıların, kendi benlik kavramlarını ne derece kesin bilgiye dayandırdıklarını ve ne derece güvenilir olarak tanımladıklarını ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Bana hiç uygun değil, 5-Bana tamamen uygun şeklinde puanlanmıştır. 12 maddelik ve tek boyutlu bir yapıdadır. Orijinal ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.86 olarak bulunmuştur. Sümer ve Güngör (1999)’tarafından Türkçe’ye uyarlaması yapılan ölçeğin geçerlik çalışması yapılmamakla birlikte Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıştır. Araştırmada, Davis (2013) tarafından kullanılan 7’li likert tipi 12 maddelik ölçek kullanılmıştır. “Kendimle ilgili düşüncelerim sıklıkla birbiriyle çelişir” ve “Kendimle ilgili fikirlerim günden güne değişiklik gösterebilir” şeklinde maddeler içermektedir. Maddelerden 10 ve 12. madde hariç tüm maddeler ters puanlanmıştır. Puan arttıkça kişinin kendi benliği ile ilgili belirli bir fikre sahip olduğu ve benlik belirginliğinin netlik kazandığı belirtilmektedir. Davis (2013) çalışmasında 12. Madde olan “kişiliğimin farklı yönleri arasında çelişkiyi nadiren yaşıyorum.” İfadesinin kaldırılmasıyla ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliğinin önemli ölçüde arttığını bulmuş ve geriye kalan 11 sorunun Cronbach Alpha iç tutarlılık güvenilirliği 0.88 çıkmıştır. Benzer şekilde bu çalışmada yapılan faktör analizi sonucunda 12. maddenin güvenilirliği düşürdüğü tespit edilmiştir. Dolayısıyla 12. madde çıkarılarak yeniden analiz yapılmış ve 11 maddenin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.89 olarak elde edilmiştir. Form EK-2’de verilmiştir.

2.2.3 Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği

Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği (Online identity expression/exploration scale), Davis (2013) tarafından katılımcıların internet ortamındaki kimliklerinin farklı yönlerini keşfetmelerini / denemelerini ve ifade ediş biçimlerini ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 7’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 7-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Kendimi ifade etmenin farklı yollarını denemek için interneti kullanmayı severim” ve “Kendimi çevrim içi ortamda daha iyi olarak gösterebiliyorum” şeklinde 6 madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişinin kimlik keşifleri ve denemeleri yapmak için interneti kullanma derecesinin arttığını göstermektedir. Davis (2013) tarafından kullanılan ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.82 olarak bulunmuştur. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu ise Cronbach Alpha değeri 0.77 olarak elde edilmiştir. Form EK-3’de verilmiştir.

2.2.4. Çevrim İçi Kimlik Ölçeği (Çevrim İçi Bağımsızlık)

Çevrim İçi Kimlik Ölçeği (Online self-identity scale), Kim ve Kim (2017) tarafından katılımcıların çevrim içi oyun ortamındaki diğer oyunculardan bağımsız bir şekilde aldıkları kararları ölçmek için geliştirilmiştir. Bu çalışmada bu ölçeğin orijinal isminin çevirisi ile kullanılan benzer isimdeki diğer ölçeğin (Çevrim İçi Kimlik Keşfi ölçeği) ismi ile karıştırılmaması adına ölçeğin içeriği açısından “Çevrim İçi Bağımsızlık” olarak isimlendirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Diğer oyuncuların tavsiyelerini körü körüne takip ederim” ve “Online oyunu yalnız başıma oynamak benim için zordur” şeklinde 8 madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Tüm maddeler ters puanlanmıştır. Puan arttıkça kişi kendi kararlarını diğerlerine bağlı olmaksızın kendi adına verdiğini göstererek, çevrim içi diğer oyunculara olan bağımsızlığını göstermektedir. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu Cronbach Alpha değeri 0.72 olarak elde edilmiştir. Form EK-4’de verilmiştir.

2.2.5. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği

Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği (Excessive online game usage scale), Kim ve Kim (2017) tarafından katılımcıların çevrim içi oyunları aşırı oynama ve oyunlara olan bağımlılık davranışlarını ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi

bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Aslen niyet ettiğimden daha uzun çevrim içi oyunlar oynuyorum” ve “Korkarım ki, çevrim içi oyunlar olmadan hayat sıkıcı, boş ve eğlencesiz olurdu” şeklinde 10 madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişini aşırı ve bağımlı şekilde çevrim içi oyun oynadığı hatta çevrim içi oyunların kişinin yaşamının anlamı olduğu belirtilmektedir. Orijinal ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.92 olarak bulunmuştur. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu Cronbach Alpha değeri 0.79 olarak elde edilmiştir. Form EK-5’de verilmiştir.

2.2.6. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3

UCLA Yalnızlık Ölçeği (Ucla lonelines scale), Russell (1996) tarafından katılımcıların yalnızlık derecelerini ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 4’lü likert tipi bir yapıdadır ve 1-Hiç, 4-Her zaman şeklinde puanlanmıştır. “Ne sıklıkla arkadaşlıktan yoksun hissediyorsunuz?” ve “Ne kadar sıklıkla başvurabileceğin kimse olmadığını düşünüyorsun?” şeklinde 20 madde içeren ve tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişinin yalnızlık derecesi de artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.89 ile 0.94 arasında değişmektedir. Test-tekrar test güvenirliği açısından 1 yıllık bir süre boyunca yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermiştir ($r = .73$). 1, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 19, 20. maddeler ters puanlanmaktadır. İlk ölçek çalışması Russel tarafından 1980 yılında yapılmış ve Demir (1989)’tarafından Türkçe’ye uyarlanarak Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .96 olarak hesaplanmıştır. 1980 yılında yapılan ilk ölçek çalışmasının bazı maddeleri anlaşılmadığı için Russel tarafından 1996 yılında ölçeğin üçüncü sürümü olan UCLA Yalnızlık Ölçeği V3 geliştirilmiş ve çalışmada Russell (1996) tarafından geliştirilen bu ölçek kullanılmıştır. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu bulgular bölümünde sunulmuştur ve Cronbach Alpha değeri 0.93 olarak elde edilmiştir. Form EK-6’de verilmiştir.

2.2.7. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği

Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği (Escaping from loneliness scale), Kim ve Kim (2017) tarafından katılımcıların yalnızlıktan kurtulmak için sergiledikleri oyun oynama alışkanlıklarını ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Yalnız kaldığımda yalnızlığı gidermek için çevrim içi oyunlar oynuyorum” şeklinde 3 madde içeren ve tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça yalnız kalan kişinin yalnızlığını yenmek için çevrim

içi oyunlara yöneldiği belirtilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.87 olarak bulunmuştur. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu Cronbach Alpha değeri 0.89 olarak elde edilmiştir. Form EK-7’de verilmiştir.

2.2.8. Sosyal Yeterlilik Ölçeği

Sosyal Yeterlilik Ölçeği (Social competence scale), Valkenburg ve Peter (2008) tarafından ergenlerin çevrim dışı sosyal yeterliliğini ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve katılımcıların geçmiş altı aylarına bakarak “Çok iyi tanımadığım biriyle konuşmaya başlamak” ne kadar zordu ne kadar kolaydı şeklinde değerlendirilerek 1-Çok zordu, 5-Çok kolaydı şeklinde puanlanmıştır. 19 maddeden oluşan bu ölçeğin dört alt boyutu bulunmaktadır; 1) iletişimi başlatma (initiation), 2) destekleme (supportiveness), 3) kendini açma (self-disclosure) ve 4) girişkenlik (assertiveness). Puan arttıkça kişinin çevrim dışı sosyal yeterliliğinin arttığını belirtmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.83 ile 0.96 arasında değişmektedir. Bu çalışmadaki faktör analizi sonucu Cronbach Alpha değeri 0.81 ile 0.87 arasında değişmektedir. Form EK-8’de verilmiştir.

2.3. İşlem

Ufuk Üniversitesi Etik Kurulu tarafından onaylanan araştırma projesine göre video oyunu oynayan 15-25 yaş arası 296 katılımcıdan internet üzerinden veri toplanmıştır. Bireyler çeşitli Facebook video oyun gruplarından gönüllü olarak seçilmiştir. Katılımcılar kişisel bilgilerinin alınmadığı ve verilerin toplu olarak değerlendirileceği konusunda bilgilendirilmiş onam formu ile bilgilendirilmişlerdir. Veri toplama süreci yaklaşık 1 ay, her uygulama yaklaşık 15 dakika sürmüştür. Katılımcılardan toplanan veriler SPSS ve AMOS programlarında analiz edilmiştir.

BÖLÜM III

BULGULAR

Bu bölümde, araştırma sonucunda elde edilen istatistik sonuçlarına yer verilecektir. Öncelikle bu çalışma kapsamında Türkçe'ye uyarlaması yapılan ölçeklerin yapı geçerliği için faktör yapıları ve iç tutarlılık katsayıları açısından ele alınarak bunların sonuçları sunulmuştur. Ardından sırasıyla hipotez testlerine yer verilmiştir.

Temel analizlere geçilmeden önce veriler tekli ve çoklu uç değerler, normallik, homojenlik ve doğrusallık sayıltıları açısından incelenmiştir. Tekli ve çoklu uç değer olarak belirlenen 37 veri örneklemden çıkarılmıştır. Ayrıca kadın katılımcı sayısı (n=25, %8.8) ve evli erkek katılımcı sayısı (n=1, %0.4) çok düşük olduğundan veri analizine sadece 258 bekar erkek katılımcı ile devam edilmiştir. Normallik sayıltısı açısından örneklem sayısı 200'ün üstünde olduğundan basıklık ve çarpıklık değerleri kontrol edilmiş (George ve Mallery, 2012; Tabachnick ve Fidel, 2013) ve ilgili değerler +2.0 - 2.0 arasında olduğu gözlemlendiğinden normallik varsayımı sağlanarak parametrik hipotez testleri kullanılmıştır.

3.1. Ön Analizler: Araştırmada kullanılan ölçüm araçlarının Türkçe'ye uyarlama çalışmaları

Araştırma kapsamında kullanılan ölçüm araçlarının (Benlik Belirginliği Ölçeği, Çevrim İçi Kimlik Keşfi Ölçeği, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeği, Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği, UCLA Yalnızlık Ölçeği V3, Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği, Sosyal Yeterlilik Ölçeği) Türkçe'ye uyarlamasını yapmak adına önce açımlayıcı faktör analizi ile bakılmış, ardından doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizinden model veri uyumunun hesaplanmasında kullanılan istatistik analizler Yaşlıoğlu (2017)'nin Byrne (2011)'den aktardığı ve Hooper vd. (2008)'in aktardığı bilgilere göre yapılmıştır. Bu analizlerden en çok Ki-kare (χ^2), χ^2/df , GFI, CFI, RMSEA, TLI ve AGFI kullanılmaktadır. Örneklem değeri 50 üzeri olan büyük veri setlerinde χ^2/df oranınının 5'ten küçük, GFI, CFI ve TLI'nın 90'dan, AGFI'nın 0.95'ten yüksek, ayrıca RMSEA değerinin 0.07'den, SRMR değerinin 0.08'den küçük olması gerekmektedir.

3.1.1. Benlik Belirginliđi Ölçeđinin Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları

11 Maddelik Benlik Belirginliđi Ölçeđi'nin yapı ve kapsam geçerliđini ölçmek için açımlayıcı faktör analizi yapılmıřtır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadıđının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıřtır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .90 bulunmuřtur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 1223.409 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıřtır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görölmüřtür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeđer 1'den büyük toplam varyansın %57'sini açıklayan iki faktör bulunmuřtur. Bunlar sırasıyla birinci faktör için %48 (özdeđer=5.30) ve ikinci faktör için %9 (özdeđer=1.00) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduđundan dolayı varimax rotasyon ile tek faktörlü yapıya zorlanmıř ve sonuçta toplam varyansın %48'ini açıklayan tek faktörlü bir yapı elde edilmiřtir. Ölçeđin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıřtır. Faktör analizi sonucu Tablo 3.1.'de gösterilmektedir.

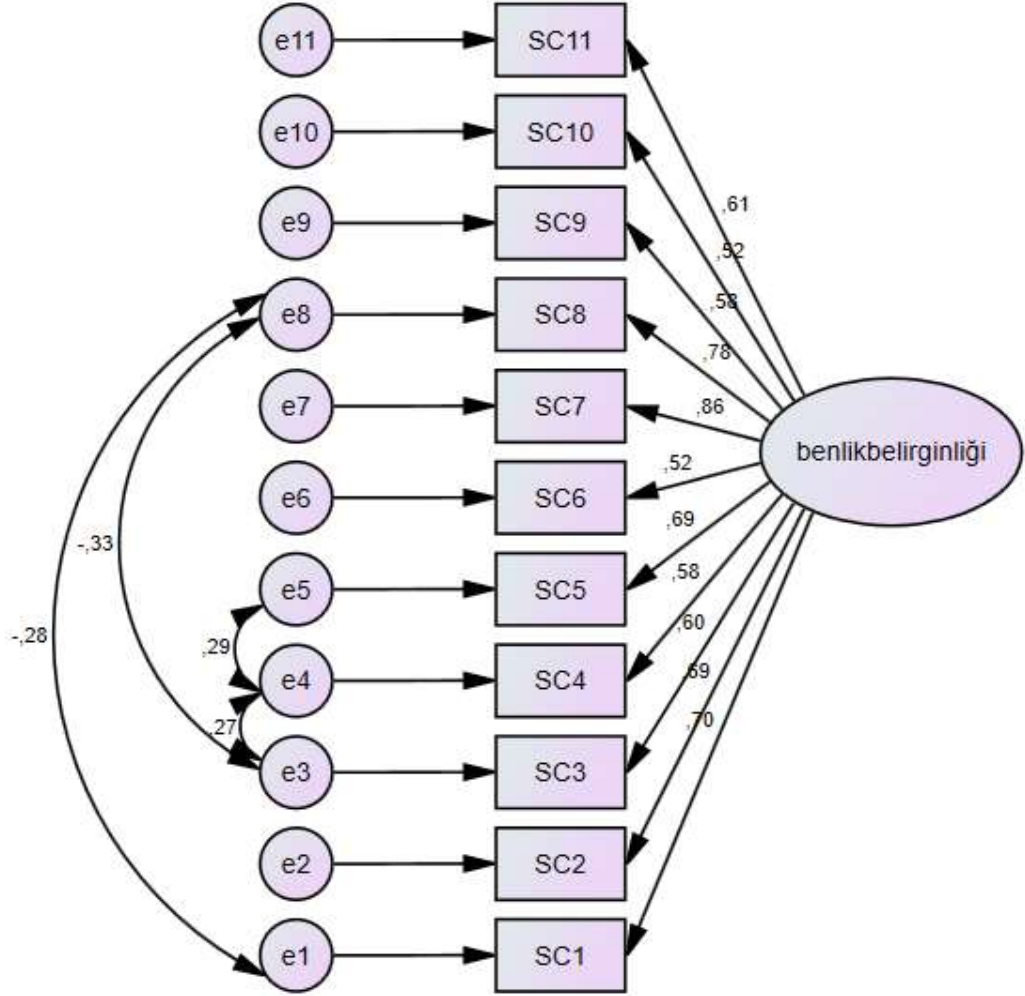
Tablo 3.1.: Benlik Belirginliđi Ölçeđinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Kendimle ilgili düşüncelerim sıklıkla birbiriyle çelişir.	.693
2. Kendimle ilgili fikirlerim günden güne deđişiklik gösterebilir.	.681
3. Gerçekte nasıl bir insan olduğumu düşünerek çok zaman harcıyorum.	.667
4. Bazen gerçekte görüdüđüm kişi olmadıđımı hissediyorum.	.691
5. Geçmişte nasıl biri olduğumu düşündüğümde, gerçekte nasıl biri olduğumdan emin olamıyorum.	.765
6. Bazen başkalarını kendimden daha iyi tanıdıđımı düşünüyorum.	.585
7. Kendimle ilgili düşüncelerim çok sık deđişiyor gibi görünüyor.	.846
8. Eğer kendi kişiliđimi tanıtmam istenseydi, tanımlamalarım bir günden diđerine farklılaşabilirdi.	.752
9. İstesem bile, birisine gerçekten neye benzediđimi söyleyeceđimi sanmıyorum.	.649
10. Genel olarak, kim olduğum ve ne olduğum konusunda net bir fikrim var.	.591
11 Bazı şeyleri aklımdan çıkarmak genellikle benim için zor çünkü ne istediđimi gerçekten bilmiyorum.	.682
Açıklanan Varyans	48.267
Açıklanan Toplam Varyans	48.267
Cronbach Alpha	.89

3.1.2. Benlik Belirginliği Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Benlik belirginliği ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analizi ile bakılmış ve elde edilen sonuç şekil 3.1.'de sunulmuştur.

