



T.C.

EGE ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı

İletişim Araştırmaları Bilim Dalı

**“DİJİTAL OYUNLARIN ÖZNEL İYİ OLUŞA ETKİSİ: Y KUŞAĞINA
YÖNELİK BİR ARAŞTIRMA”**

Doktora Tezi

MURAT SAĞLAM

İZMİR

2019

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

**“DİJİTAL OYUNLARIN ÖZNEL İYİ OLUŞA ETKİSİ: Y
KUŞAĞINA YÖNELİK BİR ARAŞTIRMA”**

Doktora Tezi

Murat SAĞLAM

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Füsun TOPSÜMER

Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı
İletişim Araştırmaları Doktora Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum “**Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma**” isimli doktora tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

25.03.2019

Murat SAĞLAM



T.C.EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

ÖĞRENCİNİN

Adı Soyadı : Murat SAĞLAM
Numarası : 92150002220
Anabilim Dalı : Halkla İlişkiler ve Tanıtım
Tez Başlığı (Türkçe) : Dijital Oyunların Özel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma
Tez Başlığı (İngilizce) : The Effect Of Digital Games On Subjective Well-Being: A Research On
Y Generation
Tez Savunma Tarihi : 25.03.2019

Tez Başlığı Değişikliği Varsa Yeni Başlık:

JÜRİ ÜYELERİ

Jüri Başkanı

Unvan, Adı, Soyadı : Prof. Dr. Füsün TOPSÜMER (Danışman)
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Prof. Dr. Işık ÖZKAN
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Doç. Dr. Mine YENİCERİ ALEMDAR
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Doç. Dr. Kadriye Leyla BUDAK
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Dr. Öğr. Üyesi Faik KARTELLİ
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

TEZ HAKKINDA JÜRİNİN GENEL GÖRÜŞÜ

(Jüri Başkanı Tarafından Doldurulacaktır)

Tez savunması sonucunda öğrenci tarafından hazırlanan çalışma;

Oybirliğiyle

Oy çokluğuyla

Başarılıdır

Düzeltilmelidir

Başarısızdır

- Bu tutanak üç (3) işgünü içerisinde jüri üyelerinin raporlarıyla beraber Anabilim Dalı Başkanlığı üst yazısıyla Enstitü Müdürlüğüne gönderilmelidir.
- Doktora programlarında düzeltme alan öğrencinin 6 (altı) ay içerisinde yeniden savunmaya girmesi zorunludur.

ÖNSÖZ

Bir kontrol cihazı vasıtasıyla bireylerin ekran karşısında oynadıkları oyunları ifade eden dijital oyun kavramıyla ilgili ilk akla gelenler oyuncuların zekâları ve bilişsel yeteneklerinin geliştirmesinin yanısıra bireylere hoş vakit geçirdikleri yönündedir. Eğlenceli geçirilen bu vakitler bireylerin öznel iyi oluşlarını olumlu olarak etkilemektedir. Bu araştırmada dijital oyun oynama davranışının bireylerin öznel iyi oluşları üzerindeki etkisini belirlemek, bireylerin oyun oynama nedenlerini analiz etmek ve bu konular üzerine bir takım çözümler üretmek amacıyla hazırlanmıştır.

Bu bağlamda doktora sürecimde tez danışmanlığımı üstlenerek doktora sürecimin her aşamasında yanımda olan, bilgi ve deneyimlerinden faydalanmamı sağlayan, tez konusunun belirlenmesinden başlayarak tezin hazırlanması ve sonuçlanmasına kadar geçen sürede gerek fikirleri gerekse de yol göstericiliği ile desteğini benden esirgemeyen danışman hocam Prof. Dr. Füsun TOPSÜMER'e çok teşekkür ediyorum. Yine çalışma konusunun şekillenmesinde destek ve önerilerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Hidaye Aydan BİLGİLİER ve Doç Dr. Nahit Erdem KÖKER'e, yine tez izleme komitesinde bulunan Doç. Dr. Leyla BUDAK ve Doç. Dr. Mine YENİÇERİ ALEMDAR'a şükranlarımı sunarım.

Son olarak; tez yazma aşamasında benden yardımlarını esirgemeyen aileme ve değerli arkadaşlarıma şükranlarımı sunuyorum.

İZMİR

25/03/2019

Murat SAĞLAM

ÖZET

Dijital oyunların birey hayatının ayrılmaz bir parçası olmaya başladığı günümüz toplumlarında dijital oyun oynamanın oyuncular üzerindeki etkilerini anlamak git gide daha önemli olmaya başlamıştır. Bu alanda yapılan ulusal ve uluslararası araştırmaların sonuçları dijital oyunların el-göz koordinasyonu, karar alma, dikkat ve görsel-uzamsal yetenek gibi bilişsel yetenekler üzerinde faydalı etkileri olduğunu göstermektedir.

Dijital oyunlar benzersiz bir eğlence biçimidir, çünkü oyuncuları oyunun senaryosunun bir parçası olmaya teşvik ederler. Yapılan araştırmalar (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006; Przybylski, Weinstein, Murayyama, Lynch ve Ryan, 2011; Batı, 2011) göstermektedir ki, dijital oyun oynayan bireyler; oyun oynamayan bireylere göre daha mutludur. Çünkü dijital oyun oynamak, bireyler için stres giderici, haz verici ve rahat bir ortam sağlar.

“Dijital oyun oynama ve dijital oyun mecrasında bulunma, kişilerin gündelik yaşam içerisinde bir boş zamanı değerlendirme etkinliğinden ziyade, bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde nasıl bir etkide bulunduğu” bu çalışmanın temel konusudur. Araştırmanın amacı ise Y kuşağı olarak (1981- 2000 arası doğumlular) adlandırdığımız dijital oyun oynayan bu bireylerin öznel iyi oluşları üzerindeki etkilerinin ölçmektir.

Araştırmada, araştırmacı tarafından geliştirilen dijital oyun oynama nedenleri soru formu ile Tuzgöl-Dost (2004) tarafından geliştirilen öznel iyi oluş ölçeği kullanılmıştır. Anket olarak toplanan veriler SPSS20 programıyla analiz edilmiştir.

Araştırma sonuçları katılımcıların cinsiyet, dijital oyun oynama nedenleri, oyun oynama sıklığı, oyun oynama platformu, oyun türü, oyun oynama süresi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık gösterirken, gelir, medeni durum, yaş ve kişilik değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulgusuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın sonucu kısaca, dijital oyunların öznel iyi oluş değişkenleri bağlamında pozitif ilişkili olduğu yönündedir.

