



T.C.

UFUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

**YAŞ, CİNSİYET VE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ İLE İNTERNETTE
OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİLER**

Onur Murat MENTEŞE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Prof. Dr. Orhan AYDIN

ANKARA, 2017

YAŞ, CİNSİYET VE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ İLE İNTERNETTE OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİLER

Onur Murat MENTEŞE

DANIŞMAN

Prof. Dr. Orhan AYDIN

T.C.

UFUK ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

ANKARA, 2017

KABUL VE ONAY

Onur Murat MENTEŐE tarafından hazırlanan "YaŐ, Cinsiyet ve KiŐilik ile İnternette Oyun Oynama AlıŐkanlıkları Arasındaki İliŐkiler" baŐlıklı bu alıŐma, 09/05/2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda baŐarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiŐtir.



BaŐkan: Prof. Dr. Orhan Aydın (DanıŐman)



Üye: Doc. Dr. Eda Karacan



Üye:Yrd. Doc. Dr. Afife BaŐak Ok

Yukarıdaki imzaların adı geen öđretim üyelerine ait olduđunu onaylıyorum.



Prof. Dr. Mehmet Tomanbay


Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

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

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

09/05/2017


Onur Murat Mentese



Bu tez çalışması sevgili Mentеше Ailesi'ne adanmıştır.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında büyük emeği olan ve beni bu süreçte yalnız bırakmayan danışmanım Prof. Dr. Orhan Aydın'a teşekkür ederim.

Bu tezin savunma jürisinde bulunan ve yönlendirmeleriyle çalışmamın son halini almasına katkıda bulunan Yrd. Doç. Dr. Afife Başak Ok'a en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Doç. Dr. Eda Karacan'a gerçekleştirdiğimiz keyifli ve öğretici dersler için teşekkürlerimi sunuyorum.

Lisans eğitimim süresince akademik disiplin kazanmamda ilham kaynaklarım değerli hocalarım Prof. Dr. Umur Talaslı ve Yrd. Doç. Dr. Neşe Alkan'a bana kattıkları için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Her zaman yanımda olduğunu bildiğim, motivasyon kaynağım değerli arkadaşım Görkem Gül'e samimi dostluğundan ötürü yürekten teşekkür ederim.

Bu kadar sıcak ve fedakar bir ailede büyüdüğüm için sevgili babam Zeydin Menteşe ve biricik anneciğim Sevim Menteşe ile ablalarım Sibel Menteşe ve Kibar Menteşe'ye teşekkür ederim.

ÖZET

Menteşe, Onur Murat. Yaş, Cinsiyet ve Kişilik Özellikleri İle İnternette Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.

Bu araştırma temel olarak yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve beş faktör kişilik boyutları ile internette oyun oynama süre ve sıklığı arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla yürütülmüştür. Bu temel amacın yanı sıra, beş faktör kişilik boyutlarından (özdisiplin, deneyime açıklık, uyumluluk, dışa dönüklük ve nevrotiklik/duygusal dengelilik) alınan puanlarda yaş, cinsiyet ve eğitim durumuna bağlı farklılıkların bulunup bulunmadığını araştırılmıştır. Araştırmanın örneklemini üniversite öğrencileri ve üniversite mezunlarından oluşan, yaşları 18 ile 56 arasında değişen 76 kadın ve 74 erkek olmak üzere toplam 150 Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları oynayan katılımcı oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak bir demografik bilgi formu ile Beş Faktör Kişilik Ölçeği kullanılmıştır.

Yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile çevrim içi oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla yapılan analizler erkek katılımcıların hem yıl olarak, hem de bir oturumda geçen süre olarak kadınlardan daha fazla oyun oynadıklarını göstermiştir. Kadın ve erkek katılımcıların haftalık oyun oynama sıklıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Analiz sonuçları, ayrıca, üniversite mezunu katılımcıların yıl olarak oyun oynama sürelerinin üniversite öğrencisi katılımcılardan daha uzun olduğu göstermiştir. Yaş ile yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturumda oyun oynanan süre arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Beş faktör kişilik boyutları ile çevrim içi oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi incelemeye yönelik analizler bir oturumda oyun oynama süresinin beş faktör kişilik boyutlarından uyumluluk ve özdisiplin ile negatif, deneyime açıklık ile pozitif yönde ilişkili olduğunu göstermiştir. Ancak, bu boyutların yıl olarak oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı ile olan ilişkiler anlamlı

değildir. Dışadönüklük ve nevroitiklik boyutları ile oyun oynama alışkanlıkları arasında ise herhangi bir anlamlı ilişki gözlenmemiştir.

Beş faktör kişili boyutlarından alınan puanlarda yaş, cinsiyet ve eğitim durumuna bağlı farklılıkların bulunup bulunmadığını belirlemeye yönelik analizler sadece yaş ile uyumluluk arasında pozitif yönde bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bunun dışında herhangi bir anlamlı ilişki bulunmamıştır.

Anahtar sözcükler:

Beş Faktörlü Ölçek, Çevrim İçi Oyunlar, İnternet, Kişilik Özellikleri.

ABSTRACT

Menteşe, Onur Murat. Associations Among Age, Gender, Personality and Internet Gaming Habits, Master's Thesis, Ankara, 2017.

The aim of the present study was to investigate the relationships among age, gender, educational level, personality and online game playing habits. A Total of 150 (76 female and 74 male) massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) players, half university student and half university graduate, aged 18 to 56 years participated in the study. They were asked to complete a demographic information form and the NEO Five-Factor Personality Inventory. The demographic information form included questions about participants' age, gender, educational level and internet gaming habits such as weekly frequency of gaming, duration of gaming in one session and playing history.

The pair-wise comparisons and correlational analyses regarding age, gender and educational level differences in big five personality dimensions yielded only one significant result. A positive relation was found between age and personality dimension of agreeableness. Results of the analysis regarding the relationships between age, gender, educational level and game playing habits showed that male participants played more online games than women in terms of both the years of game playing and the time spent in one session. The results also showed that playing history of university graduate participants was longer than university students. No age difference was found in participants' playing habits.

The results of analyses regarding the relationship between personality and game playing habits showed that the duration of online game playing in one session was negatively related to agreeableness and conscientious and positively related to openness dimension of the five personality factor. No significant relation was found between game playing habits and extroversion and neuroticism dimensions.

Keywords

Five-Factors Inventory, Online games, Internet, Personality characteristics.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No.</u>
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu	2
1.2. Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyunlar	5
1.2.1. MMORPG Oynamanın Temelinde Yatan GÜdüleyiciler.....	6
1.2.2. MMORPG Oynamanın Sonuçları	11
1.2.2.1. MMORPG Oynamanın Olumlu Sonuçları	11
1.2.2.2. MMORPG Oynamanın Olumsuz Sonuçları	13
1.2.3. İnternette Oyun Oynama Sorunlarının Yordayıcıları.....	14
1.2.3.1. Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyi	15
1.2.3.2. İnternette Oyun Oynama Sıklığı, Süresi ve Oyun Türü.....	18
1.2.3.3. Kişilik	20
1.2.3.3.1. Beş Faktör Kuramı	20
1.2.3.4. Beş Faktör Kişilik Boyutlarında Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklar	24
1.2.3.5. İnternette Oyun Oynama ile Kişilik Arasındaki İlişkilere İlişkin Görgül Çalışmalar	27
1.3. Araştırmanın Amacı	29

BÖLÜM II

YÖNTEM

2.1.	Katılımcılar.....	34
2.2.	Araştırmada Yer Alan Değişkenler.....	36
2.3.	Veri Toplama Araçları.....	36
2.3.1.	Kişisel Bilgi Formu.....	36
2.3.2.	Beş Faktör Envanteri (BFE).....	36
2.4.	İşlem.....	37

BÖLÜM III

BULGULAR

3.1.	Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıklarında Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklar.....	38
3.2.	Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler.....	40
3.3.	Beş Faktör Kişilik Boyutları ile Cinsiyet, Eğitim Düzeyi ve Yaş Arasındaki İlişkiler.....	41
3.4.	Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi, Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ve Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulgular.....	43
3.4.1.	Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler.....	45
3.4.2.	Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler.....	48
3.4.3.	Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler.....	50

BÖLÜM IV

TARTIŞMA

4.1.	İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulgular.....	53
4.1.1.	İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Cinsiyet Farklılıklarına İlişkin Bulguların Tartışılması.....	54

4.1.2. İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Yaşa Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulguların Tartışılması	55
4.1.3. İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulguların Tartışılması.....	57
4.2. Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması.....	58
4.3. Beş Faktör Kişilik Boyutları ile Cinsiyet, Eğitim Düzeyi ve Yaş Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması	59
4.4. İnternette Oyun Oynama ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması	64
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	71
KAYNAKÇA	74
EK-1: BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU	88
EK-3: BEŞ FAKTÖRLÜ ÖLÇEK FORMU	91
ÖZGEÇMİŞ.....	93

TABLOLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa No.</u>
Tablo 2.1. Katılımcıların Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeylerine Göre Dağılımları.....	35
Tablo 3.1. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıklarının Ortalama ve Standart Sapmaları	39
Tablo 3.2. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler	41
Tablo 3.3. Katılımcıların Beş Faktör Envanterinin Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Ortalama ve Standart Sapmaları*	42
Tablo 3.4. Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi, Oyun Oynama Sıklığı ve Oturum Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler	44
Tablo 3.5. Farklı Sürelerde (Yıl) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları	46
Tablo 3.6. Beş Faktör Kişilik Boyutlarının Yıl Olarak Oyun Oynama Süresini Yordanmasına İlişkin Regresyon Analizi Sonuçları.....	47
Tablo 3.7. Farklı Sürelerde (Haftalık sıklık) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları.....	49
Tablo 3.8. Bir Oturuşta Farklı Sürelerde (saat) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları.....	51
Tablo 3.9. Beş Faktör Kişilik Boyutlarının Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresini Yordamasına İlişkin Regresyon Analizi Sonuçları.....	52

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

MMORPG	: Massively Multiplayer Online Game
N	: veri sayısı
P	: pearson olasılık değeri
R	: korelasyon katsayısı
s	: standart sapma
s.d.	: serbestlik derecesi
X	: aritmetik ortalama
WoW	: World of Warcraft

BÖLÜM I

GİRİŞ

İnternet hizmetlerinin küresel anlamda yaygınlaşmasına paralel olarak, özellikle gençler arasında, internette oyun oynama alışkanlığının tüm dünyada giderek yaygınlaştığı gözlenmektedir. İki bin on üç yılı itibariyle dünyada video oyunları oynayan insan sayısının 1 milyar 200 milyon olduğu, bunlardan 700 milyonunun internette oyun oynadığı belirtilmektedir. Bu sayı, internet kullanıcılarının yaklaşık % 44'ünün internette oyun oynadığı anlamına gelmektedir (Takahashi, 20013). İnternet oyunları, alışlagelmiş video oyunlarına göre oyunculara görece olarak daha yeni ve geniş içerikler sunmaktadır. Bunun yanı sıra, oyuncuların, oyun şirketleri ve kuruluşlarınca da desteklenen oyun grupları oluşturmaları ve toplantılar/konferanslar düzenlemeleri, internette oynanan oyunların uluslararası bir fenomen haline gelmesini sağlamaktadır.

İnternette oynanan çok sayıda oyun türü vardır. Bu oyunlar arasında, 1990'lı yılların sonlarına doğru yaygınlaşmaya başlayan ve genel olarak Massively multiplayer online role-playing games – MMORPGs (Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları) olarak adlandırılan oyunlar önemli bir yer tutmaktadır. Günümüzde tüm çevrimiçi oyun oynayan popülasyonun %46'sını oluşturan Çevrim içi rol yapma oyunları aynı anda birbirleriyle sosyal veya fiziksel hiçbir bağı bulunmayan binlerce kişinin aynı oyunu oynayabildiği oyun evrenleridir. Bu tür oyunlar, alışla gelmiş video oyunlarından farklı olarak, kullanıcılara çok sayıda kişiselleştirilebilir sanal karakter oluşturma olanağı sağlamaktadır (Kuss v.d., 2013).

Yaygın biçimde oynanmaları ve diğer video oyunlarından farklı özelliklere sahip olmaları nedeniyle, çevrim içi rol yapma oyunları değişik bilim dalında çalışan araştırmacıların dikkatini çekmeye başlamış ve bu tür oyunların yaygın bir biçimde oynanmasının nedenleri, bu tür oyunları oynamayı güdüleyen etkenler, oyuncuların kişisel özellikleri, bu tür oyunların bağımlılık düzeyine varan

yoğunlukta oynanmasının oyuncular açısından yol açabileceği olası sorunlar ve benzeri gibi konularda araştırmalar yürütülmeye başlanmıştır. Bu tez çalışmasında internet oyunları oynayan bireylerin oyun oynama sıklık ve süreleriyle kişilik özellikleri arasında bir ilişki olup olmadığı beş faktörlü kişilik kuramı çerçevesinde incelenmiştir.

1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

İnternette oyun oynama bozukluğu, internet oyunlarının kompulsif bir biçimde ya da bireyin günlük faaliyet, görev ve sorumluluklarını yerine getirmesini engelleyecek yoğunlukta oynanması durumuna işaret eder. İnternette oyun oynama bozukluğu, henüz formal bir psikiyatrik bozukluk olarak kabul edilmemekle birlikte, 2013 yılında, Amerikan Psikiyatri Derneği (American Psychiatric Association) tarafından, formal bir psikiyatrik bozukluk olup olmadığı konusunda karar verebilmek için titizlikle araştırılması gereken bir durum olarak Tanı Ölçütleri El Kitabı'nın (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders) beşinci baskısının (DSM-5) ekler bölümüne dahil edilmiştir. İnternette oyun oynama bozukluğu, Patolojik kumar bağımlılığı gibi diğer davranışsal bağımlılıklar ile yan yana yer almaktadır ve diğer bağımlılık yapabilecek iş, egzersiz ve alışveriş gibi davranışlardan daha öncelikli bir araştırma konusu haline gelmiştir.

DSM-5'de, internette oyun oynama bozukluğu diğer oyuncularla birlikte çeşitli tür oyunlara erişmek için internetin aralıksız ve tekrarlı kullanımı sonucu ortaya çıkan bir bozukluk olarak tanımlanmakta ve bu bozukluğun tanısında kullanılacak 9 ölçüt önerilmektedir. Bireylerin bu ölçütlerden 5 ya da daha fazlasını son 12 ayda tecrübe ediyor olması, değerlendirmeye alınmaları için yeterli görülmektedir (APA, 2013). Tanı ölçütleri arasında; uzaklaşım semptomları (oyun oynama olanağı kısıtlandığında ya da ortadan kalktığında içine kapanma, kaygı ya da üzüntü yaşama); dayanıklılık (giderek daha uzun süre oyun oynamaya gereksinim duyma); kontrol kaybı (oyun oynamayı durdurmak ya da azaltmak için yapılan girişimlerin başarısız olması); daha önce ilgi duyulan hobiler ya da faaliyetlere duyulan ilginin azalması; zihnin sürekli

olarak internet oyunları ile meşgul olması (oyun oynamanın baskın günlük faaliyet haline gelmesi ve sürekli olarak önceden oynanan ya da daha sonra oynanacak olan oyunlar hakkında düşünme); internet oyunlarına katılım nedeniyle ilişkilerin, işin, eğitimin ya da kariyer fırsatlarının tehlikeye atılması; olumsuz sonuçlarının bilinmesine rağmen oynamaya devam etme; aldatma (yakınlarına, terapistlere ve diğer ilgili kişilere oyun oynama miktarı hakkında yanlış bilgi verme) ve interneti olumsuz duygu ya da duygudurumdan (çaresizlik, suçluluk, kaygı) kaçma ya da rahatlama yolu olarak kullanma (APA, 2013).

İnternette oyun oynama bozukluğu birçok değişik şekilde sınıflandırılmış ve açıklanmıştır. Örneğin, Griffiths (2005), internette oyun oynama bozukluğunu biyolojik, psikolojik ve sosyal bileşenlerden oluşan bir süreç olarak ele alan bir model önermiştir. İlk olarak; davranışın göze çarpan nitelikte olduğunu, ikinci olarak; bireylerin oyunu duygu durumlarını düzenlemek için bir araç olarak kullandıklarını (gerçeklikten kaçmak veya neşeli olmak için), üçüncü olarak; toleranslarının geliştiğini bu sebeple ikinci süreçte elde ettikleri duygu durumunu korumak istediklerini, dördüncü olarak; davranışı sürdüremediklerinde gerginlik, öfke, depresyon gibi uzaklaşım semptomlarının gözlemlendiğini, beşinci olarak ise; içsel ve dışsal çatışmalar sebebiyle sosyal ilişkilerinde bozulmalar görülebileceğini ve sürecin son adımında ise, davranışın şiddetinin arttığını belirtmiştir (Griffiths, 2005). İnternette oyun oynama bozukluğunu tanım, belirti ve sınıflamanın yanı sıra, değişik araştırmacılar tarafından bu bozukluğun saptanmasında kullanılan değişik ölçekler geliştirilmiştir (örn., Lemmens, Valkenburg ve Gentile, 2015; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009; Yee, Ducheneaut, Nelson, 2012).

Bağımlılık söz konusu olsun, ya da olmasın internette yoğun ya da kompulsif biçimde oyun oynamanın değişik alanlarda olumsuz sonuçlar doğurabileceğini gösteren çok sayıda araştırma vardır. Bu araştırmalardan bazılarında tek bir alandaki sorun üzerinde durulurken, diğerlerinde birden fazla sorun üzerinde durulmuştur. Örneğin, Smyth (2007) tarafından yürütülen deneysel bir boyamsal araştırmada, katılımcılar değişik türde video oyunu koşullarına

atanarak bir ay süreyle bu oyunları oynamaları sağlanmıştır. Sonuçlar, MMORPG oynayan oyuncuların daha uzun süre oyun oynadıklarını, daha fazla sağlık ve uyku kalitesi sorunu yaşadıklarını, oyun oynama nedeniyle “gerçek yaşamlarındaki” sosyal ilişkilerinin ve akademik performanslarının daha fazla etkilendiğini göstermiştir. Ancak, bu oyuncular, aynı zamanda oyun oynamaktan daha fazla haz duyduklarını ve çok sayıda yeni arkadaş edindiklerini bildirmiştir. Ng ve Wiemer-Hastings (2005) çevrim içi video oyunu oynayan kişilerin çevrim dışı video oyunu oynayanlardan daha uzun süre oyun oynadıklarını, uyku sorunu yaşadıklarını, gerçek yaşamdaki arkadaşlarıyla daha az vakit geçirdiklerini ve gerçek yaşamdaki arkadaşlıkları daha az önemsediklerini bulmuştur. Kirby, Jones ve Copello (2014) ise, MMORPG oyuncularının oyun oynama süresi ile psikolojik iyi oluş arasında negatif yönde bir ilişki olduğunu gösteren bulgular elde etmiştir.

Peng ve Liu (2010) internette oyun oynama bağımlılığının öncüllerini ve sonuçlarını içeren bir model önermişlerdir. Bu modelde adaptif olmayan bilişler, utangaçlık ve depresyon internette oyun oynama bağımlılığının öncülleri, fiziksel sorunlar, kişisel yaşam sorunları ve akademik/profesyonel sorunlar ise internette oyun oynama bağımlılığının sonuçları olarak alınmaktadır. Modelde adaptif olmayan bilişler kavramı oyuncuların kendilerine ve dünyaya ilişkin bilişsel çarpıtmalarına işaret etmek için kullanılmaktadır. Örneğin, Peng ve Liu’ya göre, “değişik görevlerde başarılı olan avatarlar yaratmaları, oyuncuların kendilerini sanal dünyada gerçek dünyada olduğundan çok daha değerli ve başarılı olarak algılamalarına, bu da oyun oynama şansları birden bire ortadan kalktığında olumsuz duygular yaşamalarına yol açmaktadır. Oyuncular, aynı zamanda, oyun oynadıkları sanal dünyadaki kişilerin kendilerine gerçek dünyadaki kişilerden daha iyi davrandıkları şeklinde bir inanç geliştirebilmekte, bu nedenle de oyun oynamalarının mümkün olmadığı durumlarda psikolojik olarak huzursuzluk ya da tatminsizlik yaşamaktadırlar” (s.330). Diğer yandan, utangaçlık ve depresyon da, bireyleri daha az tehdit edici buldukları sanal dünyaya kaçmaya teşvik ederek internette oyun oynama bağımlılığının ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. Peng ve Liu’nun (2010) modelinde internette oyun oynama bağımlılığının fiziksel sonuçları arasında

yorgunluk, fiziksel ağırlar, uyku süresinin azalması, öğün atlama; kişisel yaşam sorunları arasında aile ve arkadaşlarla çatışma, sosyal faaliyetlerin kısılması, zamanı yönetme becerilerin azalması; akademik/profesyonel sorunlar arasında ise okulu ya da işi kaçırmama, not ve performanslarda düşme yer almaktadır. Özetle, bu modele göre, bu modele göre adaptif olmayan bilişler, depresyon ve utangaçlık internette oyun oynama bağımlılığına, internette oyun oynama bağımlılığı ise fiziksel sağlık, kişisel yaşam ve akademik/profesyonel olmak üzere üç alanda sorunlara yol açmaktadır.

Kuss ve Griffiths (2012),yürüttükleri bir sistematik literatür taramasına dayanarak, internette yoğun bir biçimde oyun oynamanın oyun oynama saplantısı, saldırganlık ve düşmanlık, uygun olmayan başa çıkma stratejileri kullanma, akademik başarının azalması, okul fobisi, iş performansının düşmesi, hobilerden, eğitimden, iş hayatından, eşlerle ilişkilerden, arkadaşlarla sosyalleşmeden vazgeçme, adaptif olmayan bilişler geliştirme, yalnızlık, fiziksel ve psikolojik sağlığın bozulması gibi psikososyal; uyku bozukluğu ve nöbet geçirme gibi psikosomatik sorunlarla ilişkili olabileceği sonucuna varmışlardır. Bu araştırmacılara göre, bu kadar çok olumsuz sonuçla ilişkili bulunması nedeniyle, internette oyun oynama bağımlılığı ciddiye alınması ve daha yoğun bir biçimde araştırılması gereken bir olgudur.

1.2. Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyunlar

MMORPGs genellikle fantastik bir dünyada, büyüün mümkün kılındığı, kudretin veya zekânın günümüz şartlarında eşine rastlanılamayacak düzeyde araştırıldığı karakterleri konu alan oyunlardır. Çoğu zaman, oyuncular oluşturdukları karakterler ile oyunlardaki büyülü dünyaları kurtarmak gibi kutsal bir amaca hizmet etme güdüsüyle oyun deneyimlerini sürdürmektedir. Çevrim içi oynanan bu tür oyunları çevrimdışı video oyunlarından ayıran en büyük özellik ise, oyunlarda ilerleyebilmek için bir takıma ihtiyaç duyulmasıdır. Bu tür oyunlarda genellikle oluşturulan karakterler ile oyunun geçtiği dünyada çeşitli görev ve başarılar sergilenerek, diğer oyuncularla birlikte oynayabilmek için gerekli ön şartların sağlanması hedeflenmektedir. Oyuncular, birlikte hareket

etmek zorundadır ve hayal güçlerini, ilgilerini ve bilişsel becerilerini işin içine katarak ortalama üstü bir performans sergilemeye çalışmaktadır.

Eğlence Yazılımları Derneği (Entertainment Software Association) verilerine göre, 2013 yılının en popüler çevrim içi çok oyunculu oyunu Blizzard şirketinin son çevrimiçi oyunu olan “Savaş gücünün dünyası (World of Warcraft)” olarak belirlenmiştir (ESA, 2012). Yaklaşık 10 milyon aktif oyuncu sayısına sahip olan oyun, kullanıcılarına “Azeroth” adı verilen alemde “Alliance” ve “Horde” olmak üzere birbirlerine düşman olan iki büyük gücün çekişmesini ve bu güçlerin Azeroth alemini yok etmeye çalışan dış güçlerle yaşanan mücadelelerini konu almaktadır. World of Warcraft serisinin kullanıcı patlaması yaşamasına sebep olan “Cataclysm” ek paketi 2011 yılının en çok satan 5 oyunundan biridir (Kuss v.d., 2013).