Şekil 3.1.: Benlik Belirginliği Ölçeği'nin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



Chi-Square=94,524, df=40, P-value=0.000, RMSEA=0.073

Benlik belirginliği ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.2.'de verilmiştir.

Tablo 3.2.: Benlik Belirginliği Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I RMSEA	TLI
94,524	40	2.363	.000	.954	.929	.924	.883	.955	.0466	.073	.054 - .092	.937

Ki-kare değerinin serbestlik derecesine olan bağıllığının düzeltilmesi için Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkarak ($\chi^2/df = 2.363$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI (.954) ve GFI (.929) değerlerinin .90 üzerinde, RMSEA değerinin (.073) .07'ye yakın ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0466) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. AGFI (.883) ve TLI (.937) değerleri .95 değerine yaklaşık sonuç vermektedirler. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.1.3. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Açıklayıcı Faktör Analizi

Sonuçları

6 Maddelik Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .80 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 406.977 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %48'ini açıklayan tek faktörlü bir yapı bulunmuştur. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .77 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenilirlik analizinde Cronbach Alpha değerinin .70'in üzerinde olması ölçeğin güvenilirliğinin yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablo 3.3.'te gösterilmektedir.

Tablo 3.3.: Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

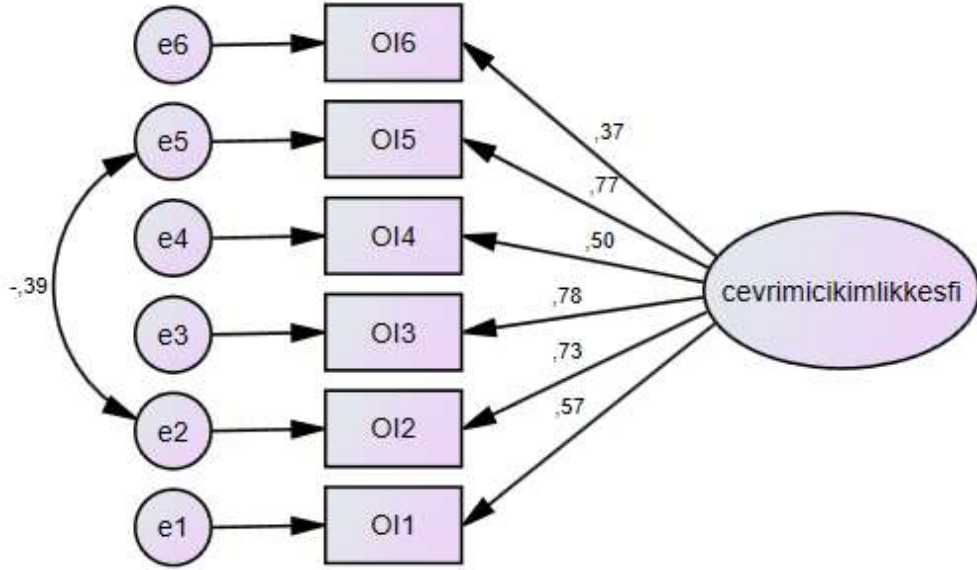
Maddeler	1
1. Kendimi ifade etmenin farklı yollarını denemek için interneti kullanmayı severim.	.685
2. Kişiliğimi internet ortamında yansıtabildiğime inanıyorum.	.744
3. Kendimi çevrim içi ortamda daha iyi olarak gösterebiliyorum.	.819
4. Kiminle çevrim içi olmak istediğimi söyleyebileceğimi hissediyorum.	.639
5. Bazı şeyler vardır ki kendimi çevrim içi olarak çevrim dışı olduğumdan daha özgürce ifade edebiliyorum.	.755
6. Çevrim içi olduğumda, başkalarının beni nasıl görmesini istiyorsam kendimi öyle sunabilirim.	.494
Açıklanan Varyans	48.600
Açıklanan Toplam Varyans	48.600
Cronbach Alpha	.77

3.1.4. Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi

Sonuçları

Çevrim İçi kimlik ifadesi / keşfi ölçeğinin ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi diyagramı şekil 3.2.'de gösterilmektedir.

Şekil 3.2.:Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



Chi-Square=13,124, df=8, P-value=0.108, RMSEA=0.050

Çevrim içi kimlik ifadesi / keşfi ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.4.'te verilmiştir.

Tablo 3.4.: Çevrim İçi Kimlik İfadesi / Keşfi Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I	RMSEA	TLI
13,124	8	1.641	.108	.987	.983	.968	.956	.987	.0334	.050	.000 - .097		.976

Ki-kare değerinin serbestlik derecesine olan bağıllığının düzeltilmesi için Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkarak ($\chi^2/df = 1.641$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI (.987) ve GFI (.983) değerlerinin .90, AGFI (.956) ve TLI (.976) değerleri .95 üzerinde, RMSEA değerinin (.050) .07'den ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0334) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.1.5. Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları

8 Maddelik Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .77 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 382.060 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %52'sini açıklayan iki faktör bulunmuştur. Bunlar sırasıyla birinci faktör için %36 (özdeğer=2.88) ve ikinci faktör için %15 (özdeğer=1.27) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyon ile tek faktörlü ve toplam varyansın %36'sını açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .72 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenilirlik analizinde Cronbach Alpha değerinin .70'in üzerinde olması ölçeğin güvenilirliğinin

yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablo 3.5.'te gösterilmektedir.

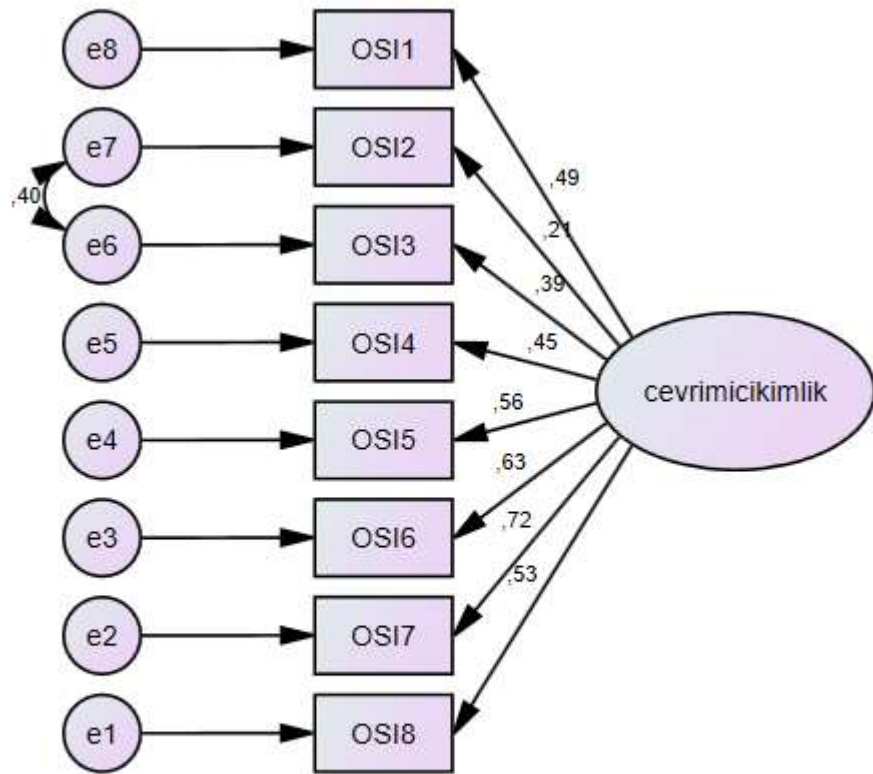
Tablo 3.5.: Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Diğer oyuncuların tavsiyelerini körü körüne takip ederim	.634
2. Diğer oyuncular ne söylese başarılı bir şekilde yerine getiririm.	.405
3. Diğer oyuncuların söylediklerini takip etmenin en iyi yol olduğunu düşünüyorum.	.562
4. Online oyunu yalnız başıma oynamak benim için zordur.	.541
5. Diğer oyunculara yardım ettiğimden çok onlardan yardım aldım.	.640
6. Online oyun oynarken, karar veremiyorum.	.667
7. Online bir oyunu kendi kararlarımla oynamak yerine diğer oyuncuların yardımını bekliyorum.	.713
8. Diğer oyuncuların davranışlarından kolayca etkilenirim.	.589
Açıklanan Varyans	36.031
Açıklanan Toplam Varyans	36.031
Cronbach Alpha	.72

3.1.6. Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Çevrim içi kimlik (Çevrim içi bağımsızlık) ölçeğinin ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi diyagramı şekil 3.3.'te gösterilmektedir.

Şekil 3.3.: Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



Chi-Square=38,348, df=19, P-value=0.005, RMSEA=0.063

Çevrim içi kimlik (Çevrim içi bağımsızlık) ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.6.'da verilmiştir.

Tablo3.6.: Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık) Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I	RMSEA	TLI
38,348	19	2.018	.005	.946	.964	.901	.931	.947	.0520	.063	.033 - .092		.921

Ki-kare değerinin serbestlik derecesine olan bağıllığının düzeltilmesi için Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkarak ($\chi^2/df = 2.018$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI (.946) ve GFI (.964) değerlerinin .90 üzerinde, RMSEA (.063) değerinin .07'den ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0520) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. AGFI (.931) ve TLI (.921) değerleri .95 değerine yaklaşık sonuç vermektedirler. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin mükemmel yakın uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.1.7. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Açıklayıcı Faktör Analizi

Sonuçları

10 Maddelik Aşırı Çevrim içi Oyun Kullanımı Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .82 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 564.986 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %47'sini açıklayan iki faktör bulunmuştur. Bunlar sırasıyla birinci faktör için %35 (özdeğer=3.57) ve ikinci faktör için %11 (özdeğer=1.14) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyon ile tek faktörlü ve toplam varyansın %35'ini açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .79 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenilirlik

analizinde Cronbach Alpha deęerinin .70'in üzerinde olması ölçeęin güvenilirlięinin yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablo 3.7.'de gösterilmektedir.

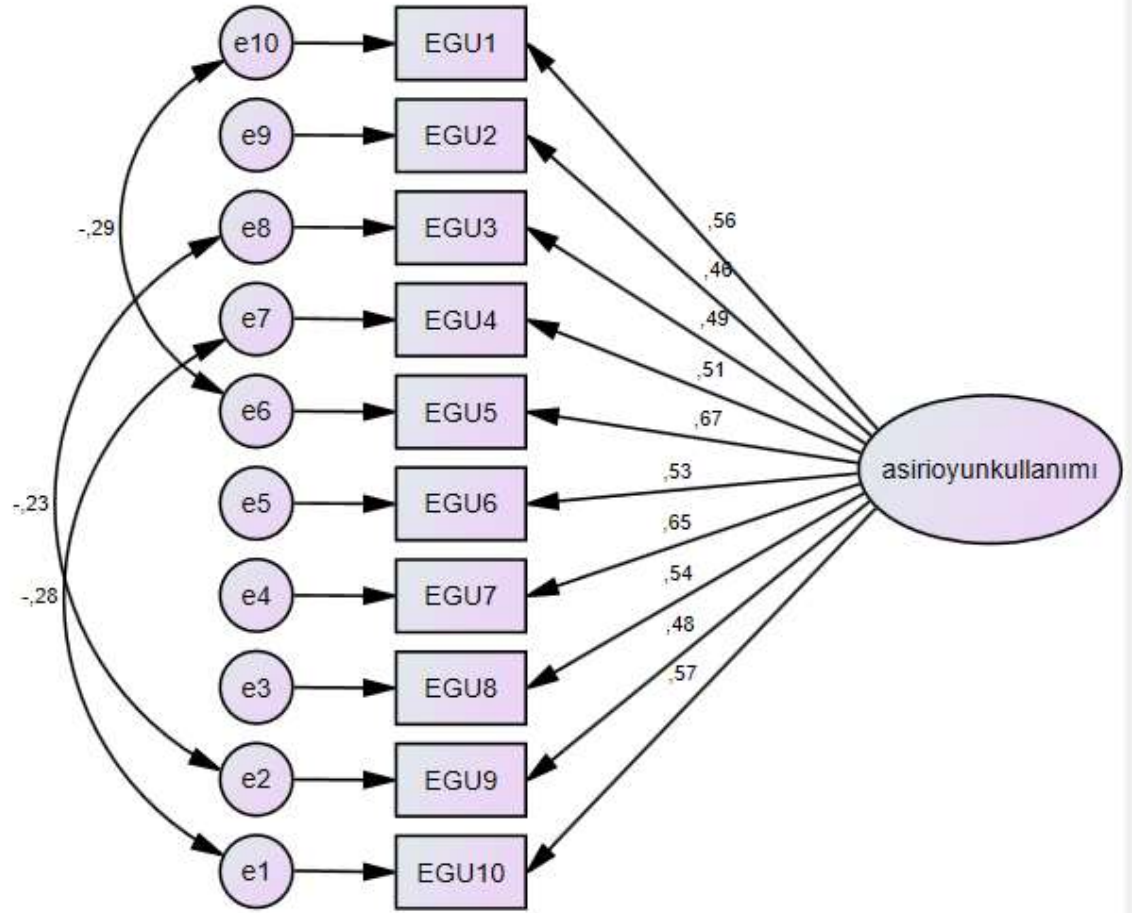
Tablo 3.7.: Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeęinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Korkarım ki, çevrim içi oyunlar olmadan hayat sıkıcı, boş ve eğlencesiz olurdu.	.591
2. Gecenin geç saatlerinde oynanan çevrim içi oyunlarından dolayı uykuyu kaybettim.	.536
3. Kendim oynamasam bile çevrim içi oyun oynuyormuş gibi hissediyorum.	.548
4. Çevrim içi oyun oynamak için harcadığım gerçek zamanı gizlemek için başkalarına yalan söylüyorum.	.533
5. Çevrim içi oyun oynamak için harcadığım zaman miktarını azaltmaya çalışıyorum ama bunu yapamıyorum.	.687
6. Çevrim dışı olduğumda depresif, huysuz veya gergin hissediyorum; ancak, bu duygular tekrar çevrim içi olduğumda geçiyor.	.608
7. Aslen niyet ettiğimden daha uzun çevrim içi oyunlar oynuyorum.	.709
8. Okulum veya meslek yaşamım, çevrim içi oyun oynamak için harcadığım zamandan dolayı zarar görüyor.	.613
9. Başkaları ile dışarı çıkmak yerine, çevrim içi oyunlar oynamak için daha fazla zaman harcıyorum.	.523
10. Yapmam gereken başka bir şeye başlamadan önce çevrim içi oyun oynamaya başladım.	.602
Açıklanan Varyans	35.776
Açıklanan Toplam Varyans	35.776
Cronbach Alpha	.79

3.1.8. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Aşırı çevrim içi oyun kullanımı ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi diyagramı şekil 3.4.'te gösterilmektedir.