Anahtar kelimeler: Dijital Oyunlar, Y Kuşağı, Öznel İyi Oluş, Yeni Medya

ABSTRACT

In today's societies where digital games are becoming an integral part of individual life, it has become increasingly important to understand the effects of digital play on players. The results of national and international research in this area show that digital games have beneficial effects on cognitive abilities such as hand-eye coordination, decision-making, attention and visual-spatial ability.

Digital games are a unique form of entertainment because they encourage players to become part of the game's script. Researches (Ryan, Rigby and Przybylski, 2006; Przybylski, Weinstein, Murayyama, Lynch and Ryan, 2011; Batı, 2011) show that individuals who play digital games are happier than individuals who don't play games. Because playing digital games provides a stress-relieving, pleasurable and comfortable environment for individuals.

Playing digital game and being adventure of digital game as well as the effect of individuals on subjective well-being rather than the activity of leisure in everyday life” is the main subject of this study. The aim of the study is to measure the effects of these individuals on the subjective well-being of those who play digital games as Y generation (born between 1981 and 2000).

In the study, the scale of causes of digital play developed by the researcher and the subjective well-being scale developed by Tuzgöl-Dost (2004) were used. The data collected as a questionnaire were analyzed with SPSS20 program.

The results of the study showed that there was significant difference between the participants according to gender, digital play, frequency of play, game play platform, game type, game play time, while there was no significant difference according to income, marital status, age and personality variables.

Shortly, the result of the study is that digital games are positively related to subjective well-being variables.

Key words: Digital Games, Y Generations, Subjective Well-Being, New Med

ÖNSÖZ	I
ÖZET	II
ABSTRACT	III
İÇİNDEKİLER	IV
TABLolar	VII
RESİMLER DİZİNİ	X
ŞEKİLLER DİZİNİ	XI
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN KAVRAMININ KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ VE Y KUŞAĞI

1.1. Oyun Kavramına Genel Bakış	4
1.2. Oyunun Kavramı ve Kökenleri	6
1.3. Dijital Oyun Kavramı	9
1.4. Bireylerin Dijital Oyun Oynama Nedenleri	14
1.5. Dijital Oyunların Gelişim Tarihi	17
1.6. Türkiye’de Dijital Oyunun Gelişim Tarihi	30
1.7. Dijital Oyun Türleri	34
1.7.1. Ağ Oyunları	37
1.7.2. E-Spor Oyunları	37
1.7.3. Aksiyon/Macera Oyunları	37
1.7.4. Spor ve Dövüş Oyunları	38
1.7.5. Rol Yapma/Canlandırma Oyunları	39
1.7.6. Strateji Oyunları	40
1.7.7. Simülasyon Oyunları	41
1.7.8. Kitleli Katılımlı Online Oyunlar (MMORPG)	43
1.7.9. Diğer Oyun Türleri	44
1.7.9.1.Çevrimiçi (Online) Dijital oyunlar	44
1.7.9.2.Eğlence Oyunları	44
1.7.9.3.Eğitsel Dijital Oyunlar	44

1.8. Kuşak Kavramı ve Y Kuşağı	46
1.9. Dijital Oyun Kavramının İnsan hayatındaki Yeri ve Önemi	49
1.9.1. Dijital Oyunların İnsan Hayatındaki Pozitif Etkileri	50
1.9.2. Dijital Oyunların İnsan Hayatındaki Negatif Etkileri	54
1.10. Dijital Oyunlarla İlgili Ulusal ve Uluslararası Araştırmalar	56

İKİNCİ BÖLÜM

ÖZNEL İYİ OLUŞA İLİŞKİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.Öznel iyi oluş kavramı	62
2.2.Öznel İyi Oluş Bağlamında Sosyal Psikoloji Kavramı	66
2.3.Öznel iyi oluşu Açıklayan Kuramlar	67
2.3.1. Erek kuramı	68
2.3.2. Haz ve Acı (Mutluluk ve Mutsuzluk) Kuramı	69
2.3.3. Etkinlik Kuramı	70
2.3.4. Aşağıdan Yukarı ve Yukarıdan Aşağı Kuramları	71
2.3.5. İlişkilendirici Bağ Kuramları	74
2.3.6. Yargı Kuramları	74
2.3.7. Çok Yönlü Uyuşmazlık Kuramı	75
2.3.8. Uyum Kuramı	76
2.3.9. Ryff'in Çok Boyutlu Psikolojik İyi Oluş Kuramı	79
2.3.10. Akış Kuramı	83
2.4.Öznel İyi Oluşu Etkileyen Etmenler	84
2.4.1. Kişilik	85
2.4.2. Stres	86
2.4.3. Kültür	88
2.4.4. Sosyal ve Görsel Medya	91
2.4.5. Sivil Toplum Örgütleri, Kulüpler, Etkinlik Grupları	92
2.4.6. Çalışma Hayatı/İşyerleri	93
2.4.7. Cinsiyet	93
2.4.8. Yaş	94
2.4.9. Ekonomik Durum	95

2.4.10. Din	97
2.4.11. Evlilik	99
2.4.12. Eğitim	101
2.4.13. Sağlık	101
2.5.Öznel ve Psikolojik İyi Oluşla İlgili Araştırmalar	101
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
ARAŞTIRMANIN UYGULANMASI, BULGULAR, TARTIŞMA, SONUÇ VE	
ÖNERİLER	
3.1.Araştırmanın Konusu	112
3.2.Araştırmanın Amacı	112
3.3.Araştırmanın Problemi	117
3.4. Araştırmanın Yöntem ve Materyali	119
3.4.1.Dijital Oyun Oynama Nedenleri Ölçeği	119
3.4.2.Öznel İyi Oluş Ölçeği	133
3.5. Evren ve Örneklem	134
3.6. Araştırmanın Varsayımları	134
3.7. Araştırmanın Hipotezleri	135
3.8. Verilerin Toplanması ve Analizi	136
3.8.1.Araştırma Bulguları	137
3.8.2.Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Analiz Sonuçları	140
3.8.3.Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Analiz Sonuçları	155
TARTIŞMA	165
SONUÇ	172
ÖNERİLER	178
KAYNAKÇA	179
EKLER	
Ek 1: Anket Uygulaması	204
Ek 2: Ölçek İzin Onam Yazısı	207
EK 3: Muğla Meslek Yüksek Okulu Müdürlüğü İzin Onayı	208
Ek 4: İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dekanlığı İzin Onayı	209
Ek 5: Özgeçmiş	210