1.2.1. MMORPG Oynamanın Temelinde Yatan GÜdüleyiciler

MMORPG oyuncularının çoğunluğunu gençler ve erkekler oluşturmakla birlikte, bu oyunlar genç, orta yaşlı, erkek farkı gözetmeksizin birçok oyuncu tarafından oynanmaktadır. Ayrıca, çevrimiçi oyunlar ve özellikle MMORPG kullanıcıları kendilerine diğer çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlardan daha fazla bağlamaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Bu nedenle, MMORPG oynama davranışının güdüleyicilerini açıklamak amacıyla değişik görüşler öne sürülmüş ve bu görüşleri test etmeye yönelik araştırma yürütülmüştür (örn., Hilgard, Engelhardt ve Bartholow, 2013; Przybylski, Rigby ve Ryan, 2010; Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006; Yee, 2002, 2006, 2007).

Ryan ve arkadaşları (Przybylski, Rigby ve Ryan, 2010; Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006) video oyunları oynama davranışının temelinde yatan güdüleyicilere Kendini Belirleme Kuramı (Deci ve Ryan, 1985; Self-Determination Theory) ve bu kuramın bir alt kuramı olan Bilişsel Değerlendirme Kuramını (Deci ve Ryan, 1980, Cognitive Evaluation Theory) temelinde bir açıklama önermişlerdir. Bir güdülenme ve kişilik kuramı olarak kendini belirleme kuramına göre, tüm insanlarda gelişme ve özenle ayrıntılandırılmış ve

bütünlüğü olan bir benlik duygusu geliştirme yönünde doğuştan gelen doğal bir eğilim vardır. İçinde yaşanan çevre bütünlüğü olan bir benlik duygusunun geliştirmeye yönelik eğilimi destekleyebilir ya da güçleştirebilir. Kurama göre, özerklik (autonomy), yetkinlik (competence) ve ilişkisellik (relatedness) olarak adlandırılan üç temel psikolojik ihtiyacın tatminini kolaylaştıran bir çevre büyümeyi, gelişmeyi ve bütünlüğü olan bir benlik duygusunun gelişmesini destekleyecek, bu ihtiyaçların tatminini engelleyen bir çevre ise güçleştirecektir. Kendini düzenleme kuramının alt kuramlarından biri olan bilişsel değerlendirme kuramı ise, bireylerin özerlik, yetkinlik ve ilişkisellik ihtiyaçlarının tatminine yönelik aktiviteleri yapmak için içsel olarak güdülü (intrinsic motivation) olduklarını öngörmektedir. Bir başka anlatımla, bu kurama göre, herhangi bir dışsal ödül ya da özendirici olmasa bile, bireyler temel psikolojik ihtiyaçlarını tatmin eden aktiviteleri yapmaktan haz duymaktadır.

Özerklik bireyin yaşamını, kendi kontrolünde, kendi istek, tercih, seçim, ilgileri doğrultusunda ve benliği ile uyum içinde yönlendirmesi anlamına gelir. Özerklik başkalarından bağımsız olma değildir. Özerklik, bir şeyi yaparken kendi özgür iradesiyle hareket etme ya da kendi ilgi ve değerleri doğrultusunda davranma duygusudur (Ryan ve Deci, 2000). İnsanlarda doğuştan gelme bir yetkin olma, yani çevrelerini kontrol edebilme ve denetleyebilme ihtiyacı vardır. Bu nedenle insanlar çevreleriyle olan etkileşimlerinde ne ölçüde yetkin olduklarını test etmelerine olanak tanıyan görev ve faaliyetlerde bulunmaya içsel olarak güdüldürler (Ryan ve Deci, 2000). İlişkisellik ihtiyacı ise, bireyin diğer insanlar tarafından kabul edilme, önemsenme ve onaylanma, onlarla anlamlı, yapıcı ve tatmin edici ilişkiler kurma ihtiyacı olarak tanımlanmaktadır.

Ryan ve arkadaşları (2006, 2010) çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarının yaygın bir biçimde oynanmasını, bu oyunların doğası gereği temel psikolojik ihtiyaçları tatmin edici özelliklere sahip olmaları ile açıklamaktadır. Bu araştırmacılara göre, oyunlarda oyuncularının özgür olarak seçebilecekleri, içeriklerine göre değişebilen, birçok alternatif öykü, görev, hedef, strateji, karakter bulunması ve ödüllerin oyuncuları yönlendirmekten çok geribildirim

sağlayacak şekilde sunulması nedeniyle, çevrim içi oyunlar özerklik ihtiyacını tatmin edecek koşullar sunmaktadır.

Çevrim içi rol yapma oyunları, aynı zamanda, oyunculara yeni beceri ve yetenekler kazanma fırsatı sağlama, optimal güçlük dereceleri olan meydan okumalar sunma, oyunlarda kazanılan yetkinlik algılarını destekleyecek pozitif geribildirimler verme gibi özellikler taşımaktadır. Ayrıca, çevrimiçi oyunlarda birçok ödül tetikleyici sistem kullanılmaktadır. Bu tür tetikleyicilere verilecek en güzel örnek, çevrimiçi oyunlardaki gizli içeriklerdir. Oyuncular bu tür içerikleri keşfettikleri zaman, kendilerini oyunda daha ustalaşmış görmekte ve kendilerini bu tür gizli içerikleri keşfedememiş oyunculardan daha başarılı görmektedirler (Griffiths ve Hunt, 1995). Bu özellikleriyle çevrim içi oyunlar, oyuncuların yetkinlik ihtiyaçlarını tatmin edebilecekleri bir ortam yaratmaktadır.

Çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunları, bireylerin yarışmacı ya da iş birliği gerektiren grup oyunları oynadıkları sanal evrenlerdir. Bu oyunları çevrim dışı video oyunlarından ayıran en büyük özellik, oyunlarda ilerleyebilmek için bir takıma gereksinim duyulmasıdır. Bu nedenle, oyuncular başarılı olabilmek için ilerde daha uzun süreli ilişkilere dönüşebilecek kısa vadeli gruplar oluşturmak zorundadır. Oyun şirketleri ve kuruluşları forumlar düzenleme ve sohbet odaları kurma gibi internet temelli teknolojiler aracılığıyla oyuncular arasında kurulan iş birliğinin uzun vadeli ilişkilere dönüşmesi için uygun koşullar hazırlamaktadır. Oyunların bu özellikleri, oyunculara diğer oyuncularla kişisel ya da grup düzeyinde sosyal bağlar kurmaları için fırsat hazırlayarak ilişkisellik ihtiyaçlarının tatminine katkıda bulunmaktadır. Ryan ve arkadaşları (2006), dört deneyden oluşan bir çalışmada, çok oyunculu çevrim içi oyun oynamaya güdülenmenin kendini düzenleme kuramına dayalı açıklamalarını destekleyen bulgular elde etmişlerdir.

Ryan ve arkadaşlarına (2006, 2010) göre, temel psikolojik ihtiyaçları tatminine olanak tanımanın yanı sıra, oyuncuların çok oyunculu çevrim içi oyunları oynamaya içsel olarak güdülü olmalarının bir diğer nedeni, oyuncuların kendilerini, oyundaki karakterler aracılığı ile oyunu kontrol eden bir gözlemci olmaktan çok, oyunun içinde hissetmeleridir. Oyunlardaki hikaye ve kimlikler, bir

başkası olmaya olanak sağlamaktadır. Oyuncular oluşturdukları karakterlerle hikayenin bir parçası olup, oyun içindeki dinamikleri değiştirebilirler. Ryan ve arkadaşlarına (2006, 2010) göre, oyuncunun kendini oyunun içinde hissetmesi, fiziksel, duygusal ve öykünün bir parçası olarak oyunun içinde hissetme olmak üzere üç şekilde gerçekleşmektedir.

Bartle (1996) MUD (Multi-User Dungeon, Multi-User Dimension, Multi-User Domain) oyuncularıyla yürüttüğü tartışma ve görüşmelerden hareketle, başarı yönelimli (achievers), keşfetme yönelimli (explorer), sosyalleşme yönelimli (socialiser) ve katil (killer) olmak üzere dört “oyuncu kişiliği” (player personality) tipi ayırt etmiş. Bu dört yönelim aynı zamanda oyun oynama amaçları dikkate alınarak eylem yönelimli ve etkileşim yönelimli olmak üzere iki boyut üzerinde sınıflandırılabilir. Başarı yönelimli oyuncuların temel amaçları puan toplamak ve düzeyler atlamaktır. Keşfetme, sosyalleşme ya da öldürme gibi eylemler bu temel amaca hizmet eden araçlar olarak düşünülür. Keşfetme yönelimli oyuncuların amacı oyunun sunduğu sanal dünyayı incelemek, tanımak ve bu dünya üzerinde deneyler yapmak ve oyunun hilelerin anlamaktır. Sosyalleşme yönelimli oyuncuların ilgilendiği konu diğer oyunlardır; oyun diğer oyunculara iletişim kurma, onların ne söylediklerini ve söyleyeceklerini anlamaya yardımcı olan, arka plandaki bir sahnedir. Katilleri güdüleyen temel hedef diğer oyunculara stres yaratmaktır. Bu kişilikteki oyuncular diğer oyuncuların karakterlerine saldırma ve öldürme temel haz kaynağıdır; diğer oyunculara ne kadar stres yaratırlarsa oyundan o kadar haz duyarlar.

Bartle’a (1996) göre, oyuncular doğal olarak oyun stilleri arasında gidip gelmeler yaşarlar. Yani, belirli bir kişilik tipindeki bir oyuncu zaman zaman diğer kişilik tiplerindeki oyuncuların davranışlarını sergileyebilir. Ancak bu kaymalar çoğunlukla asıl amaca ulaşmaya yardımcı olduğu durumlarda görülür. Örneğin, başarı yönelimli oyuncular sadece, belirli bir puana ulaşmak için öldürme gerekiyorsa öldürürler. Bartle (1996) bu kişilik tiplerindeki oyuncu oranının oyunun türüne bağlı olarak değiştiğini, ancak belirli bir kişilik tipindeki oyuncu sayısının çok fazla artmasının diğer kişilik tiplerindeki oyuncuların oyundan ayrılmasıyla sonuçlanacağını belirtmektedir. Bartle’nin kişilik tiplerinin oldukça

ayrıntılı ve yararlı olduđu belirtilmekle birlikte, sadece oyuncularla yapılan tartiřmalar üzerine temellendirilmesi eleřtirilere hedef olmaktadır (Yee, 2002).

MMORPG oyuncularını gdleyen faktrleri belirlemeye ynelik grgl temelli biralıřma Yee ve arkadaşları (Yee, 2002, 2006, 2007; Yee, Duchenaut ve Nelson, 2012) tarafından yrtlmřtr. Yee (2002) ilk alıřmasına, Bartle'ın (1996) drt oyuncu kiřiliđi tipinden hareketle bařlamıř ve sonuta 3 faktr ve 10 alt boyuttan oluřan bir yapıya ulařmıřtır (Yee, 2007; Yee v.d., 2012). Yee'nin (2007) bařarı (achievement), sosyal (social) ve kendini kaptırma (immersion) olarak adlandırdıđı  faktr ve alt boyutları řyledir:

Bařarı

İlerleme (advancement): Oyunda hızla ilerleme, g kazanma, oyunda varlık ve stat sembol olabilecek "řeyleri" biriktirme.

Teknik: Oyundaki karakterlerin performansını en st dzeye ıkarmak amacıyla oyunun temel kural ve sistemlerine ilgi duyma.

Rekabet: Diđer oyuncularla yarıřma ve meydan okuma.

Sosyal

Sosyalleřme: Diđerlerine yardım etme ve sohbet etme isteđi.

İliřki kurma: Diđerleriyle uzun sreli ve anlamlı iliřkiler kurma isteđi.

Takım alıřması: Bir grup alıřmasının parası olmanın sađladıđı tatmin.

Kendini Kaptırma

Rol yapma: Kendine zg gemiři olan bir karakter yaratma ve dođaçlama bir yk oluřturmak iin diđerleriyle etkileřime girme.

Kiřiselleřtirme: Yaratılan karakterlerin grnřlerini kiřiselleřtirme isteđi.

Kama: Sanal dnyayı kiřisel yařam problemlerinden kaınmak iin kullanma.

Yee (2007) MMORPG oyuncularını güdüleyen bu faktörlerden birinin baskın hale gelerek diğerlerini bastırmasının söz konusu olmadığını belirtmektedir. Bir başka anlatımla, bu güdüsel boyutlardan birinde yüksek puan alınması diğerlerinden yüksek puan alınamayacağı anlamına gelmez.

1.2.2. MMORPG Oynamanın Sonuçları

Video oyunları oynamanın sonuçlarına ilişkin ilişkin araştırmaların tarihçesi 1980'li yıllara kadar uzanmaktadır. Saldırgan içerikli medya etkisine maruz kalmanın sonuçları bağlamında yürütülen ilk araştırmalarda, daha çok saldırgan içerikli video oyunlarının çocukların saldırgan davranışları üzerindeki etkisi üzerinde durulmaktaydı (örn., Cooper ve Mackie, 1986; Dominick, 1984). Çevrim içi oyunların giderek popüler hale gelmesi ve nerdeyse her yaş grubundaki insan tarafından yoğun bir biçimde oynanmaya başlanmasına paralel olarak, araştırmacıların ilgilendikleri konular da genişlemeye ve saldırganlığın yanı sıra bu tür oyunların diğer olası sonuçları, yetişkinleri de kapsayacak biçimde, incelenmeye başlanmıştır. Çevrim içi oyun oynamanın sonuçlarına ilişkin araştırmaların artması, elde edilen bulguların tam anlamıyla tutarlı olmamasının da katkılarıyla, bir dizi tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Bu tartışmaların odak noktalarından birini de bu tür oyunların olumlu ve olumsuz sonuçları oluşturmaktadır.

1.2.2.1. MMORPG Oynamanın Olumlu Sonuçları

Granic, Lobel ve Engels (2013), video oyunlarının olumlu sonuçlarını tartıştıkları makalelerinde, son beş yıl içinde bu oyunların yararları konusunda az sayıda, ancak önemli bulgulara ulaşıldığını belirterek, bu bulguları bilişsel, güdüsel, duygusal ve sosyal yararlar olmak üzere 4 başlık altında gözden geçirmişlerdir. Bu araştırmacılara göre, çevrim içi oyunların bilişsel süreçler açısından sağladığı yararları ilişkin kanıtların çoğu, genel olarak araştırmacılar tarafından "aksiyon" oyunları olarak adlandırılan nişancı video oyunları (shooter video games) oyuncularıyla yapılan araştırmalardan gelmektedir. Bu araştırmaların

sonuçlarına göre, nişancı oyunları dikkat, dikkati odaklama, uyarılara doğru ve zamanında tepki verme, mekânsal algı, nesnelere zihinsel rotasyonu gibi bilişsel yeteneklerin gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, Granic ve arkadaşlarına (2013) göre, video oyunları problem çözme becerilerinin ve yaratıcılığın gelişmesini de desteklemektedir.

Granic ve arkadaşları (2013), video oyunlarının güdüsel yararlarıyla ilgili olarak, bu oyunların çocukların başarısızlıklar karşısında geri adım atmamalarını sağlayan bir güdülenme tarzı oluşturmalarına yardımcı olan özelliklerine vurgu yapmaktadır. Bu araştırmacılara göre, gelişim psikolojisi ve eğitim psikolojisi alanlarında yapılan araştırmalar çocukların çevreden aldıkları geribildirimlere dayanarak kendi yetenek ve zekaları hakkında inançlar ve bu inançlara bağlı olarak da başarılarını doğrudan etkileyebilecek güdülenme tarzları geliştirdiklerini göstermektedir. Başarıları kişilik özelliklerine vurgu yapılarak ödüllendirilen çocuklar (örn., çok zeki bir çocuksun) zekanın değişmez bir kişisel özellik olduğu, çabasına vurgu yaparak ödüllendirilen çocuklar ise (örn., çok çalıştın ve oldu) zekanın değiştirilebilir, geliştirilebilir bir özellik olduğu yolunda inançlar geliştirirler. Buna bağlı olarak da, ilk grupta olan çocuklar başarısızlıklar karşısında yılan, ikinci gruptaki çocuklar ise hedeflerine ulaşmak için ısrarlı bir biçimde çaba göstermelerini sağlayan bir güdülenme tarzı oluştururlar. Granic ve arkadaşlarına (2013) göre, video oyunları çocuklara gösterdikleri çabaların sonucunda puanlar ve benzeri gibi somut ödüller aracılığıyla anında geribildirimler verecek biçimde düzenlenmiştir. Bu özellikleriyle, video oyunları çocukların zeka ve yeteneğin geliştirilebilir olduğu yolunda inançlar oluşturmalarına ve dolayısıyla başarısızlıklar karşısında yılmamalarını sağlayan bir güdülenme tarzı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Granic ve arkadaşları (2013) video oyunlarının duygusal ve sosyal yararlarıyla ilgili olarak da, bu oyunların olumlu duygudurum yaratma ve duygular yaşatma, duygu düzenleme (emotion regulation) ile sosyal çevre ve becerilerin gelişmesi üzerinde durmaktadır. Video oyunlarının sosyal yararları ile ilgili olarak söylenenler, kuşkusuz, aynı anda birden fazla kişinin birlikte oynadığı oyunlar için geçerlidir.

Çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarının oyuncular açısından olumlu sonuçlar doğurduğunu gösteren araştırmalar çocuklarla sınırlı değildir. Örneğin, Zhang ve Kaufman (2016) orta yaş üstü yetişkinlerle yürüttükleri bir araştırmada çevrim içi oyunların katılımcılara hem aile bireyleri ve gerçek dünyadaki arkadaşlıklarıyla olan ilişkilerini sürdürmeleri hem de oyun arkadaşlarıyla anlamlı ve destekleyici ilişkiler kurmaları için fırsatlar hazırladığını gösteren bulgular elde etmişlerdir. Zhong (2011) çevrim içi video oyunlarının oyuncuların, kurulan sosyal bağlar ve ilişkiler aracılığı ile elde edilen kaynak ve destekler olarak tanımladığı sosyal sermayelerini olumlu yönde etkilediğini bulmuştur. Benzer bulgular başka araştırmacılar tarafından da rapor edilmiştir (Cole ve Griffiths, 2007; Herodotou, Kambouri ve Winters, 2014; Kowert ve Oldmeadow, 2013).

Çevrim içi rol yapma oyunlarının, çocuklarda olduğu gibi, yetişkinlerde de bilişsel süreç ve becerileri olumlu yönde etkilediğini gösteren araştırmalar vardır. Green ve Seitz (2015) yaptıkları bir literatür taramasına dayanarak, aksiyon türü video oyunlarının kontrast duyarlılığı, işitsel uyarıcıları işleme hızı, görsel keskinlik gibi algısal süreçleri, geniş bir alanda ilgisiz uyarıcılar arasındaki bir hedefi tespit etme gibi dikkat süreçlerini ve bir görevden diğerine geçiş yapabilme, çalışma belleği hızı, nesnelere üç boyutlu olarak zihinde döndürebilme gibi üst düzey bilişsel süreçleri olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir.

1.2.2.2. MMORPG Oynamanın Olumsuz Sonuçları

İnternette oyun oynamanın olumsuz sonuçlarına ilişkin araştırmaları iki grupta toplamak mümkün gibi görünmektedir. Bir grup araştırma, oyuncuların şiddet içerikli video oyunları aracılığı ile başta saldırganlık olmak üzere çeşitli olumsuz davranışları öğrenip öğrenmedikleri sorusu üzerinde durmaktadır. Genellikle deneysel nitelikte olan araştırmaların büyük bir bölümünde şiddet içerikli video oyunu izleme koşulunda bulunan katılımcıları daha fazla saldırgan davranış sergilediklerini gösteren bulgular elde edilmiştir (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson v.d., 2004; Bartholow ve Anderson, 2002; Gentile ve Anderson,

2003). Örneğin, Gentile ve Anderson (2003) tarafından yapılan araştırmada katılımcılar seçkisiz olarak şiddet içerikli ve şiddet içerikli olmayan video oyunu koşullarına atanarak 10 dakika süreyle bu oyunları oynamaları sağlanmış, ardından da saldırganlık ölçümleri alınmıştır. Elde edilen bulgular saldırgan içerikli video oyunu oynayan katılımcıların daha fazla saldırgan davranış sergilediğini göstermiştir. Bununla birlikte, şiddet içerikli video oyunlarının saldırgan davranışların öğrenilmesindeki rolüne ilişkin araştırma bulgularının tam olarak tutarlı olduğunu söylemek güçtür. Bu tür video oyunlarının saldırgan davranışların kazanılmasında rol oynayabileceğini gösteren araştırmaların yanı sıra, böyle bir etkinin gözlenmediği araştırmalar da vardır (Ferguson, 2015; Ferguson ve Kilburn, 2009; Savage ve Yancey, 2008).

Video oyunlarının saldırganlık ve benzeri gibi olumsuz davranışların kazanılmasındaki rolünü inceleyen araştırmalarda genellikle bu tür oyunların oynanma sıklık ya da sürelerinden bağımsız olarak, sadece bu oyunların oynanmasının söz konusu davranışların öğrenilmesindeki rolü üzerinde durulmaktadır. Video oyunları oynamanın olumsuz sonuçlarına ilişkin ikinci grup araştırmalarda ise, MMORPG türü oyunların sürekli ve yoğun bir biçimde oynanmasının psikolojik ve fiziksel sağlık, aile içi ilişkiler, diğer sosyal ilişkiler, iş yaşantısı, akademik başarı ve benzeri gibi alanlarda doğurduğu olumsuz sonuçlar üzerinde durulmaktadır. Bu araştırmalarda MMORPG türü oyunların sürekli ve yoğun bir biçimde oynanması durumuna işaret etmek için internette oyun oynama bozukluğu, internette oyun oynama bağımlılığı, aşırı oyun oynama gibi değişik kavramlar kullanılmaktadır.

1.2.3. İnternette Oyun Oynama Sorunlarının Yordayıcıları

İnternette oyun oynama bozukluğunun dikkatle araştırılması gereken bir olgu olduğunun kabul edilmesinin ardından, bu bozukluğun yordayıcılarını belirlemeye yönelik değişik araştırmalar yürütülmektedir. Bu araştırmalarda, internette oyun oynama bozukluğunun yordayıcıları olarak yaş ve cinsiyet gibi demografik özelliklerin, internette oyun oynama süre ve sıklığı, tercih edilen

oyun türü gibi oyun oynama sürecine ve oyunun niteliğine ilişkin etkenler ve kişilik gibi bireysel yatkinlikler üzerinde durulmaktadır.

1.2.3.1. Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyi

İnternet kullanımı ve internette oyun oynamaya ilişkin araştırmaların çok büyük bir bölümü ergenler ve üniversite öğrencileriyle yürütülmektedir. Bu nedenle internet kullanımı ve internette oyun oynama açısından yaşa bağlı farklılıkları geniş bir yaş aralığında inceleyen araştırma sayısı görece olarak sınırlı gibi görünmektedir. Mevcut araştırmaların sonuçları ise genellikle internet kullanımı ve internette oyun oynama sıklık ve süresinin yaşla birlikte azaldığına işaret etmektedir. Örneğin, Rehbein ve arkadaşları (2016) yaşları 16 ile 93 arasında değişen 3073 katılımcıyla yürüttükleri bir araştırmada, yaşı daha ileri olan katılımcıların, üniversite mezunu olan katılımcıların ve çalışan katılımcıların internette oyun oynama sıklık ve sürelerinin daha az olduğunu ve bu gruplarda internette oyun oynayanların oranlarının karşılaştırıldıkları gruplardaki oyun oynayanların oranlarından daha düşük olduğunu bulmuşlardır. Müller ve arkadaşları (2014), kendileri tarafından verilen bilgilere dayanarak katılımcıları internet kullanma sorunu olan ve olmayanlar olmak üzere iki grupta topladıkları araştırmalarında, internet kullanma sorunu olan grubun yaş ortalamasının (36) olmayan grubun yaş ortalamasından (50) daha düşük olduğunu gözlemişlerdir. Benzer şekilde, Griffiths, Davies ve Chappell, (2004) ergenlerin haftalık oyun oynama sürelerinin yetişkinlikten daha fazla olduğunu, Ferraro, Caci, D'amico ve Blasi (2006) ergenlerde internet bağımlılığı geliştirme riskinin yetişkinlerden daha yüksek olduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir. Ko ve arkadaşları (2005) ise, sadece ergenlik dönemini kapsayan araştırmalarında, erkek ergenlerde internette oyun oynama sorununun şiddetinin yaşla birlikte arttığını bulmuşlardır. Bununla birlikte, değişik internet sitelerinde yayınlanan istatistikler tüm video oyuncularının % 26'sının 18 yaşın altında, % 30'unun 18-35, %17'sinin 36-49 aralığında bulunduğunu % 27'sinin ise 50 yaş üzerinde olduğunu göstermektedir (emarketer.com 29 Nisan 2015). Bu istatistikler yaş ile video oyunu oynama arasında doğrusal bir ilişki bulunmadığı anlamına

gelmektedir. Bir başka internet sitesine göre, 18-29, 30-49, 50-64 ve 65 ve üstü katılımcı grupları arasında her gün oyun oynayan bireylerin oranının en yüksek, ayda birkaç kereden az oyun oynayan bireylerin oranının en düşük olduğu grup 65 yaş ve üstü grubudur (Lenhart, Jones ve Macgill, 2008).