Şekil 3.4.: Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



Chi-Square=64,459, df=32, P-value=0.000, RMSEA=0.063

Aşırı çevrim içi oyun kullanımı ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.8.'de verilmiştir.

Tablo3.8.: Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I RMSEA	TLI
64,46	32	2,01	.000	.939	.955	.888	.923	.940	.0498	.063	.040 - .085	.914

Ki-kare değerinin serbestlik derecesine olan bağılılığının düzeltilmesi için Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkarak ($\chi^2/df = 2,01$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI (.939) ve GFI (.955) değerlerinin .90 üzerinde, RMSEA değerinin (.063) .07'den ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0498) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. AGFI (.923) ve TLI (.914) değerleri .95 değerine yaklaşık sonuç vermektedirler. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin mükemmel yakın uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.1.9. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3'ün Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları

20 Maddelik UCLA Yalnızlık Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .94 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 2741.203 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %59'unu açıklayan üç faktör bulunmuştur. Bunlar sırasıyla birinci faktör için %45 (özdeğer=9.05), ikinci faktör için %8 (özdeğer=1.60) ve üçüncü faktör için %5 (özdeğer=1.14) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyon ile tek faktörlü ve toplam varyansın %45'ini açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .93 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenilirlik analizinde Cronbach Alpha değerinin

.70'in üzerinde olması ölçeğin güvenilirliğinin yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablo 3.9.'da gösterilmektedir.

Tablo3.9.: UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Ne kadar sıklıkla çevrenizdeki insanlarla "uyum içinde" olduğunuzu hissediyorsunuz?	.679
2. Ne sıklıkla arkadaşlıktan yoksun hissediyorsunuz?	.754
3. Ne kadar sıklıkla başvurabileceğin kimse olmadığını düşünüyorsun?	.726
4. Ne sıklıkla yalnız hissediyorsunuz?	.772
5. Ne sıklıkla bir grup arkadaşın parçası hissediyorsunuz?	.694
6. Etrafınızdaki insanlarla ne sıklıkla ortak noktanız olduğunu düşünüyorsunuz?	.661
7. Artık kimseye yakın olmadığınızı ne sıklıkla hissediyorsunuz?	.779
8. Ne sıklıkta sizin ilgi ve fikirlerin çevrenizdeki insanlar tarafından paylaşılmadığını hissediyorsunuz?	.586
9. Ne sıklıkta dışa dönük ve arkadaşça hissediyorsunuz?	.555
10. İnsanlara ne sıklıkla yakın hissediyorsun?	.598
11. Ne sıklıkla dışarıda kalmış hissediyorsunuz?	.724
12. Başkalarıyla olan ilişkinizin ne kadar sıklıkla anlamlı olmadığını düşünüyorsunuz?	.566
13. Kimsenin sizi gerçekten iyi tanımadığını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	.656
14. Ne kadar sıklıkla diğerlerinden ayrı hissediyorsun?	.749
15. İstedüğün zaman arkadaş bulabileceğinizi ne sıklıkla hissediyorsunuz?	.550
16. Seni gerçekten anlayan insanlar olduğunu ne sıklıkla	.670

hissediyorsunuz?

17. Ne sıklıkla utangaç hissediyorsunuz? .387

18. Etrafınızda insanlar olduğunu ama sizinle olmadıklarını ne sıklıkla hissediyorsunuz? .758

19. Ne sıklıkla konuşabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun? .747

20. Ne sıklıkla danışabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun? .708

Açıklanan Varyans 45.297

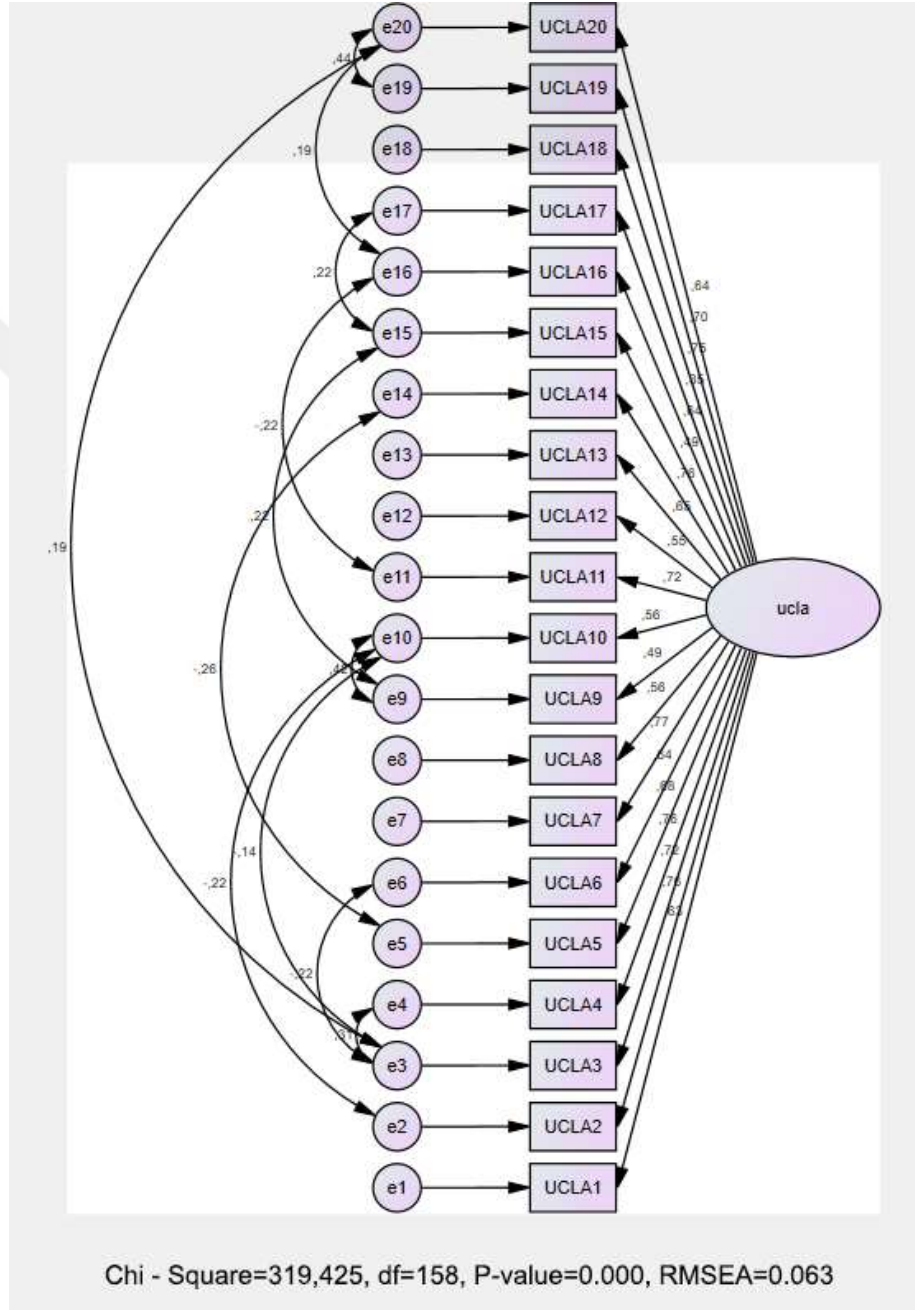
Açıklanan Toplam Varyans 45.297

Cronbach Alpha .93

3.1.10. UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi diyagramı şekil 3.5.'te gösterilmektedir.

Şekil 3.5.: UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



UCLA Yalnızlık ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.10.'da verilmiştir.

Tablo3.10.: UCLA Yalnızlık Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I RMSEA	TLI
319,43	158	2.022	.000	.939	.878	.887	.838	.939	.0538	.063	.053 - .073	.926

Ki-kare değerinin serbestlik derecesine olan bağıllığının düzeltilmesi için Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkararak ($\chi^2/df = 2.022$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI (.939) değerinin .90 üzerinde, RMSEA değerinin (.063) .07'den ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0538) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. GFI değeri (.878) .90 değerine AGFI (.838) ve TLI (.926) değerleri .95 değerine yaklaşık sonuç vermektedirler. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin mükemmel yakın uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.1.11. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları

3 Maddelik Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .71 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 525.893 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %83'ünü açıklayan tek faktörlü bir yapı bulunmuştur. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenilirlik analizinde Cronbach Alpha değerinin .70'in üzerinde olması ölçeğin güvenilirliğinin yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablo 3.11.'de gösterilmektedir.

Tablo 3.11.: Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Yalnız kaldığımda yalnızlığı gidermek için çevrim içi oyunlar oynuyorum.	.939
2. Konuşacak biri olmadığında, online oyun oynarım	.932
3. Yalnızlıktan kurtulmak için online oyun oynuyorum	.864
Açıklanan Varyans	83.216
Açıklanan Toplam Varyans	83.216
Cronbach Alpha	.89

3.1.12. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Yalnızlıktan kaçış ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi madde sayısının az olması sebebiyle sonuç vermemiştir.

3.1.13. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları

18 Maddelik Sosyal Yeterlilik Ölçeği'nin yapı ve kapsam geçerliğini ölçmek için açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Eldeki verinin açıklayıcı faktör analizi için uygun olup olmadığının belirlenmesi için öncelikle Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) ve Barlett Sphericity testi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .86 bulunmuştur ve .50'den yüksektir. Barlett Sphericity testinde, Ki-kare 2540.636 ($p < .000$) anlamlı olarak hesaplanmıştır. Böylelikle KMO ve Barlett Sphericity testlerinin sonuçlarına göre faktör analizi yapılması için uygun görülmüştür. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %66'sını açıklayan dört faktör bulunmuştur. Bunlar sırasıyla birinci faktör için %37 (özdeğer=6.66), ikinci faktör için %14 (özdeğer=2.54) üçüncü faktör için %8 (özdeğer=1.59) ve dördüncü faktör için %6 (özdeğer=1.21) varyans açıklamaktadır. Ölçekte yer alan maddelerden 1,

2, 3, 4 ve 5. maddeler, “İletişimi Başlatma”, 6,7,8,9 ve 10. maddeler “Destekleme”, 11,12,13, 14 ve 15.maddeler “Kendini Açma”, 16,17 ve 18. maddeler ise “Girişkenlik” boyutu olarak adlandırılmıştır. 19. Madde ölçeğin geçerlik güvenirliğini artırmak için analizden çıkarılmış ve Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıştır. Cronbach Alpha değerleri initiation (iletişimi başlatma) alt faktörü için .86, supportiveness (destekleme) alt faktörü için .87, self-disclosure (kendini açma) alt faktörü için .81 ve assertiveness (girişkenlik) alt faktörü için .86 olarak hesaplanmıştır. Bir ölçeğin güvenirlik analizinde Cronbach Alpha değerinin .70’in üzerinde olması ölçeğin güvenirliğinin yüksek olması anlamına gelir. Faktör analizi sonucu Tablox 3.12.’de gösterilmektedir.