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1: Dijital Oyun Mekanizmaları	15
Tablo 2: Dijital Oyun Birleşenleri	16
Tablo 3: Dijital Oyun Türleri	36
Tablo 4: Öznel İyi Oluşun Öğeleri	64
Tablo 5: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formu İlişkin Güvenirlik Analizleri Sonuçları	120
Tablo 6: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formu Madde-Toplam Puan Korelasyonu Değerleri	121
Tablo 7: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi Sonucu	122
Tablo 8: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Ölçümü Soru Formuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi Sonucu	124
Tablo 9: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna İlişkin Faktör Yapısına Göre Dağılımı	125
Tablo 10: Sosyal İlişkiler Alt Boyutu	127
Tablo 11: Kişisel Rahatlama ve Tatmin Alt Boyutu	127
Tablo 12: Güven Alt Boyutu	128
Tablo 13: Merak Alt Boyutu	128
Tablo 14: Empati Alt Boyutu	129
Tablo 15: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna Ait Ölçüm Modelleri Sonucu	131
Tablo 16: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formu Alt Boyutlarına Ait Ölçüm Sonucu İlişki Değerleri	132
Tablo 17: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna Ait DFA Modeli İçin Uyum Kriterlerine Ait Değerler	133
Tablo 18: Katılımcıların Demografik Özelliklerine Ait Dağılımları	137
Tablo 19: Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Durumlarına Göre Dağılımları	138
Tablo 20: Katılımcıların Kişilik Yapılarına Ait Dağılımları	139
Tablo 21: Katılımcıların Bölümlerine Ait Dağılımları	139

Tablo 22: Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Betimsel Analiz Sonuçları	140
Tablo 23: Dijital Oyun Oynama Soru Formuna İlişkin Normal Dağılım Analiz Sonuçları	141
Tablo 24: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Cinsiyet Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	142
Tablo 25: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Yaş Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları	143
Tablo 26: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Medeni Durum Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	144
Tablo 27: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Dijital Oyun Oynama Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	145
Tablo 28: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Kişilik Yapısı Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	146
Tablo 29: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Gelir Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	147
Tablo 30: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oyun Oynama Sıklığı Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	149
Tablo 31: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oyun Oynama Platformu Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	151
Tablo 32: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oynanan Oyun Türü Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	153
Tablo 33: Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Betimsel Analiz Sonuçları	155
Tablo 34: Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Normal Dağılım Analiz Sonuçları	155
Tablo 35: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Cinsiyet Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	156
Tablo 36: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Yaş Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları	156
Tablo 37: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Medeni Durum Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları	157

Tablo 38: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	157
Tablo 39: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Kişilik Yapısı Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları	158
Tablo 40: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Gelir Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	158
Tablo 41: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Sıklığı Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	159
Tablo 42: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Platformu Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	159
Tablo 43: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oynanan Oyun Türü Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	160
Tablo 44: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Süresi Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları	161
Tablo 45: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Düzeyleri Alt Boyutları İle Öznel İyi Oluş Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Ait Pearson Korelasyon Kat Sayısı Sonuçları	162
Tablo 46: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Alt Boyutlarının Öznel İyi Oluş Üzerindeki Etkisine İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları	163

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1: Tennis for Two	18
Resim 2: Spacewar	19
Resim 3: Magnavox Odyssey	21
Resim 4: Tetris	23
Resim 5: Playstation Oyun konsolu	25



ŐEKİLLER DİZİNİ

Őekil 1: Dijital Oyunların Yapısal Parçaları	11
Őekil 2: Oyun ve Oyuncu Arasındaki Döngüsel Etkileşim	12
Őekil 3: Psikolojik İyi Oluşun Kuramsal Temelleri ve Boyutları	80
Őekil 4: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Scree Plot Test Sonucu	123
Őekil 5: Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin DFA Analizi Sonuçları	130



GİRİŞ

Günümüzde dijital oyun teknolojilerinin her geçen gün ilerlemesi, düzensiz kentleşme ve oyun alanlarının bozulması gibi nedenlerden dolayı bireylerin eğlenme, boş zaman değerlendirme, sosyalleşme gibi ihtiyaçları artık dijital ortamlar vasıtasıyla karşılanır duruma gelmiş ve dijital oyunlar bireylerin günlük yaşamının önemli bir parçası haline gelmiştir.

Bireylerin dijital oyun oynama nedenlerinden en önemlisi, dijital oyunların oynanması ve bireylere hoş vakit geçirtmesidir. Çünkü eğlencenin olduğu yerde rekabet vardır ve rekabetin olduğu yerde de ya kazanırsınız ya da kaybedersiniz. Öyleyse neden çoğu oyunun amacı kazanmaktır. Burada iki olasılık ön plana çıkmakta olup, ilk ve en olası cevap, kazanmanın eğlenceli olmasıdır. Birisi kazanmak için bütün gücünü harcadığında, hızlı bir adrenalin salgılamaya ve kan akış hızının artmasına vesile olur. Bu heyecan kısmen yaşanan toplumdaki ve kısmen de insanın doğasından kaynaklanmakta olup, birey için kazanmak ve en iyisi olduğunu göstermek ister, çünkü en iyisi olduğu zaman, oyun oynayanlar arasında en güçlü, en şöhretli ve en iyi görünümlü hayranlar kazanabilir ve sanal dünyada harika bir kariyere sahip olarak mutluluk elde edilebilir.

Ancak oyunlarda kazanmak önemli olmasına rağmen bütün oyunlar kazanılmaz. Yine de birçok oyuncu, kazanma şansı olmadığını bilseler bile dijital oyun oynamaktadır. Oyunların temel odaklarından biri, “gerçek” yaşamın sıkıntılarından kurtulmak ve iyi vakit geçirmektir. Oyunlar, ayrıca çoğu zaman insanların birlikte bir etkinlikte bulunmasına vesile olur. Mesela sanal bir okey oyunu, oyuncuların birbiriyle sohbet etmeleri ve eğlenceli vakit geçirmeleri için iyi bir etkinliktir.