Araştırma bulguları, genel olarak, internet kullanımı ve internette oyun oynama konusunda cinsiyetler arasında birçok açıdan önemli farklılıklar bulunduğu işaret etmektedir. Cinsiyetin değişken olarak ele alındığı araştırmaların aşağı yukarı tümünde internette oyun oynayan erkeklerin oranının oyun oynayan kadınlardan daha yüksek olduğunu (örn., Durkee v.d., 2012; Griffiths v.d., 2004; Lee ve Chae, 2007; Li ve Kirkup, 2007; Lucas ve Sherry, 2004) ve erkek oyuncuların daha sık ve daha uzun süreli oyun oynadıklarını göstermektedir (örn., Durkee v.d., 2012; Gentile, 2009; Lin ve Yu, 2008; Müller v.d., 2014; Phan, Jardina ve Hoyle, 2012; Rehbein v.d., 2016; Sipal ve Bayhan, 2010; Wartberg v.d., 2015). Bununla birlikte, The Daily Dot gazetesinin Entertainment Software Association verilerine dayanarak verdiği bir habere göre, video oyuncuları arasında en geniş grubu % 36 ile 18 yaş üzerindeki kadınlar oluşturmaktadır (Romano, 2014).

Erkeklerin daha çok video oyunu oynamalarının nedenlerine ilişkin değişik açıklamalar önerilmiştir. Örneğin, Brandt (2008) video oyunlarının erkeklerin beyinlerinin ödül merkezini, kadınlara göre daha fazla uyardığını gösteren araştırmaların bulunduğunu belirtmektedir. Bunun yanı sıra, kadınların interneti oyun oynamadan çok sosyalleşme, bilgi edinme ve eğitim amaçlı olarak kullanmaları (Chea, 2007; Durkee v.d., 2012; Weiser, 2000), video oyunlarının kadınlardan çok erkeklerin ilgilerine göre yapılandırılması ya da kadınların ilgi ve hobilerinin erkelerden daha çeşitli olması, bu nedenle de video oyunlarına daha az zaman ayırmaları şeklinde görüşler de vardır.

Kadın ve erkek oyuncuların interneti kullanma neden ve amaçları arasında da farklılıkların olduğu bildirilmektedir. Örneğin, Lin ve Yu (2008) erkek ergenlerin internette daha çok oyunu oynadıklarını, kız ergenlerin ise ödev yapma ve benzeri gibi amaçlarla internette daha fazla dolaştıklarını bulmuştur. Durkee ve arkadaşları (2012) erkek ergenlerde internette oyun oynama, kız ergenlerde ise

sosyal paylaşım sitelerini kullanma oranının daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Benzer bir bulgu Lee ve Chae (2007) tarafından rapor edilmiştir. Weiser (2000) ise erkeklerin interneti daha çok eğlence ve boş zamanı değerlendirme amaçlı, kadınların ise iletişim ve eğitimlerine yardım amaçlı olarak kullandıklarını belirtmektedir.

Lucas ve Sherry (2004) odak grup çalışmaları ve yapılandırılmış mülakatlar aracılığıyla bireylerin video oyunu oynama nedenlerini incelemiş ve rekabet, meydan okuma, sosyal etkileşim, vakit geçirme, fantezi ve heyecan arama olmak üzere 6 neden saptamışlardır. Yapılan cinsiyetler arası karşılaştırmaların sonuçları, erkeklerin video oyunları oynama nedenlerine ilişkin değerlendirmelerin ortalamalarının bu altı alanın tümünde kadınların değerlendirme ortalamalarından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu göstermiştir.

Yapılan araştırmalar tercih edilen oyun türleri açısından da cinsiyete bağlı farklılıkların olduğuna işaret etmektedir. Örneğin, Phan ve arkadaşları (2012) erkeklerin genelde şiddet içerikli, özeldstrateji, rol yapma, aksiyon, dövüş türü oyunları, kadınların ise genelde sosyal, özelde ise bulmaca/kart, müzik/dans ve eğitici türde oyunları daha sık oynadıklarını bulmuştur. Spor ve macera içerikli oyunların ise her iki grup tarafından da aşağı yukarı eşit olarak tercih edildikleri görülmüştür. Rehbein ve arkadaşları (2016) erkeklerin çevrim içi rol yapma oyunları ile nişancı oyuncularını daha fazla oynadıklarını bulmuşlardır. Lucas ve Sherry (2004) kadın ve erkek katılımcıların oyun tercihlerini de inceledikleri araştırmalarında, kadınların iki boyutlu oyunları 3 boyutlu zihinsel döndürme (mental rotation) oyunlarından; monopol ve benzeri gibi oyunları nişancı, dövüşçü, yarışçı gibi fiziksel eylem oyunları ile fantezi/rol yapma oyunlarından daha fazla sevdiklerini gösteren bulgular elde etmişlerdir. Erkeklerin tercihlerinin ise tam aksi yönde olduğu görülmüştür. Homer ve arkadaşları (2012) ise, ergenlik öncesi dönemdeki çocuklarla yürüttükleri araştırmada, çevrim içi rol yapma oyunları oynama tercihleri açısından kız ve erkek katılımcılar arasında bir farklılık bulunmadığını rapor etmişlerdir.

Son olarak video oyunu oynama sorunlarının erkekler arasında daha yaygın olduğu görülmektedir. Örneğin, Wartberg ve arkadaşları (2015) tarafından, 14-17 yaş ergenlerle yürütülen bir araştırmada, anne ve babalarının değerlendirmelerine göre, internette oyun oynama nedeniyle erkek ergenlerin okul ile ilgili görevlerini ve internet dışı arkadaşlarını daha sık ihmal ettikleri bulunmuştur. Anne-babalar, ayrıca, erkek çocukların, kızlara göre, internette daha fazla zaman ve para harcadıklarını, daha fazla yasal sorunlar yaşadıklarını ve fiziksel ve zihinsel gelişimlerinin olumsuz yönde daha fazla etkilendiğini belirtmişlerdir. Ko ve arkadaşları (2005) ileri yaş, düşük benlik değeri ve günlük yaşam doyumunun; Durkee ve arkadaşları (2012) ortalama oyun oynama süresinin erkeklerde şiddetli oyun oynama bozukluğunu yordadığını bulmuştur. Erkeklerde internette oyun oynama sorunu ve/veya bozukluğu oranının kızlardan yüksek olduğunu gösteren daha bir çok araştırma vardır (örn., Wang v.d., 2014; Wittek v.d., 2015).

Eğitimin değişken olarak ele alındığı araştırmalar incelendiğinde, bu araştırmaların hemen hemen tümünde çevrim içi ya da çevrim dışı video oyunu oynama ya da genel olarak internet kullanma alışkanlıkları ile akademik başarı arasındaki ilişkiler üzerinde durulduğu görülmektedir. Eğitim düzeyi ile çevrim içi ya da çevrim dışı video oyunu oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiği tek bir araştırmaya rastlanmıştır. Rehbein ve arkadaşları (2016) tarafından yürütülen bir araştırmada, internette oyun oynayan üniversite mezunu katılımcıların oranının daha düşük olduğunu ve üniversite mezunu olan katılımcıların internette oyun oynama sıklık ve sürelerinin daha az olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir.

1.2.3.2. İnternette Oyun Oynama Sıklığı, Süresi ve Oyun Türü

İnternette oyun oynama sorunlarını ya da internette oyun oynama bozukluğunu yordayan bir diğer değişken oyun oynama sıklığı ve süresidir. Durkee ve arkadaşları (2012) problematik internet kullanımı ve oyun oynama ile ortalama çevrim içi olma saati arasında pozitif yönde bir ilişki bulunduğunu rapor etmişlerdir. Müller ve arkadaşları da (2014) problematik internet kullanımının

(çevrim içi oyun oynama, kumar oynama ve seks) günlük ortalama çevrim içi olma saatleriyle ilişkili olduğunu ve internet kullanma sorunu olanların haftalık ortalama çevrim içi olma sürelerinin sorunu olmayanlardan yüksek olduğunu bulmuşlardır. Hilgard ve arkadaşları (2013) yaklaşık 2000 katılımcı ile yürüttükleri araştırmada katılımcıların internette oyun oynama sıklıkları ile sorunlu internet kullanımı arasında bir ilişkinin olmadığını, ancak boş zamanlarını internette oyun oynayarak geçirme oranlarının internette oyun oynama sorununu yordadığını bulmuşlardır. Bunun yanı sıra, araştırma bulguları genellikle video oyunu oynama sıklığı ile bir oturda oyun oynama süresi arasında da pozitif yönde ilişki bulunduğunu göstermektedir (Brunborg, Mentzoni ve Frøyland, 2014).

İnternette video oynama sıklığı ve süresinin yanı sıra oynanan oyunun türü de internette oyun oynama bozukluğunun yardımcıları arasında yer almaktadır. Örneğin, Ng ve Wiemer-Hastings (2005), çevrim dışı video oyuncularını ile MMORPG oyuncularını karşılaştırdıkları bir çalışmada, çevrim dışı video oyuncularının % 15'inin MMORPG oyuncularının ise % 70'inin haftada 10 saatten fazla oyun oynadıklarını saptamıştır. İnternette oyun oynama bozukluğunda sınır olarak kabul edilen haftada 20 saatlik sürenin üzerinde oyun oynayan MMORPG oyuncularının oranı % 34, çevrim dışı video oyuncuların oranı ise % 4 olarak bulunmuştur. Araştırmacılar, ayrıca MMORPG oyuncularının oyun oynamayı, arkadaşlarla birlikte bulunmaya tercih ettiklerini, oyun-içi arkadaşlarıyla birlikte olmaya diğer tanıdıklarında birlikte olmadan daha eğlenceli bulduklarını, oyun oynarken oyun-içi arkadaşlarla daha kolay sohbet ettiklerini, sosyal ilişkileri daha az önemsediklerini ve oyun oynarken kendilerini başka hiçbir yerde olmadığı kadar mutlu hissettiklerini gözlemişlerdir. Benzer şekilde yapılan çok sayıda araştırma, hem yetişkin hem de ergenlerde, internette oyun oynama bozukluğunun MMORPG ile nişancı oyunu oynayanlar arasında daha yaygın olduğunu göstermiştir (Eichenbaum v.d., 2015; Elliott v.d., 2012; Stetina v.d., 2011). Elliott ve arkadaşları (2012) ise MMOPRG'nin ensik oynananve oynanma süresi en uzun olan oyun türü olmamakla birlikte, internette oyun oynama bozukluğu ile en fazla ilişkisi bulunan tür olduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir.

1.2.3.3. Kişilik

Kişilik, internette oyun oynama sorunlarının ortaya çıkmasında ya da internette oyun oynama bağımlılığının gelişmesinde bir risk faktörü olabileceği düşünülen bir diğer değişkendir. Bu nedenle, kişilik özellikleri ile internette oyun oynama sorunları arasında bir ilişkinin bulunup bulunmadığını belirlemeye yönelik birçok araştırma yürütülmüştür. Bu araştırmalarda sıklıkla kullanılan kişilik boyutları arasında Goldberg'in (1990) beş büyük kişilik kuramı ya da McCrae ve Costa'nın (1985) beş faktörlü kişilik modelinin öngördüğü kişilik boyutları da yer almaktadır.

1.2.3.3.1. Beş Faktör Kuramı

Beş faktör kavramı literatürde beş büyük kişilik kuramı ya da beş faktör modeli farkı gözetmeksizin, kişilik özelliklerinin beş boyut altında yer alabileceğini gösteren model ya da kuramlara işaret etmek için kullanılmaktadır. Bununla birlikte, kişilik özelliklerinin beş faktör altında toplanabileceğini ampirik olarak ortaya koyma açısından benzerdir.

Goldberg'in (1990) beş büyük kişilik kuramı ile McCrae ve Costa'nın (1985) beş faktör modeli kişiliği oluşturan özelliklerin beş boyut altında toplanabileceğini görgül olarak ortaya koymaları açısından birbirleriyle yakından ilişkili olmakla birlikte, aslında farklı noktalardan hareketle yürütülen çalışmaların sonucunda ortaya çıkan ve dolayısıyla kavramsal olarak birbirlerinden farklı modellerdir. Kökeni Galton'a kadar uzanan büyük beş kuramı, Allport ve Odbert, Cattell, Norman ve Goldberg gibi sözcüksel yaklaşımı (lexical approach) benimseyen araştırmacıların katkılarıyla oluşturulmuştur (Demirci, Özlerve Girgin,2007). Beş faktör modelise kişilik boyutlarını ölçme yoluyla belirleme çabalarının sonucu olarak ortaya çıkmıştır (De Fruyt v.d., 2004).

Beş faktör modelinde (McCrae ve Costa, 1985) dışadönüklük, deneyime açıklık, duygusal dengelilik/nevrotiklik, uyumluluk ve özdisiplin olmak üzere 5 kişilik boyutu öngörülmektedir. Her boyut aralarında ilişki bulunan bir dizi kişilik

özelliğinden oluşmaktadır. Her boyutu oluşturan kişilik özellikleri arasında ilişki bulunmasına karşın, boyutlar arasında bir ilişki bulunmamaktadır. Yani, bir boyuttan alınan puanlara dayanarak diğer boyutlardan alınacak puanlar hakkında yordamalarda bulunmak mümkün değildir (McCrae ve Costa, 1997). İnsanların kendilerini ve diğer insanları tanımlarken kullandıkları kişilik sıfatlarının istatistiksel olarak analiz edilmesi sonucunda ortaya çıkan bu boyutlar, değişik kültürlerde ve değişik örneklerle yürütülen araştırmalarda tekrarlanmıştır (Digman, 1990; John ve Srivastava, 1999).

1.2.3.3.1.1. Dışadönüklük

Dışa dönük bireyler, buldukları gruplardaki diğer bireylerle kolay iletişim kurabilirler. Kaynakların kullanılmasında ve bulunmasına öncülük eden ve dış dünyaya açık bireylerdir (Störmer ve Fehr, 2013). Kendini açma davranışlarında dışadönük olmayan bireylere nazaran daha sık bulunurlar (Yelboğa, 2006). Duygusal aktif ve etkin bireylerdir. Üstün olma ve ödül kazanma isteği motivasyonlarının temelini oluşturur (Barrick, Stewart, ve Piotrowski, 2002). Dışa dönük bireyler stresle başa çıkmada sorun odaklı başa çıkma stratejileri kullanırlar. Dışa dönük bireyler baskın, istekli, arkadaş canlısı ve konuşkan olma eğiliminde oldukları gibi cesur, hırslı ve diğer insanlarla birlikte olmaktan hoşlanma eğiliminde olan insanlardır. Politikacılar ve diğer yüksek görüş derecesine sahip liderlerin başlıca özellikleri arasında dışadönük bireyler olmaları gelmektedir (O'Brein ve DeLongis, 1996).

1.2.3.3.1.2. Deneyime Açıklık

Deneyime açıklık, kültürlü ve meraklı olan gibi özellikler taşır. Sosyal ve insanlarla çabuk kaynaşan bireylerdir. Hem yönetici, hem de alt pozisyonlarda çabuk uyum sağlayabilen kişilerdir. Sorun üretmekten çok, sorunları çözme eğilimindedirler. Tarafsız ve paylaşımcı olmak, gelişime açık olan insanların en büyük özellikleri arasındadır. Deneyime açık olan bireylerin çalışma çevreleri sıkıcı ve rutin ise, işe devamsızlık yapma olasılıkları da yüksektir (Störmer ve

Fehr, 2013). Deneyime açık bireylerin güçlü bireyler olarak tanımlanmasının sebepleri arasında; kültürlü, bilgiye önem veren, meraklı ve açık görüşlü olmaları gösterilmektedir (Barrick, Stewart, Piotrowski, 2002). Bu kişilik özelliğine sahip insanlar kurallar konusunda esnek, geleneksel cinsiyet rollerini reddeden insanlar olmakla birlikte; sınavlara mizahi bir bakış açısı ile yaklaşma eğilimindedirler. İnisiyatif sahibi oldukları için, kuralları mutlak ve katı bir biçimde uygulama taraftarı değildirler. Kendilerini tanımlarken; daha çok kendilerine özgü olma ve bağımsızlık özelliklerini vurgulamaktadırlar. Tek tip olmaksızın, çeşitliliği tercih eden bir yapıları vardır (Somer, 1998).

1.2.3.3.1.3. Duygusal Dengelilik

Bireylerin kendine olan güvenlerinin derecesi, iyimserlikleri veya kötümserlikleri, sıkılgan olmaları ve sınırlı olmaları beş faktör modelinin duygusal dengelilik boyutuyla ilişkilendirilir. Araştırmacıların ortak görüşü, örgütlerde yönetici konumundaki kişilerin duygusal olarak istikrarlı kişiler olması gerektiğini ve duygusal olarak dengeli olmayan kişilerin rasyonel olmayan düşünceler ve baş etme mekanizmalarında ortalamanın gerisinde kaldıklarını öne sürmektedirler. Ayrıca araştırmacılar beş faktör kişilik modelinin duygusal dengelilik boyutu yüksek olan bireylerin, karmaşık duygularla daha az uğraşmak zorunda kaldıklarını, kuruntu ve vesvese gibi kavramları daha az tecrübe ettiklerini ve daha az düşmanca tavırlar sergilediklerini belirtmektedir. Bu kişiler, yasadıkları olumsuz duygularla tutarlı olarak, kendini suçlama türünden düşüncelere daha sık kapılmaktadırlar. Duygusal tutarsızlık boyutu, olumsuz duyguların yanında, karmaşık düşünce ve davranışları da barındırmaktadır (Somer, 1998).

1.2.3.3.1.4. Uyumluluk

Uyumluluk boyutunda yüksek olan kişiler kibar, nazik, esnek, güvenilir, iyi mizaçlı, işbirliğine yatkın, affedici, yumuşak kalpli ve hoşgörülü olma özellikleriyle birlikte düşünülmektedir. Ekip çalışmasını sever, uzlaşmayı rekabete tercih ederler (Graziano, Jensen-Campbell ve Hair, 1996). Kişiler arası

çatışmalara girmeyi tercih etmezler; olası bir çatışmayı güç kullanmak ve baskı uygulamayı desteklememektedirler. Araştırmacılar kişisel ihtiyaçların, dürtülerin ve ifade edici davranışların aşırı kontrol etme eğiliminin, uyumluluk boyutu ile ilişkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Beş faktör kişilik modelinin uyumluluk boyutunun yaşamın ilk yıllarından kendini göstermediği; ancak sıcaklık, şefkat ve güvenli bağlanmanın bu boyutun olumlu yönde ivme kazanmasına yardımcı olduğu düşünülmektedir. Bu boyutun ileriki yaşlardaki özelliklerle kavramsal olarak bağlantılı olduğu belirtilmektedir (Costa ve McCrae, 1995).

Uyumluluk boyutunda yüksek olan yöneticiler, yukarıda sayılan özellikleri nedeniyle, yönetimlerinde çalışan kişileri motive etme konusunda başarılıdırlar. Çalışanlarıyla iyi ilişkiler kurar ve onların ihtiyaç, istek ve sorunlarını dikkate alırlar. Bu özellikleri sebebiyle de, üretkenlik sağlayıcı davranış gösterme eğilimlerinin oldukça yüksek olduğu varsayılmaktadır (Bono v.d., 2002).

1.2.3.3.1.5. Özdisiplin

Özdisiplin boyutunda yüksek olan bireyler disiplinli, düzenli, kendileri ve başkaları için sorumluluk alabilen, gerçekçi ve en önemlisi de bir iş yapmadan önce iyice düşünen insanlardır. Ayrıca başarı odaklı, her türlü görevde başarı kazanma olasılıkları kuvvetli, çalışkan kişilerdir. Sorumluluk sahibi bireyler, başladıkları işleri yarıda bırakmayan, etik değerlere keskin bir biçimde bağlı ve sorunlarla baş ederken hazırlıklı bir duruş sergilerler. Kişiliğin bu boyutu, bireylerin güçlü ve kararlı olmalarının hedeflerine ulaşmada başarılı olma olasılıklarının yüksek olması ile ilişkilendirilir. Bunların yanı sıra, özdisiplin boyutunda yüksek olan bireyler düzenli, disiplinli, görev bilinci olan, düşünmeden harekete geçmeyen ve başarı yönelimli insanlar oldukları belirtilmektedir (DeYoung, Peterson ve Higgins, 2002; Thompson, 2008). Aynı zamanda, bu tür insanlar patronları tarafından saygıyla anılır ve önemli görevler için tercih edildikleri belirtilmektedir (Goldberg, 1990).

1.2.3.4. Beş Faktör Kişilik Boyutlarında Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklar

Beş faktör modelinin öngördüğü kişilik boyutları puanlarında cinsiyete bağlı farklılıkların ve yaşa bağlı değişmelerin olup olmadığı başlangıçtan itibaren araştırmacıların dikkatini çeken bir konu olmuştur. Cinsiyet farklılıkları konusunda yapılan araştırmalar gözden geçirildiğinde, beş faktör kişilik boyutlarından alınan puanlarda cinsiyete bağlı farklılıkların bulunduğu işaret eden bulguların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Örneğin, Costa, Terracciano ve McCrae (2001) 26 değişik ülkede yürüttükleri araştırmada, aynı cinsiyet içindeki bireysel farklılıklara göre daha küçük olmakla birlikte, kültürden görece olarak bağımsız bir biçimde kadınların uyumluluk ve nevrozizm boyutlarında daha yüksek puanlar elde ettiklerini bulmuşlardır. Chapman ve arkadaşları (2007) yaşları 65 ile 98 arasında değişen yaşlı katılımcılarda kadınların uyumluluk ve nevrozizm boyutlarında daha yüksek puanlar elde ettiklerini gösteren bulgular elde etmişlerdir. Bunların yanı sıra, kadınların uyumluluk ve nevrozizmin yanı sıra dışa dönüklük (Feingold, 1994; Weisberg, DeYoung ve Hirsh, 2011), dışa dönüklük ve özdisiplin (Goodwin and Gotlib, 2004; Vianello v.d., 2013) boyutlarında yüksek olduklarını gösteren bulgular rapor edilmiştir. Goodwin ve Gotlib (2004) erkeklerin deneyime açıklık boyutunda; Vianello ve arkadaşları (2013) ise açık kişilik ölçümlerinde kadınların, örtük kişilik ölçümlerinde ise erkeklerin dışadönüklük boyutunda daha yüksek puan elde ettiklerini bulmuşlardır.

Beş faktör kişilik boyutlarında cinsiyet farklılıklarına ilişkin araştırmalar birlikte değerlendirildiğinde, ağırlıklı olarak kadınların nevrozizm ve uyumluluk boyutlarında daha yüksek olduklarını gösteren bulgular elde edildiği, dışadönüklük, özdisiplin ve deneyime açıklık boyutları konusunda elde edilen bulguların ya tutarsız olduğu ya da herhangi bir cinsiyet farklılığına işaret etmediği görülmektedir (Chapman v.d., 2007; Weisberg v.d., 2011). Bununla birlikte, özellikle kadınların nevrozizm ve uyumluluk boyutlarında erkeklerden yüksek olduğuna ilişkin bulguların aksini gösteren araştırmalar da bulunmaktadır. Örneğin, Tatar (2009) kadın ve erkek sporcularla yürüttüğü bir

araştırmada erkek sporcuların uyumluluk boyutunda kadın sporculardan daha yüksek olduklarını bulmuştur. Vianello ve arkadaşlarının (2013) yukarıda sözü edilen araştırmalarında açık kişilik ölçümlerinde kadınların, örtük kişilik ölçümlerinde ise erkeklerin dışadönüklük boyutunda daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Dışadönüklük boyutunda erkeklerin daha yüksek olduğunu gösteren bulgu birçok araştırma sonucuyla uyumlu değildir. Tortop, Çalışkan ve Dinçer (2012) ise öğretmen adaylarıyla yürüttükleri çalışmalarında beş faktör boyutlarında yaş ve cinsiyete bağlı herhangi bir farklılık olmadığını gösteren bulgular elde etmişlerdir.