Tablo 3.12.: Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1	2	3	4
1. Çok iyi tanımadığım biriyle konuşmaya başlamak	.851			
2. Kendimi ilk kez biriyle tanıştırmak	.907			
3. Yeni bir arkadaşlık kurmak	.869			
4. Daha iyi tanımak istediğin birini aramak	.620			
5. Birilerine bir araya gelip bir şeyler yapmayı teklif etmek	.535			
6. Size yaşadığı bir sorunu anlatan birini dikkatle dinlemek		.764		
7. Kendisini kötü hisseden birini rahatlatmak		.876		
8. Birilerine kötü bir deneyim ile başa çıkmalarında yardımcı olmak		.814		
9. Birisi senden yardım istediğinde, yardım etmek		.712		
10. Birilerini rahatlatmak için yardımcı olmak		.853		
11. Duygularını başka birine söylemek				.749
12. Başkalarına utandığın şeylerden bahsetmek.				.663
13. Birisine çekici veya etkileyici olduğunu söylemek.				.786

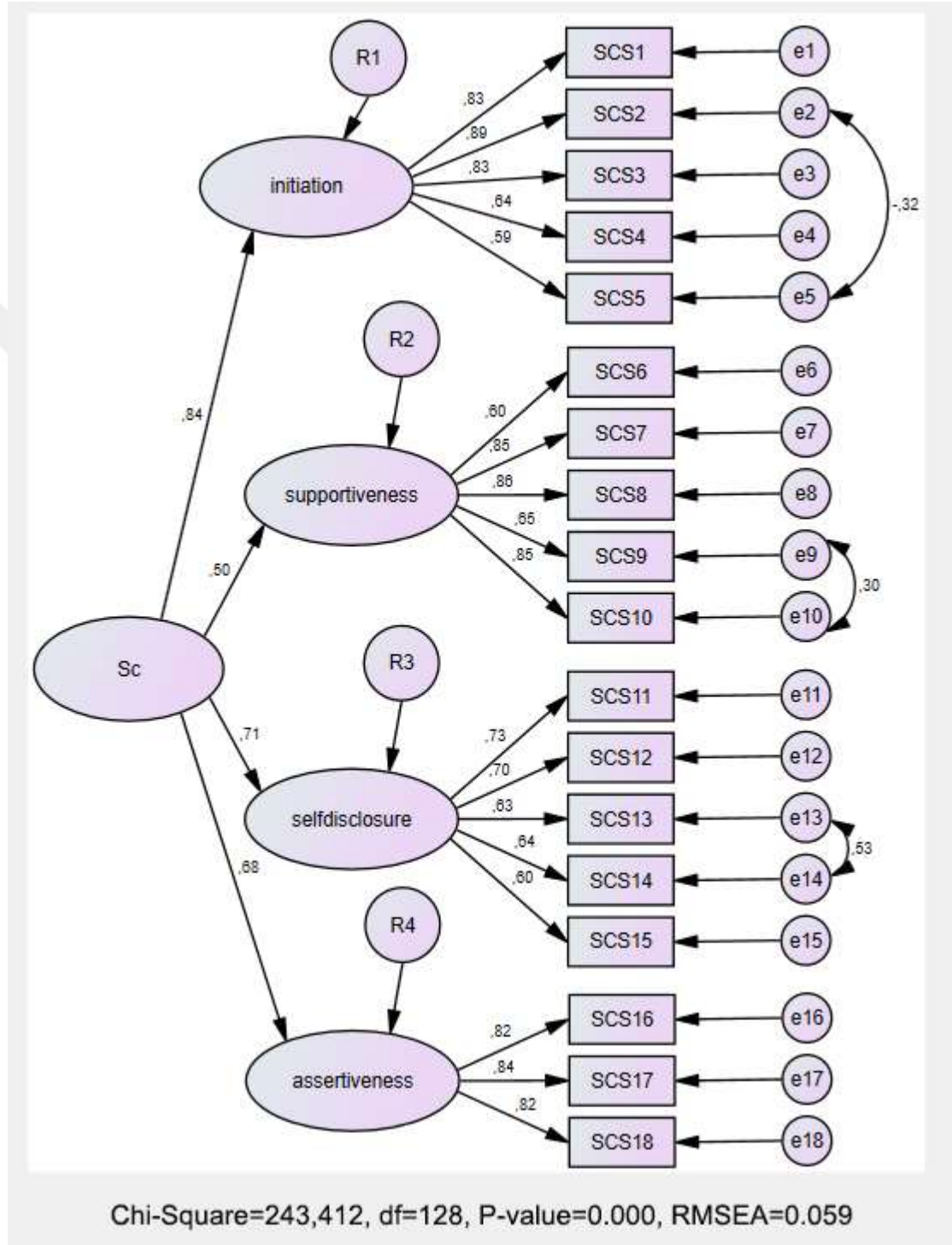
	43
14. Birisine ondan hoşlandığını söylemek	.758
15. Hassas tarafını başkalarına göstermek	.701
16. Biri size haksızlık ettiğinde haklarımızı savunmak.	-,787
17. Birisi seni aptal yerine koyduğunda kendini savunmak.	-,854
18. Biri seni yapmadığın bir şeyle suçladığında kendini savunmak.	-,832

Açıklanan Varyans	36.046	14.134	8.835	6.725
Açıklanan Toplam Varyans	36.046	51.180	60.015	66.740
Cronbach Alpha	.86	.87	.81	.86

3.1.14. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Sosyal yeterlilik ölçeğinin geçerlik çalışması için yapılan doğrulayıcı faktör analizi diyagramı şekil 3.6.'da gösterilmektedir.

Şekil 3.6.: Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi Diyagramı



Sosyal yeterlilik ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ilişkin istatistik değerleri tablo 3.13.'te verilmiştir.

Tablo3.13.: Sosyal Yeterlilik Ölçeği'nin Uyum İyiliği Testlerine (Goodness-of-Fit Indices) İlişkin Değerler

χ^2	df	χ^2/df	P	CFI	GFI	NFI	AGFI	IFI	SRMR	RMSEA	% 90 C.I	RMSEA	TLI
243,4	128	1.902	.000	.953	.903	.907	.871	.954	.0578	.059	.048 - .070		.944

Ki-kare değeri serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer 5'ten küçük çıkarak ($\chi^2/df = 1.902$) model-veri uyumunu işaret etmektedir. Modeldeki modifikasyon önerileri uygulandıktan sonra CFI değerinin (.953) .90 üzerinde, RMSEA değerinin (.059) .07'den ve standartlaştırılmış hataları veren SRMR değerinin (.0578) .08'den düşük olması model veri uyumunu göstermektedir. GFI değeri (.903) .90 değerine, AGFI (.871) ve TLI (.944) değerleri .95 değerine yaklaşık sonuç vermektedirler. Tüm bu model – veri uyumuna yönelik sonuçlar değerlendirildiğinde, kurulan modelin mükemmel yakın uyum gösterdiği ve böylelikle ölçeğin yapısal geçerliliğinin olduğu söylenebilir (Hooper vd., 2008; Yaşlıoğlu, 2017).

3.2. Temel Analizler

Bu çalışmada kullanılan tüm ölçüm araçlarının faktör yapılarının ve güvenilirlik katsayılarının analizi ardından, araştırmanın temel amacı doğrultusunda kurulan hipotez testlerine ilişkin bulgulara sırasıyla yer verilmiştir.

3.2.1. Yaşa Bağlı Farklılıklar

Yaşa göre katılımcıların aşırı oyun oynamaları, yalnızlıkları, yalnızlıktan kaçış düzeyleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık), çevrim içi kimlik keşfi, sosyal yeterlilikleri (iletişimi başlatma, destekleme, kendini açma, girişkenlik alt boyutları), benlik belirginlikleri ve günlük oyun oynama süreleri arasında farklılıkların olup olmadığının belirlenmesi için bağımsız gruplar t-testi analizi ile bakılmıştır. T-testi sonuçları Tablo 3.14'te gösterilmiştir.

Tablo 3.14.: Katılımcıların Yaşlarının Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Farklılıkları

	Yaş	N	\bar{x}	Ss	T	p	Cohen's d
Aşırı Oyun Kullanımı	15-18	135	20.55	7.528	.297	.767	0.037
	19-25	123	20.28	7.115			
UCLA Yalnızlık	15-18	135	45.43	13.321	.159	.874	0.020
	19-25	123	45.16	13.726			
Yalnızlıktan Kaçış	15-18	135	7.79	4.095	-.168	.867	-0.021
	19-25	123	7.87	3.983			
Çevrim İçi Diğer Oyunculara Bağlılık	15-18	135	31.17	4.851	-2.420	.016	-0.302
	19-25	123	32.65	4.969			
Çevrim İçi Kimlik Keşfi	15-18	135	26.48	8.235	1.153	.250	0.144
	19-25	123	25.28	8.433			
SY İletişimi Başlatma	15-18	135	16.33	5.106	-1.193	.234	-0.149
	19-25	123	17.08	4.940			
SY Destekleme	15-18	135	21.56	3.668	.452	.651	0.056
	19-25	123	21.34	3.931			
SY Kendini Açma	15-18	135	12.33	5.055	-2.687	.008	-0.335
	19-25	123	14.08	5.439			
SY Girişkenlik	15-18	135	12.53	2.654	-.291	.771	-0.036
	19-25	123	12.63	2.906			
Benlik Belirginliği	15-18	135	50.92	15.191	-2.014	.045	-0.251
	19-25	123	54.70	14.918			
Günlük Oyun Süresi	15-18	135	2.74	1.321	1.622	.106	-0.202
	19-25	123	2.48	1.257			

Not: SY; Sosyal Yeterlilik

Yaşa bağlı farklılıklara ilişkin analiz sonucunda çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyinde ($t = -2.420$, $p = .016$), sosyal yeterliliğin kendini açma alt boyutunda ($t = -2.687$, $p = .008$) ve benlik belirginliğinde ($t = -2.014$, $p = .045$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır. Buna göre 19-25 yaş arası katılımcıların çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık) ($\bar{x} = 32.65$), sosyal yeterliliklerinin kendini açma alt boyutu ($\bar{x} = 14.08$) ve benlik belirginlikleri ($\bar{x} = 54.70$), 15-18 yaş arası katılımcıların çevrim içi kimliklerinden (çevrim içi bağımsızlık) ($\bar{x} = 31.17$), sosyal yeterliliklerinin kendini açma alt boyutlarından ($\bar{x} = 12.33$) ve benlik belirginliklerinden ($\bar{x} = 50.92$) daha fazladır.

3.2.2. Günlük Oyun Oynama Süresine Bağlı Farklılıklar

Katılımcıların günlük oyun süresine bağlı olarak (1-2 saat; 3-4 saat; 5 saat ve üzeri) aşırı oyun oynama, yalnızlık düzeyi, yalnızlıktan kaçış düzeyi, çevrim içi kimlik

(çevrim içi bağımsızlık), çevrim içi kimlik keşfi, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği üzerinde anlamlı farklılığının olup olmadığının belirlenmesi için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. ANOVA testi sonuçları Tablo-3.15’de gösterilmiştir.

Tablo 3.15.: Katılımcıların Günlük Oyun Sürelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Farklılıkların ANOVA Tablosu

	1-2	3-4	5 +	Kareler Toplamı	df	Ort Kare	F	P	Eta-Sq	Grup Fark
Aşırı Oyun Kullanımı										
Ortalama	15.73	20.57	22.30	1550.169	2	775.085	16.168	.000	0.126	1-2 < 3-4
SS	5.219	6.792	7.612	12224.621	255	47.940				1-2 < 5 +
UCLA Yalnızlık										
Ortalama	43.33	48.17	44.06	1100.080	2	550.040	3.071	.048	0.024	
SS	13.705	13.611	13.075	45668.339	255	179.092				
Yalnızlıktan Kaçış										
Ortalama	6.24	8.18	8.24	160.926	2	80.463	5.101	.007	0.040	1-2 < 3-4
SS	3.479	4.051	4.106	4022.226	255	15.773				1-2 < 5 +
Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık)										
Ortalama	32.94	32.49	30.98	188.535	2	94.268	3.929	.021	0.030	1-2 > 5 +
SS	4.483	4.359	5.407	6117.496	255	23.990				
Çevrim İçi Kimlik Keşfi										
Ortalama	25.10	25.39	26.63	119.860	2	59.930	.862	.424	0.006	
SS	8.656	8.015	8.435	17737.089	255	69.557				
SY İletişimi Başlatma										
Ortalama	16.69	16.10	17.12	51.778	2	25.889	1.023	.361	0.008	
SS	5.595	4.953	4.834	6455.416	255	25.315				
SY Destekleme										
Ortalama	21.12	21.33	21.68	13.348	2	6.674	.463	.630	0.003	
SS	3.907	3.902	3.674	3678.594	255	14.426				
SY Kendini Açma										
Ortalama	13.92	12.62	13.23	55.527	2	27.764	.987	.374	0.007	
SS	5.063	5.403	5.332	7175.636	255	28.140				
SY Girişkenlik										
Ortalama	12.73	12.39	12.66	4.930	2	2.465	.319	.727	0.002	
SS	2.765	2.974	2.636	1969.861	255	7.725				
Benlik Belirginliği										
Ortalama	54.82	51.89	52.43	296.178	2	148.089	.643	.526	0.005	
SS	15.589	16.486	13.954	58697.729	255	230.187				

Not: SY; Sosyal Yeterlilik

Yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre katılımcıların günlük oyun süreleri ile aşırı oyun kullanımı ($F(2,255) = 16.168, p = 0.000$), yalnızlıktan kaçışları ($F(2,255) = 5.101, p = 0.007$) ve çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık) ($F(2,255) = 3.929, p = 0.021$) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılığın hangi gruplar

arasında olduğunun tespiti için Post Hoc testlerinden Tukey ve Tamhane testleri yapılmıştır. Tukey testi sonuçlarından yalnızlıktan kaçış için farklılığın 1-2 saat (\bar{x} =6.24) ile 3-4 saat (\bar{x} =8.18) ve 1-2 saat (\bar{x} =6.24) ile 5 saat ve üzeri (\bar{x} =8.24) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Tamhane testi sonuçlarından aşırı oyun kullanımı için farklılığın 1-2 saat (\bar{x} =15.73) ile 3-4 saat (\bar{x} =20.57) ve 1-2 saat (\bar{x} =15.73) ile 5 saat ve üzeri (\bar{x} =22.30) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) için farklılığın 1-2 saat (\bar{x} =32.94) ile 5 saat ve üzeri (\bar{x} =30.98) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Bu veriler ışığında günlük oyun süresi incelendiğinde 1-2 saat günlük video oyunu oynayanların çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık) (\bar{x} =32.94), 5 saat ve üzeri günlük video oyunu oynayanların aşırı oyun kullanımları (\bar{x} =22.30) ve yalnızlıktan kaçışları (\bar{x} =8.24) diğer gruplardan fazladır.

3.2.3. Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar

Bağımlı ve bağımsız değişkenlerin birbirleri üzerindeki ilişkilerin yönünün belirlenmesi için Pearson korelasyon testi yapılmıştır. Korelasyon testi sonuçları Tablo-3.16'da gösterilmiştir.

Tablo incelendiğinde günlük oyun süresi ile yaş (r = -.125, p < .05) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Benlik belirginliği ile yaş (r = .151, p < .05) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Çevrim içi kimlik keşfi ile yaş (r = -.162, p < .01) ve benlik belirginliği (r = -.186, p < .01) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ile yaş (r = .238, p < .01) ve benlik belirginliği (r = .363, p < .01) arasında pozitif yönde, günlük oyun süresi (r = -.203, p < .01) ve çevrim içi kimlik keşfi (r = -.206, p < .01) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Aşırı oyun kullanımı ile günlük oyun süresi (r = .327, p < .01) ve çevrim içi kimlik keşfi (r = .251, p < .01) arasında pozitif yönde, benlik belirginliği (r = -.336, p < .01) ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) (r = -.360, p < .01) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Yalnızlık ile çevrim içi kimlik keşfi (r = 0.139, p < .05) ve aşırı oyun kullanımı (r = 0.322, p < .01) arasında pozitif yönde, benlik belirginliği (r = -.558, p < .01) ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) (r = -.186, p < .01) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ile benlik belirginliği (r = .379, p < .01) ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) (r = .180, p < .01) arasında pozitif yönde, aşırı oyun kullanımı (r = -.205, p < .01) ve yalnızlık (r = -.581, p < .01) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sosyal yeterlilik destekleme ile benlik belirginliği (r = .140, p < .05) çevrim içi kimlik (çevrim içi

bağımsızlık) ($r = .156, p < .05$) ve sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ($r = .355, p < .01$) arasında pozitif yönde, yalnızlık ($r = -.296, p < .01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sosyal yeterlilik kendini açma ile yaş ($r = .193, p < .01$), benlik belirginliği ($r = .285, p < .01$), çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ($r = .166, p < .01$), sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ($r = .567, p < .01$) ve sosyal yeterlilik destekleme ($r = .361, p < .01$) arasında pozitif yönde, aşırı oyun kullanımı ($r = -.155, p < .05$) ve yalnızlık ($r = -.422, p < .01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sosyal yeterlilik girişkenlik ile benlik belirginliği ($r = .313, p < .01$), çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ($r = .206, p < .01$), sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ($r = .519, p < .01$), sosyal yeterlilik destekleme ($r = .400, p < .01$) ve sosyal yeterlilik kendini açma ($r = .361, p < .01$) arasında pozitif yönde, aşırı oyun kullanımı ($r = -.171, p < .01$) ve yalnızlık ($r = -.401, p < .01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Yalnızlıktan kaçış ile günlük oyun süresi ($r = .167, p < .01$), çevrim içi kimlik keşfi ($r = .255, p < .01$), aşırı oyun kullanımı ($r = .467, p < .01$) ve yalnızlık ($r = .340, p < .01$) arasında pozitif yönde, benlik belirginliği ($r = -.227, p < .01$), çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ($r = -.287, p < .01$) sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ($r = -.164, p < .01$) ve sosyal yeterlilik kendine girişkenlik ($r = -.137, p < .01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu ilişkiler arasında en yüksek ilişki sosyal yeterlilik iletişimi başlatma ile yalnızlık arasındadır ($r = -.581, p < .01$).