Günümüzde dijital oyunlar her geçen gün çeşitlenmekte ve büyük bir artış göstermektedir. Ulusal ve uluslararası literatürün ortaya koyduğu üzere, dijital oyun oynamanın bireylerin yaşam doyumunu artırma ve öznel iyi oluşları üzerinde pozitif yönlü bir etkisinin olduğunu göstermektedir. Dijital oyunların doğası, Seligman’ın “PERMA modeli olan” pozitif duygu, akış/yaşanan meşguliyet, ilişki, anlam ve başarının bütün yönlerini destekliyor ve kolaylaştırıyor gibi görünmektedir. PERMA modeli dijital oyun oynama olarak düşünüldüğünde bireylere hoş vakit geçirmesi sebebiyle bireylerin ruh sağlığı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olabileceğini düşündürmektedir.

Bu çalışma, dijital oyun oynamanın bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde ne kadar olumlu bir etkiye sahip olabileceğine dair literatür sunmaktadır. Spesifik olarak, dijital oyun oynamanın daha iyi bir duygu durumu, azalmış duygusal rahatsızlık, duygu düzenleme, gevşeme ve stres azaltımına yardımcı olduğu ortaya konmuştur. Daha da önemlisi, ya hiç oyun oynamamak ya da aşırı dijital oyun oynamaktan ziyade orta düzeyde dijital oyun oynamak, bireylerin stres azaltımına ve ruh sağlığı üzerinde olumlu bir etkisinin olduğunu temellendirmiştir. Bu durum özellikle Y kuşağı oyuncularının çoğunluğu için olumsuz bir etkiye sahip olmayıp, bunun yerine dijital oyunu; zekâ, bilgisayar becerileri ve mekanik yetenek ile ilişkilendirip, dijital oyun oynama sürecinde oluşan yetkinlik, özerklik ve ait olma duyguları deneyimi daha yüksek öz saygı ve öznel iyi oluşla ilişkilendirilmiştir.

Çalışma özellikle Y kuşağı dediğimiz “1981-2000 arası doğanlar” kapsayan ve dijital oyun oynayan bireylerin öznel iyi oluşları üzerindeki olumlu etkilerini araştırmaktadır. Y kuşağı dediğimiz bireyler, dijital oyunların gelişim süreciyle birlikte büyüyerek karşılıklı olarak birbirlerini arz talep doğrultusunda etkilemişlerdir. Bu nedenle Y kuşağı dediğimiz bireyler dijital oyunlara kendisinden önceki nesillere göre daha fazla erişim imkânlarına sahip olmuşlardır. Bu bağlamda “dijital oyunlar” kişisel bilgisayar ve oyun konsollarında “örneğin, Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Wii”, tabletlerde “örneğin, İpad’ler”, mobil cihazlarda “örneğin, akıllı telefonlarda” oynanan oyunları ifade eder. Bunun yanında sosyal medya uygulamaları da dijital oyunların tanıtımına yardımcı olmasının yanında sosyal medya uygulaması içerisinde bulunan diğer arkadaşlarında oyun oynamalarına vesile olmuştur. Literatür incelendiğinde dijital oyunlar üzerine yapılmış olan araştırmaların bir bölümü dijital oyunların olumsuz özelliklerine yoğunlaşmışken, bazı araştırmalar ise dijital oyunların olumlu taraflarına, eğitim aracı olarak kullanılabilirliğine ve bireylerin el-kol ve göz koordinasyonunun geliştirilmesine odaklanılmıştır. Dijital oyunların bir dizi olumlu ve olumsuz sonuçları sıralandığı görülse de bu araştırmanın odak noktası, dijital oyunların bireylerin öznel iyi oluşları arasındaki bağlantılardır. Çünkü oyun oynama durumu bir konuda akış içinde olma yani tamamen meşgul olma ve tamamen faaliyetlere dalma fırsatı verme, zaman algısını kaybederek sınırsız enerji hissettiğiniz bir aktiviteye bu kadar

dalmış olmaktadır. Burada ortaya çıkan asıl his mutluluk, yani haz, tatmin, neşe ve iyi hislerin diğer birçok tanımlayıcısı gibi olumlu duyguları hissetme fırsatı bulmak ve bu fırsatı değerlendirme deneyimi yaşamak olarak isimlendirilebilir.

“Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma” isimli tez çalışması kapsamında dijital oyunların öznel iyi oluş üzerindeki etkileri incelenmiş olup, çalışma üç bölüm olarak hazırlanmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde oyun kavramı ve kapsamıyla birlikte dijital oyun kavramı üzerinde durulmuştur. Daha sonra ise bireylerin dijital oyun oynama nedenleri, dijital oyunların gelişim tarihi ve dijital oyun türleri incelenmiştir. Yine aynı bölümde araştırmanın hedef kitlesi olan Y kuşağı ve Y kuşağının özellikleri tanımlanmaya çalışılmış, dijital oyunların insan hayatındaki yeri ve öneminden bahsedilerek, dijital oyunların bireyler üzerindeki pozitif ve negatif etkileri üzerinde durulmuş daha sonra ise dijital oyunlarla ilgili yapılan ulusal ve uluslararası literatür araştırılmıştır.

Araştırmanın ikinci bölümünde öznel iyi oluş kavramı ve kapsamı, psikolojik iyi oluş, öznel iyi oluşu açıklayan kuramlar ve öznel iyi oluşa etki eden etmenler incelenerek öznel iyi oluşla ilgili ulusal ve uluslararası literatür araştırmalarına yer verilmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünde ise yapılan alan araştırması neticesinde ortaya çıkan veriler analiz edilmiş olup, araştırmada tesadüfi olmayan örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yöntemi kullanılmış ve veriler anket formu vasıtasıyla toplanmıştır. Araştırmanın evrenini 18-38 yaş arasındaki Y kuşağı olarak adlandırdığımız dijital oyun oynayan bireyler oluştururken, örneklemini Muğla ili Menteşe ilçesinde bulunan Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinin en büyük ve en kalabalık iki okulu olan Muğla Meslek Yüksekokulu ve İktisadi ve İdari bilimler Fakültesinde eğitim hayatına devam eden öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmada ölçme aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan dijital oyun oynama nedeni soru formu ile Tuzgöl-Dost (2004) tarafından geliştirilen öznel iyi oluş ölçeği kullanılmıştır. Anket olarak toplanan veriler SPSS20 programıyla analiz edilmiştir. Araştırmanın yöntem kısmı üçüncü bölümde daha ayrıntılı incelenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN KAVRAMININ KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ VE Y KUŞAĞI

Bu bölümde, dijital oyun kavramının kavramsal çerçevesi ve oyun kavramının tanımı, kökenleri ve özellikleri ele alınmıştır. Ayrıca, oyun dünyasındaki gelişmelerle birlikte oyun dünyasının dönüşümü ve bireylerin dijital oyun oynama nedenleri üzerinde durulmuştur. Daha sonra ise dijital oyunların daha iyi anlaşılabilmesi için dijital oyunların tarihsel gelişim süreciyle birlikte dijital oyun türleri ve dijital oyunların bireyler üzerindeki etkileri incelenmiştir.