Beş faktör kişilik boyutlarında yaşa bağlı farklılıkların incelendiği araştırmalarda da genellikle katılımcıların değişik kişilik boyutlarından aldıkları puanlarda yaşa bağlı değişmelerin olabileceğine işaret eden bulgular elde edilmiştir. Bununla birlikte, yaşla bağlı olarak değişme gösteren kişilik boyutları ve değişimin yönü bir araştırmadan diğerine değişebilmektedir. Yaşa bağlı değişmeler konusunda en tutarlı bulguların uyumluluk ve özdisiplin boyutlarında elde edildiği söylenebilir. Araştırma bulguları genellikle bu boyutlardan elde edilen puanların yaşla birlikte arttığına işaret etmektedir. Örneğin, Srivastava ve arkadaşları (2003), yaşları 21 ile 60 arasında değişen geniş bir katılımcı grubuyla yürüttükleri bir araştırmada, uyumluluk ve özdisiplin boyutlarında yaşla birlikte bir yükselme olduğunu bulmuşlardır.

Soto ve arkadaşları (2011) 10 ile 65 yaş aralığında bulunan katılımcılarla yürüttükleri araştırmalarında uyumluluk ve özdisiplin boyutlarında alınan puanların çocuklukla ergenlik arasında yaşla birlikte düştüğünü, ancak ergenlikten itibaren yaşla birlikte düzgün bir biçimde arttığını gözlemişlerdir. Donnellan ve Lucas (2008), 16-80 yaş aralığını kapsayan ve İngiliz ve Alman katılımcılardan oluşan iki grup katılımcıyla yaptıkları araştırmada Soto ve arkadaşlarının bulgularıyla kısmen örtüşen sonuçlara ulaşmışlardır. Buna göre, uyumluluk ile yaş arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmakta, özdisiplin en yüksek düzeye orta yaş civarlarında ulaşmaktadır. Uyumluluk ve özdisiplin ile yaş arasında pozitif yönde ilişki rapor eden başka araştırmalarda bulunmaktadır (örn., Allemand, Zimprich ve Hendriks, 2008; Anusic, Lucas ve Donnellan,

2012; Lehmann v.d., 2013; Marusic ve Bratko, 1996). Bazı arařtırmacılar ise, yař ile özdisiplin ya da uyumluluk arasında pozitif yönde bir iliřki bulduklarını rapor etmiřlerdir (örn., Goldberg v.d., 1998; Magan v.d., 2014).

Yař ve dıřadönüklük arasındaki iliřkiyi inceleyen arařtırmacıların bir çoęu, bu iki deęiřken arasında negatif yönde iliřki olduęunu gösteren sonuçlar elde ettiklerini rapor etmiřlerdir (örn., Anusic v.d., 2012; Donnellan ve Lucas, 2008; Lehmann ve ark., 2013; Marusic ve Bratko, 1996). Bununla birlikte, bazı arařtırmacılar, yař ile dıřadönüklük arasındaki iliřkinin dıřadönüklüęün farklı bileřenlerine göre farklılık göstereceęini belirtmektedir. Bu görüře uygun olarak Terracciano, McCrae ve Costa (2006), yařla birlikte sosyallik ve genel aktive boyutlarında bir düřme, dürtü kontrolü boyutunda ise bir yükselme olduęunu bulmuřlardır. Soto ve arkadaşları (2011) ise dıřa dönüklük puanlarının geę çocukluk ile ergenlik arasında bir miktar düřtüęünü, ancak daha sonra aynı düzeyde kalmaya devam ettięini gösteren bulgular elde etmiřlerdir.

Nevrotiklik ve deneyime açıklık boyutları ile yař arasındaki iliřkiler konusundaki bulgular görel olarak daha az tutarlı gibi görünmektedir. Bazı arařtırmacılar deneyime açıklık ile yař arasında negatif yönde iliřki bulunduęunu rapor ederken (örn., Donnellan ve Lucas, 2008; Lehmann v.d., 2013; Marusic ve Bratko, 1996), dięerleri arttıęını (örn., Soto v.d., 2011) ya da yetiřkinlik döneminin ortalarında en yüksek düzeye çıktıktan sonra düřmeye bařladıęı gözlediklerini bildirmiřlerdir (Lehmann v.d., 2013). Benzer řekilde, bazı arařtırmalarda nevroitiklik ile yař arasında negatif bir iliřki bulunurken (örn., Lehmann v.d., 2013), bazılarında sadece kadınlarda negatif iliřki gözlemiř (örn., Srivastava v.d., 2003), bazılarında ise belirli bazı yař aralıklarında negatif, belirli yař aralıklarında pozitif iliřki bulmuřlardır (Magan v.d., 2014).

Eęitim bağlamında yürütölen arařtırmalarda, daha çok beř faktör boyutları ile akademik bařarı ve akademik güdülenme arasındaki iliřkiler üzerinde durulduęu, kiřilik boyutlarından elde edilen puanlar arasında eęitim düzeyine baęlı farklılıkların incelendięi arařtırmaların sayısının oldukça sınırlı olduęu görölmektedir. Mevcut arařtırmalardan elde edilen bulgular arasında da tam bir tutarlılık bulunmamaktadır. Örneęin, Vassend ve Skrandal (1995), korelasyon

katsayıları çok yüksek olmamakla birlikte, eğitim düzeyi ile deneyime açıklık arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren bulgular elde etmiştir. Benzer şekilde, Goldberg ve arkadaşları da (1998) deneyime açıklık ile eğitim düzeyi arasında pozitif bir ilişki bulmuşlardır. Buna karşın, Donnellan ve Lucas (2008) eğitim düzeyi ile herhangi bir kişilik boyutu arasında ilişki olmadığını gösteren bulgular rapor etmişlerdir.

1.2.3.5. İnternette Oyun Oynama ile Kişilik Arasındaki İlişkilere İlişkin Görgül Çalışmalar

İnternette oyun oynama ile kişilik arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmaların genellikle iki değişik çizgide yürütüldüğü görülmektedir. Bir grup araştırmacı internette oyun oynama bozukluğuna yol açabilecek ya da kendileri sorun kaynağı oluşturabilecek oyun oynama sıklığı, oyun oynama süresi ve tercih edilen oyun türü gibi değişkenlerle kişilik arasındaki ilişkiler üzerinde durulurken, bir grup araştırmacı internette oyun oynama bağımlılığı ile kişilik arasındaki ilişkiler üzerinde durmaktadır. Bu araştırmalarda, genellikle, kişiliğin gerek internette oyun oynama sıklığı, oyun oynama süresi ve tercih edilen oyun türünü gerekse internette oyun oynama bozukluğunu belirlemede önemli bir rol oynayabileceğini gösteren bulgular elde edilmiştir. Örneğin, Kuss ve arkadaşları (2013), ergenlerle yürüttükleri bir araştırmada, uyumluluk, duygusal dengelilik ve özdisiplin boyutunda düşük olmanın internette oyun oynama bağımlılığının gelişmesi riskini arttırdığını bulmuşlardır.

Braun ve arkadaşları (2016) internette oyun oynamayan, düzenli olarak oyun oynayan ve internette oyun oynama bozukluğu olan katılımcıları karşılaştırdıkları bir çalışmada, oyun oynama bozukluğu ile nevrozlar arasında pozitif, dışadönüklük ve özdisiplin arasında ise negatif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir. Deneyime açıklık ve uyumluluk boyutunda ise gruplar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı gözlenmiştir. Araştırmacılar, ayrıca, aksiyon oyunlarını tercih eden oyuncuların en düşük nevrozlar ortalamasına sahip olduklarını ve dışadönüklük puanlarının ortalamasının diğer tür oyunları tercih eden oyuncuların ortalamalarından daha yüksek olduğunu

bulmuşlardır. Öztürk ve arkadaşları (2015) ülkemizde yürüttükleri bir çalışmada, internet bağımlılığı geliştirme riski taşıyan ergenlerin deneyime açıklık, bağımlılık geliştirme riski taşımayanların ise dışadönüklük boyutunda daha yüksek puanlara sahip olduklarını bulmuşlardır. Nevrotiklik, uyumluluk ve özdisiplin boyutlarında gruplar arası bir farklılık gözlenmemiştir. Vollmer ve arkadaşları (2014) ile Peters ve Malesky (2008) uyumluluk ve dışa dönüklük boyutlarında düşük olan katılımcıların oyun bağımlılığı ölçeklerinden daha yüksek puan aldıklarını rapor etmiştir.

Wang ve arkadaşları (2015) Çinli ergenlerde farklı internet faaliyetlerine bağımlılık ile kişilik arasındaki ilişkileri inceledikleri bir araştırmada genel olarak internet bağımlısı olmanın nevroitiklik boyutunda yüksek, öz disiplin boyutunda düşük olmayla, internette oyun oynama bağımlısı olmanın özdisiplin ve deneyime açıklık boyutlarında düşük olmayla, sosyal iletişim ağlarına bağımlı olmanın ise dışadönük olmayla ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Müller ve arkadaşları (2013) ise kumar oynama bağımlısı, internette oyun oynama bağımlısı hastalar ile herhangi bir bağımlılığı olmayan bireyleri karşılaştırdıkları araştırmalarında, oyun oynama bağımlılığının yüksek nevroitiklik, düşük özdisiplin ve düşük dışadönüklük ile ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Oyun bağımlısı ve kumar bağımlısı hastalar arasında yapılan karşılaştırmalar ise, oyun oynama bağımlılığının belirleyici özelliğinin özdisiplin ve dışadönüklük boyutlarında düşük olduğunu göstermiştir. İnternette oyun oynama bozukluğu ile kişilik arasında ilişki olabileceğini gösteren bulgular daha bir çok araştırmacı tarafından rapor edilmiştir (örn., Teng, 2008; Wittek v.d., 2015).

Kuss ve Griffiths (2012) yaptıkları bir literatür taramasına dayanarak internette oyun oynama sorunlarının, beş faktör modelinin öngördüğü boyutların yanı sıra daha bir çok kişilik boyutuyla ilişkili bulunduğunu (örn., narsizm, durumluk ve sürekli kaygı, saldırganlık ve düşmanlık, gerçek dünyada düşük-sanal dünyada yüksek özyeterlik algısı) belirtmişlerdir. Ancak, bu araştırmacılara göre, internette oyun oynama bozukluğu ile bazı kişilik özellikleri arasında bulunan ilişkinin sadece bu bozukluğa özgü bir ilişki mi, yoksa tüm benzer bozukluklar

için geçerli olabilecek bir ilişki mi olduğu henüz tam olarak açıklığa kavuşmuş değildir.

Görüldüğü gibi, kişilik ile internette oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmalar, genellikle bu iki grup değişken arasında bir ilişki olduğunugöstermekle birlikte, oyun oynama alışkanlıklarıyla ilişkili bulunan kişilik boyutları bir araştırmadan diğerine değiştiği görülmektedir. Ancak, bu araştırmaların bulguları birlikte değerlendirildiğinde, yoğun bir biçimde video oyunu oynama ya da oyun bağımlılığı ile nevrotilik (örn., Braun v.d., 2016; Kuss v.d., 2013; Lehenbauer-Baum v.d., 2015; Müller v.d., 2014; Wang v.d., 2014) vedeneyime açıklık (örn., Ko v.d.,2010; Kuss, Griffiths ve Binder, 2013; Öztürk v.d., 2015; Teng, 2008) arasında pozitif, dışa dönük (örn., Braun v.d., 2016; Müller v.d., 2014; Öztürk v.d., 2015; Peters ve Malesky, 2008; Teng, 2008; Vollmer v.d., 2014) özdisiplin; (örn., Braun ve ark., 2016; Kuss v.d., 2013; Wang v.d., 2015) ve uyumluluk (Örn., Kuss v.d., 2013; Peters ve Malesky, 2008; Teng, 2008; Vollmer v.d., 2014) arasında negatif yönde bir ilişki olma olasılığının daha yüksek olduğunu söylemek mümkün gibi görünmektedir.

1.3. Araştırmanın Amacı

İnternette oyun oynama bir yandan bazı bilişsel becerilerin gelişmesi ve sosyal ilişki ağlarının genişlemesine katkı yapma gibi olumlu (Granic, Lobel ve Engels, 2013), diğer yandan iş ya da akademik sorumlulukların yerine getirilmesini engelleme ve aile ve arkadaşlık ilişkilerinin bozulması gibi olumsuz sonuçlara yol açma potansiyeli taşıyan çok yönlü bir olgudur (Kuss ve Griffiths, 2012). Bu nedenle, gerek genel internet kullanımı gerekse internette oyun oynama son yıllarda araştırmacıların ilgisini çeken bir konu olmuştur.

İnternette oyun oynamanın hem olumlu hem de olumsuz sonuçları araştırmacıların dikkatini çekmekle birlikte, olumsuz sonuçlara duyulan ilginin olumlu sonuçlara duyulan ilgiden daha fazla olduğu görülmektedir (Granic, Lobel ve Engels, 2013). Bunun olası nedenlerinden biri, kuşkusuz, internette oyun oynamanın bağımlılık düzeyine ulaşma potansiyeli taşımasıdır. İki bin on

üç yılı itibariyle dünyada video oyunları oynayan insan sayısının 1 milyar 200 milyon olduğu, bunlardan 700 milyonunun internette oyun oynadığı (Takahashi, 2013) gerçeği ile oyun oynama bağımlılığının yol açabileceği olumsuz sonuçlar birlikte değerlendirildiğinde, bağımlılığın bireysel düzeyde olduğu kadar toplumsal düzeyde de bir sorun oluşturacağı söylenebilir.

İnternette oyun oynama sorunlarının ya da bağımlılığının öncüllerinden biri oyun oynama sıklığı ve süresidir. Bu nedenle, oyun oynama sıklığı ve süresini yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla çok sayıda araştırma yürütülmüştür. Bu araştırmalarda üzerinde durulan değişkenler arasında cinsiyet, yaş ve kişilik özellikleri de yer almaktadır. Ancak, yaş, cinsiyet ve kişilik özellikleriyle oyun oynama süresi ve sıklığı arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmalardan elde edilen sonuçlar arasında tam bir tutarlılığın bulunduğunu söylemek güçtür. Örneğin, cinsiyetin değişken olarak alındığı araştırmaların büyük bir bölümü erkek oyuncuların oyun oynama sıklık ve sürelerinin daha yüksek olduğunu gösterirken (örn., Rehbein v.d., 2016; Wartberg v.d., 2015), bazı araştırmalar internette oyun oynayan 18 yaş ve üstü kadınların oranının oldukça yüksek olduğuna işaret etmektedir (örn., Romano, 2014). Benzer şekilde, araştırma bulguları genel olarak oyun oynama sıklık ve süresinin yaşa bağlı olarak azaldığını göstermekle birlikte (Müller v.d., 2014), bazı yaş aralıklarında bunun tam tersinin söz konusu olabileceğini gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Ko v.d., 2005).

Benzer bir durum kişilik özellikleriyle internette oyun oynama sıklık ve süresi arasındaki ilişkileri inceleyen araştırmalarda da görülmektedir. Oyun oynama sıklığı ve süresinin nevrozizm ve içedönüklük ile ilişkili olduğunu gösteren araştırmalar çoğunlukta olmakla birlikte (Kuss ve Griffiths, 2012), oyun oynama sıklık ve süresiyle bu boyutlar arasında ilişki bulmayan araştırmalarında olduğu (Öztürk v.d., 2015; Wittek v.d., 2015); ayrıca oyun oynama sıklığı ve süresi ile ilişkili bulunan kişilik boyutlarının bir araştırmadan diğerine değişebildiği görülmektedir. Dolayısıyla, internette oyun oynama sıklığı ve süresi ile yaş, cinsiyet ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkilerin doğasının anlaşılabilmesi için daha fazla araştırmaya gereksinim vardır.

Diğer yandan, ülkemizde yürütülen internet kullanımı ile ilgili araştırmalar gözden geçirildiğinde, genel internet kullanımıyla ilgili oldukları (Örn., Batıgün ve Kılıç, 2011; Öztürk v.d., 2015; Şenormancı v.d., 2014), ulaşılabildiği kadarıyla, internette oyun oynama sorunları ve bağımlılığı ile ilgili herhangi bir araştırmanın olmadığı görülmektedir. Bu nedenle, internette oyun oynama sıklığı ve süresi ile yaş, cinsiyet ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelendiği bir araştırmanın ülkemizdeki bu literatür boşluğunun doldurulmasına katkı yapacağı düşünülmektedir. Ayrıca, yapılan bazı araştırmalar, farklı internet aktivitelerinin aynı değişkenlerle farklı türde ilişki gösterebileceğine işaret etmektedir. Örneğin, Wang ve arkadaşları (2015) Çinli ergenler ile yürüttükleri bir araştırmada genel internet bağımlılığı ile internette oyun oynama bağımlılığının farklı kişilik özellikleriyle ilişkili olduğunu gösteren bulgular elde etmişlerdir. Dolayısıyla, internette oyun oynama sıklığı ve süresi ile yaş cinsiyet ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkilerin incelendiği bir araştırmanın bu açıdan da literatüre katkı yapacağı söylenebilir.

Demografik değişkenler ve kişilik özellikleri internet kullanımı ile ilişkileri sıklıkla incelenen değişkenler olmasına karşın, internet kullanımı bağlamında kişilik boyutlarında yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyine bağlı farklılıkların bulunup bulunmadığı incelemeye yönelik araştırmaların görece olarak sınırlı olduğu görülmektedir. Sınırlı sayıdaki bu araştırmalardan elde edilen bulgular arasında ise kesin bir yargıya varılmasına olanak tanıyacak ölçüde tutarlılık bulunmamaktadır. Bu nedenle, kişilik boyutlarından alınan puanlarda yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi açısından farklılıkların bulunup bulunmadığını belirlemeye yönelik araştırmaların hem bilgi birikimine katkıda bulunmak, hem de demografik değişkenlerle internet kullanımı arasındaki ilişkilerden kişiliğin aracı bir rolünün incelebileceği araştırmalar için zemin oluşturma açısından yararlı olacağı düşünülmektedir.

Yukarıda yapılan açıklama ve tartışmalara dayanarak planlanan bu araştırmada cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi ve kişilik özellikleri ile internette oyun oynama süresi ve sıklığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Bu temel amacın yanı sıra, Beş Faktör Envanterinin alt boyutlarından alınan puanlarda yaş, cinsiyet ve eğitim

durumuna baęlı farklılıkların bulunup bulunmadığına da bakılmıştır. Daha özel olarak ifade edilecek olursa, araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama sürelerinde, internette oyun oynama sıklıklarında ve bir oturumda oyun oynama sürelerinde yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyine baęlı farklılıklar var mıdır?
2. Beş faktör ölçeğinin alt boyutlarından alınan puanlar açısından yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyine baęlı farklılıklar var mıdır?
3. Beş faktör ölçeğinin alt boyutlarından alınan puanlar ile internette oyun oynama sıklığı ve süresi arasında ilişki var mıdır?

Giriş bölümünde gözden geçirilen araştırma bulgularından hareketle araştırmada yanıtlanması amaçlanan sorularıyla ilgili olarak aşağıdaki hipotezler test edilmiştir.

Hipotez 1: Erkek katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama süreleri, internette oyun oynama sıklıkları ve bir oturumda oyun oynama süreleri kadın katılımcılardan daha fazladır.

Hipotez 2: Katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama süreleri yaşla birlikte artacak, internette oyun oynama sıklık ve bir oturumda oyun oynama süreleri yaşla birlikte azalacaktır.

Hipotez 3: Katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama süreleri, internette oyun oynama sıklıkları ve bir oturumda oyun oynama sürelerinde eğitim düzeylerine göre farklılık yoktur.

Hipotez 4: Katılımcıların yıl olarak oyun oynama süreleri, haftalık oyun oynama sıklıkları ve bir oturumda oyun oynama süreleri arasında pozitif yönde ilişki vardır.

Hipotez 5: Kadın katılımcıların Beş Faktör Ölçeğinin uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarından aldıkları puanlar erkek katılımcılardan daha yüksektir.

Hipotez 6: Kadın ve erkek katılımcıların Beş Faktör Ölçeğinin dışadönüklük, özdisiplin ve deneyime açıklık boyutlarından aldıkları puanlar arasında fark yoktur.

Hipotez 7: Yaş ile Beş Faktör Ölçeğinin uyumluluk ve özdisiplin boyutlarından alınan puanlar arasında pozitif yönde, dışadönüklük boyutundan alınan puanlar arasında negatif yönde ilişki vardır.

Hipotez 8: Yaş ile Beş Faktör Ölçeğinin nevroitiklik ve deneyime açıklık boyutlarından alınan puanlar arasında ilişki yoktur.

Hipotez 9. Beş Faktör Ölçeğinin boyutlarından alınan puanlarda eğitim düzeyine bağlı bir farklılık yoktur.

Hipotez 10: Beş Faktör Ölçeğinin özdisiplin boyutundan alınan puanlar ile internette oyun oynama yılı, sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki vardır.

Hipotez 11: Beş Faktör Ölçeğinin dışadönüklük boyutundan alınan puanlar ile internette oyun oynama yılı, sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki vardır.

Hipotez 12: Beş Faktör Ölçeğinin uyumluluk boyutundan alınan puanlar ile internette oyun oynama yılı, sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki vardır.

Hipotez 13: Beş Faktör Ölçeğinin nevroitiklik boyutundan alınan puanlar ile internette oyun oynama yılı, sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki vardır.

Hipotez 14: Beş Faktör Ölçeğinin deneyime açıklık boyutundan alınan puanlar ile internette oyun oynama yılı, sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki vardır.

BÖLÜM II

YÖNTEM

2.1. Katılımcılar

Araştırmanın örneklemini Ankara, İzmir, Kırıkkale, İstanbul, Çanakkale illerinde yaşayan üniversite öğrencileri ve üniversite mezunlarından oluşan, yaşları 18 ile 56 arasında değişen 76 kadın ve 74 erkek toplam 150 gönüllü katılımcı oluşturmaktadır. Araştırma verilerinin yaklaşık %30'u dijital ortamlarda (elektronik posta ve çevrimiçi ölçek servis sağlayıcıları) geri kalanı ise kolay ulaşılabilir örneklem ve kartopu örnekleme yoluyla elde edilmiştir. Başlangıçta 216 katılımcıya uygulama yapılmış, ancak araştırmada kullanılan ölçekte çok sayıda maddeyi boş bırakma, ölçeği yanlış doldurma ya da araştırmacı tarafından sağlanan bilgi formunu yeterli düzeyde doldurmama gibi nedenlerden 66 katılımcı çalışmadan çıkarılmıştır. Böylelikle araştırmanın sorularını yanıtlamak üzere yapılan analizler 76 kadın ve 74 erkek olmak üzere toplam 150 katılımcıdan elde edilen verilerle gerçekleştirilmiştir. Çalışma örnekleminin demografik özellikleri ve oyun oynama alışkanlıklarına ait bilgiler Tablo 2.1'de gösterilmiştir.

Tablo 2.1. Katılımcıların Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeylerine Göre Dağılımları

Yaş	Kadın						Erkek					
	Üniversite öğrencisi			Üniversite mezunu			Üniversite öğrencisi			Üniversite mezunu		
	n	x	s	n	x	s	n	x	s	n	X	s
18-22	24	20.6	1.2	3	20.3	2.1	12	20.8	1.0	6	20.8	0.8
23-27	18	24.6	1.4	9	24.7	1.5	11	24.2	1.7	23	25.0	1.6
28-35	5	30.8	1.6	6	32.2	1.7	4	30.5	2.7	13	30.7	1.7
36-40	0	-	-	6	38.0	1.90	2	37.5	2.12	1	36	0
41-56	1	44	0	3	49.3	6.7	0	-	-	3	52	3.5
Toplam	48	23.7	4.6	27	31.6	9.1	29	24.6	5.0	46	28.1	7.5

2.2. Arařtırmada Yer Alan Deęiřkenler

Arařtırmada kiřilik deęiřkenleri, demografik deęiřkenler ve oyun oynama alışkanlıklarıyla ilgili deęiřkenler olmak üzere üç grup deęiřken yer almaktadır. Kiřilik deęiřkenleri ile demografik deęiřkenler yordayıcı, oyun oynama alışkanlıklarıyla ilişkili deęiřkenler yordanan deęiřkenlerdir. Kiřilik deęiřkenlerinin dışadönüklük, nevrotiklik, uyumluluk, özdisiplin ve deneyime açıklık olmak üzere beř, demografik deęiřkenlerin yař, cinsiyet ve eęitim düzeyi olmak üzere üç, oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili deęiřkenlerin ise internet üzerinden oyun oynanan yıl sayısı, haftada oyun oynanan gün sayısı ve saat olarak bir oturumda oyun oynanan süre olmak üzere üç düzeyi bulunmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Arařtırmanın yordayıcı ve yordanan deęiřkenlerine ilişkin veri toplamak amacıyla bir bilgi formu ve Beř Faktör Envanteri (BFE) kullanılmıřtır.