Tablo 3.16.: Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar

	\bar{x}	S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-Yaş	19.03	3.004	1											
2-Günlük Oyun Süresi	2.62	1.295	-.125*	1										
3-Benlik Belirginliği	52.72	15.151	.151*	-.040	1									
4-Çevrim İçi Kimlik Keşfi	25.91	8.336	-.162**	.081	-.186**	1								
5- Çevrim İçi Bağımsızlık	31.88	4.953	.238**	-.203**	.363**	-.206**	1							
6-Aşırı Oyun Kullanımı	20.42	7.321	-.034	.327**	-.336**	.251**	-.360**	1						
7-UCLA Yalnızlık	45.30	13.490	-.042	-.041	-.558**	.139*	-.186**	.322**	1					
8-SY İletişimi Başlatma	16.69	5.032	.095	.059	.379**	.011	.180**	-.205**	-.581**	1				
9-SY Destekleme	21.45	3.790	.002	.028	.140*	.049	.156*	-.042	-.296**	.355**	1			
10-SY Kendini Açma	13.16	5.304	.193**	-.011	.285**	-.032	.166**	-.155*	-.422**	.567**	.271**	1		
11-SY Girişkenlik	12.58	2.772	.081	.036	.313**	-.058	.206**	-.171**	-.401**	.519**	.400**	.361**	1	
12-Yalnızlıktan Kaçış	7.83	4.034	-.029	.167**	-.227**	.255**	-.287**	.467**	.340**	-.164**	-.082	-.066	-.137*	1

N=258, *p<.05, **p<.01

Not: SY: Sosyal Yeterlilik

3.2.4. Yalnızlık, Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık), Sosyal Yeterlilik, Yalnızlıktan Kaçış ve Benlik Belirginliğinin Aşırı Oyun Kullanımını Yordamasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi

Aşırı oyun kullanımını yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla yapılan hiyerarşik regresyon analizinde ilk aşamada yalnızlık düzeyi bu alanda yapılan çalışmalarda en çok ilişkili değişken olduğu için girilmiş, ardından çevrim içi kimlik keşfi, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık), sosyal yeterliliğin iletişimi başlatma, destekleme, kendini açma, kendine girişkenlik alt boyutları, yalnızlıktan kaçış ve benlik belirginliği değişkenleri ikinci aşamada analize dahil edilmiştir. Analizlere ilişkin sonuçlar Tablo 3.17’de sunulmuştur.

Tablo 3.17.: Yalnızlık, Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Çevrim İçi Kimlik (Çevrim İçi Bağımsızlık), Sosyal Yeterlilik, Yalnızlıktan Kaçış ve Benlik Belirginliğinin Aşırı Oyun Kullanımını Yordamasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi Tablosu

Değişken	B	SE	Beta	R ²	ΔR ²
Aşama I				.104	.100
Yalnızlık	.175*	.032	.322		
Aşama II				.321	.296
Yalnızlık	.046	.042	.086		
Çevrim İçi Kimlik Keşfi	.078	.049	.089		
Çevrim İçi Bağımsızlık	-.276*	.087	-.187		
SY İletişimi Başlatma	-.036	.111	-.025		
SY Destekleme	.145	.114	.075		
SY Kendini Açma	-.041	.090	-.030		
SY Girişkenlik	-.048	.171	-.018		
Yalnızlıktan Kaçış	.605*	.107	.333		
Benlik Belirginliği	-.056	.033	-.115		

*p<.05

Tablo 3.17.'de görüldüğü gibi regresyon analizi sonucunda denkleme ilk aşamada eklenen değişkenlerin genel olarak modele katkısı anlamlıdır ($F(1,256) = 29.625, p < .05$). Yalnızlık ölçeğinin ($\beta: .175, p < .05$) aşırı oyun kullanımını anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Bu değişkenlerin, bağımlı değişkendeki varyansın % 10.4' ünü açıkladığı ve bu artışın anlamlı olduğu görülmektedir ($R^2 = 0.104, F$ değişim $(1,256) = 29.625, p < .05$).

Denkleme ikinci aşamada eklenen değişkenlerin genel olarak modele katkısı anlamlıdır ($F(9,248) = 13.034, p < .05$). Çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) ölçeğinin ($\beta = -.276, p < .05$) ve Yalnızlıktan kaçış ölçeğinin ($\beta = .605, p < .05$) aşırı oyun kullanımını anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Bu değişkenlerin, bağımlı değişkendeki varyansın % 29.6'sını açıkladığı ve bu artışın anlamlı olduğu görülmektedir ($R^2 = 0.321, F$ değişim $(8,248) = 9.927, p < .05$).

BÖLÜM IV

TARTIŞMA

Bu çalışmanın amacı ergenlik ve beliren yetişkinlik döneminde aşırı çevrim içi oyun kullanım düzeyinin ve buna bağlı olarak video oyunlarını oynayanların çevrim içi kimlik keşifleri, çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık), yalnızlık ve yalnızlıktan kaçış düzeyleri, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği düzeyleri arasındaki ilişkileri incelemektir. Bu doğrultuda hipotez testlerinden elde edilen sonuçlar alanda yapılan çalışmalar çerçevesinde ele alınarak izleyen bölümlerde tartışılmıştır.

4.1. Yaşa göre katılımcıların çevrim içi kimlik keşifleri ve benlik belirginliklerine ilişkin bulguların tartışılması

Araştırmanın ilk hipotezi ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcıların çevrim içi kimlik denemelerinin/keşiflerinin beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcılardan daha fazla olması ve beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcıların benlik belirginliklerinin ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcılardan daha yüksek olması idi. Ancak yaşa bağlı çevrim içi kimlik keşfinde anlamlı bir farklılık elde edilmemiştir. Bu durum Arnett'in (2000) de belirttiği üzere kimlik oluşturma sürecinin sadece ergenlik dönemi ile sınırlı kalmayıp, beliren yetişkinlik döneminde de devam ettiği yaklaşımı ile yakından örtüşmektedir. Ancak, değişkenler arası ilişkilerin incelendiği korelasyon tablosu incelendiğinde yaş ile çevrim içi kimlik keşfi arasında düşük düzeyde de olsa negatif yönde anlamlı korelasyon çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla, yaş arttıkça çevrim içi kimlik keşfi düşmektedir. Alandaki diğer çalışmalar da üniversite son sınıf öğrencilerinin kimlik kazanımlarının, lise öğrencisi ya da üniversitenin ilk yıllarındaki öğrencilere kıyasla daha olası olduğunu, ancak kimlikle ilgili değişimin en çok 18-25 yaş arasında yaşandığını göstermektedir (Santrock, 2012; Waterman, 1985, 1999). Bu durumda, kimlik arayışının çevrim içi ortamda da ağırlıklı olarak ergenlik dönemine denk geldiğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla, ergenlik veya beliren yetişkinlik dönemine bağlı olarak her ne kadar çevrim içi kimlik arayışında farklılık elde edilmeyerek hipotez desteklenmese de yaş ile kimlik arayışı arasında negatif yönde bir ilişki elde edilmesi yine de kimlik arayışının daha çok ergenlik döneminde olduğunu işaret ettiği düşünülmektedir.

Bunun dışında, beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcıların çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri, kendilerini sosyal olarak açmaları ve benlik belirginlikleri ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcılardan daha fazladır.

Ayrıca benzer şekilde yaş ile benlik belirginliği, kendini açma ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri arasında pozitif yönde ilişki elde edilmiştir. Alanda daha önce yapılan çalışmalar da kimlik keşifleri ve bunun sonucunda edinilen benliğin daha çok 18-25 yaş arasında şekillendiğini belirtmektedir (Davis, 2013; Santrock, 2012; Waterman, 1985; Waterman, 1999). Bu çalışmalardan Davis (2013)'in yaptığı çalışmada genç yetişkinler, benlik belirginliklerini ergenlerden daha yüksek belirtmiştir. Çeşitli kimlik keşifleriyle elde ettikleri kimliklerinin çatışması sonucu ergenler, tazelenmiş ve kabul edilebilecek düzeyde yeni bir benlik edinirler (Santrock, 2012).

Yaşa bağlı tüm bu bulgular değerlendirildiğinde ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcıların çevrim içi kimlik denemelerinin/keşiflerinin beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcılardan daha fazla ve beliren yetişkinlik dönemindeki (19-25 yaş arası) katılımcıların benlik belirginliklerinin ergenlik dönemindeki (15-18 yaş arası) katılımcılardan daha yüksek olduğu söylenebilir.

4.2. Günlük oyun süresine bağlı olarak katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış düzeyleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri ve sosyal yeterlilikleri arasındaki farklılıkların tartışılması

Araştırmanın ikinci hipotezi günlük oyun süresine (günlük oyun süresi 5 saat ve üzeri olanlarla günlük oyun süresi 1-2 saat ile 3-4 saat olanlar) bağlı olarak katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış düzeyleri, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri ve sosyal yeterliliklerinin farklılaşacağı ve buna göre günlük 5 saat ve üzeri çevrim içi oyun oynayanların 1-2 saat veya 3-4 saat oynayanlara kıyasla yalnızlık, yalnızlıktan kaçış düzeyleri ve sosyal yeterliliklerinin daha yüksek, ancak çevrim içi kimliklerinin (çevrim içi bağımsızlık) ise daha düşük olacağı yönündeydi. Yapılan analiz sonucunda katılımcıların günlük oyun süreleri ile aşırı oyun kullanımı, yalnızlıktan kaçışları ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri açısından anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Buna göre, günlük 5 saat ve üzeri video oyunu oynayanların günlük 1-2 saat video oyunu oynayanlara kıyasla yalnızlıktan kaçış düzeyleri daha yüksek iken, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri daha düşük çıkmıştır. Buna göre aşırı video oyunu oynayanların yalnızlıktan kaçma düzeyleri daha fazla iken, diğer oyunculara olan bağlılıkları daha yüksektir. Elde edilen bu sonuçlar değerlendirildiğinde çevrim içi oyunları oynamanın giderek günlük hayatın bir parçası haline geldiği ve özellikle yalnızlıktan kaçış amacıyla aşırı oyun kullanımı sergileyen oyuncu sayısının arttığı görülmektedir. Buna göre çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri zayıf olan oyuncu, yalnızlıktan kaçmak için oyun içi

topluluktaki diğer oyuncularla etkileşimde kolay bir yöntem benimseyip oyundaki diğer oyuncuların bağımsız kararlar alamadığından kendini adeta adayıp oyuna kaptırmaktadır (Kim ve Kim, 2017). Yee'ye (2006b) göre çevrim içi oyunlar oyuncuyu kendisine bağlamak üzerine tasarlanmıştır. Karmaşık, uzun vadeli ve iş birliği gerektiren oyun içi eylemler yaygınlaştıkça oyun, oyuncuyu giderek daha fazla içine çekmekte ve karşı konulamaz hale almaktadır (Steinkuehler ve Williams, 2006). Öyle ki zor bölgelere yapılan toplu baskınlar veya iş birliği ile aşılabilen problemler gibi oyun içi faaliyetlerin daha zorlayıcı hale gelmesi sonucu oyuncular, loncalar gibi uzun vadeli sosyal ortamlara daha fazla dahil olmuş ve MMORPG oyunları oyuncunun gözünde ev ve işten sonra uğradıkları üçüncü yer konumuna geldiği belirtilmektedir (Steinkuehler ve Williams, 2006). Çok oyunculu çevrim içi video oyunu oynayan oyuncuların, oyun içi topluluklar aracılığıyla oyun arkadaşlığı pekişmekte ve oyuncular dünyanın her tarafından yeni insanlarla tanışmaktadırlar (Kang ve ark., 2009). Böylelikle, oyuncular oyun ortamında diğer insanlarla iletişime girerek, topluluklara katılarak sosyal davranışlarını geliştirmeye imkân bulmakta ve yeni davranışlar edinebilmektedirler. Oyuncuların bir kısmı da oyun ortamında edindiği sosyal davranışları gerçek dünyadaki sosyal topluluklarında uygulayabilmektedir. Dolayısıyla, çevrim içi oyunlarda oyuncuların, diğer insanlarla bağlantıda olma isteği, insanlarla gerçek dünyada yüz yüze bağ kurmalarına ve çeşitli sosyal topluluklara katılmalarına imkân sağlayabilmekte ve siber ortamdaki bu tanışmalar kimi zaman gerçek arkadaşlıklara ya da yüz yüze iletişime dönüşebilmektedir (Giddens, 2012; Molyneux ve ark. 2015). Her ne kadar bu çalışmada siber ortamda kurulan arkadaşlıkların gerçek dünyada yansımaları ele alınmamış olsa da, alandaki diğer çalışmalara benzer şekilde bu çalışmada da aşırı video oyun oynayanların diğer oyunculara bağlılık geliştirerek çevrim içi bağımsızlıklarının azaldığı görülmektedir. Ayrıca alandaki bazı çalışmalar günlük oyun süresine bağlı olarak sosyal yeterlilik düzeyinin de arttığını belirtmektedir (Durkin ve Barber, 2002; Kim ve Kim, 2017). Ancak, bu çalışmada beklenenin aksine günlük oyun süresine bağlı olarak sosyal yeterlilik düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Martončik ve Lokša'ya (2016) göre oyunda geçirilen süre her zaman tatmin edici bir sosyallığe sebebiyet vermeyebilir. Burada önemli olan oyuncuların oyun içinde geçirdikleri süre değil, buldukları sosyal ortamın niteliğidir.