1.1.Oyun Kavramına Genel Bakış

Oyun kavramı uzun süredir tartışılan ve birçok araştırmacının derinlemesine inceleyerek bu kavramı kendi uzmanlık alanlarına göre açıklamaya çalıştığı bir terimdir. Oyun kavramı ele alınışı itibariyle Huizinga'nın "Homo Ludens" isimli çalışması önemli bir yer teşkil etmektedir. Önceki çalışmalar oyunu "psikoloji ve fizyoloji" alanında inceleyerek anlamını saptamaya ve neden oyun oynarız açıklamaya çalışmaktadır. Huizinga'nın çalışması ise oyunu bu yönüyle insan hayatının bir parçası olarak değil bizzat insanlık kültürünü ortaya çıkaran, kültürle birlikte gelişen ve modern çağ ile beraber artarak devam etmekte olan bir süreç olduğuna vurgu yapmaktadır (Sakallıoğlu vd., 2014: 117-120).

Oyun, çeşitli disiplinlerin ilgi alanına giren bir aktivite olup oyunların "ne olduğunu" tanımlayan araştırma alanına "Ludoloji (Oyun bilimi)" denilmiştir. Ludoloji, Latince kökenli olan "ludik, ludus ve ludere" kelimelerinden türetilen bir kelime olan ve oyunları araştıran bir bilim dalıdır. Ludus, "ciddi olmayan", "gibi yapma" anlamlarının karşılığıdır (Jull, 2011: 14-23; Yengin, 2012: 101). Lindley (2001)'e göre "Ludik" kavramı, simülasyon, oyun oynamak ve oyun içinde hikaye anlatımı ya da öykü oluşturma unsurlarını içeren bir medya formları ve deneyimleri sürecinin tamamını kapsamaktadır (Erişim Tarihi, 01.02.2018: <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>). Dijital oyunun türüne göre sanal bir karakter/avatar oluşturarak ve bu oluşturduğu karakter/avatarı ile oyun içinde verilen görevleri tamamlamak üzere içinde bulunan mekânsal nesnelere ve unsurların bütününe kapsayan bir alandır (Jull, 2011: 14-23).

Gelişen internet teknolojisiyle birlikte dijital oyunların kullanıcı sayısının artması, dijital oyun oynayan bireylerinde sayısının hızla artmasına vesile olmuştur. Güncel veriler incelendiği zaman, dünya genelinde üç milyara yakın dijital oyun oynayan birey varken, Türkiye’de ise otuz milyonu geçen oyuncu sayısı ile birlikte 400 milyonluk bir Pazar söz konusu olup, bu Pazar her geçen gün hızla büyümektedir. Dijital oyun oynayan bireyler günümüzde demografik özelliklerine ve sosyal statülerine bakılmaksızın bu sanal dünyanın bir parçası olmuşlardır. Superdata 2017 verilerine göre Türkiye’de mobil oyunlarda kişi başına 38 dakika ile dünyada birinci sırada yer almaktadır (Erişim tarihi: 12. 02. 2018, www.superdataresearch.com/). Bu tür oyunlarda günlük yaşamda yapılması uygun görülmeyen ve yapılması durumunda çeşitli cezai yaptırımları olan pek çok eylem “örneğin şiddet vb.” bu sanal dünyada rahatlıkla yapılabilmektedir (Karahisar, 2013: 107). Günümüzde akıllı telefonlar ve sosyal medya uygulamaları da dijital oyunlara ulaşım kolaylığı sağlamış ve bu tür oyunların yayılımını hızlandırmıştır. Bilindiği üzere akıllı telefonlar neredeyse bireylerin altıncı bir duyu organı haline gelmiş ve her an her yerde ulaşılır duruma gelmiştir. Buna ilaveten internet bağlantı kalitesi ve hızının iyileşmesine ek olarak kesintisiz bağlantının oluşması dijital oyun oynayan bireyler için avantaj olmuştur.

Günden güne gelişen oyun teknolojisi 1980’lerin ortasından itibaren sırasıyla bilgisayar oyunları, video oyunları ve taşınabilir cihazlarla oynanan hatta sadece beyin ve zekayla etkileşime geçilebildiği oyunlar günümüzde “video oyunları, mobil oyunlar ve bilgisayar oyunları” olarak isimlendirilmekte ve her birisinde de joystick, tuş takımı, klavye, oyun görüntüleme aracı (ekran) gibi veri giriş materyalleri bulunmakta ve bu materyaller birbirine benzerlik göstermektedir (Kirriemuir, 2002; Tüfekçi ve Çağıltay, 2005; Binark ve Sütçü, 2008: 42-43; Kirriemuir, 2006; Karahisar, 2013: 109). Yapılan literatür taramasının da ortaya koyduğu üzere literatürde, “video oyunları, mobil oyunlar ve bilgisayar oyunları” sıkça karşımıza çıkmakta olup bu kavramların birbirinin yerine kullanıldığı da görülmekte olup, (Kirriemuir, 2002 ve Jull, 1999)’da dijital oyun araçları olan “klavye, joystick ve oyun ekranı” gibi oyun araçlarının benzer olmasından dolayı bu kavramlarının birbirinin yerine kullanılabileceğini belirtmektedir. Bu yönüyle bu araştırmada bilgisayar oyunları, mobil oyunları, video oyunları... vb bilgisayar yazılımı aracılığıyla oynanan oyunlar “dijital oyunlar” başlığı altında ele alınmıştır.