2.3.1. Kiřisel Bilgi Formu

Arařtırmacı tarafından hazırlanan bilgi formunda katılımcıların cinsiyet, yař, eęitim durumu, kaç yıldır internette oyun oynadıkları, haftanın kaç günü internette oyun oynadıklarını öğrenmeye yönelik 5 madde bulunmaktadır (Bu formun bir örneęi EK-2'de verilmiřtir).

2.3.2. Beř Faktör Envanteri (BFE)

Katılımcıların kiřilik özellikleri ile internette oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla Beř Faktör Envanteri (BFE) kullanılmıřtır. Bu ölçek Benet-Martinez ve John (1998) tarafından 44 maddelik "Beř Faktör Envanteri" (TheBigFive Inventory) ismiyle geliřtirilmiřtir. Envanterdeki maddeler 5'li Likert tipi ölçekler üzerinde deęerlendirilmektedir. Kullanılan bu envanter yardımıyla katılımcıların kiřilik boyutlarından "duygusal dengelilik/nevrotiklik",

“dışadönüklük”, “deneyime açıklık”, “uyumluluk” ve “özdisiplin” ölçülmektedir. Ölçekte “nevrotiklik” ve “dışadönüklük” boyutları 8'er madde, “uyumluluk” ve “özdisiplin” 9'ar madde ve “deneyime açıklık” ise 10 madde ile ölçülmektedir.

Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Sümer ve Sümer (2005) tarafından yapılmıştır. Ölçek genelinde bulunan toplam 44 sorunun 16' sına verilen cevaplar ters olarak kodlanmıştır (bkz Ek-3). Beş faktör envanterinin Cronbach Alfa güvenilirlik değerleri 0.79, 0.77, 0.76, 0.70 ve 0.78 olarak sırasıyla “nevrotiklik”, “dışadönüklük”, “gelişime açıklık”, “uyumluluk” ve “özdisiplin” faktörlerini temsil etmektedir.

2.4. İşlem

İnternette oyun oynayan üniversite mezunu veya üniversite öğrencilerinden oluşan 216 kişiden veri toplanmıştır. Araştırmaya katılan bireyler gönüllülük esasına göre seçilmiştir. Çalışmaya katılımı kabul eden kişiler yapılacak işlem konusunda bilgilendirilmiş olup imzalı onamları alınmıştır. Katılımcılar kimlik bilgilerinin alınmadığı konusunda bilgilendirilmişlerdir. Araştırma projesi, Ufuk Üniversitesi Etik Kurulu tarafından onaylanmıştır. Dijital ve dijital olmayan ortamlarda veri toplanmıştır. İnternette veri toplarken katılımcılara veri toplama araçları internet ortamında gönderildikten sonra uygulayıcıya geri yollamaları beklenmiştir. Veri toplama süreci yaklaşık 1 ay sürmüştür. Dijital olmayan yolla ise üniversite öğrencilerine ölçekler dağıtılmış ve arkadaşlarına ulaştırmaları talep edilmiştir. Her bir uygulama yaklaşık 5 ila 10 dakika arasında sürmüştür. Katılımcılar tarafından sağlanan veriler daha sonra bilgisayar ortamına kaydedilmiştir.

BÖLÜM III

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda toplanan verilere uygulanan istatistiksel analizlerin sonuçları yer almaktadır. İstatistiksel analizlere geçmede önce verilerin normal dağılıma uyup uymadığı ise Kolmogorov Smirnov testi ile araştırılmış ve verilerin öngörülen analizler için uygun olduğu belirlenmiştir.

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

Katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama süreleri, internette oyun oynama sıklıkları ve bir oturumda oyun oynama sürelerinin ortalama ve standart sapmaları Tablo 3.1'de gösterilmiştir.

Katılımcıların oyun oynama alışkanlıklarında cinsiyet ve eğitim düzeyine bağlı farklılıkların olup olmadığı bağımsız gruplar için t-test, yaşa bağlı farklılıkların olup olmadığı ise pearson momentler çarpımı korelasyonları hesaplanarak incelenmiştir. Oyun oynama alışkanlıklarında cinsiyet farklılıklarına ilişkin hipotezlerimizin tek yönlü olması nedeniyle, elde edilen t değerlerinin anlamlı olup olmadığı buna göre değerlendirilmiştir. Ayrıca, yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresinin her biri için iki karşılaştırma (cinsiyet ve eğitim düzeyi) yapılması nedeniyle Bonferroni düzeltmesi yapılarak anlamlılık düzeyi 0.025 olarak belirlenmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıklarının Ortalama ve Standart Sapmaları

	Kaç yıldır oyun oynandığı		Haftalık oyun oynanma sıklığı (gün)		Bir oturumda oyun oynanma süresi (saat)	
	X	S	X	S	X	S
Cinsiyet						
Kadın	4.63	3.27	4.51	1.88	3.67	1.74
Erkek	5.97	3.13	5.00	1.70	4.48	1.47
Eğitim						
Üniversite öğrencisi	5.16	3.32	4.22	1.76	3.86	1.75
Üniversite mezunu	5.45	3.21	5.32	1.68	3.89	1.83
Yaş						
18-22	4.86	3.05	4.36	1.81	4.00	1.88
23-27	5.42	3.30	5.05	1.60	4.27	1.39
28-35	5.32	3.36	4.50	2.10	4.07	1.68
36-40	5.33	2.78	4.67	1.94	3.67	1.94
41-56	6.86	4.60	5.71	1.70	3.29	1.98

Cinsiyet farklılıkları konusunda yapılan karşılaştırmalar erkek katılımcıların yıl olarak oyun oynama süresi ortalamasının ($X = 5.97$) kadın katılımcıların yıl olarak oyun oynama ortalamasından ($X = 4.63$) anlamlı düzeyde yüksek olduğunu göstermiştir ($t = 2.53$; $s.d = 148$; $p = 0.006$, $d = 0.42$). Erkek katılımcıların bir oturumda oyun oynama süresinin ortalaması da ($X = 4.48$) kadın katılımcıların bir oturumda oyun oynama süresinin ortalamasından ($X = 4.48$) anlamlı düzeyde yüksektir ($t = 3.64$; $s.d. = 148$; $p = .001$, $d = 0.59$). Buna karşı, t test sonuçlarına göre, kadın katılımcıların haftalık oyun oynama sıklıkları ($X = 5.00$) ile erkek katılımcılardan haftalık oyun oynama sıklıkları ($X = 4.51$)

arasındaki farkın anlamlı olmadığı görülmüştür ($t = 1.67$; $s.d = 148$; tek yönlü $p = .05$, $d = 0.27$).

Katılımcıların internette oyun oynama alışkanlıklarında eğitim düzeyine bağlı farklılıkların bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan karşılaştırmalar üniversite mezunu katılımcıların haftalık oyun oynama sıklığı ortalamasının ($X = 5.32$) üniversite öğrencisi katılımcıların ortalamasından ($X = 4.22$) daha yüksek olduğunu göstermiştir ($t = 3.89$; $s.d = 148$; $p = .001$, $d = 0.64$). Üniversite mezunu ile üniversite öğrencisi katılımcıların yıl olarak oyun oynama süreleri ($t = 0.56$; $s.d = 148$; $p = .58$, $d = 0.08$) ve bir oturumda oyun oynama sürelerinin ($t = 1.65$; $s.d = 148$; $p = .10$, $d = 0.65$) ortalamaları arasındaki farklar ise anlamlı değildir.

Korelasyon analizlerinin sonuçları yaş ile yıl olarak oyun oynama süresi ($r = .08$, $p = 0.34$), haftalık oyun oynama sıklığı ($r = .06$, $p = 0.47$) ve bir oturumda oyun oynama süresi ($r = .10$, $p = 0.22$) arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığını göstermiştir.

3.2. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler

Katılımcıların oyun oynama alışkanlıkları ile yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi arasındaki ilişkilerin yanı sıra, yıl olarak oyun oynama süresi, oyun oynama sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasındaki ilişkiler de korelasyonları hesaplanarak incelenmiştir. Elde edilen korelasyon katsayıları Tablo 3.2'de gösterilmiştir

Tablo 3.2. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler

	1	2	3
1. Oyun Oynama süresi (yıl)	1		
2. Oyun Oynama Sıklığı (hafta)	0.25*	1	
3. Bir Oturumda Oynanan Süre	0.07	0.37*	1

*p < .001

Tablo 3.2'den görüldüğü gibi, katılımcıları yıl olarak oyun oynama süreleri ile internette oyun oynama sıklıkları ($r = .25$; $p < .001$) ve internette oyun oynama sıklıkları ile bir oturumda oyun oynama süreleri ($r = .37$; $p < .001$) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki vardır. Araştırma hipotezi oyun oynama alışkanlıkları arasında pozitif yönde ilişki öngördüğünden, p değeri tek yönlü olarak bakılmıştır. Yıl olarak oyun oynama süresi ile bir oturumda oyun oynama süresi arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

3.3. Beş Faktör Kişilik Boyutları ile Cinsiyet, Eğitim Düzeyi ve Yaş Arasındaki İlişkiler

Katılımcıların Beş Faktör Envanterinin alt boyutlarından aldıkları puanların ortalama ve standart sapmaları Tablo 3.3'de verilmiştir. Beş Faktör Envanterinin alt boyutlarından alınan puanlarda cinsiyet ve eğitim düzeyine bağlı farklılıkların olup olmadığı bağımsız gruplar için *t* test, yaşa bağlı farklılıkların olup olmadığı ise pearson momentler çarpımı korelasyonları hesaplanarak incelenmiştir.

Tablo 3.3. Katılımcıların Beş Faktör Envanterinin Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Ortalama ve Standart Sapmaları*

Özellik	Cinsiyet			Eğitim durumu			Yaş		
	Kadın	Erkek	Üni. ögr.	Üni. mezun	18-22	23-27	28-35	36-40	41-56
Dışadönüklük	27.24 (4.63)	26.31 (4.89)	26.88 (4.81)	26.66 (4.76)	27.41 (4.92)	26.42 (4.69)	26.79 (5.13)	25.44 (4.16)	27.57 (4.35)
Uyumluluk	31.97 (5.35)	30.76 (4.63)	31.20 (5.27)	31.55 (4.78)	31.25 (5.52)	30.53 (5.00)	32.04 (4.82)	34.11 (3.69)	33.29 (2.93)
Özdisiplin	31.16 (5.20)	31.17 (5.19)	31.48 (4.74)	30.84 (5.62)	33.34 (4.42)	29.42 (5.33)	31.00 (5.60)	32.44 (3.57)	32.00 (3.00)
Nevrotiklik/duygusal dengelilik	31.08 (5.61)	30.65 (4.99)	30.97 (5.17)	30.75 (5.46)	31.75 (5.60)	30.50 (5.09)	30.54 (4.87)	29.78 (6.06)	31.29 (6.60)
Deneyime açıklık	29.15 (5.13)	29.48 (4.35)	29.60 (4.45)	29.01 (5.05)	29.80 (4.29)	29.05 (4.83)	29.14 (5.83)	29.11 (4.70)	29.57 (2.23)

* ort. (standart sapma)

Cinsiyet farklılıkları konusunda yapılan karşılaştırmaların sonuçları, kadın ve erkek katılımcıların dışadönüklük ($t = 1.20$; s.d. = 148, $p = .23$, $d = 0.20$), uyumluluk ($t = 1.48$; s.d. = 148, $p = .14$, $d = 0.24$), özdisiplin ($t = 0.02$; s.d. = 148, $p = .99$, $d = 0.00$), nevrotilik ($t = 0.49$; s.d. = 148, $p = .62$, $d = 0.08$), deneyime açıklık ($t = 0.43$; s.d. = 148, $p = .67$, $d = 0.06$), boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasındaki farklardan hiç birinin anlamlı olmadığını göstermiştir.

Benzer şekilde, eğitim düzeyine bağlı farklılıkları incelemek amacıyla yapılan karşılaştırmaların sonuçları da üniversite öğrencisi ve üniversite mezunu katılımcıların dışadönüklük ($t = 0.29$; s.d. = 148, $p = .77$, $d = 0.05$), uyumluluk ($t = 0.43$; s.d. = 148, $p = .66$, $d = 0.06$), özdisiplin ($t = 0.76$; s.d. = 148, $p = .44$, $d = 0.12$), nevrotilik ($t = 0.25$; s.d. = 148, $p = .80$, $d = 0.04$), deneyime açıklık ($t = 0.75$; s.d. = 148, $p = .45$, $d = 0.12$), boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasındaki farklardan hiç birinin anlamlı olmadığını göstermiştir.

Yaş ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkiyi incelemek için yapılan korelasyon analizlerinde, uyumluluk boyutu ile yaş arasında 0.13'lük bir korelasyon katsayısı elde edilmiştir. Araştırma hipotezi bu iki değişken arasında pozitif yönde bir ilişki öngördüğünden, bu korelasyon katsayısı 0.05 düzeyinde anlamlıdır. Yaş ile nevrotilik ($r = .08$), dışadönüklük ($r = .03$), özdisiplin ($r = .05$) ve deneyime açıklık ($r = .04$) boyutları arasında hesaplanan korelasyon katsayıları ise anlamlı değildir.

3.4. Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi, Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ve Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulgular

Katılımcıların yıl olarak oyun oynama süreleri, haftalık oyun oynama sıklıkları ve bir oturuşta oyun oynama süreleri ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkiler Tablo 3.4'de gösterilmiştir.

Tablo 3.4. Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi, Oyun Oynama Sıklığı ve Oturum Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler

	Ort.	SS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 Yaş	26.61	7.17	-								
2 Oturum Süresi	4.07	1.66	-.11	-							
3 Haftalık Sıklık	4.75	1.80	.06	.37***	-						
4 Oynama Yılı	5.30	3.26	.08	.07	.25**	-					
5 Dışaönüklük	26.77	4.77	-.03	-.10	-.05	.10	-				
6 Uyumluluk	31.37	5.03	.13	-.17*	-.11	-.16*	.26***	-			
7 Özdisiplin	31.17	5.18	-.06	-.14*	-.08	-.05	.40***	.41***	-		
8 Nevrotiklik	30.87	5.30	-.08	.06	.07	-.06	.39***	.25***	.33***	-	
9 Deneyime Açıklık	29.31	4.74	-.04	.15*	.01	.01	.25***	.14*	.34***	.22**	-

$N = 150$, Tek yönlü * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.

Tablodan da izlenebileceği gibi, uyumluluk boyutundan alınan puanlar ile bir oturuşta oyun oynama süresi ($r = -0.17$; $p < .05$) ve yıl olarak oyun oynama süresi ($r = -0.16$; $p < .05$) arasında negatif yönde ilişki vardır. Ayrıca, bir oturuşta oyun oynama süresi ile özdisiplin ($r = -0.14$; $p < .05$) boyutlarından alınan puanlar arasında negatif, deneyime açıklık boyutundan ($r = 0.15$; $p < .05$) alınan puanlar arasında ise pozitif yönde ilişki bulunmaktadır. İlgili hipotezlerimizin tümünde değişkenler arasındaki ilişkilerin yönü belirtildiğinden, anlamlılık düzeylerine tek yönlü olarak bakılmıştır.

Tablo 3.4'den görüldüğü gibi, katılımcıları beş faktör ölçeğinin değişik boyutlarından aldıkları puanlar arasında hesaplanan korelasyon katsayılarının, birisi dışında tümü anlamlıdır. Nevrotiklik ile uyumluluk arasındaki ilişki anlamlı değildir ($r = 0.14$; $p = .08$). En yüksek ilişki uyumluluk puanları ile özdisiplin puanları arasındadır ($r = 0.41$; $p < .001$). Dışadönüklük ile uyumluluk, özdisiplin, nevrotiklik ve deneyime açıklık puanları arasında hesaplanan korelasyon katsayıları sırasıyla 0.26, 0.40, 0.39 ve 0.25'dir. Dışa dönüklük ile özdisiplin ve nevrotiklik arasındaki korelasyon katsayıları <0.001 , dışadönüklük ile uyumluluk ve deneyime açıklık arasındaki korelasyon katsayıları ise sırasıyla .001 ve .002 düzeyinde anlamlıdır. Nevrotiklik ile uyumluluk arasında elde edilen korelasyon katsayısı 0.25 ($p < .002$), nevrotiklik ile özdisiplin arasında elde edilen korelasyon katsayısı 0.33'dür ($p < .001$). Deneyime açıklık ile özdisiplin arasında hesaplanan korelasyon 0.34 ($p < .001$), deneyime açıklık ile nevrotiklik arasında hesaplanan korelasyon katsayısı ise 0.22'dir ($p < .006$).

3.4.1. Yıl Olarak Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler

Yıl olarak farklı sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş faktör ölçeğinin boyutlarından aldıkları puanların ortalama (X) ve standart sapmaları (S) Tablo 3.5'de gösterilmiştir.

Tablo 3.5. Farklı Sürelerde (Yıl) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları

Faktör	1-3 Yıl (n = 58)		4-6 Yıl (n = 42)		7-9 Yıl (n = 26)		≥10 Yıl (n = 24)	
	X	S	X	S	X	S	X	S
Dışadönüklük	26.22	4.74	26.98	4.65	26.42	4.73	28.13	5.11
Uyumluluk	32.50	5.29	30.88	3.80	30.04	6.05	30.92	4.79
Özdisiplin	31.71	5.59	30.33	4.40	30.65	4.41	31.88	6.14
Nevrotiklik	32.28	5.67	28.48	4.13	30.88	4.17	31.63	6.06
Deneyime açıklık	29.10	4.66	29.48	4.83	29.38	3.87	29.46	5.83

Yıl olarak farklı sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş faktör ölçeğinin değişik boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla *t* test aracılığı ile karşılaştırmaları yapılmıştır. Her faktör boyutunda aynı veri seti üzerinden 6 karşılaştırma yapılması nedeniyle Bonferroni düzeltmesi yapılmış ve anlamlılık düzeyi 0.008 olarak belirlenmiştir. Belirlenen anlamlılık düzeyine göre, 1-3 yıldır oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarının ortalamasının 4-6 yıldır oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarının ortalamasından daha yüksek olduğu görülmüştür ($t = 3.68$, $s.d. = 98$; $p < .0004$; $d = 0.76$).

Dışadönüklük, uyumluluk, özdisiplin, nevrotizm ve deneyime açıklık puanlarını yıl olarak oyun oynama süresinin, haftalık oyun oynama sıklığının ve bir oturuşta oyun oynama süresinin yordanmasına yaptıkları katkıların belirlenmesi amacıyla, sadece yordanan değişken ile anlamlı düzeyde ilişki gösteren kişilik boyutlarının dahil edildiği regresyon analizleri yapılmıştır. Yıl olarak oyun oynama süresi ile anlamlı ilişki gösteren tek boyutun uyumluluk olması nedeniyle, regresyon analizi sadece bu boyut puanlarıyla yürütülmüştür.

Uyumluluk boyutunun yıl olarak oyun oynama süresinin yordanmasına yaptığı katkıların belirlenmesi amacıyla yürütülen regresyon analizinin sonuçları Tablo 3.6'da gösterilmiştir. Buna göre, uyumluluğun yıl olarak oyun oynama süresinin yordanmasına yaptığı anlamlı değildir ($R^2 = .02$, $p > .05$).

Tablo 3.6. Beş Faktör Kişilik Boyutlarının Yıl Olarak Oyun Oynama Süresini Yordanmasına İlişkin Regresyon Analizi Sonuçları

	<i>B</i> (SE)	<i>t</i>	β
Uyumluluk	-.10 (.05)	-1.91	-.16
R^2 (düz. R^2)	.02 (.02)		
F (sd_1 , sd_2)	3.64 (1, 148)		

3.4.2. Haftalık Oyun Oynama Sıklığı ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler

Haftalık olarak farklı sıklıkta oyun oynayan katılımcıların beş faktör ölçeğinin boyutlarından aldıkları puanların ortalama ve standart sapmaları Tablo 3.7’de gösterilmiştir.

Haftalık oyun oynama süreleri farklı olan katılımcıların beş faktör ölçeğinin değişik boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla *t* test aracılığı ile karşılaştırmalar yapılmıştır. Ancak, haftada 1-2 gün oyun oynayan katılımcı sayısının çok düşük olması nedeniyle bu grup karşılaştırma dışı bırakılmıştır. Ayrıca, her faktör boyutunda aynı veri seti üzerinden 3 karşılaştırma yapılması nedeniyle Bonferroni düzeltmesi yapılmış ve anlamlılık düzeyi 0.01 olarak belirlenmiştir. Belirlenen anlamlılık düzeyine göre, haftada 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarının ortalamasının 7 gün oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarının ortalamasından daha düşük ($t = 2.93$, $s.d. = 78$; $p < .004$; $d = 0.65$), haftada 3-4 gün oyun oynayan katılımcıların uyumluluk puanlarının ortalamasının 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların uyumluluk puanlarının ortalamasından daha yüksek ($t = 2.63$, $s.d. = 78$; $p < .009$; $d = 0.57$) olduğu görülmüştür.

Tablo 3.7. Farklı Sürelerde (Haftalık sıklık) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları

Faktör	1-2 Gün		3-4 Gün		5-6 Gün		7 Gün	
	(n = 12)		(n = 58)		(n = 35)		(n = 45)	
	X	S	X	S	X	S	X	S
Dışadönüklük	27.17	3.64	27.53	5.33	25.40	4.20	27.02	4.58
Uyumluluk	32.08	3.82	32.29	4.82	29.71	4.11	31.27	5.94
Özdisiplin	32.33	3.52	31.86	5.45	29.49	4.61	31.27	5.43
Nevrotiklik	31.75	4.33	30.55	5.65	29.11	5.58	32.40	4.44
Deneyime açıklık	27.25	4.81	30.19	4.41	29.09	4.90	28.91	4.93

3.4.3. Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresi ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler

Bir oturuşta farklı sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş faktör ölçeğinin boyutlarından aldıkları puanların ortalama ve standart sapmaları Tablo 3.8'de gösterilmiştir. Her faktör boyutunda aynı veri seti üzerinden karşılaştırma yapılması nedeniyle Bonferroni düzeltmesi yapılmış ve anlamlılık düzeyi 0.01 olarak belirlenmiştir. Bir oturuşta farklı sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş faktör ölçeğinin değişik boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan karşılaştırmalar, 2 saatten az oyun oynayanların uyumluluk puanı ortalamasının hem 2-4 saat oyun oynayanların ($t = 2.56$, $s.d. = 92$; $p < .01$; $d = 0.56$), hem de 4 saatten fazla oyun oynayanların ($t = 3.61$, $s.d. = 89$; $p < .005$; $d = 0.77$) ortalamasından daha yüksek olduğunu göstermiştir.

Benzer şekilde, bir oturuşta 2 saatten az oynayanların özdisiplin puanı ortalamasının 2-4 saat oyun oynayanların ($t = 3.65$, $s.d = 92$; $p < .0006$; $d = 0.78$) ve 4 saatten fazla oyun oynayanların ($t = 4.51$, $s.d = 89$; $p < .0001$; $d = 0.97$) ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmüştür.

Bir oturuşta oyun oynanan süre ile anlamlı ilişki gösteren uyumluluk, özdisiplin ve deneyime açıklık boyutlarının dahil edildiği regresyon analizi sonuçları Tablo 3.9'da gösterilmiştir. Yapılan analiz sonuçlarına göre bir oturumda geçen süreyi yordamak için analize dahil edilen uyumluluk, öz-disiplin ve deneyime açıklık kişilik özelliklerinin etkisi anlamlıdır ($R^2 = .08$, $F_{(3,146)} = 4.21$). Bu anlamlı etkinin hangi kişilik özelliklerinden kaynaklandığını değerlendirmek için β katsayıları incelendiğinde, sadece deneyime açıklık özelliğinin anlamlı bir etkiye sahip olduğu görülmüştür ($\beta = .08$, $t = 2.67$, $p < .01$).