4.3. Değişkenler arasındaki ilişkilere yönelik bulguların tartışılması

Değişkenler arasındaki ilişkiler ele alındığında katılımcıların yaşları, çevrim içi kimlik keşif düzeyleri ve benlik belirginlikleri arasında negatif; çevrim içi kimlik keşfi ile yalnızlık düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Kimlik denemeleri

sonucundaki deęişim en çok 18-25 yaş arasında gözlenmektedir (Santrock, 2012; Waterman, 1985, 1999). Benzer şekilde dięer alıřmalar da özellikle lise döneminde olanların yeni kimliklerini keşfetme sürecinde olduklarından ve benlik belirginliklerinin henüz şekillenmediğinden dolayı kimlik keşfi oranının daha yüksek olduęu belirtilmektedir (Davis, 2013; Ceyhan ve Balkaya Çetin, 2014). Benzer şekilde Kanada'daki 203 üniversite birinci sınıf öğrencisi ile yürütölen bir alıřmada mevcut arkadaşlar yerine internette yabancı kişilerle birlikte daha fazla zaman harcayan kişilerin benlik belirginliklerinin daha düşük seviyede olduęu bulunmuştur (Matsuba, 2006).

Özellikle internette oynanan oyunlar içerisinde Rol Yapma Oyunu (Role Playing Game - RPG) türü oyunlar ergenlere çoęunlukla anonim karakterler oluşturma ve farklı kimlikler deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Her ne kadar bu alıřmada katılımcıların ağırlıklı oynadıkları oyun türlerine yönelik bir ıkarım yapılamıyor olsa da, tüm katılımcılar çevrim içi oyun oynamaktadırlar. Genel olarak oyuncular bilgilerini dięer oyunculara aktarıp oyun içinde gruplar oluşturarak oyunu oynarlar ve bunun için de oyuncuların ilk güvendięi nesne karřıdaki oyuncunun oluşturmuř olduęu oyun içi karakterdir. Oyuncular, kendilerinin ya da olmak istedikleri kimliklerinin/benliklerinin somut bir temsili olan oyun içi karakterleri aracılıęıyla çevrim içi kimliklerini oluştururlar (Barnett ve Coulson, 2010; Bessièere ve ark., 2007; Steinkuehler ve Williams, 2006; Williams ve ark., 2011). Oyundaki karakter aracılıęı ile bir başkasının kimliğine bürünüp oyun evreninin bir parçası olurlar (Ryan ve ark., 2006). Oyuncular, karakterin fiziksel görünümünün yanı sıra oyun içinde farklılık yaratacak özellikler de seçmek zorundadırlar. Oyunun türüne göre seçebilecekleri özellikler neredeyse sınırsızdır. Böylelikle oyun içinde sonsuz kombinasyonda karakter çeşitlilięi oluşmaktadır (Barnett ve Coulson, 2010). Ayrıca oluşturulan bu karakter, oyuncunun özelliklerini bire bir yansıtmayabilir ve oyuncu idealindeki gibi bir kimlik oluşturabilir (Bessièere ve ark., 2007). Oyun içindeki karakterler, bireylerin sanal dünyadaki muhtemel benliklerini görsel olarak temsil etmeleri için güçlü bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Oyuncular içinde buldukları sosyal durumu nasıl karakterize edeceklerini belirler ve bu özel durumda hangi kişilik özelliklerinin daha alakalı ve etkili olduęu yönünde bir tercihte bulunup, oyun içi karakter özelliklerini bu yönde oluştururlar. Başka bir ifadeyle oyun içi karakterlerin olası benlikleri belirli bir hedefe ulaşmak için tasarlanmaktadır (Bacchini ve ark., 2017; Lin ve Wang, 2014). Her ne kadar bu alıřmada ideal veya olası benlikler açısından ele alınmamış olsa da buradan hareketle bir MMORPG oyuncusu tarafından yeni kimlikler denemek için oyun içi karaktere verilen özelliklerin, oyuncunun idealindeki benliğinin temsil ettięi özelliklere çok yakın

değerlerde olduğu söylenebilir. Özellikle bağımlı oyuncuların sanal ortamdaki oyun içi karakterini ideal benlikleri doğrultusunda şekillendirdikleri de belirtilmektedir (Leménager ve ark., 2013). Ayrıca çevrim içi kimlik denemeleri ile yalnızlık arasındaki pozitif yöndeki ilişki, yalnız olan, benlik ve kimlik açısından net olmayan, yeni kimlikler arayan ergenlere, kendilerinin farklı yönlerini keşfetmek için bir yol sunduğunu belirten diğer literatür bulgularıyla da desteklenmektedir (Matsuba, 2006; Leung, 2011; Visser ve ark., 2013; Wängqvist ve Frisé, 2016). Sonuç olarak, çevrim içi kimlik denemeleri arttıkça yaş ve benlik belirginliğinin düştüğü, yalnızlık düzeyinin ise arttığı görülmektedir.

Değişkenler arasındaki bir diğer ilişki katılımcıların çevrim içi kimlik denemeleriyle sosyal yeterlilikleri arasında pozitif ilişki olduğu üzerinedir. Yapılan analiz sonuçlarına göre çevrim içi kimlik denemeleri ile sosyal yeterlilik arasında ilişki bulunamamıştır. Alanda yapılan çalışmalara göre çevrim içi kimlik denemeleri, birçok ergene çevrim dışı dünyada özel bir alan oluşturmaları için yardımcı olmakta ve çevrim içi dünyanın sağladığı sınırsız olanaklarla ergenler, sanal dünyadaki kimlik denemeleri sonucu sosyal ilişkilerini ve çevrim içi kimliklerini yeniden yapılandırmaktadır (Ceyhan, 2010; Guegan ve ark., 2015; Leung, 2011). İnternet ortamında yapılan sosyal etkileşimin sonuçlarını Valkenburg ve Peter (2008) “İnternette Etkilenen Sosyal Ödünleme Hipotezi” altında incelemiştir. Buna göre yapılan çevrim içi kimlik denemeleri ergenlere farklı yaş ve kültürel geçmişe sahip insanlarla iletişim kurma fırsatları sunarak, çevrim dışı sosyal yeterliliklerine faydalı olduğu belirtilmektedir. Böylelikle ergenler, çevrim dışı hayatlarına bu deneyimlerle elde ettikleri tecrübeler ışığında devam edebilir ve çevrim dışı sosyal yeterliliklerini geliştirebilirler. Valkenburg ve Peter (2008) tarafından yapılan bu çalışmada çevrim içi kimlik keşifleri ölçeği oyuncunun idealindeki kimliği ölçmek üzere geliştirilmiştir. Ancak bu çalışmada kullanılan çevrim içi kimlik ölçeği kişilerin internet üzerinden kimliklerini sergileme düzeylerini ölçtüğünden sosyal yeterlilik ölçeği ile anlamlı ilişki elde edilememiş olabilir. Diğer taraftan bu sosyal etkileşimin kimi olumsuz sonuçlarını Valkenburg ve Peter (2008); internet üzerinden çevrim içi kimlikleriyle denemelerde bulunan ergenlerin, kendi çevrim dışı benlikleri yerine, oluşturdukları çevrim içi benlikleriyle ilişki kurabilecekleri ve bunun sonucunda da çevrim dışı sosyal durumlarda yeterliliklerini kaybedebilecekleri şeklinde açıklamıştır. Dolayısıyla bireylerin yaptıkları kimlik denemelerinde sürekli sahte kimlikler kullanmaları kararlı bir kimlik gelişimini engelleyebileceği ve bu durumda internet kullanımını sağlıklı olmaktan çok problemlili bir hal alabileceği belirtilmektedir. Öyle ki gerçek yaşamda kimlik denemeleri sonucunda sürekli başarısızlık yaşayan kişi, bu girişimlerini bir süre duraklatma ya da yeni

veya gerçek olmayan kimlikler denemek için internette sanal ilişkilere, oyun, kumar, alışveriş gibi aktivitelere yönlenebilmektedir (Ceyhan, 2010).

Bu çalışmada ise beklenilenin aksine aşırı çevrim içi oyun kullanımı ile sosyal yeterlilik arasındaki pozitif yönlü ilişki yerine (Kim ve Kim, 2017) aşırı çevrim içi oyun kullanımı ile sosyal yeterliliğin alt ölçümlerinden iletişimi başlatma, kendini açma ve girişkenlik alt ölçekleri arasında negatif yönde ilişki elde edilmiştir. Alanda yapılan çalışmalara göre MMORPG'ler, gerçek dünyada tatmin edici sosyal bağlantılar bulamadığı için sanal dünyaya yönelen bir insanın gereksinimlerini tatmin etmek için gerçek dünyanın bir altlığı olarak işlev görmektedirler (Martončik ve Lokša, 2016). MMORPG oyuncularını biri gerçek dünyada, diğeri sanal dünyada olmak üzere bir çift hayat yaşamaktadır. Oyun evreninde oyuncular, oluşturdukları karakterlerle birlikte oyun evreninin oyuncuya sunduğu sonsuz olasılıklar ışığında çoğu zaman çeşitli mücadeleler içine girmektedirler. MMORPG'ye adım atan oyuncular oyun evreninde başarı elde edebilmek için belirli bir gruba dahil olmak zorundadırlar. Gruba dahil olmak isteyen oyuncuların sosyal sermayelerini geliştirmeye hevesli olmaları gerekmektedir. Aksi halde gruptan dışlanmaları mümkündür (Barnett ve Coulson, 2010). Bu tür oyunlar bir "oyun" olarak görülse de, güçlü sosyal yönleri ile oyuncuların arkadaşlık kurdukları, topluluklar oluşturdukları ve çeşitli oyun içi görevleri gerçekleştirmek için birlikte çalıştıkları bir çevrim içi iletişim aracıdır (Barnett ve Coulson, 2010; Martončik ve Lokša, 2016; Yee, 2006a). Çevrim içi oyunların bu özelliği sebebiyle oyuncular gerek çevrim içi gerek çevrim dışı yolla sosyalleşerek aşırı oyun kullanımı sergilemektedir (Kim ve Kim, 2017). Kim ve Kim (2017)'in çalışmasında aşırı çevrim içi oyun kullanımını etkileyen çevrim içi ve çevrim dışı sosyalliği ölçmek üzere geliştirilen ölçüm aracı çevrim içi video oyunları üzerinden bu ölçümü gerçekleştirmekteydi. Ancak bu çalışmada kullanılan sosyal yeterlilik ölçeği gerçek yaşamdaki genel sosyalliği ölçmek üzere geliştirilmiş olup çevrim içi oyun kullanımı ile ilgili bir madde içermemektedir. Buradan hareketle gerçek yaşamda ergenlerin sosyal yeterlilikleri ile bu aşırı kullanımları arasında olumsuz yönde bir ilişki söz konusudur.

Ayrıca bu araştırmada aşırı çevrim içi oyun kullanımı ile yalnızlık, yalnızlıktan kaçış düzeyi arasında pozitif, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Hem çevrim içi hem de çevrim dışı ortamdaki sosyalliğin güçlenmesi aşırı çevrim içi oyun kullanımını doğrudan etkilerken, yalnızlıktan kaçış ise çevrim içi ve çevrim dışı olmak üzere her iki sosyallik üzerinden aşırı çevrim içi oyun kullanımını doğrudan ve dolaylı olarak etkilemektedir. Özellikle internet ortamındaki diğer

oyunculara olan bağılılığı belirten “çevrim içi kimlik” (çevrim içi bağımsızlık) düzeyinin aşırı oyun oynama ile ilişkili olduğu belirtilmekte ve buna göre çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) zayıf ve yalnız olan oyuncuların yalnızlıktan kaçmak için oyun içi topluluktaki diğer oyuncularla etkileşime girip, aşırı oyun oynama düzeyi artmaktadır. Buna karşın çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) yüksek olan oyuncuların da, çevrim dışı sosyal sermayeleri sayesinde edindikleri gerçek yaşamdan arkadaşlarıyla birlikte, çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) düşük bir gruptan daha fazla çevrim içi oyun oynadığı ve oyuna kendilerini daha fazla kaptırdıkları görülmüştür (Kim ve Kim, 2017). World of Warcraft (WOW) isimli oyunu oynayan 161 oyunculu bir diğer örnekte ise, oyunda dahil olunan grup, lonca üyeleri ve arkadaşlarla olan iletişim sayesinde oyuncuların yalnızlık düzeylerinin ve sosyal kaygılarının gerçek dünyaya göre anlamlı derecede düşük çıktığı rapor edilmiştir (Martončik ve Lokša, 2016). Bu oyuncuların sayısı arttıkça kendilerini daha az yalnız hissettikleri ve bunun sonucunda da sosyal refahlarının arttığı belirtilmektedir (Visser ve ark., 2013). Buna göre aşırı çevrim içi oyun kullanımı arttıkça yalnızlık ve yalnızlıktan kaçış düzeyleri de artarken, çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyi ise düşmektedir.

4.4. Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımının Yordanmasına İlişkin Bulguların Tartışılması

Aşırı çevrim içi oyun kullanımının yordanmasına ilişkin bulgular iki aşamada incelenmiştir. Buna göre ilk aşamadaki yalnızlığın aşırı oyun kullanımını yordadığı görülmüş ancak ikinci aşamada diğer değişkenlerle birlikte bir etkisi görülmemiştir. Literatürde yalnızlığın aşırı oyun kullanımına etki ettiğini gösteren çalışmalar mevcuttur. Örneğin, Kim ve Kim (2017)’in yaptığı çalışmada yalnız kişilerin sosyalleşmek için oyun ortamına girdiklerinde aşırı çevrim içi oyun kullanımı sergiledikleri görülmüştür. Diğer taraftan Kowert ve ark. (2015) aşırı çevrim içi oyun kullanımının ergenlerin psikososyal iyi oluşlarına olumlu katkıda bulunduğunu belirtmişlerdir. Böylelikle kişinin akran ağları gelişip korunmaktadır. Bu açıdan sosyal yeterlilik düzeyinin de aşırı çevrim içi oyun oynamayı yordaması beklenmekte ise de bu çalışmada bu yönde bir sonuç elde edilmemiştir. Öte yandan yalnızlıktan muzdarip ergenler için aşırı oyun kullanımı bir çıkış kapısı olarak görülebileceği için zamanla aşırı oyun kullanımı sonucu kişilerin yalnızlıkları artarken yaşam memnuniyetlerinin düşüp sosyal sorunların ortaya çıktığı da belirtilmektedir (Lemmens ve ark., 2011). Her ne kadar bu çalışmada yaşam memnuniyeti ele alınmamış olsa da yalnızlık ile ilişkisi benzer doğrultuda elde edilmiştir. Ayrıca yalnızlıktan kaçış ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyi aşırı oyun kullanımını yordamaktadır. Benzer şekilde Kim ve Kim’in (2017) çalışmasına göre

çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyi iki yönlü olarak aşırı oyun kullanımını etkilemektedir. Bir taraftan çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri düşük olan kişiler yalnızlıktan kaçmak için oyun içindeki diğer oyuncularla kolay bir şekilde etkileşime girip kendilerini oyuna kaptırmaktadırlar. Öte yandan çevrim içi kimliği (çevrim içi bağımsızlık) yüksek olan oyuncuların da, çevrim dışı sosyal sermayeleri sayesinde edindikleri gerçek yaşamdan arkadaşları ile birlikte daha fazla çevrim içi oyun oynadığı ve oyuna kendilerini daha fazla kaptırdıkları görülmüştür. Bu bulgular doğrultusunda yalnızlık, yalnızlıktan kaçış ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) aşırı oyun kullanımını yordamaktadır.