1.2.Oyun Kavramı ve Kökenleri

Oyun kavramı, tarihsel olarak çok eski zamanlardan beri kullanılmasına rağmen, zaman içinde oyun araç ve aksesuarlarındaki değişimle birlikte oyunun ortamı ve araçları da değişmiş ve yeni anlamlar kazanmıştır. Türk Dil Kurumu'nun 2017 verilerine göre "oyun" kelimesinin on anlamı vardır (<http://tdk.gov.tr>, erişim tarihi: 16.06.2017):

- "Yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence "tenis, tavlada, dama, çelik ve çomak, bale, futbol, güreş... vb)."
- "Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi",
- "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü "zeybek oyunu, dans oyunları",
- "Seslendirilmek veya sahnelenmek için hazırlanmış "temsil, eser, piyes",
- "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma "olimpiyat oyunları, Akdeniz oyunları",
- "Şaşkınlık uyandıran hüner "hokkabazın oyunu, cambazın oyunu",
- "Kumar",
- "Spor, güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde yapılan şaşırtıcı hareket",
- "Spor, teniste, tavlada tarafların birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç",
- "Hile, düzen, entrika, desise... vb".

Yukarıdaki tanımlar dikkate alındığında oyun kavramının tanımlanmasının çok zor olduğu görülmektedir. Çünkü oyun kavramı üzerinde araştırma yapan araştırmacılar, oyun kavramını kendi bilimsel bakış açılarıyla tanımlamalarından dolayı "oyun terimi"ne karşılık gelen birçok anlam ve tanım bulunmaktadır. Bu durumu Sutton-Smith (2001) de şu şekilde açıklamıştır.

"Biyologlar, psikologlar, eğitimciler ve sosyologlar, oyun oynamanın gelişime, ilerlemeye ve sosyalleşmeye nasıl katkıda bulunduğunu incelerler. İletişim kuramcıları, oyun oynama eylemlerinin sadece insanlara mahsus olmadığı, hayvanların da oyun oynadığını göz önüne alarak, oyun oynamanın konuşmadan da öte bir iletişim biçimi olduğunu söylerler. Sosyologlar oyun

oynamayı güce sahip olanların manipüle ettiği sosyal bir sistem olarak tanımlarlar. Matematikçiler, strateji ve olasılık hakkında sağladıkları verilerden dolayı şans ve savaş oyunlarına odaklanırlar. Antropologlar geleneklerde ve festivallerde rastlandığı şekilde ritüeller ve oyunlar arasındaki benzerlikleri ve ilişkileri araştırırlarken, halk bilimciler de oyun oynama ve oyun gelenekleri arasındaki ilişkileri araştırırlar. Sanatçılar ve edebiyatçılar ise tam tersine oyun oynamayı geleneklerden ayırıp, yaratıcılığı teşvik eden bir eylem olarak ele alırlar. Fiziksel bilimlerde ise oyun temel maddenin belirsizliğini ve kaosu anlatmak için kullanılır. Oyun oynama psikiyatride ise hastaların iç çatışmalarını teşhis etmek ve terapi yöntemleri sağlamak amacıyla kullanılır. Eğlence ile ilgili disiplinlerde ise oyun, içsel motivasyonlar, eğlence, rahatlama, kaçış gibi kişisel deneyimlerin nitelikleri ile ilgilidir. Ancak hiçbir disiplinin, tüm üyelerinin tek bir kurama ya da tek bir araştırma biçimine bağlı kalacak kadar homojen olmadığı unutulmamalıdır. Her durumda oyun oynamanın çeşitliliği mevcuttur ve bu çeşitlilik tek bir kavram üzerinde uzlaşmayı çok zor kılmaktadır” (Akt. Sayın, 2016: 53).

Bogost (2012)’a göre her oyunun kendi kültürel formları vardır ve bu formlar binlerce yıllık bir geçmişe dayandığını belirterek oyunların bu zaman içinde oyunun türüne göre kendi kurallarının oluşturulduğu belirtmekte ve oyunun tanımı yapılırken kendi kültürel formları dikkate alınması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Jull (2005)’e göre oyun dinamik bir sistem olup, oyunun türüne ve harici kontrol mekaniğine göre zaman içinde değişen döngüsel bir yapıdır. Alcorn (2003), oyunların katılım gerektiren ve oyunun türüne göre belirlenen görevleri ifa edebilmek için oyunun kurallarına göre yarış gösterilen ve bu görevleri yerine getirme sürecinde ortaya çıkan mutluluk olduğunu belirtmektedir (Sert, 2009: 4). Oyunun devamlılığı için bireylerin bu kurallara gerçek hayattakilerden daha sıkı uyum göstermektedirler. Çünkü hedefe ulaşmanın ve eğlenmenin tek yolu budur. Bir oyunu oyun yapanın ne olduğunu Prensky (2001), “kurallar, hedef ve amaçlar, geribildirimler, zorluklar, yarış, meydan okuma, karşıtlık, etkileşim, sunum ve hikâye” olarak belirtmiştir (Yağız, 2007:5). Oyun tanımlamaları çeşitli anabilim dallarına göre farklılık göstermekle birlikte ortak noktaları ve oyunların amacı ve sonucu haz almak ve eğlenmektir (Barmanbek, 2009: 98).

Huizinga (2006: 20-28), oyunu “bilinçli bir şekilde çalışma serbestliği dışarıda devam ederken (gerçek olmayan) fakat aynı zamanda oyuncularını ölesiye baştan aşağı içine çekmeyi başaran sürükleyici bir şey” olduğunu belirtmektedir. Oyunun maddi bir getirisinin olmadığına vurgu yapan Jull (2005: 36) oyun kavramını “oyunun türüne göre kuralları olan ve ortaya çıkan sonuçları ifade etmek için rakamsal değerler kullanan ve oyuncuların sonucu değiştirmek amacıyla gayret sarf ettiği eğlence aktivitesi” olduğunu ifade etmektedir. Salen ve Zimmerman (2004: 96) ise oyunu “kurallar tarafından belirlenen oyuncuların yapay bir çatışma içinde olduğu sayısallaşan bir sonuçla neticelenen bir durum” olarak tanımlamaktadır.