Tablo 3.8. Bir Oturuşta Farklı Sürelerde (saat) Oyun Oynayan Katılımcıların Faktör Puanlarının Ortalama ve Standart Sapmaları

Faktör	≤ 2 Saat (n = 35)		>2-4 Saat (n = 59)		>4 Saat (n = 56)	
	X	S	X	S	X	S
Dışadönüklük	27.71	4.40	26.98	5.46	25.96	4.12
Uyumluluk	33.71	4.22	30.80	5.87	30.50	4.05
Özdisiplin	34.31	4.42	30.34	5.66	30.07	4.31
Nevrotiklik	31.00	5.00	31.12	6.11	30.52	4.58
Deneyime açıklık	28.46	4.40	29.76	4.57	29.38	5.13

Tablo 3.9. Beş Faktör Kişilik Boyutlarının Bir Oturuşta Oyun Oynama Süresini Yordamasına İlişkin Regresyon Analizi Sonuçları

	B (SE)	t	β
Uyumluluk	-.04 (.03)	-1.10	-.13
Öz-disiplin	-.05 (.03)	-1.78	-.16
Deneyime açıklık	.08 (.03)	2.67**	.23
R^2 (düz. R^2)	.08 (.06)		
F (sd_1, sd_2)	4.21** (3, 146)		

$N = 150$, ** $p < .01$

BÖLÜM IV

TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırmanın amaçları doğrultusunda toplanan verilere uygulanan analizlerden elde edilen bulgulara ilişkin değerlendirme, yorum ve tartışmalar yer almaktadır.

4.1. İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Yaş, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulgular

İnternette oyun oynama alışkanlıklarına yönelik geniş kapsamlı araştırma 2016 yılında Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yapılmıştır (TÜİK, 2016). Bu çalışmaya göre; ülkemizde internet kullanan bireylerin oranı ortalama olarak %61.2'ye ulaşmış ve bu oran erkeklerde %70.5 iken, kadınlarda %51.9 seviyelerindedir. Ayrıca, kullanıcıların yaş aralığı açısından bakıldığında ise en yüksek internet kullanma oranının yine erkeklerde daha yüksek olmak üzere 16-24 yaş arasında (ortalama %84.3) olduğu ve kişilerin yaşı arttıkça, internet kullanım oranının giderek düştüğü ve en düşük seviyelerin ise en yaşlı bireyler (65-74 yaş) arasında olduğu belirlenmiştir. İnternet kullanım oranının bireylerin eğitim seviyesine göre değiştiği; en düşük kullanım oranlarının bir okul bitirmemiş bireylerde (%7.4) olduğu ve eğitim düzeyi arttıkça internet kullanımının da paralel olarak arttığı ve en yüksek internet kullanım oranlarının üniversite mezunlarında %95.6 gibi bir seviyeye ulaştığını göstermektedir. Son olarak ise, TÜİK'in çalışmasında internet kullanan bireylerin interneti kişisel kullanma amaçlarına bakıldığında, Türkiye'de kırsal ve kentsel bölgelerde benzer olarak %62 civarında oyun, resim ya da müzik indirmek ya da oynamak için kullanıldığı belirlenmiştir (TÜİK, 2016).

Bu tez araştırmasının ilk sorusu ve buna bağlı olarak oluşturulan ilk hipotezler katılımcıların yıl olarak oyun oynama sürelerinde, haftalık oyun oynama sıklıklarında ve bir oturumda oyun oynama sürelerinde yaş, cinsiyet ve eğitim

düzeylelerine baęlı olarak görülebilecek farklılıklarla ilgili idi. İzlemeyi kolaylařtırmak amacıyla yař, cinsiyet ve eęitim düzeyine baęlı farklılıklara iliřkin bulgular ayrı bařlıklar altında ve hipotezlerin sunuluş sıralarına uygun olarak tartiřılacaktır.

4.1.1. İnternette Oyun Oynama Alıřkanlıklarında Cinsiyet Farklılıklarına İliřkin Bulguların Tartıřılması

Arařtırmanın ilk hipotezi erkek oyuncuların yıl olarak internette oyun oynama süreleri, internette oyun oynama sıklıkları ve bir oturumda oyun oynama süreleri kadın katılımcılardan daha fazla olacaęını öngörmekteydi. Yapılan karřılařtırmaların sonuçları erkek katılımcıların hem yıl olarak oyun oynama sürelerinin, hem haftalık oyun oynama sıklıklarının, hem de bir oturumda oyun oynama sürelerinin kadın katılımcılardan daha yüksek olduęunu göstermiřtir. Dolayısıyla, arařtırmamızın ilk hipotezi doęrulanmıřtır.

Daha önce de belirtildięi gibi, internette oyun oynama konusundaki cinsiyet farklılıklarının incelendięi arařtırmaların çok büyük bir bölümünde internette oyun oynayan erkeklerin oranının oyun oynayan kadınlardan daha yüksek olduęunu (örn., Durkee v.d., 2012; Lee ve Chae, 2007; Li ve Kirkup, 2007) ve erkek oyuncuların daha sık ve daha uzun süreli oyun oynadıklarını göstermektedir (örn., Müller v.d., 2014; Phan v.d., 2012; Rehbein v.d., 2016; Wartberg v.d., 2015). Dolayısıyla, erkek katılımcılarımızın internette oyun oynama sürelerinin yıl olarak daha uzun olduęunu, haftalık oyun oynama sıklıklarının daha fazla olduęunu ve bir oturumda daha uzun süreli olarak oyun oynadıklarını gösteren bulgumuzun literatürle uyumlu ve beklendik olduęu söylenebilir.

İnternette video oyunu oynama aęısından gözlenen cinsiyet farklılıklarını aęıklamak üzere deęiřik görüşler öne sürülmüřtür. Bunlar arasında, video oyunlarının erkeklerde beyinin ödöl merkezlerini daha fazla uyarması (Brandt, 2008), kadınların interneti daha çok sosyalleřme, iletiřim, bilgi edinme ve eęitim amaęlı olarak kullanması, video oyunlarının kadınlardan çok erkeklerin

ilgilerine hitap etmesi ya da kadınların ilgisi ve hobilerinin erkeklerden daha çeşitli olması gibi görüşler vardır. Bu görüş ve açıklamanın her birinin cinsiyet farklılıklarına ilişkin bulgularımız için de geçerli olması mümkündür. Bu araştırma söz konusu görüşlerden herhangi birini test etme amacıyla yürütülmüş değildir. Bununla birlikte, katılımcılarımız MMORPG oyuncularıdır. MMORPG oyunları daha çok şiddet içerikli aksiyon, macera ve savaş temalı oyunlardır. Bazı araştırma bulguları erkeklerin aksiyon, savaş ve macera temalı oyunları daha çok tercih ettiklerini göstermektedir (örn., Phan v.d., 2012). Dolayısıyla, erkek katılımcılarımızın yıl olarak daha uzun süreli, daha sık ve bir oturumda daha uzun saatlerde oyun oynadıklarını gösteren bulgumuzun, ilgilerine daha çok hitap etmesi nedeniyle video oyunu oynadıkları şeklindeki görüşe destek sağladığı düşünülebilir.

4.1.2. İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Yaşa Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulguların Tartışılması

Araştırmamızın ilk sorusuna ilişkin ikinci hipotezi, katılımcıların yıl olarak internette oyun oynama sürelerinin yaşla birlikte artacağını, buna karşı internette oyun oynama sıklık ve bir oturumda oyun oynama süreleri yaşla birlikte azalacağını öngörmekteydi. Oyun oynama alışkanlığında yaşa bağlı farklılıklara ilişkin hipotezin yıl olarak oyun oynama süresiyle ilgili kısmı oluşturulurken, günümüzde insanların internetle görece olarak erken yaşlarda tanıştığı varsayımından hareketle, yaşla birlikte oyun oynanan yıl sayısının da artacağı düşünülmüştü. Haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresine ilişkin hipotezler ise, geniş bir yaş aralığını kapsayan araştırmaların çoğunlukla yaşla birlikte ortaya çıkan bir azalmaya işaret ettiklerine dayanarak oluşturulmuştu. Ancak, ilgili korelasyon analizlerinin hiç biri anlamlı sonuç vermemiş ve dolayısıyla araştırmanın ikinci hipotezi doğrulanmamıştır.

Haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturumda oyun oynama süresi arasında bir ilişki bulunmadığını gösteren bulgularımıza değişik açıklamalar getirilebilir. Bunlardan birisi, kuşkusuz, bu değişkenler arasında gerçekten bir ilişki

bulunmaması olabilir. Bir diğerk olası açıklama araştırma örnekleminizin yaş aralığı ile ilgilidir. Oyun oynama alışkanlıklarıyla yaşa bağılı farklılıkların rapor edildiğı arařtırmaların önemli bir bölümünde katılımcıların yaş aralığı 16'dan başlayıp 65 ve üzerine kadar uzanmakta ve sonuçlar genellikle internet kullanımı ve internette oyun oynama sıklık ve süresinin yaşla birlikte azaldığına işaret etmektedir (örn., Müller v.d., 2014; Rehbein v.d., 2016). Bu arařtırmada katılımcıların yaş aralığı 18-56 olmakla birlikte, yaşı 45 üzerinde katılımcıların sayısı oldukça azdır. Oyun oynama sıklık ve süresindeki azalmanın 65 yaştan itibaren başladığı kabul edilirse, oyun oynama sıklık ve süresinde yaşa bağılı bir değışmenin bulunmadığını gösteren bulgularımızın beklendik olduğu söylenebilir.

Diğerk yandan, yaş ile video oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilerin incelendiğı arařtırmaların önemli bir bölümünde oyun türü ve çevrim içi ya da çevrim dışı video oyunları oynama ayırımı yapılmadığı görölmektedir. Arařtırmamızda yer alan katılımcıların tümü MMORPG oyun oynayan oyunculardır. Oyun oynama sıklık ve süreleri açısından çevrim dışı video oyuncuları ile MMORPG oyuncuları karşılařtıran bazı arařtırmalarda, hem ergenlerde hem de yetişkinlerde, MMORPG oyuncularının daha sık ve daha uzun süreli oyun oynadıkları ve internette oyun oynama bozukluğunda sınır olarak kabul edilen haftada 20 saatlik sürenin üzerinde oyun oynayan MMORPG oyuncularının oranının çevrim dışı video oyuncuların oranından yüksek olduğu bulunmuştur (örn., Eichenbaum v.d., 2015; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Stetine v.d., 2011). MMORPG oyuncularının yaştan görel olarak bağımsız bir biçimde daha sık ve daha uzun süreli oyun oynadıklarını gösteren bulgulardan hareketle, oyun oynama sıklık ve süresinde yaşa bağılı farklılık bulunmadığını gösteren bulgumuzun oynanan oyun türünden kaynaklanmış olabileceğini düşünmek mümkündür.

4.1.3. İnternette Oyun Oynama Alışkanlıklarında Eğitim Düzeyine Bağlı Farklılıklara İlişkin Bulguların Tartışılması

Araştırmanın eğitim düzeyi ile ilgili üçüncü hipotezi üniversite mezunu ve üniversite öğrencisi katılımcıların yıl olarak çevrim içi oyun oynama süreleri, haftalık oyun oynama sıklıkları ve bir oturuşta oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir farkın bulunmadığını öngörmekteydi. Bu hipotez oluşturulurken, internette oyun oynama alışkanlıkları ile eğitim düzeyi arasındaki ilişkilerin incelendiği tek bir araştırmaya rastlandığı, bu nedenle de bir farklılık hipotezi oluşturmak için gerekli literatür desteği bulunmadığı gerçeğinden hareket edilmişti. Elde edilen bulgular, iki grup katılımcının yıl olarak oyun oynama süreleri ve bir oturuşta oyun oynama süreleri açısından bir fark olmamakla birlikte, üniversite mezunu katılımcıların haftalık oyun oynama sıklıklarının ortalamasının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Dolayısıyla, söz konusu iki grubun çevrim içi oyun oynama sıklıklarına ilişkin hipotezimiz kısmen doğrulanmıştır.

Daha önce de belirtildiği gibi, internette oyun oynama alışkanlıklarında eğitim düzeyine bağlı farklılıklar ile ilgili araştırma sayısının son derecede sınırlı olması nedeniyle bulgularımızın literatür çerçevesinde tartışılması güçtür. Bununla birlikte, bulgularımızın literatürde rastladığımız tek araştırma olan Rehbein ve arkadaşlarının (2016) bulgularıyla tutarlı olmadığını belirtmekte yarar vardır. Söz konusu araştırmada üniversite mezunlarının haftalık oyun oynama sıklık ve oyun oynama sürelerinin daha az olduğu bulunmuştur. Bu araştırmada ise üniversite mezunlarının haftalık oyun oynama sıklıklarının daha yüksek olduğuna, ancak bir oturuşta oyun oynama süresi açısından üniversite öğrencisi katılımcılardan farklılık göstermediklerine işaret eden bulgular elde edilmiştir. Bu iki araştırma bulgusu arasındaki farkın olası bir nedeni üniversite mezunu katılımcıların karşılaştırıldıkları grupların özelliklerinin farklı olması olabilir. Bu araştırmada üniversite mezunu katılımcılar sadece üniversite öğrencisi katılımcılarla karşılaştırılırken, Rehbein ve arkadaşlarının (2016) araştırmasında üniversite mezunları eğitim düzeyi açısından homojen olmayan bir gruba karşılaştırılmıştır.

Üniversite mezunu katılımcılar bazı oyun oynama alışkanlıkları açısından üniversite öğrencilerinden farklılık gösterirken, bazı oyun oynama alışkanlıkları açısından farklılık göstermediklerine işaret eden bulgulara ilişkin değişik açıklamalar önerilebilir. Ancak, literatür desteği olmaması nedeniyle tüm açıklamaların spekülatif nitelikte olacağını ya da bir bulguyu açıklamak için öne sürülen bir görüşün diğer bir bulguyu açıklamada yetersiz kalacağını belirtmekte yarar vardır. Örneğin, üniversite mezunu katılımcıların çalışıp çalışmadıklarına ilişkin bilgi toplanmamıştır. Üniversite mezunları arasında işsizlik oranının yüksek olduğunu öne süren görüşlerden hareketle, üniversite mezunu katılımcılarımız arasında da işsiz oranının yüksek olduğu, bu nedenle de oyun oynamak için daha fazla boş zamanlarının bulunduğu düşünülebilir. Ancak, bu görüş üniversite mezunu katılımcıların haftalık olarak daha sık oyun oynadıklarına ilişkin bulguları açıklarken, bir oturuşta oyun oynama süresi açısından iki grup arasında bir fark bulunmadığına ilişkin bulguları açıklamada yetersiz kalacaktır.

4.2. Oyun Oynama Alışkanlıkları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması

Yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süresi arasındaki ilişkilerin yanı sıra, yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süreleri arasındaki ilişkiler de incelenmiştir. Uzun yıllar boyunca oyun oynamaya devam etme, çok sık oyun oynama ve bir oturuşta uzun süre oyun oynamanın her birinin kendi başına sorunlu internet kullanmanın bir göstergesi olabileceğine işaret eden bulgulardan hareketle, araştırmanın dördüncü hipotezi bu değişkenlerin arasında pozitif yönde ilişki olduğunu öngörecektir şekilde oluşturulmuştur. Analiz sonuçları yıl olarak oyun oynama ile haftalık oyun oynama sıklığı ve haftalık oyun oynama sıklığı ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki olduğunu, ancak yıl olarak oyun oynama süresi ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasındaki ilişkinin anlamlı

olmadığını göstermiştir. Dolayısıyla araştırmamızın dördüncü hipotezi kısmen doğrulanmıştır.

Yıl olarak oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama sıklığı ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında anlamlı ilişki bulunduğunu gösteren bulgularımızın literatür ile uyumlu olduğu söylenebilir. Daha önce de belirtildiği gibi ilgili araştırma bulguları, genellikle, söz konusu değişkenler arasında anlamlı ilişkiler bulunduğuna işaret etmektedir (örn., Brunborg v.d., 2014). Bir bireyin uzun yıllar boyunca internette oyun oynamayı sürdürmesi, oyun oynamak için güdülenme düzeyinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir (Yee, 2002, 2006). Oyun oynama sıklığı da güdülenmeyle ilgilidir (Yee, 2002, 2006) Güdülenme düzeyi yüksek olan bir bireyin daha sık oyun oynaması beklenir. Bu açıdan bakıldığında yıl olarak oyun oynama süresi ile haftalık oyun oynama sıklığı arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgumuzun beklendiği olduğu söylenebilir. Haftalık oyun oynama sıklığı ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgumuzu da aynı çerçevede açıklamak mümkündür.

Güdülenme düzeyi açıklaması çerçevesinden bakıldığında, yıl olarak oyun oynama süresi ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında ilişki bulunmadığını gösteren bulgumuzun beklendiği değildir. Bu beklenmedik bulguya değişik açıklamalar getirmek mümkündür. Bu açıklamalardan biri, uzun yıllar oyun oynayan bireylerin zaman içinde oyun oynama sürelerini günlük yaşamları açısından sorun yaratmayacak biçimde düzenlemeyi öğrenmeleri olabilir.

4.3. Beş Faktör Kişilik Boyutları ile Cinsiyet, Eğitim Düzeyi ve Yaş Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması

Katılımcıların beş faktör kişilik boyutlarından aldıkları puanlar arasında cinsiyete bağlı anlamlı farkların bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan ortalamalar arası karşılaştırmalardan herhangi bir anlamlı sonuç elde edilmemiştir. Böylelikle, kadın ve erkek katılımcıların Beş Faktör Ölçeğinin dışadönüklük, özdisiplin ve deneyime açıklık boyutlarından aldıkları puanlar arasında fark

olmadığını öngören 6. Hipotez doğrulanırken, kadınların uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarında daha yüksek olacaklarını öngören 5. Hipotez doğrulanmamıştır.

Daha önce de belirtildiği gibi, beş faktör boyutunda cinsiyet farklılıklarının incelendiği araştırmalardan elde edilen bulgular ağırlıklı olarak kadınların dışadönüklük, uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarında daha yüksek puan aldıklarını göstermekle birlikte, aksini gösteren ya da bu boyutlarda cinsiyet farklılıklarının bulunamadığına işaret eden araştırmalar da vardır. Dolayısıyla, beş faktör boyutlarında cinsiyete bağlı farklılıkların bulunmadığını gösteren bulgularımız uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarında kadınların (örn., Costa v.d.,2001; Weisberg v.d., 2011) ya da erkeklerin (Tatar, 2009) daha yüksek olduklarını gösteren araştırmaların bulgularıyla uyuşmazken, bu boyutlarda cinsiyete bağlı farklılık bulamayan araştırmaların (Tortop v.d., 2012) bulgularıyla tutarlılık göstermektedir.

Uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarında kadınların daha yüksek puan elde ettiklerini rapor eden araştırmacılar, bulgularının hem evrim, hem de sosyal roller kuramı çerçevesinde açıklamaktadırlar (örn., Chapman v.d., 2007; Costa v.d., 2001). Oldukça makul görünen bu açıklamalar araştırma bulgularının ağırlıklı olarak bu boyutlarda cinsiyet farklılıklarına işaret ettiği gerçeği ile birlikte değerlendirildiğinde, uyumluluk ve nevroitiklik boyutlarında cinsiyet bağlı farklılıklar olmadığına ilişkin bulgumuzun beklendik olmadığı söylenebilir. Bu bulgunun olası bir açıklaması analizlerimizin her bir boyutun toplam puanı üzerinden yapılmış olması olabilir. Bazı araştırmacılar, beş faktör boyutlarının kendi içlerindeki bileşenleri üzerinden yapılan analizlerin bireysel farklılıkların anlaşılması açısından daha uygun olacağını öne sürmektedir. Örneğin, Weisberg ve arkadaşları (2011) nevroitiklik boyutunun kaygı bileşeninde kadınların, düşmanlık ve saldırganlık bileşenlerinde ise erkeklerin daha yüksek puan aldıklarını bulmuşlardır.

Kadın ve erkeklerin uyumluluk ve nevroitiklik boyutunda farklılık göstermediklerine ilişkin bulgunun bir diğer olası açıklaması kültür çerçevesinde yapılabilir. Beş faktör kişilik boyutlarının evrensel geçerliği olduğunu gösteren

çok sayıda araştırma vardır (örn., Costa v.d., 2001). Bununla birlikte, bazı araştırmacılar beş faktör boyutlarının alt boyutlarından alınan puanların kültürler arası farklılık gösterebileceğine işaret eden bulgular rapor etmiştir. Örneğin, Weisberg ve arkadaşları (2011) uyumluluk boyutunun şefkat bileşeninde, kadın ve erkekler arasındaki farkın beyaz Amerikalı katılımcılarda, Asya kökenli katılımcılardan daha yüksek olduğunu bulmuşlardır.

Dışadönüklük, özdisiplin ve deneyime açıklık boyutlarında cinsiyet farklılıklarına ilişkin araştırmalardan bazılarında kadınların, bazılarında erkeklerin yüksek olduğunu, bazılarında ise herhangi bir cinsiyet farklılığının bulunmadığını gösteren bulgular elde edilmiştir. Kadın ve erkek katılımcılarımızın dışadönüklük, özdenetim ve deneyime açıklık boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı farklılık olmadığını gösteren bulgumuz, söz konusu boyutlarda cinsiyete bağlı farklılık bulamayan araştırmaların bulgularıyla tutarlıdır. Sözü edilen kişilik boyutlarını açısından cinsiyete bağlı farklılıklar bulan araştırmacılar gözledikleri farklılıkları açıklamak üzere değişik görüşler öne sürmüştür. Örneğin, Del Giudice, Booth ve Irwing, (2012) seçkisiz cinsellik yaşama dışadönük ve deneyime açık olmayı gerektirdiğinden, evrim süreci içinde erkeklerde bu boyutlar ön plana çıkmıştır. Buna karşı, seçkisiz cinsellik ve kısa süreli ilişki kurma açısından işlevsel olmayan uyumluluk, özdisiplin, dürüstlük gibi özellikler ise erkeklerde daha az gelişmiştir. Feingold (1994) kadınların özdisiplin boyutunun sorumluluk ve dürtü kontrolü gibi bileşenlerinde kadınların biraz daha yüksek olduğunu belirtmiş, ancak Costa ve arkadaşları (2001) beş faktör ölçeğinin özdisiplin boyutunda gözlenen cinsiyet farklılıklarının kültürler arası tutarlılığının düşük olduğunu bulmuşlardır.

Yaş ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla yapılan analizlerde sadece uyumluluk ile yaş arasında pozitif yönde bir ilişki bulunduğunu göstermiştir. Böylelikle yaş ile uyumluluk ve özdisiplin arasında pozitif, yaş ile dışadönüklük arasında negatif ilişki öngören 7. Hipotezimiz kısmen, yaş ile nevroz ve deneyime açıklık arasında ilişki bulunmadığını öngören 8. Hipotezimiz tamamen doğrulanmıştır. Yaş ile uyumluluk ve özdisiplin arasında pozitif yönde ilişki bulunduğunu öngören hipotez oluştururken yaşla birlikte

bu boyutlarda yükselme olduğunu gösteren araştırma bulguları ile bu iki boyutun bileşenleri göz önünde bulundurulmuştur. Uyumluluk boyutu, diğerlerinin yanı sıra, uyumlu olma, affedici olma, hoşgörülü olma, anlayışlı olma, çatışmadan kaçınma, işbirliğine yatkın olma gibi özellikler içermektedir. İnsanların yaşam deneyimleri arttıkça, yaşama tek yönlü bakmanın, rekabete girmenin, çatışmanın, işbirliğinden kaçmanın olumlu sonuçlardan çok olumsuz sonuçlara yol açtığını anlamaları beklenir. Bu açıdan bakıldığında, yaşla birlikte uyumluluk boyutunda bir artış olduğunu gösteren bulgumuzun, ilgili literatürde gözlenen eğilimle uyumlu olmasının yanı sıra, anlaşılabilir bir bulgu da olduğu söylenebilir.

İlgili literatürde görülen genel eğilim ve özdisiplin boyutunu oluşturan özellikler açısından bakıldığında, bu boyut ile yaş arasında bir ilişki olmadığını gösteren bulgumuzun beklendiğini söylemek güçtür. Bu bulgunun olası bir açıklaması yaş ile özdisiplin arasındaki ilişkinin düzgün doğrusal bir ilişki olmaması çerçevesinde yapılabilir. Örneğin, Soto ve arkadaşları (2011) 10 ile 65 yaş aralığında bulunan katılımcılarla yürüttükleri araştırmalarında özdisiplin boyutlarında alınan puanların toplamda yaşla birlikte düştüğünü, ancak belirli yaş aralıklarında sabit kaldığını ya da az da olsa düştüğünü gözlemişlerdir. Değişik yaş gruplarındaki katılımcılarımızın özdisiplin puanlarına bakıldığında, aradaki farklar anlamlı olmamakla birlikte, 18-22 yaşlar arasında en yüksek olduğu, 23-27 arasında bir miktar düştüğü, 28-35 yaşlar arasında yükselişe geçtiği, 35 yaştan sonra tekrar bir miktar düştüğü görülmektedir.