SONUÇ, SINIRLILIKLAR VE ÖNERİLER

Araştırmada elde edilen bulgulara göre benlik belirginlikleri düşük ve kimlik arama eğilimi yüksek olan 15-18 yaş arası katılımcıların, oyun içinde sergiledikleri çevrim içi kimlik keşifleri 19-25 yaş katılımcılara kıyasla daha yüksek düzeydedir. Beliren yetişkinlik dönemindeki 19-25 yaş arası katılımcılarda ise çevrim içi oyun ortamındaki çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlık), kendilerini sosyal olarak açmaları ve benlik belirginlikleri 15-18 yaş arası katılımcılara kıyasla daha yüksektir. Günlük video oyun oynama süresi aşırı olanların (5 saat ve üzeri) yalnızlıktan kaçış düzeyleri daha az süre oynayanlara kıyasla daha fazla olup, bu oyuncuların çevrim içi kimlikleri (çevrim içi bağımsızlıkları) düşük seviyede çıkararak oyundaki diğer oyunculara bağımlılıkları artmaktadır. Ayrıca, aşırı oyun oynamayı çevrim içi kimlik/bağımsızlık ve yalnızlıktan kaçış yordamaktadır.

Araştırmanın yukarıdaki bulgularının yanı sıra bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Öncelikle veriler sadece çevrim içi ortamda toplanarak bir yanlılık oluşturması söz konusu olabilir. Dolayısıyla, ileriki çalışmalarda ayrıca elden verilerin toplanması da konu hakkında daha detaylı bir bilgi sağlayacaktır. Ayrıca, bu çalışmada her ne kadar katılımcılara oynadıkları oyun türleri sorulmuş olsa da, oyun türlerine bağlı olarak bir sınıflandırma yapılamadığından bunlara bağlı farklılıklar ele alınamamıştır. Ancak, her oyun türü oyunculara farklı şekillerde kimlik denemesi yapma olanağı sunmaktadır. MMORPG oyunlarındaki oyuncular ideallerindeki kimliği içeren karakter oluşturma imkânı elde ederken kimi RPG oyunlarında oyuncuya hazır sunulan karakterin kimliği ile bütünleşmesi istenir. Dolayısıyla, farklı oyun türleri ve ideal benlik açısından da ele alınarak yapılan çalışmalar bu konuda daha derinlemesine bilgi sağlayacaktır. Ayrıca, bu araştırmada çevrim içi oyunlara bağlı olarak çevrim içi kimlik keşfi, aşırı oyun oynama ve sosyal yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiler çalışılmıştır. Ancak, oyunun çevrim içi ya da çevrim dışı olması ile oyuncu oyun içindeki kimlik denemelerinin sonuçlarını çevrim içi oyunlardaki gibi anında öğrenebilir ya da bu sonuçları görmek için çevrim dışı oyunlarda olduğu gibi gerçek hayatta uygulamak zorunda kalabilir. Gelecek çalışmalarda hem çevrim içi hem de çevrim dışı rol yapma oyunları oynayan iki farklı örneklem üzerinden çevrim içi ve çevrim dışı sosyal yeterlilikleri ile ilişkisi daha detaylı olarak incelenebilir. Ayrıca, bu araştırma korelasyonel bir çalışma olduğundan nedensel bir açıklamadan bahsetmek mümkün değildir. Alanda bu konuda yapılacak ileriki çalışmalarda farklı okul türleri veya sosyo-ekonomik düzey gibi farklı demografik özellikleri temsil eden örneklemlemlerle çalışılması ve ayrıca boylamsal

çalışmalarla da incelenmesi arařtırmadan elde edilen bulguların genellenebilirliđi aısından önemli olacaktır.



KAYNAKÇA

- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.
- Bacchini, D., De Angelis, G., ve Fanara, A. (2017). Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). *Computers in Human Behavior*, 73, 191-199.
- Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Berk, L. E., Dönmez, A., ve Onur, B. (2013). Çocuk gelişimi. *İmge Kitabevi*, 546-548.
- Bessière, K., Seay, A. F., ve Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 530-535.
- Castells, M. (2002). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford University Press on Demand.
- Ceyhan, E. (2010). Problemlü İnternet Kullanım Düzeyi Üzerinde Kimlik Statüsünün, İnternet Kullanım Amacının ve Cinsiyetin Yordayıcılığı. *Educational sciences: theory & practice*, 10(3).
- Clements, D. (1998). *Young Children and Technology*.
- Çetin, A. B., ve Ceyhan, A. (2014). Adolescents' identity experiments on the internet and problematic internet use behavior. *The Turkish Journal on Addictions*, 1(2), 30-46.
- Davis, K. E. (2013). Young People's Digital Lives: The Impact of Interpersonal Relationships and Digital Media Use on Adolescents' Sense of Identity. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2281–2293.
- Demirtaş Madran, H. A., ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2).
- Durkin, K., ve Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.
- Eroğlu, A., ve Bayraktar, S. (2014). İnternet bağımlılığı ile ilişkili değişkenlerin incelenmesi (Doctoral dissertation, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi).

- George, D., ve Mallery, P. (2016). IBM SPSS statistics 23 step by step: A simple guide and reference. Routledge.
- Giddens, A. (2012). Sosyoloji (C. Güzel, Çev.). Ankara: Kırmızı Yayınları., 642-644.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- Guegan, J., Moliner, P., ve Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45(3), 349-355.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: a theory relating self and affect. *Psychological review*, 94(3), 319.
- Hooper, D., Coughlan, J., & Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit. *Articles*, 2.
- Hussain, Z., ve Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International journal of mental health and addiction*, 7(4), 563.
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Kang, J., Ko, Y., ve Ko, I. (2009). The impacts of social support and psychological factors on guild members' flow and loyalty in MMORPG. *Asia Pacific Journal of Information Systems*, 19(3), 69-98.
- Kim, M. G., ve Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389-398.
- Kim, Y. Y., ve Kim, M. H. (2017). The impact of social factors on excessive online game usage, moderated by online self-identity. *Cluster Computing*, 20(1), 569-582.
- King, K. A. (1997). Self-concept and self-esteem: A clarification of terms. *Journal of School Health*, 67(2), 68-71.
- Kou, Y., ve Gui, X. (2014, October). Playing with strangers: understanding temporary teams in league of legends. In *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play* (pp. 161-169).
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computers in Human Behavior*, 45, 51-58.

- Lee, J. J., ve Hoadley, C. M. (2007). Leveraging identity to make learning fun: Possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games (MMOGs). *Innovate: Journal of Online Education*, 3(6), 5.
- Leung, L. (2011). Loneliness, social support, and preference for online social interaction: the mediating effects of identity experimentation online among children and adolescents. *Chinese Journal of Communication*, 4(4), 381-399.
- Leménager, T., Gwodz, A., Richter, A., Reinhard, I., Kaemmerer, N., Sell, M., & Mann, K. (2013). Self-concept deficits in massively multiplayer online role-playing games addiction. *European Addiction Research*, 19(5), 227-234.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152.
- Lin, H., & Wang, H. (2014). Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations. *Computers in Human Behavior*, 34, 213-218.
- Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. *Handbook of adolescent psychology*, 9(11), 159-187.
- Martončik, M., ve Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.
- Matsuba, M. K. (2006). Searching for self and relationships online. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 275-284.
- Mazalın D, Moore S. Internet use, identity development and social anxiety among young adults. *Behav Change* 2004;21:90–102.
- Mehroof, M., ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316.
- Molyneux, L., Vasudevan, K., ve Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming social capital: Exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399.
- Özen, Y., ve Gülaçtı, F. (2010). Benlik-Kavramı Ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var Mı?. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 20-38.
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of personality assessment*, 66(1), 20-40.

- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
- Santrock, J. W. (2012). Yaşam boyu gelişim. (Çev. edit. Prof.Dr. Galip Yüksel). Ankara: Nobel Yayıncılık, 383-385
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Steinkuehler, C. A., ve Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909.
- Sümer, N., & Güngör, D. (1999). Yetişkin bağlanma stilleri ölçeklerinin Türk örnekleme üzerinde psikometrik değerlendirilmesi ve kültürlerarası bir karşılaştırma. *Türk Psikoloji Dergisi*, 14(43), 71-106.
- Squire, K. (2005). Changing the game: What happens when video games enter the classroom?. *Innovate: Journal of online education*, 1(6).
- Tabachnick, B., ve Fidell, L. (2013). BG Tabachnick. LS fidell using multivariate statistics (sixth ed.) Pearson, Boston.
- Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2008). Adolescents' identity experiments on the Internet: Consequences for social competence and self-concept unity. *Communication research*, 35(2), 208-231.
- Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current directions in psychological science*, 18(1), 1-5.
- Visser, M., Antheunis, M. L., ve Schouten, A. P. (2013). Online communication and social well-being: how playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(7), 1508-1517.
- Yaşlıoğlu, M. M. (2017). Sosyal bilimlerde faktör analizi ve geçerlilik: Keşfedici ve doğrulayıcı faktör analizlerinin kullanılması. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 46, 74-85.
- Yee, N. (2006a). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.
- Yee, N. (2006b). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yee,N.“Avatars and identity. The Daedalus gateway: The psychology of MMORPGs” [blog]. Erişim 27 Ekim 2019. http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html.)

- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Waterman, A. S. (1985). Identity in the context of adolescent psychology. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 1985(30), 5-24.
- Waterman, A. S. (1999). Identity, the identity statuses, and identity status development: A contemporary statement.
- Wängqvist, M., ve Frisé, A. (2016). Who am I online? Understanding the meaning of online contexts for identity development. *Adolescent Research Review*, 1(2), 139-151.
- Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200.



EKLER

EK 1 DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz:	<input type="checkbox"/> Kadın <input type="checkbox"/> Erkek
2. Yaşınız:	
3. Hangi ilde yaşıyorsunuz?	
4. Kardeş sayınız:	<input type="checkbox"/> Tek Çocuk <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> Diğer:
5. Ailenizin aylık gelir düzeyi:	<input type="checkbox"/> Düşük <input type="checkbox"/> Orta <input type="checkbox"/> Yüksek
6. Medeni durumunuz	<input type="checkbox"/> Bekar <input type="checkbox"/> Evli <input type="checkbox"/> Boşanmış / Ayrı
7. Eğitim düzeyiniz:	<input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Üniversite / Lisans
8. Annenizin eğitim düzeyi:	<input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Yüksek Okul <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Yüksek lisans
9. Babanızın eğitim düzeyi:	<input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Yüksek Okul <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Yüksek lisans
10. Şu an kimlerle birlikte yaşıyorsunuz?	<input type="checkbox"/> Ailemle hep birlikte <input type="checkbox"/> Yurtta kalıyorum <input type="checkbox"/> Sadece babamla <input type="checkbox"/> Ev arkadaşım <input type="checkbox"/> Sadece annemle <input type="checkbox"/> Yalnız
11. Kişisel bilgisayarınız var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
12. Video oyunu oynuyor musunuz?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
13. Daha çok hangi tip oyun oynuyorsunuz?	<input type="checkbox"/> Çevrimdışı (Singleplayer) <input type="checkbox"/> Çevrimiçi (Multiplayer)
14. Video oyunu oynuyor iseniz ne kadar süredir oynuyorsunuz?	<input type="checkbox"/> 1-2 Yıl <input type="checkbox"/> 3-5 Yıl <input type="checkbox"/> 5 Yıldan fazla
15. Daha çok hangi video oyun türlerini oynuyorsunuz? (Lütfen en çoktan en aza doğru sıralayarak belirtin. Yandaki kutucuklara sıra numarasını yazınız.)	<input type="checkbox"/> Aksiyon (Platform, FPS, Dövüş, Survival, Battle royale) <input type="checkbox"/> Macera <input type="checkbox"/> Rol Yapma (Aksiyon RPG, MMORPG, Taktiksel RPG, Fantastik RPG) <input type="checkbox"/> Simülasyon <input type="checkbox"/> Strateji (MOBA, Wargame) <input type="checkbox"/> Spor

6.Günlük <u>video oyunu oynama</u> süreniz nedir?	<input type="checkbox"/> 1-2 Saat	<input type="checkbox"/> 5-6 Saat	<input type="checkbox"/> 9-10 Saat
	<input type="checkbox"/> 3-4 Saat	<input type="checkbox"/> 7-8 Saat	<input type="checkbox"/> 10 Saatten fazla
17.Evinizde internet bağlantınız var mı?	<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır	
18.Evinizde oyun oynamanızı engelleyecek internet aile filtresi bulunmakta mıdır?	<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır	
19.Günlük <u>internet kullanım</u> süreniz nedir?	<input type="checkbox"/> 1-2 Saat	<input type="checkbox"/> 5-6 Saat	<input type="checkbox"/> 9-10 Saat
	<input type="checkbox"/> 3-4 Saat	<input type="checkbox"/> 7-8 Saat	<input type="checkbox"/> 10 Saatten fazla
20.İnterneti daha çok ne amaçla kullanıyorsunuz? (Birden fazla tercih yapabilirsiniz.)	<input type="checkbox"/> Sosyal medyada gezinmek için <input type="checkbox"/> Video izleyip müzik dinlemek için <input type="checkbox"/> Haberleri takip etmek için <input type="checkbox"/> Oyun oynamak için <input type="checkbox"/> İş / ders için <input type="checkbox"/> Alışveriş yapmak için Diğer: _____		

Online oyun oynama amacınızı dikkate alarak bir derecelendirme yapınız. Her sıklığı, karşılarındaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

1-----2-----3-----4-----5
Hiçbir zaman Az Arada sırada Çok Her zaman

Lütfen aşağıdaki soruları size en yakın olan şıkkı işaretleyerek cevaplayınız.	Hiçbir zaman	Az	Arada sırada	Çok	Her zaman
1. Eğlence için	1	2	3	4	5
2. İletişim / Arkadaşlık için.	1	2	3	4	5
3. Vakit geçirmek için.	1	2	3	4	5
4.İnternet kullanıcıları ile ne sıklıkla yeni ilişkiler kurarsınız?	1	2	3	4	5
5. Günlük gerilim ve sorunlardan kaçmak için.	1	2	3	4	5