Huizinga (2006: 50) araştırmasında oyun oynama ediminin bireyin en temel özelliklerinden birisi olduğuna vurgu yaparak “*özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen ve bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyet*” olarak tanımlamaktadır. Akbulut (2009)’a göre oyunlar, saklambaç, körebe, yakar top, dalya gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına, tetris, mayın tarlası gibi “arkaik” bilgisayar oyunlarından kitlesel/devasa çevrimiçi oyunlara kadar çeşitlilik göstermektedir (Akbulut, 2009: 25). Roger Caillois, Huizinga’nın oyunun mecburi olmayan doğasını vurgulayan fikrini takip ediyor. Caillois (2001: 9-10)’a göre oyun esasen özgür olunan (gönüllü, zorunlu değil) bir etkinliktir. Ayrıca oyun belirsiz (sonuçlar önceden tanımlanamaz), verimsiz (zenginlik, iyi veya kötü herhangi bir yeni unsur yaratmak), inandırıcı (gerçek dışı, gerçeklerden ayrı) ve kurallara tabi olmaktadır.

And (1974)’e göre dijital oyunda zaman ve mekân sınırlılığı önemli olup, oyunun niteliklerinden birisi “zamana ve mekâna” bağlı olmasıdır. Oyun gündelik yaşamdan süre ve yer olarak ayrılan ve oynayan kişiye mutluluk veren bir eylemdir. Oyunlar başlar ve belirli bir ilerlemeden sonra bir sonuç elde edilir. Oyun bir gelenek gibi süreklilik özelliği göstererek zamanın teknolojisine göre belirli bir yer ve zamanda gerçekleşmektedir (And, 1974: 14). Bu tanımlar doğrultusunda önemli nitelikler ortaya çıkmaktadır. Bu nitelikler; “sınırlılık, kurallılık ve ciddi olmayan”dır. Oyun bu bağlam içinde: “kuralları olan, ciddi

olmayan, giriş ve çıkışları sınırlı olan, gerçek olmayan ancak gerçekmiş duygusu vererek” bireyleri bir aktivitenin içerisine sokan olgudur.

Oyun kavramının kökenleri incelendiği zaman oyun kavramının ilk örnekleri insanoğlunun çevresinde gördüklerini taklit etmek için yaptıkları hareketler oluşturmaktadır. Daha sonra ise avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde avlanma sistemlerini hareketlerle ve seslerle anlatarak oyunların temelini atmışlardır. Bu avlanma hareketlerini izleyen küçük bireyler ise, büyüklerini taklit ederek kendi aralarında oyunlar oluşturmuşlar, bu oluşturdukları oyunları geliştirerek bugünkü oyunların oluşumuna zemin hazırlamışlardır. Günümüzde “taş ve sopalarla hedefi vurmak, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, saklandığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri” ilk insanların avlanma sürecinde gösterdiği davranışların benzerini oluşturmaktadır (Huizinga, 1995: 196).

Bateson ve Martin (2014: 26-28) araştırmasında oyun oynama ediminin sadece insanoğluna özgü olmadığını hayvanlarında oyun oynadıklarını belirterek yaşamı boyunca bütün hayvanların oyun oynadıklarına vurgu yapmaktadır. Huizinga (1995) araştırmasında oyunların medeniyetlerden bile daha eski bir güç olduğuna vurgu yaparak “oyun oynama medeniyetten daha eskidir, her ne kadar yetersiz tanımlanmış olsa da her zaman toplumun varoluşuna dayanmaktadır, hayvanlar oyun oynamayı insanlardan öğrenmemiş olduklarını ve oyun oynamanın içgüdüsel” olduğunu belirtmiştir. Bu duruma örnek vermek gerekirse kedi yavruları etrafta bulduğu çeşitli nesnelere, şempazeler kendi yavruları veya ağaç dallarından sarkarak çeşitli oyunlar oynamaktadır. Bu örnekler kendi içinde daha birçok kez çoğaltılabilir.

1.3.Dijital Oyun Kavramı

Türk Dil Kurumu büyük Türkçe sözlüğünde dijital materyallerin bir ekran üzerinde görüntülenmesi olarak tanımlanan “dijital” terimi “oyun” teriminin betimleyicisidir. Dijital sözcüğü oyun teriminin betimleyicisi anlamında kullanıldığı zaman oyun kavramının mantıksal örüntülerini içeren görsel materyallerin çeşitli pazarlama platformları vasıtasıyla kullanıcılara ulaştırıldığı ve kullanıcılarında bu materyalleri ekranlara yansıtarak etkileşim sağladığı oyunlara dijital oyun denilmektedir (Özhan, 2011: 22). Frasca, (2001:168)’e göre dijital oyun kavramı kısaca, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay

zekâya karşı) ya da karşılıklı (bir arkadaşıyla/tanıdığıyla) çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabilirdiği bir boş zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır. Öngen (2014: 21) ise, “oyuncunun elektronik bir sistem veya oyun araçlarıyla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığıyla” gösterilmesi olarak tanımlamaktadır. Jull (2011: 18) ise dijital oyunu kısıtlık içermeyen ve boş zaman değerlendirilen bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Ellerbrock (2011: 538) dijital oyun kavramını teknolojik sistemlerle uyumlu olarak, onları “kişisel eğlence, eğlenme veya eğlencenin amaçları için kullanılan materyaller olarak tanımlar. Deterding, Khaled, Nacke ve Dixon (2011:8) teknolojik araçlar vasıtasıyla katılımcıların belirli görevleri ifa etme, sonuçlarına veya hedeflerine yönelik rekabet veya çekişme olarak tanımlamaktadır. Crawford (2003) göre dijital oyunla oyuncu arasında bir etkileşim vardır ve bu bir diyalog olarak “iki aktif maddenin dönüşümlü olarak “ve mecazi anlamda” dinleyin, düşünün ve konuşun” döngüsüyle tanımlamaktadır. Boudreau ve Consalvo (2013) e göre dijital oyun, gün geçtikçe yaygınlaşan ve birçok açıdan kabul gören boş zaman etkinliği olduğunu belirterek araştırmasında her yaşta bireylerin geniş bir yelpazede, başkalarıyla olduğu kadar kendi başlarına da oynadıklarını ortaya koymuştur. Araştırmada ayrıca oyun oynayan bireylerin ailelerinin, arkadaşlarının yanı sıra yabancılarla oyun arkadaşlarının karışımını oluşturduğunu ortaya koymuştur.