Dışa dönüklük boyutunda yaşa bağlı değişmelerin olup olmadığını inceleyen araştırmalardan elde edilen bulgular uyumluluk ve özdisiplin boyutlarına ilişkin bulgular ölçüsünde tutarlı olmamakla birlikte, çoğunlukla negatif yönde bir ilişkiye işaret etmektedir (örn., Anusic, Lucas ve Donnellan, 2012; Donnellan ve Lucas, 2008; Lehmann v.d., 2013; Marusic ve Bratko, 1996). Bu nedenle, yaş ile dışadönüklük arasında bir ilişki bulunmadığını gösteren bulgumuzun literatürdeki genel eğilimle aynı doğrultuda olduğunu söylemek güçtür. Araştırmada yer alan katılımcıların yaş aralığının yaşa bağlı bir farklılığı ortaya çıkaracak ölçüde geniş olmaması bu bulgunun olası bir açıklaması olabilir. Bir

diğer açıklama, dışadönüklük boyutunun farklı bileşenlerin yaşla ilişkilerinin farklılık göstermesidir. Örneğin, Terracciano ve arkadaşları (2006), yaşla birlikte dışa dönüklüğün sosyallik boyutunda düşme, dürtü kontrolü boyutunda ise bir yükselme olduğunu bulmuşlardır. Eğer söz konusu iki değişken arasındaki ilişkinin yönü gerçekten dışadönüklüğün farklı boyutlarına göre farklılık gösteriyor ise, dışadönüklük ile yaş arasında bir ilişki olmadığını gösteren bulgumuzun nedeni bileşenler düzeyinde analiz yapılmaması olabilir.

Yaş ile deneyime açıklık arasındaki ilişki konusundaki bulgumuz, bu iki değişken arasında ilişki bulunmadığını öngören hipotezimizi doğrular niteliktedir. Bu hipotez oluşturulurken, mantıksal olarak bakıldığında bu iki değişken arasında doğrusal bir ilişkinin olmaması gerektiği düşüncesinden ve araştırma bulgularının kısmen de olsa bu görüşü desteklemesinden hareket edilmişti. Ergenliğin, doğası gereği, bireylerin yeni deneyimler yaşamaya açık oldukları bir dönem olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla, ergenlerin deneyime açıklık boyutunun, en azından, yeni deneyimler yaşama istekliliğine işaret eden bileşenlerinde çocuk ve yetişkinlerden daha yüksek puan almaları beklenir. Nitekim, bu beklentiye uygun olarak, Marusic ve Bratko (1996) lise mezunu gençler ile yetişkinleri karşılaştırdıkları bir araştırmada, yetişkinlerin deneyime açıklık boyutunda daha düşük olduğunu bulmuşlardır. Diğer yandan, yine yeni deneyimler yaşama açısından bakıldığında, ileri yaşlardaki bireylerin yeni alternatifler denemeye daha az istekli oldukları düşünülebilir. Nitekim, Donnellan ve Lucas (2008) deneyime açıklığın yaşla birlikte bir azalma gösterdiğini bulmuşlardır. Bu tartışmalara dayanarak, yaş ile deneyime açıklık arasında bir ilişki olmadığını gösteren bulgumuzun beklendik bir bulgu olduğu söylenebilir.

Deneyime açıklık boyutunda olduğu gibi, nevrotilikile yaş arasındaki ilişki konusundaki bulgumuz da bu iki değişken arasında ilişki bulunmadığını öngören hipotezimizi doğrulamıştır. Genel olarak bakıldığında, nevrotilik boyutunda yaşa bağlı değişmelerin incelendiği araştırmalardan elde edilen bulgular arasında bir tutarlılığın olmadığı söylenebilir. Örneğin, Donnellan ve Lucas (2008) İngiliz ve Alman katılımcılardan oluşan iki gruba yürüttükleri araştırmalarında, nevrotilik ile yaş arasındaki ilişkinin İngiliz grubunda negatif,

Alman grubunda ise pozitif yönde olduğunu bulmuşlardır. Lehman ve arkadaşları da (2013) nevroitiklik ile yaş arasında negatif yönde ilişki olduğunu gözlemişlerdir. Diğer yandan, bazı araştırmacılar nevroitiklik puanlarının sadece kadınlarda çocukluk ile ergenlik arasında yükselip daha sonra düşme eğilimine girdiğini (Soto v.d., 2011), bazıları ise yaş ile nevroitiklik arasında ilişki bulunmadığını gösteren bulgular rapor etmişlerdir (Tortop v.d., 2012). Bu araştırmadan elde edilen bulgular yaş ile nevroitiklik arasında ilişki bulamayan araştırmaların bulguları ile tutarlıdır.

Üniversite mezunu ve üniversite öğrencisi katılımcıların beş faktör kişilik boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları arasında yapılan karşılaştırmalar, bu iki grup arasında hiçbir boyutta anlamlı bir farkın olmadığını göstermiştir. Böylelikle, katılımcıların beş faktör kişilik boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olmayacağını öngören 9.Hipotez doğrulanmıştır. Daha önce belirtildiği gibi, ulaşabildiğimiz kadarıyla, eğitim düzeyi ile kişilik arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırma sayısı oldukça sınırlı gibi görünmektedir. Mevcut araştırmalardan elde edilen bulgular arasında da tam bir tutarlılık bulunmamaktadır. Bazı araştırmacıların deneyime açıklık ile eğitim düzeyi arasında bir ilişki olduğunu belirtmelerine karşın (Goldberg v.d., 1998; Vassend ve Skronnal, 1995), bu iki değişken arasında ilişki olmadığını bulan araştırmacılar da vardır (Donnellan ve Lucas, 2008). Bu araştırmadan elde edilen bulgular, eğitim düzeyi ile kişilik arasında ilişki olmadığını gösteren araştırmaları destekler yöndedir. Bununla birlikte, bu iki değişken arasındaki ilişki daha geniş bir eğitim düzeyi yelpazesinden gelen katılımcıları inceleyen bir araştırmanın farklı sonuç verebilme olasılığını da hatırla tutmada yarar vardır.

4.4. İnternette Oyun Oynama ile Beş Faktör Kişilik Boyutları Arasındaki İlişkiler Konusundaki Bulguların Tartışılması

İnternette oyun oynama alışkanlıkları ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkilerin incelenmesi araştırmanın temel amaçlarından birisini oluşturmaktaydı. Bu amaçla farklı yıl, sıklık ve sürelerde oyun oynayan katılımcıların beş faktör kişilik boyutlarından aldıkları puanların ortalamaları karşılaştırılmış; yıl olarak

oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süresi ile beş faktör kişilik boyutlarından alınan puanlar arasındaki ilişkiler hesaplanmış ve kişilik boyutlarının oyun oynama yıl, sıklık ve süresinin yordanmasına yaptıkları katkıyı belirlemek amacıyla, sadece ilgili oyun oynama alışkanlığı ile anlamlı ilişki gösteren kişilik boyutlarının denkleme alındığı regresyon analizleri yapılmıştır.

Beş faktör kişilik boyutlarından alınan puanlar ile yıl olarak internette oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süresi arasında hesaplanan korelasyon katsayıları, bir oturuşta oyun oynama süresi ile uyumluluk ve özdisiplin arasında negatif, deneyime açıklık arasında ise pozitif yönde ilişki olduğunu göstermiştir. Ayrıca, uyumluluk ile yıl olarak oyun oynama süresi arasında yine negatif yönde ilişki olduğu görülmüştür. Haftalık oyun oynama sıklığı ile hiçbir kişilik boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı görülmüştür. Böylelikle, nevrotiklik ve dışadönüklük boyutları ile internette oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiler konusundaki hipotezlerimiz doğrulanmazken, özdisiplin uyumluluk ve deneyime açıklık boyutlarına ilişkin hipotezlerimiz kısmen doğrulanmıştır.

Uyumluluk, bu araştırmada, hem oyun oynama yılı ve bir oturuşta oyun oynama süresi ile negatif yönde ilişkili bulunması, hem de oyun oynama yılını tek başına yordayan değişken olması açısından ön plana çıkan kişilik özelliği olmuştur. Uyumluluğun internette oyun oynama alışkanlıkları ile ilişkisinin bulunmadığını gösteren araştırmalar da bulunmakla birlikte (örn., Müller v.d., 2013), araştırma bulguları ağırlıklı olarak bu boyut ile oyun oynama alışkanlıkları arasında negatif yönde ilişki bulunduğuna işaret etmektedir (örn., Kuss ve ark., 2013; Peters ve Malesky, 2008; Teng, 2008; Vollmer v.d., 2014). Dolayısıyla, uyumluluk ile bir oturuşta oyun oynama süresi ve yıl olarak oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgularımızın literatürde gözlenen genel eğilimle tutarlı olduğunu söylemek mümkündür.

Hangi amaçla olursa olsun, internetin çok uzun yıllar boyunca, çok sık bir biçimde kullanılması bir sorun yaratma potansiyeli taşımaktadır. Bununla birlikte, internet kullanımının daha önce sözü edilen olumsuz sonuçlarını ortaya

çıkarma potansiyeli en yüksek olan alan bir oturuşta bilgisayar başında geçirilen süredir. İnterneti ne sıklıkta kullanırsa kullansın, gerektiği zaman bilgisayarın başından kalkabilmeyi başarabildiği sürece, bir bireyin internet kullanmasının bir sorun haline dönüşme olasılığı çok düşüktür. Görev ve sorumlulukların yerine getirilmesini engellemeyecek sürelerde oyun oynamayı başarabilme ise, bir yandan dürtü, ihtiyaç ve isteklerin kontrol edilmesini, diğer yandan de diğer insanlarla uyum içinde yaşama ve istekli birlikte olmayı gerektirir. Çatışma yerine uzlaşmaya tercih etme, diğer insanların ihtiyaç ve isteklerine duyarlı olma uyumluluğun belirleyici özellikleri arasındadır. Bu özelliklere ek olarak, uyumluluk boyutunda yüksek olan kişilerin ihtiyaç ve dürtülerini kontrol etme eğiliminde olduğu bilinmektedir (Costa ve McCrae, 1995). Bu iki grup özellik bir arada düşünüldüğünde, uyumluluk boyutunda yüksek olan bireylerin internette uzun yıllar boyunca ve görev ve sorumluluklarını aksatacak biçimde oyun oynamamaları beklendiği bir durum olarak görülebilir.

Analiz sonuçları, yıl olarak oyun oynama süresi ve bir oturuşta oyun oynama süresinin aksine, uyumluluk ile haftalık oyun oynama sıklığı arasında herhangi bir ilişkinin bulunmadığını göstermiştir. Ancak, haftalık oyun oynama süresinin, sadece uyumluluk boyutuyla değil, hiçbir kişilik boyutu ile pozitif ya da negatif yönde ilişkili olmadığı gözlenmiştir. Bu nedenle, haftalık oyun oynama sıklığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki olmadığını gösteren bulgularımız, daha sonra, tüm kişilik boyutları için birlikte tartışılacaktır.

Özdisiplin sorunlu internet kullanımı ile negatif ilişki gösterdiği bulunan bir diğer kişilik boyutudur. Sorunlu internet kullanımı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmaların önemli bölümünde özdisiplin boyutunda yüksek olan kişiler arasında sorunlu internet kullanımının daha az yaygın olduğunu ya da bu iki değişken arasında negatif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir (örn., Braun v.d., 2016; Kuss v.d., 2013; Wang v.d., 2015). Özdisiplin ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki olduğuna işaret eden bulgumuz literatürün genel olarak işaret ettiği yöndedir. Özdisiplin boyutunda yüksek olan bireyler düzenli, disiplinli, görev bilinci olan, düşünmeden harekete geçmeyen ve başarı yönelimli insanlardır

(DeYoung v.d., 2002; Thompson, 2008). Dolayısıyla, özdisiplin ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında negatif yönde ilişki bulunması, literatürle uyumlu olmanın yanı sıra, aynı zamanda mantıksal olarak da beklendiği bir bulgudur.

Deneyime açıklığın, bir oturuşta oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkili olmanın yanı sıra, bir oturuşta oyun oynama süresiyle anlamlı ilişki gösteren uyumluluk ve özdisiplin boyutları arasından oyun oynama süresini anlamlı düzeyde yordayan tek değişken olduğu görülmüştür. Bu bulgu deneyime açıklık ile internet kullanım süresi arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren araştırmaları (örn., Ko v.d., 2010; Kuss v.d., 2013) destekler niteliktedir. Deneyime açıklık ile internette oyun oynama arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgumuzun akla ilk gelebilecek en makul açıklaması, deneyime açıklık boyutunda yüksek olan bireylerin meraklı olma, yenilikler arama hayal gücü yüksek olma ve benzeri gibi özelliklere sahip olmalarıdır. Nitekim, ilgili literatür incelendiğinde, deneyime açıklık ile oyun oynama da dahil her türlü internet kullanımı ile deneyime açıklık arasında ilişki bulan araştırmacıların bulgularını bu şekilde açıkladıkları görülmektedir.

Nevrotiklik ve dışadönüklük ile ne oyun oynama sıklığı ne de oyun oynama süreleri arasında herhangi bir anlamlı ilişki bulunamamıştır. Bir çok araştırmacı nevroitiklik boyutunda yüksek olan bireyler arasında sorunlu internet kullanımının daha yaygın olduğunu ya da internet kullanma süre ve sıklığı ile nevroitiklik arasında pozitif yönde ilişki bulunduğuna ilişkin bulgular rapor etmişlerdir (örn., Braun v.d., 2016; Kuss v.d., 2013; Lehenbauer-Baum v.d.,2015; Müller v.d., 2014; Wang v.d., 2014). Buna paralel olarak, kişilik boyutları ile oyun ya da başka amaçla internet kullanımı ile ilgili araştırmaları gözden geçiren bir çok araştırmacı, nevroitiklik ile problemlili internet kullanımı arasında pozitif yönde ilişki bulunduğu sonucuna varmışlardır (örn., Kuss ve Griffiths, 2012). Bununla birlikte, nevroitiklik ile sorunlu internet kullanımı arasında ilişki bulamayan pek çok araştırma bulunmaktadır (Öztürk v.d., 2015; Teng, 2008; Wilson, Fornasier ve Katherine, 2010). Bu araştırmadan elde edilen bulgular, nevroitiklik ile internet kullanımı arasında ilişki bulunmadığına işaret eden araştırmaları destekler yöndedir.

Dışadönüklük ile oyun amaçlı internet kullanma alışkanlıkları arasında ilişki olmadığını gösteren bulgularımız literatürde rapor edilen bazı araştırmaların bulgularıyla tutarlı iken (örn., Öztürk v.d., 2015), diğerleriyle tutarlı değildir (Wilson, Fornasier ve Katherine, 2010). İlgili literatür gözden geçirildiğinde dışadönüklük ile oyun ya da başka amaçlı internet kullanımı arasında ilişki bulan ya da bulmayan araştırmacıların bulgularına ilişkin açıklamaları dışa dönüklük boyutunda yüksek olan bireylerin özellikleri üzerine temellendirildiği görülmektedir. Pozitif ilişki bulan araştırmacılar genellikle internet ortamının yeni sosyal ilişkiler kurmak için uygun bir ortam oluşturması nedeniyle dışadönüklerin daha sık ve uzun süreli olarak internet kullandıklarını, ilişki bulamayan araştırmacılar ise, gerçek dünyada yeterince sosyal ilişkileri olması nedeniyle dışadönüklerin internete daha az zaman ayırdıklarını belirtmektedirler.

Araştırmada dikkat çeken bulgularından biri haftalık oyun oynama sıklığının hiçbir kişilik boyutuyla anlamlı ilişki göstermemesidir. Bu bulgunun olası bir açıklaması örneklemimizin nitelikleri çerçevesinde yapılabilir. Araştırmamızın örneklemini kendilerini MMORPG oyuncularını olarak tanımlayan kişilerden oluşturmaktadır. Bir bireyin kendisini bir oyunun oyuncusu olarak nitelendirmesinin ön koşulu bu oyunu sıklıkla oynuyor olmasıdır. Nitekim, katılımcıların haftanın kaç gününde oyun oynadıkları sorusuna verdikleri yanıtlara bakıldığında, bir ya da iki gün oynadığını belirten katılımcı sayısının çok az olduğu görülmektedir. Bir başka anlatımla katılımcılarımızın çok büyük bir bölümü haftada en az üç gün oyun oynamaktadır. Dolayısıyla, kendisini bir oyunun oyuncusu olarak tanımlayan bireylerde, kişiliğe bağlı farklılıkların oyun oynama sıklıklarından çok, bir oturuşta oyun oynama sürelerine yansımaları olasıdır daha yüksektir.

Yıl olarak oyun oynama süresi ile kişilik boyutları arasındaki ilişkiler konusundaki bulgular da dikkat çekicidir. Bir oturuşta oyun oynama süresi üç kişilik boyutuyla ilişki gösterirken, yıl olarak oyun oynama süresi sadece uyumluluk boyutuyla ilişkili bulunmuştur. Bu bulgunun olası açıklaması katılımcıların yıl olarak oyun oynama sürelerinin belirlenmesinde kişilik dışındaki

etkenlerin önemli bir rol oynamış olma olasılığıdır. Bu etkenlerden en önemlilerinin yaş ve internette oyun oynama olanaklarına sahip olunan zaman olduğu düşünülebilir.

Beş faktör kişilik boyutlarından alınan puanlarla yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süresi arasındaki ilişkilerin hesaplanmasına ve regresyon analizleri yapılmasına ek olarak, katılımcılar değişik oyun oynama sıklığı ve süresi gruplarına ayrılarak, bu grupların beş faktör ölçeğinin boyutundan aldıkları puanların ortalamaları *t* test aracılığı ile karşılaştırılmıştır. Bir oturuşta oyun oynama süresi açısından yapılan karşılaştırmalar 2 saatten az oyun oynayanların, uyumluluk ve özdisiplin puanlarının hem 2-4 saat oyun oynayanların hem de 4 saatten fazla oyun puanlarından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bu sonuçlar bir oturuşta oyun oynama süresi ile özdisiplin ve uyumluluk arasında negatif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulguları destekler niteliktedir. Bu bulgu aynı zamanda kişilik ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkinin daha çok bir oturuşta oyun oynama süresinde gözlenebileceğine ilişkin tartışmamızı destekler niteliktedir. Bir oturuşta oyun oynama süresi açısından deneyime açıklık boyutunda yapılan karşılaştırmaların hiç birisinin anlamlı sonuç vermemesi, deneyime açıklık ile oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgumuzla uyumlu değildir. Bununla birlikte, sonuçların anlamlı olmadığı olgusunu hatırladıkça tutarak, 2 saatten az oyun oynayan katılımcıların deneyime açıklık puanının hem 2-4 saat hem de 4 saatten fazla oynayan oyunculardan daha düşük olmasını, pozitif ilişkiye işaret eden bir eğilim olarak değerlendirmenin mümkün olduğu söylenebilir.

Yıl olarak oyun oynama süreleri açısından bakıldığında, 1-3 yıl süreyle oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanı ortalamasının, 4-6 yıl süreyle oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanı ortalamasından yüksek olduğunu görülmüştür. Haftalık oyun oynama sıklığı açısından yapılan karşılaştırmalar ise, haftada 5-6 gün oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarının 7 gün oyun oynayan katılımcıların nevroitiklik puanlarından daha düşük, haftada 3-4 gün oyun oynayan katılımcıların uyumluluk puanlarının 5-6 gün oyun oynayan

katılımcıların uyumluluk puanlarının ortalamasından daha yüksek olduğu göstermiştir. Yıl olarak oyun oynama süresinde ya da haftalık oyun oynama sıklığındakişilik boyutlarına bağlı bir farklılığın olup olmadığına işaret etme açısından tek başına bir anlam ifade etmeyen bu bulguların bir artifakt olma olasılığı yüksek gibi görünmektedir.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma temel olarak internette oyun oynama bozukluğunun yordayıcıları olduğu saptanan yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve kişilik özellikleriyle internette oyun oynama bozukluğunun bir diğer yordayıcısı olan oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla yürütülmüştür. İnternette oyun oynama alışkanlıkları yıl olarak oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama sıklığı ve bir oturuşta oyun oynama süresi üzerinden tanımlanmıştır. Bu temel amacın yanı sıra beş faktör kişilik boyutlarında yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyine bağlı farklılıkların olup olmadığı incelenmiştir.

Yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyine bağlı farklılıklara ilişkin bulgular erkek katılımcıların hem yıl olarak, hem de bir oturumda geçen süre olarak kadınlardan daha fazla oynadıklarını göstermiştir. Bu bulgunun, konu ile ilgili araştırmaların büyük bir bölümünün işaret ettiği farklılığın doğrulanması açısından literatüre katkısının olduğu söylenebilir. Katılımcıların internette oyun oynama alışkanlıklarında eğitim düzeyine bağlı farklılıkların bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan karşılaştırmalar üniversite mezunu katılımcıların haftalık oyun oynama sıklığının üniversite öğrencisi katılımcıların haftalık oyun oynama sıklığından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Oyun oynama alışkanlıklarında eğitim düzeyine bağlı farklılıkların fazla ilgi çeken bir konu olmaması nedeniyle bu bulgunun literatürde bir karşılığının olduğunu söylemek güçtür. Geçerliliği olup olmadığı daha sonra yapılacak araştırmalarla test edilmesi gereken bu bulgunun örneklemimizin özelliklerinin bir sonucu olma olasılığı vardır. Yaş ile oyun oynama alışkanlıklarından hiç biri arasında ilişki bulunamamıştır. Yaş ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki bağlantıya ilişkin araştırma bulguları arasında bir tutarsızlık olması nedeniyle, bu konuda kesin bir yargıya varabilmek için daha fazla araştırmaya gereksinim vardır.

Bir oturuşta oyun oynama süresinin beş faktör kişilik boyutlarından uyumluluk ve özdisiplin ile negatif, deneyime açıklık ile pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. Özdisiplin ve uyumluluk ile ilgili bulguların literatürde gözlenen genel eğilimle uyumlu olduğu ve dolayısıyla bu iki boyut ile oyun oynama

alışkanlıkları arasında negatif yönde ilişki bulunduğunu gösteren bulguların sağdama açısından önem taşıdığı söylenebilir. Deneyime açıklığın internette oyun oynama alışkanlığı ile ilişkisi ya da ilişkisinin yönü görgül düzeyde tartışmalı bir konudur. Deneyime açıklık ile bir oturuşta oyun oynama süresi arasında pozitif yönde ilişki olduğunu gösteren bulgumuzun, benzer bulguların elde edildiği araştırmalara destek sağlayarak tartışmaların çözümüne bir katkı yaptığı düşünülebilir.

Araştırmanın dikkat çeken bulgularından birisi yıl olarak oyun oynama süresi ve bir oturuşta oyun oynama süresi ile ilişkili bulunan cinsiyet ve kişilik boyutlarınınhiç birisinin oyun oynama sıklığı ile ilişki göstermemesidir. Kişilik özellikleri, cinsiyet ve oyun oynama alışkanlıklarının internette oyun oynama sorunlarının yordayıcıları arasında yer aldığı kabul edilirse, sorun kaynağı olabilecek oyun oynama alışkanlığının sıklıktan çok, özdisiplin eksikliğinden kaynaklanan oyun oynama süresi olduğu sonucuna varabilir. Ancak, bu konuda kesin bir yargıya varabilmek için internette oyun oynama sorunları ile oyun oynama sıklık ve süresi arasındaki ilişkileri inceleyen daha fazla araştırmaya gereksinim vardır. Bu araştırmadan elde edilen bulguların bu konuya dikkat çekme açısından önemli olduğu düşünülebilir.

Yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi ile beş faktör kişilik boyutları arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla yapılan analizlerden sadece yaş ile uyumluluk arasında pozitif yönde bir ilişki bulunduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Yaşla ilgili bu bulgumuz literatürde yar alan araştırmaların büyük bir bölümünün bulgularıyla tutarlıdır. Ancak, yaş ile diğer kişilik boyutları arasındaki ilişkilerin aydınlığa kavuşması için araştırmaların sürdürülmesi gerektiği düşünülmektedir. Benzer bir durum özellikle beş faktör boyutlarında cinsiyete bağlı farklılıkların olmadığını gösteren bulgumuz için de geçerlidir.