Online oyun kullanımınız sosyal çevrenizle ilişkinizi nasıl etkilemiştir? Her sıklığı, karşılarındaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

1-----2-----3-----4-----5
Çok olumsuz Olumsuz Ne olumlu / Ne olumsuz Olumlu Çok olumlu

Lütfen aşağıdaki soruları size en yakın olan şıkkı işaretleyerek cevaplayınız.	Çok olumsuz				Çok olumlu
1. Arkadaşlarınızla olan iletişiminiz.	1	2	3	4	5
2. Ailenizle olan iletişiminiz	1	2	3	4	5
3. Partnerinizle / Eşinizle olan iletişiminiz. (Durum geçerli değilse seçeneği boş bırakabilirsiniz.)	1	2	3	4	5

EK 2
BENLİK BELİRGİNLİĞİ ÖLÇEĞİ

Aşağıda kendinizle ilgili düşünceleriniz hakkında sorular yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her düşünçenize ne kadar katılıp katılmadığınızı, karşılardaki 7 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

	Hiç Katılmıyorum						Tamamen Katılıyorum
1. Kendimle ilgili düşüncelerim sıklıkla birbiriyle çelişir.	1	2	3	4	5	6	7
2. Kendimle ilgili fikirlerim günden güne değişiklik gösterebilir.	1	2	3	4	5	6	7
3. Gerçekte nasıl bir insan olduğumu düşünerek çok zaman harcıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
4. Bazen gerçekte görüldüğüm kişi olmadığımı hissediyorum.	1	2	3	4	5	6	7
5. Geçmişte nasıl biri olduğumu düşündüğümde, gerçekte nasıl biri olduğumdan emin olamıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
6. Bazen başkalarını kendimden daha iyi tanıdığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5	6	7
7. Kendimle ilgili düşüncelerim çok sık değişiyor gibi görünüyor.	1	2	3	4	5	6	7
8. Eğer kendi kişiliğimi tanıtmam istenseydi, tanımlamalarım bir günden diğerine farklılaşabilirdi.	1	2	3	4	5	6	7
9. İstesem bile, birisine gerçekten neye benzediğimi söyleyeceğimi sanmıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
10. Genel olarak, kim olduğum ve ne olduğum konusunda net bir fikrim var.	1	2	3	4	5	6	7
11 Bazı şeyleri aklımdan çıkarmak genellikle benim için zor çünkü ne istediğimi gerçekten bilmiyorum.	1	2	3	4	5	6	7
12. Kişiliğimin farklı yönleri arasında çelişkiyi nadiren yaşıyorum.	1	2	3	4	5	6	7

EK 3

ÇEVİRİM İÇİ KİMLİK KEŞFİ ÖLÇEĞİ

Aşağıda online ortamın sizi nasıl hissettirdiği ile ilgili sorular yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her düşüncenize ne kadar katılıp katılmadığınızı, karşılardaki 7 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

	Tamamen Yanlış						Tamamen Doğru
1. Kendimi ifade etmenin farklı yollarını denemek için interneti kullanmayı severim.	1	2	3	4	5	6	7
2. Kişiliğimi internet ortamında yansıtabildiğime inanıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
3. Kendimi çevrimiçi ortamda daha iyi olarak gösterebiliyorum.	1	2	3	4	5	6	7
4. Kiminle çevrimiçi olmak istediğimi söyleyebileceğimi hissediyorum.	1	2	3	4	5	6	7
5. Bazı şeyler vardır ki kendimi çevrimiçi olarak çevrimdışı olduğumdan daha özgürce ifade edebiliyorum.	1	2	3	4	5	6	7
6. Çevrimiçi olduğumda, başkalarının beni nasıl görmesini istiyorsam kendimi öyle sunabilirim.	1	2	3	4	5	6	7

EK 4

ÇEVİRİM İÇİ KİMLİK (ÇEVİRİM İÇİ BAĞIMSIZLIK) ÖLÇEĞİ

Aşağıda online oyun oynarken sergilediğiniz davranışlarınız ile ilgili sorular yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her davranışınızın sıklığını, karşısındaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

1-----2-----3-----4-----5
 Tamamen Yanlış Yanlış Ne yanlış / Ne doğru Doğru Tamamen
 Doğru

Lütfen aşağıdaki soruları size en yakın olan şıkkı işaretleyerek cevaplayınız.	1	2	3	4	5
1. Diğer oyuncuların tavsiyelerini körü körüne takip ederim	1	2	3	4	5
2. Diğer oyuncular ne söylese başarılı bir şekilde yerine getiririm.	1	2	3	4	5
3. Diğer oyuncuların söylediklerini takip etmenin en iyi yol olduğunu düşünüyorum.	1	2	3	4	5
4. Online oyunu yalnız başıma oynamak benim için zordur.	1	2	3	4	5
5. Diğer oyunculara yardım ettiğimden çok onlardan yardım aldım.	1	2	3	4	5
6. Online oyun oynarken, karar veremiyorum.	1	2	3	4	5
7. Online bir oyunu kendi kararlarımla oynamak yerine diğer oyuncuların yardımını bekliyorum.	1	2	3	4	5
8. Diğer oyuncuların davranışlarından kolayca etkilenirim.	1	2	3	4	5

EK 5

AŞIRI ÇEVİRİM İÇİ OYUN KULLANIMI ÖLÇEĞİ

Aşağıda oyunlarla ilgili düşünceleriniz hakkında sorular yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her soruya ne kadar katılıp katılmadığınızı, karşılardaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

	Hiç katılmıyorum				Tamamen katılıyorum
1. Korkarım ki, çevrimiçi oyunlar olmadan hayat sıkıcı, boş ve eğlencesiz olurdu.	1	2	3	4	5
2. Gecenin geç saatlerinde oynanan çevrimiçi oyunlarından dolayı uykuyu kaybettim.	1	2	3	4	5
3. Kendim oynamasam bile çevrimiçi oyun oynuyormuş gibi hissediyorum.	1	2	3	4	5
4. Çevrimiçi oyun oynamak için harcadığım gerçek zamanı gizlemek için başkalarına yalan söylüyorum.	1	2	3	4	5
5. Online oyun oynamak için harcadığım zaman miktarını azaltmaya çalışıyorum ama bunu yapamıyorum.	1	2	3	4	5
6. Çevrimdışı olduğumda depresif, huysuz veya gergin hissediyorum; ancak, bu duygular tekrar çevrimiçi olduğumda geçiyor.	1	2	3	4	5
7. Aslen niyet ettiğimden daha uzun çevrimiçi oyunlar oynuyorum.	1	2	3	4	5
8. Okulum veya meslek yaşamım, çevrimiçi oyun oynamak için harcadığım zamandan dolayı zarar görüyor.	1	2	3	4	5
9. Başkaları ile dışarı çıkmak yerine, çevrimiçi oyunlar oynamak için daha fazla zaman harcıyorum.	1	2	3	4	5
10. Yapmam gereken başka bir şeye başlamadan önce çevrimiçi oyun oynamaya başlarım.	1	2	3	4	5

EK 6
UCLA YALNIZLIK ÖLÇEĞİ V3

Aşağıdaki ifadelerde yer alan durumu ne sıklıkta hissettiğinizi ve yaşadığınızı gösteren cevaplar yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her hissinizin sıklığını, karşısındaki 4 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

	Hiç	Nadiren	Bazen	Her zaman
1. Ne kadar sıklıkla çevrenizdeki insanlarla "uyum içinde" olduğunuzu hissediyorsunuz?	1	2	3	4
2. Ne sıklıkla arkadaşlıktan yoksun hissediyorsunuz?	1	2	3	4
3. Ne kadar sıklıkla başvurabileceğin kimse olmadığını düşünüyorsun?	1	2	3	4
4. Ne sıklıkla yalnız hissediyorsunuz?	1	2	3	4
5. Ne sıklıkla bir grup arkadaşın parçası hissediyorsunuz?	1	2	3	4
6. Etrafınızdaki insanlarla ne sıklıkla ortak noktanız olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4
7. Artık kimseye yakın olmadığını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	1	2	3	4
8. Ne sıklıkta sizin ilgi ve fikirlerin çevrenizdeki insanlar tarafından paylaşılmadığını hissediyorsunuz?	1	2	3	4
9. Ne sıklıkta dışa dönük ve arkadaşça hissediyorsunuz?	1	2	3	4
10. İnsanlara ne sıklıkla yakın hissediyorsun?	1	2	3	4
11. Ne sıklıkla dışarıda kalmış hissediyorsunuz?	1	2	3	4
12. Başkalarıyla olan ilişkinizin ne kadar sıklıkla anlamlı olmadığını düşünüyorsunuz?	1	2	3	4
13. Kimsenin sizi gerçekten iyi tanımadığını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	1	2	3	4
14. Ne kadar sıklıkla diğerlerinden ayrı hissediyorsun?	1	2	3	4
15. İstedğin zaman arkadaş bulabileceğinizi ne sıklıkla hissediyorsunuz?	1	2	3	4
16. Seni gerçekten anlayan insanlar olduğunu ne sıklıkla hissediyorsunuz?	1	2	3	4
17. Ne sıklıkla utangaç hissediyorsunuz?	1	2	3	4
18. Etrafınızda insanlar olduğunu ama sizinle olmadıklarını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	1	2	3	4
19. Ne sıklıkla konuşabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun?	1	2	3	4
20. Ne sıklıkla danışabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun?	1	2	3	4

EK 7

YALNIZLIKTAN KAÇIŞ ÖLÇEĞİ

Aşağıda yalnız kaldığınızda yaptığınız online oyun eylemleri ile ilgili sorular yer almaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her davranışınızı, karşılarındaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

	Hiç katılmıyorum				Tamamen katılıyorum
1. Yalnız kaldığımda yalnızlığı gidermek için çevrimiçi oyunlar oynuyorum.	1	2	3	4	5
2. Konuşacak biri olmadığında, online oyun oynarım	1	2	3	4	5
3. Yalnızlıktan kurtulmak için online oyun oynuyorum	1	2	3	4	5

EK 8
SOSYAL YETERLİLİK ÖLÇEĞİ

Geçmiş 6 ayda aşağıdakilerden hangisi sizin için ne kadar kolay veya zordu? Lütfen soruları mümkün olduğu kadar doğru ve eksiksiz yanıtlayınız. Her hissinizi, karşılarındaki 5 aralıklı ölçek üzerinde ilgili rakam üzerine çarpı (X) koyarak işaretleyiniz.

Geçmiş 6 ayda aşağıdakilerden hangisi sizin için ne kadar kolay veya zordu?	Çok zor	Zor	Ne kolay Ne zor	Kolay	Çok kolay
1. Çok iyi tanımadığım biriyle konuşmaya başlamak	1	2	3	4	5
2. Kendimi ilk kez biriyle tanıştırmak	1	2	3	4	5
3. Yeni bir arkadaşlık kurmak	1	2	3	4	5
4. Daha iyi tanımak istediğin birini aramak	1	2	3	4	5
5. Birilerine bir araya gelip bir şeyler yapmayı teklif etmek	1	2	3	4	5
6. Size yaşadığı bir sorunu anlatan birini dikkatle dinlemek	1	2	3	4	5
7. Kendisini kötü hisseden birini rahatlatmak	1	2	3	4	5
8. Birilerine kötü bir deneyim ile başa çıkmalarında yardımcı olmak	1	2	3	4	5
9. Birisi senden yardım istediğinde, yardım etmek	1	2	3	4	5
10. Birilerini rahatlatmak için yardımcı olmak	1	2	3	4	5
11. Duygularını başka birine söylemek	1	2	3	4	5
12. Başkalarına utandığın şeylerden bahsetmek.	1	2	3	4	5
13. Birisine çekici veya etkileyici olduğunu söylemek.	1	2	3	4	5
14. Birisine ondan hoşlandığını söylemek	1	2	3	4	5
15. Hassas tarafını başkalarına göstermek	1	2	3	4	5
16. Biri size haksızlık ettiğinde haklarınızı savunmak.	1	2	3	4	5
17. Birisi seni aptal yerine koyduğunda kendini savunmak.	1	2	3	4	5
18. Biri seni yapmadığın bir şeyle suçladığında kendini savunmak.	1	2	3	4	5
19. Bir başkası aptallık ettiğinde onu savunmak.	1	2	3	4	5

EK 9

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAY FORMU

Araştırmacı: Furkan Timur GÖKMEN

Mail: timurgokmen@yandex.com.tr

Değerli Katılımcı;

Araştırmaya katılmayı kabul etmeden önce, lütfen araştırma ile ilgili aşağıda bulunan bilgileri dikkatlice okumak için birkaç dakikanızı ayırınız. Araştırma ile ilgili herhangi bir sorunuz varsa, yukarıda iletişim bilgileri olan araştırmacıyla iletişim kurabilirsiniz.

Bu araştırma Ufuk Üniversitesi Psikoloji Bölümü yüksek lisans öğrencisi Furkan Timur GÖKMEN tarafından, Doç. Dr. Eda KARACAN denetimi altında yürütülmektedir. Araştırmanın amacı dijital video oyunlarının ergenler üzerindeki sosyo-gelişimsel etkilerini araştırmaktır.

Çalışmaya katılımınız zorunlu değildir ve katılmayı reddetme hakkına sahipsiniz. Çalışmadan, istediğiniz bir anda, açıklama yapmaksızın çekilme hakkına sahipsiniz. Araştırmadan çekilmeniz durumunda, yanıtlarınız yok edilecek ve araştırmada kullanılmayacaktır.

Soruların boş bırakılmaması gereklidir. Kimlik bilgisi alınmayacaktır ve sizden gelen bilgiler toplu olarak değerlendirilecektir. Bu nedenle cevaplarınızda gerçekten ne düşündüğünüzü yansıtacak düzeyde cevaplamanız önemlidir.

Eğer araştırmaya katılmayı ve tamamlamayı kabul ederseniz, cevaplar ve anketler gizlilikle korunacaktır. Verilerin analizinden sonra, araştırma ile ilgili bir rapor yayınlanabilir.

Kişisel bilgilerinizin yukarıdaki koşullar doğrultusunda kullanılmasını onaylıyorsanız lütfen ilgili seçeneği işaretleyiniz.

- Bilgileri okuyup anladığımı ve soru sorma fırsatımın olduğunu onaylıyorum.***
- Katılımımın gönüllü olduğunu ve açıklama yapmaksızın, istediğim bir anda araştırmadan ayrılabileceğimi biliyorum.***
- Bu araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.***

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Furkan Timur GÖKMEN
Doğum Yeri ve Tarihi: Ankara, 04.12.1992

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi: Ufuk Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrenimi: Ufuk Üniversitesi
Bildiği Yabancı Diller: İngilizce

İş Deneyimi

Stajlar: Bozlam Psikiyatri Hastanesi
Çalıştığı Kurumlar: Yandex Türkiye

İletişim

E-Posta Adresi: timurgokmen@yandex.com.tr

Tarih

20.12.2019