Araştırmamızın yukarıda belirtilen katkılarının yanı sıra bazı sınırlılıklarının da bulunduğunu belirtmekte yarar vardır. Araştırmanın örnekleminin bir bölümü dijital ortamlarda, elektronik posta ve çevrimiçi ölçek servis sağlayıcıları aracılığıyla, bir bölümü de kolay ulaşılabilirlik temelinde ve kartopu yöntemiyoluyla oluşturulmuştur. Bu nedenle, özellikle katılımcıların yaş

aralığının beklenen ölçüde geniş, değişik yaşları temsil eden katılımcı sayısının daeşit ya da birbirine çok yakın olması sağlanamamıştır. Öneri olarak, sonraki çalışmalrad bireylerin arasındaki deęişim daha geniş yaş aralığındaki bir örnekleme incelenebilir. Ayrıca, katılımcı sayısı bu tür bir araştırma için beklenenin altında kalmıştır. Benzer şekilde, eğitim düzeyi açısından geniş bir yelpaze oluşturulamamış, üniversite mezunu ve üniversite öğrencisi olmak üzere iki grup katılımcı ile çalışmak durumunda kalınmıştır. Bu nedenle, büyüklük ve evreni temsil nitelięi açısından daha uygun bir örnekleme kullanılarak yapılacak olan çalışmaların hem bulgularımızın sağdanması, hem de literatüre katkı yapma açısından önemli yararlar sağlayacağı düşünülmektedir.

Dięer yandan, özellikle kişilik boyutları ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkilere ilişkin korelasyon ve regresyon katsayılarının, anlamlı olmakla birlikte oldukça düşük olduęu gözlenmiştir. Bu durumun, örneklemin sınırlı olması ile birlikte, bulgularımızın genellenmesi açısından bir sakınca yaratabileceęi düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Allemand, M., Zimprich, D. ve Hendriks, A. A. (2008). Age differences in five personality domains across the life span. *Developmental Psychology, 44*, 758.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.

Anderson, C.A.,& Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*, 353–359.

Anderson, C.A., Carnagey, N.L., Flanagan, M., Benjamin, A.J., Eubanks, J., & Valentine, J.C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology, 36*, 199–249.

Anusic, I., Lucas, R. E. ve Donnellan, M. B. (2012). Cross-sectional age differences in personality: Evidence from nationally representative samples from Switzerland and the United States. *Journal of Research in Personality, 46*, 116-120.

Barrick, M.R., Stewart, G.L. ve Piotrowski, M. (2002). “Personality and Job Performance: Test of the Mediating Effects of Motivation Among Sales Representatives”, *Journal of Applied Psychology, 87*, 45.

Bartholow, B.D. Anderson, C.A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology, 38*, 83-90.

Bartle, R. (1996) Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds. *The Journal of Virtual Environments, 1(1)*. Online.

Batıgün, A.D. ve Kılıç N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26, 1-10.

Benet-Martinez, V., John, O.P. (1998). Los Cinco Grandes Across Cultures and Ethnic Groups: Multitrait Multimethod Analyses of the Big Five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 729-750.

Bono, J.E., Boles, T.L., Judge, T.A., and Lauver, K.J. (2002). The Role of Personality in Task and Relationship Conflict. *Journal of Personality*, 70, 1311-1344.

Brandt, M. (8 Şubat 2008). Video Games Activate Reward Regions Of Brain In Men More Than Women. Stanford University Medical Center. 21 Şubat 2017 <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02>

Braun, B., Stopfer, J.M., Müller, K.W., Beutel, M.E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412.

Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. ve Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 27-32.

Chapman, B.P., Duberstein, P.R., Sörensen, S. ve Lyness, J.M. (2007). Gender differences in Five Factor Model personality traits in an elderly cohort. *Personality and Individual Differences*, 43, 1594-1603.

Cole, H.ve Griffiths, M.D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 575-583.

Cooper, J. ve Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 726-744.

Costa Jr, P., Terracciano, A. & McCrae, R.R. (2001). Gender differences in personality traits across cultures: robust and surprising findings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 322-331.

De Fruyt, F., McCrae, R.R., Szirmák, Z. ve Nagy, J. (2004). The Five-Factor Personality Inventory as a Measure of the Five-Factor Model Belgian, American and Hungarian Comparisons with the NEO-PI-R. *Assessment*, 11, 207-215.

Deci, E.L. ve Ryan, R.M. (1980). The empirical exploration of intrinsic motivational processes. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 13, s. 39-80). New York: Academic.

Deci, E.L. ve Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.

Del Giudice, M., Booth, T., and Irwing, P. (2012). The distance between Mars and Venus: Measuring global sex differences in personality. *PLoS ONE* 7(1), e29265.

Demirci, M.K., Özler, D.E. ve Girgin, B. (2007). "Beş faktör kişilik modelinin işyerinde duygusal tacize (mobbing) etkileri: Hastane işletmelerinde bir uygulama", *Journal of Azerbaijani Studies*, 10, 13-39.

DeYoung, C. G., Peterson, J. B. ve Higgins, D. M. (2002). Higher-order factors of the Big Five predict conformity: Are there neuroses of health? *Personality and Individual Differences*, 33, 533-552.

Digman, J. (1990). Personality structure: Emergence of five factor model. *Annual Review of Psychology*, 41, 417-440.

Dominick, J.R. (1984). Videogames, television, violence and aggression in teenagers. *Journal of Communications*, 34, 134-147.

Donnellan, M.B.,& Lucas, R.E. (2008). Age differences in the Big Five across the life span: evidence from two national samples. *Psychology and Aging*, 23, 558-566.

Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... ve Brunner, R. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors. *Addiction*, 107, 2210-2222.

Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford D., Gentile D.A., Choo, H., Hsueh, V... ve Green, C.S. (2015) The Role of Game Genres and the Development of Internet Gaming Disorder in School-Aged Children. *Journal of Addictive Behaviors, Therapy and Rehabilitation*, 4, 3.

Elliott, L., Ream, G., McGinsky, E. ve Dunlap E. (2012) The Contribution of Game Genre and other Use Patterns to Problem Video Game Play among Adult Video Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction* 10, 948- 969.

Emarketer.com (29 Nisan 2015). As Video Gaming Evolves, Who's Playing? 21 Şubat 2017 <http://www.emarketer.com/Article/Video-Gaming-Evolves-Whos-Playing/1012413>

Entertainment Software association (ESA), (2012). About the Computer and Video Game Industry, 12 Şubat 2016 http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf

Feingold, A. (1994). Gender differences in personality: a meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 116, 429.

Ferguson, C. J. (2015). Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*, 65, E1-E22.

Ferguson, C. J. ve Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: A metaanalytic review. *Journal of Pediatrics*, 154, 759–763.

Ferraro, G., Caci, B., D'amico, A. ve Blasi, M. D. (2006). Internet addiction disorder: An Italian study. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 170-175.

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study. *Psychological Science*, 20, 594-602.

Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (s. 131–152). Westport, CT: Praeger.

Goldberg, L.R. (1990). An Alternative Description of Personality: The Big Five Factor Structure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 1216-1229.

Goldberg, L.R., Sweeney, D., Merenda, P.F ve Hughes, J.E. (1998). Demographic variables and personality: The effects of gender, age, education, and ethnic/racial status on self-descriptions of personality attributes. *Personality and Individual Differences*, 24, 393-403.

Goodwin, R. D ve Gotlib, I.H. (2004). Gender differences in depression: the role of personality factors. *Psychiatry Research*, 126, 135-142.

Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R.C.M.E. (2013). The Benefits of Playing video games. *American Psychologist*, 69, 66-78.

Graziano, W. G., Jensen-Campbell, L. A., Hair, E. C. (1996). Perceiving interpersonal conflict and reacting to it: The case for agreeableness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(4), 820-835.

Green, C. S. ve Seitz, A. R. (2015). The Impacts of Video Games on Cognition (and How the Government Can Guide the Industry). *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 2(1), 101-110.

Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004a). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.

Griffiths, M.D. ve Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-93.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., Chappell, D. (2004b). Demographic factors and playing variables in online computer gaming, *CyberPsychology and Behavior*, 7(4), 479-487.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., Chappell, D. (2004c). Breaking the stereotype: The case of online gaming, *CyberPsychology and Behavior*, 6(1), 81-91.

Griffiths, M. (2005). Relationship between gambling and video game playing: a response to Johansson and Gotestam. *Psychological Reports*, 96, 644-646.

Herodotou, C., Kambouri, M. ve Winters, N. (2014). Dispelling the myth of the socio-emotionally dissatisfied gamer. *Computers in Human Behaviour*, 32, 23-31.

Hilgard, J., Engelhardt, C.R. ve Bartholow, B.D. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 608.

Homer, B.D., Hayward, E.O., Frye, J. ve Plass, J.L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Computers in Human Behavior*, 28, 1782-1789.

John, O.P. ve Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. *Handbook of Personality: Theory and Research*, 2, 102-138.

Kirby, A., Jones, C. ve Copello, A. (2014). The Impact of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 36–51.

Ko, C.-H., Hsiao, S., Liu, G.-C., Yen, J.-Y., Yang, M.-J., ve Yen, C.-F. (2010). The characteristics of decision making, potential to take risks, and personality of college students with Internet addiction. *Psychiatry Research*, 175, 121-125.

Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, C.C., Chen, S.H. ve Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273-277.

Kowert, R. ve Oldmeadow, J. A. (2013). Social reputation: exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behaviour*, 29, 1872-1878.

Kuss, D. J., Griffiths, M. D. ve Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 959-966.

Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 1987-1996.

Kuss, D.J. ve Griffiths M.D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296.

Lee, S.J. ve Chae, Y.L. (2007) Children's Internet Use in a Family Context: Influence on Family Relationships and Parental Mediation. *CyberPsychology and Behavior* 10, 640-644.

Lehenbauer-Baum, M., Klaps, A., Kovacovsky, Z., Witzmann, K., Zahlbruckner, R., & Stetina, B.U. (2015). Addiction and Engagement: An Explorative Study Toward Classification Criteria for Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology Behavioural Social Network*, 18(6), 343-349.

Lehmann, R., Denissen, J. J., Allemand, M.ve Penke, L. (2013). Age and gender differences in motivational manifestations of the Big Five from age 16 to 60. *Developmental Psychology*, 49, 365.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015, January 5). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*. 5 Ağustos 2016. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/pas000006>

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.

Lenhart, A., Jones, S. ve Macgill, A. R. (7 Aralık 2008) Adults and video games. 21 Şubat 2017 http://www.pewinternet.org/files/oldmedia/Files/Reports/2008/PIP_Adult_gaming_memo.pdf

Li, N. ve Kirkup, G. (2007). Gender and cultural differences in Internet use: A study of China and the UK. *Computers and Education*, 48, 301-317.

Lin, C.H. ve Yu, S.F. (2008). Adolescent Internet Usage in Taiwan: Exploring Gender Differences. *Adolescence*, 43, 317–331.

Lucas, K. ve Sherry, J.L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.

Magan, D., Mehta, M., Sarvottam, K., Yadav, R. K. ve Pandey, R. M. (2014). Age and gender might influence big five factors of personality: a preliminary report in Indian population. *Indian Journal of Physiology and Pharmacology*, 58, 381-388.

Marušić, I., & Bratko, D. (1996). Age and gender differences in dimensions of the five-factor personality model. *4th Alps-Adria Psychology Symposium*. Zagreb, Hrvatska.

McCrae, R.R. ve Costa, P.T. (1987). Validation of the five-factor model of personality across instruments and observers. *Journal Personality and Social Psychology*, 52, 81-90.

McCrae, R.R. ve Costa, P.T. (1997). Personality trait structure as a human universal. *American Psychologist*, 52, 509.

McCrae, R.R., ve Costa, P.T. (1985). Updating Norman's "adequate taxonomy": Intelligence and personality dimensions in the natural language and in questionnaires. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, 710-721.

Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2013). Investigating risk factors for internet gaming disorder: a comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129-136.

Müller, K.W., Glaesmer, H., Brähler, E., Woelfling, K. ve Beutel, M.E. (2014). Prevalence of internet addiction in the general population: results from a German population-based survey. *Behaviour and Information Technology*, 33, 757-766.

Ng, B.D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-3.

O'Brien, T.B. ve DeLongis, A. (1996). The interactional context of problem-, emotion-, and relationship-focused coping: the role of the big five personality factors. *Journal of Personality*, 64, 775-813.

Öztürk, C., Bektas, M., Ayar, D., Öztornacı, B. Ö., & Yağcı, D. (2015). Association of personality traits and risk of internet addiction in adolescents. *Asian Nursing Research*, 9, 120-124.

Peng, W.,& Liu, M. (2010). Online gaming dependency: a preliminary study in China. *Cyber psychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 329-333.

Peters, C.S. and Malesky, L.A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games, *CyberPsychology and Behavior*, 11(4), 481-484.

Phan, M. H., Jardina, J. R., ve Hoyle, W. S. (2012). Video Games: Males prefer violence while Females prefer social. *Usability News*, 14(1).

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166.

Rehbein, F., Staudt, A., Hansmaier, M. ve Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.

Romano, A. (25 Ağustos 2014). Adult women are now the largest demographic in gaming. *The Daily Dot*. 2 Eylül 2016. <http://www.dailydot.com/parsec/adult-women-largest-gaming-demographic/>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.

Ryan, R. M., Rigby, C.S., Przybylski, A. (2006). The motivation Pull of Video Games: A Self-determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360.

Savage, J. ve Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression: A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior*, 35, 772–791.

Şenormancı, Ö., Saraçlı, Ö., Atasoy N., Şenormancı, G., Köktürk F. ve Atik, L. (2014). Relationship of internet addiction with cognitive style, personality, and depression in university students. *Comparative Psychiatry*, 55, 1385-1390.

Sipal, R. F. ve Bayhan, P. (2010). Preferred computer activities during school age: Indicators of internet addiction. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 9, 1085–1089.

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. *Cyber Psychology and Behavior*, 10, 717–721.

Somer, O., (1998). Türkçe’de Kişilik Özelliklerini Tanımlayan Sıfatların Yapısı ve Beş Faktör Analizi. *Türk Psikoloji Dergisi* 13, 17-32.

Soto, C.J., John, O.P., Gosling, S.D., & Potter, J. (2011). Age differences in personality traits from 10 to 65: Big Five domains and facets in a large cross-sectional sample. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100, 330.

Srivastava, S., John, O. P., Gosling, S. D. ve Potter, J. (2003). Development of personality in early and middle adulthood: Set like plaster or persistent change? *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 1041.

Stelina, B. U. (2015). Addiction and engagement: an explorative study toward

Stetina, B.U., Kothgassner, O.D., Lehenbauer, M. ve Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 473-479.

Störmer, S. ve Fahr, R. (2013). Individual determinants of work attendance: Evidence on the role of personality. *Applied Economics*, 45, 2863-2875.

Sümer, N., Sümer, H.C. (2005). Beş faktör kişilik özellikleri ölçeği (Yayınlanmamış çalışma).

Takahashi, D. (2013). More than 1.2 billion people are playing games. <http://venturebeat.com/2013/11/25>. (25 Kasım 2015)

Tatar, A. (2009). Beş faktörlü kişilik modeline dayalı olarak kadın ve erkek sporcuların kişilik profillerinin karşılaştırılması, *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 20, 35-43.

Teng, C.I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample, *CyberPsychology and Behavior*, 11(2), 232-234.

Terracciano, A., McCrae, R. R. ve Costa, P. T. (2006). Longitudinal trajectories in Guilford–Zimmerman temperament survey data: Results from the Baltimore longitudinal study of aging. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 61, 108-116.

Thompson, E. R. (2008). Development and validation of an international English big-five mini-markers. *Personality and Individual Differences*, 45, 542-548.

Tortop, H.S., Çalışkan, G.D.M., & Dinçer, M. (2012). Öğretmen adaylarının kişilikleri ile düşünme stilleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 307-319.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2016). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Araştırması. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779> (1 Mart 2017).

Vassend, O. & Skrandal, A. (1995). Factor analytic studies of the NEO Personality Inventory and the five-factor model: the problem of high structural complexity and conceptual indeterminacy. *Personality and Individual Differences*, 19, 135-147.

Vianello, M., Schnabel, K., Sriram, N. ve Nosek, B. (2013). Gender differences in implicit and explicit personality traits. *Personality and Individual Differences*, 55(8), 994-999.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 2158244013518054.

Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. ve Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction

among Hong Kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*, <http://dx.doi.org/10.1155/2014/874648>.

Wang, C.W., Ho, R.T., Chan, C.L., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, *42*, 32-35.

Wartberg, L., Kammerl, R., Bröning, S., Hauenschild, M., Petersen, K. U. ve Thomasius, R. (2015). Gender-related consequences of Internet use perceived by parents in a representative quota sample of adolescents. *Behaviour and Information Technology*, *34*, 341-348.

Weisberg, Y.J., DeYoung, C.G. ve Hirsh, J.B. (2011). Gender differences in personality across the ten aspects of the Big Five. *Frontiers in Psychology*, *2*, 178.

Weiser, E.B. (2000). Gender differences in Internet use patterns and Internet application preferences: A two-sample comparison. *Cyber Psychology and Behavior*, *3*, 167-178.

Wilson, K., Fornasier ve Katherine M. (2010) Psychological predictors of young adults': use of social networking sites. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*, 173-177.

Wittek, C.T., Finserås, T.R., Pallesen, S., Mentzoni, R.A., Hanss, D., Griffiths, M.D. ve Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-15.

Yee N., Ducheneaut N., Nelson L. (2012). Online gaming motivations scale: development and validation. <http://nickyee.com/pubs/2012%20CHI%20-%20Motivations%20Scale.pdf>.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyber Psychology and Behavior*, *9*, 772–775.

Yee, N. (March 2002). 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. 5 Ocak 2016, <http://www.nickyee.com/facets/home.htm>

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

Yelboğa, A. (2006). Kişilik Özellikleri ve İş Performansı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *İş, Güç, Endüstri ilişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi*, 8, 196-211.

Zhang, F. ve Kaufman, D. (2016). Older Adults' social interactions in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Games and Culture*, 11, 150-169.

Zhong, Z. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 2353-2363.

EKLER

EK-1: BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

Sayın Katılımcı,

Bu çalışma Ufuk Üniversitesi- Psikoloji Bölümü'nde yürütülen bir araştırmadır. Bu çalışmanın amacı; Bu araştırmanın amacı internette oyun oynayan bireylerin değişik kişilik özelliklerinin incelenmesidir.

Bu çalışmaya katılım tamamen gönüllük esasına dayalıdır. Eğer katılmayı kabul ederseniz, sizden konuyla ilgili bazı ölçekleri doldurmanız istenecektir. Lütfen soruları olması gerektiğini düşündüğünüz biçimde değil, sizin düşüncelerinizi tüm gerçekliği ile yansıtacak biçimde cevap veriniz. Samimi ve içtenlikle vereceğiniz cevaplar çalışmanın sağlığı açısından çok önemlidir.

Sizden ölçek üzerinde belirtilecek hiçbir kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmeyecektir. Cevaplarınız sadece araştırmanın amacına uygun olarak bilimsel açıdan kullanılacak ve gizli tutulacaktır.

Bu çalışmaya katılmayı kabul edebilir, reddedebilirsiniz ayrıca çalışmanın herhangi bir yerinde onayınızı çekme hakkına da sahiptir. Ancak formları sonuna kadar ve eksiksiz doldurmanız, bu araştırmanın geçerli olabilmesi için önem taşımaktadır.

Çalışma ile ilgili herhangi bir bilgi almak isterseniz, aşağıdaki elektronik iletişim adresinden ulaşabilirsiniz.

Araştırma Koordinatörü: Prof. Dr. Orhan Aydın

e-posta adresi: orhan.aydin@ufuk.edu.tr

Araştırmacı: Onur Murat MENTEŞE

e-posta adresi: mentese.omuratmail.com

Katılımınız ve ayırdığınız vakit için şimdiden teşekkür ederiz.

Katılımcı beyanı:

Araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgiler bana aktarıldı. Bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum. Bu araştırmada 'katılımcı' olarak yer alma kararını aldım.

İsim Soyad:

İmza:

NOT: Bilgi ve kontak adresleri kısmı kesilerek sizlere verilecektir. İmza ve isim sadece çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı gösterir niteliktedir. Ölçekleriniz size verilmeden teslim alınacak ve ayrı olarak tutulacaktır.

EK-2: KİŞİSEL BİLGİ FORMU

CİNSİYETİNİZ:

YAŞINIZ:

EĞİTİM DURUMUNUZ:

- KAÇ YILDIR İNTERNETTE OYUN OYNAMAKTASINIZ?

- İNTERNETTE OYUN OYNAMA SIKLIĞINIZ NEDİR?

- BİR OTURUMDA ORTALAMA KAÇ SAAT OYUN OYNAMAKTASINIZ?

- İNTERNETTE OYUN OYNAMANIN SİZE NE GİBİ KATKILARININ OLDUĞUNU DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

E-MAIL ADRESİNİZ:

- İNTERNETTE OYUN OYNAYAN OYUNCULARI İNCELEYEN BU ARAŞTIRMANIN SONUÇLARI HAKKINDA BİLGİ ALMAK İSTER MİSİNİZ?

EVET HAYIR

SORULARINIZ İÇİN;

ONUR MURAT MENTEŞE, mentese.omurat@gmail.com

UFUK ÜNİVERSİTESİ, SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ, PSİKOLOJİ BÖLÜMÜ

EK-3: BEŞ FAKTÖRLÜ ÖLÇEK FORMU

Aşağıda kişilik özellikleri ve kişisel davranışlarla ilgili 44 madde bulunmaktadır. Her maddeyi dikkatlice okuyunuz. Maddelerde yazan ifadelerin size ne derece uyduğunu, uygun bulduğunuz kutucuğa (x) ile işaretleyiniz. Lütfen maddeleri boş bırakmayınız.

	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Konuşkanlık					
2. Başkalarının kusurlarını bulmaya eğilimli olma					
3. Bir işi eksiksiz yapmak					
4. Depresif ve hüzünlü olmak					
5. Orijinal, yeni fikirler üretmek					
6. Mesafeli olmak					
7. Yardımsever, bencil olmayan					
8. Özensiz olmak					
9. Rahat, stresle iyi bas eden					
10. Birçok farklı konuya meraklı olmak					
11. Enerji dolu					
12. Başkalarıyla ağız dalası başlatma					
13. Güvenilir bir çalışma					
14. Gergin olma					
15. Yaratıcı zekâsı olan, derin düşünen					
16. Heyecan ve coşku yaratan olma					
17. Bağışlayıcı bir yapıya sahip olma					
18. Düzensiz olmaya eğilimli					
19. Çok endişeli olma					

20. Hayal gücü zenginliği					
21. Sessiz kalmaya eğilimi olma					
22. İnsanlara genellikle güvenmek					
23. Tembelliğe meyilli olma					
24. Duygusal açıdan dengeli, kolay kolay üzülmeyen					
25. Yaratıcı					
26. Girişken bir kişiliğe sahip					
27. Soğuk ve kayıtsız olabilme					
28. Bir işi bitirmeden bırakmama					
29. Duygusal iniş ve çıkışlar yasayan					
30. Sanatsal ve estetik deneyimlere değer verme					
31. Bazen utangaç ve tutuk					
32. Hemen hemen herkese karşı nazik ve düşünceli					
33. İşleri etkin, verimli yapma					
34. Gergin durumlarda sakin kalma					
35. Rutin işler yapmayı tercih etme					
36. Dışadönük, sosyal					
37. Zaman zaman başkalarına karşı kabalaşan					
38. Plan yapan ve onları uygulayan					
39. Kolayca heyecanlanan					
40. Düşünmekten ve fikirlerle oynamaktan hoşlanan					
41. Sanatsal ilgileri az olan					
42. Başkaları ile işbirliği yapmaktan hoşlanan					
43. Dikkati kolay dağılan					
44. Sanat, müzik ve edebiyat konusunda çok bilgili					

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Onur Murat MENTEŞE
Doğum Yeri ve Tarihi : Ünye, Ordu, 02.05.1988

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Atılım Üniversitesi, Psikoloji Bölümü (İngilizce)
(2013)
Yüksek Lisans Öğrenimi : Başkent Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü,
Odyoloji ve Konuşma Bozuklukları (2016)
Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji
Bölümü (2017)

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, Almanca, İspanyolca
Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar :
Projeler :
Çalıştığı Kurumlar : Maximum Brain Psikolojik Test ve Değerlendirme
Merkezi, Ankara (2013-2016)
Beyaz Merdiven Özel Eğitim ve Rehabilitasyon
Merkezi, İstanbul (2017-halen)

İletişim

E-Posta Adresi : mentese.omurat@gmail.com
Tarih : 09 Mayıs 2017