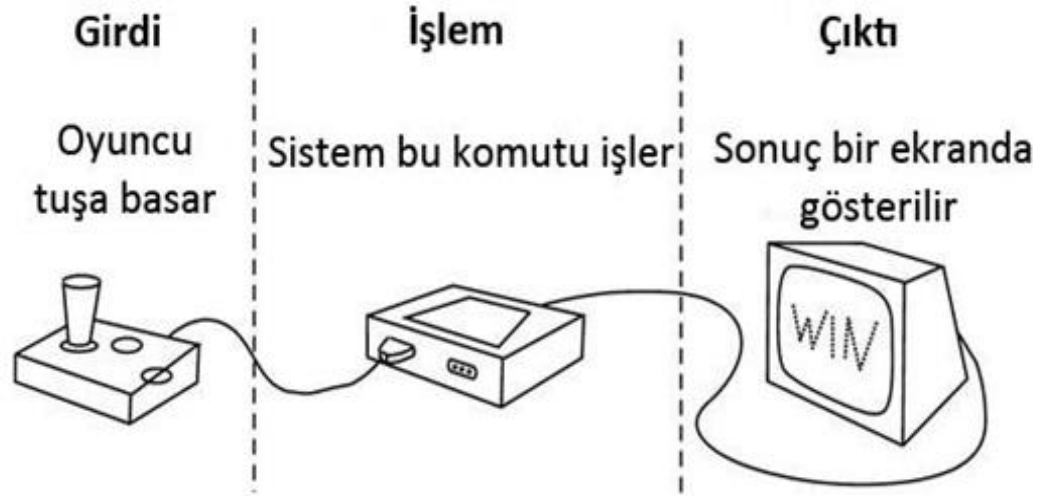
Dijital oyun oynamak, bireylerin dünyadaki diğer bireylerle hem sosyal hem de rekabet edebilir bir şekilde oynamasına izin veren eğlence yazılımı ile mevcut nesiller için seçilen bir geçmiş zaman halidir. Oyuncular, karmaşık görsel ipuçlarına yanıt olarak kesin “bimanuel” motor hareketlerinin yürütülmesine bağlı olarak başarıyla mükemmel sanal ortamlarla uğraşırlar. Kanıtlar, kapsamlı video oyunlarının görsel dikkat ve yürütme kontrolünün geliştirilmesine yol açabileceğini ve bu da hala tartışılan bir konu olmasına, dijital oyun bağlamının ötesinde genelleme olduğunu ortaya koymaktadır (Latham vd., 2013; <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>, erişim tarihi: 25.12.2017).

Paikka ve Suominen (2006) araştırmasında “dijital oyun” terimini, oyunların giderek “Nintendo Gameboy, Sony playstation” gibi küçük taşınabilir oyun cihazlarında veya PDA’larda oynatılmasına rağmen cep telefonu cihazlarında oynanan dijital oyunları da içerisine aldığını ifade etmektedir. Dijital oyunlar, kişisel bir teknoloji ile gerçekleştirilen herhangi bir eğlence etkinliğini (hareketsiz veya çeşitli ayrı konumlarda

coğrafi mesafe üzerinden veri aktarımı “ses, ses ve görüntüler dâhil”) içermektedir (Parikka ve Suominen, 2006).

Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel, and Molinier, (2008:2) araştırmasında dijital oyunları, oyuncuların birbiriyle etkileşim kurmasını sağlayan eğlence yazılımları olduğunu belirtmektedir. Dijital oyuncuların etkileşim kurmasını sağlayan bu yazılımlar üç başlık altında toplanmaktadır. Bunlardan birincisi “girdi”, ikincisi “işlem” üçüncüsü ve son yapı ise “çıktı” olup “sonucu” oyunun sonucunu oyuncuya ulaştırıldığı nihai sistemdir. Birçok dijital oyun, diğer oyuncularla çevrimiçi ve çevrimdışı oynama yetenekleri içerir. Oyun oynayan bireyler, çevrimiçi oyunlarda arkadaşlarıyla ya da diğer oyuncularla üç şekilde oynayabilir:

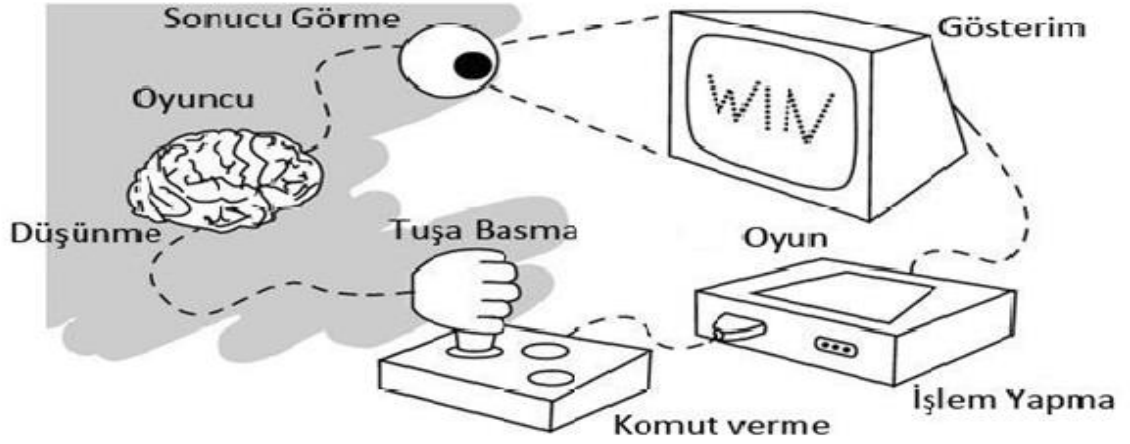
- Bir denetleyiciye bir konsola bağlanabilir.
- Oyuncular dijital oyun araçlarını yerel bir ağ (LAN) bağlantısı vasıtasıyla,
- Oyuncular dünyanın dört bir yanından çok sayıda oyuncu ile oynanan bir oyuna dâhil olabilirler.



Şekil 1: Dijital Oyunların Yapısal Parçaları

Kaynak: (Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel, and Molinier, 2008:2).

Dijital oyunların etkileşim kurmasını sağlayan bu eğlence yazılımları her ne kadar üç temel parçadan oluşuyor gibi gözükse de şekil 2’de de görüldüğü üzere kendi içerisinde döngüsel bir yapıya sahiptir.



Şekil 2: Oyun ve Oyuncu Arasındaki Döngüsel Etkileşim

Kaynak: (Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel, and Molinier, 2008:2).

Jenkins (2006: 29) araştırmasında dijital oyun oynama ediminde yeni becerilerin kazanıldığı ve bu becerilerin yeniden yönlendirilmenin mümkün olduğu bir öğrenme yolu olduğunu belirtmektedir. Tüm bu süreç içerisinde dijital oyunların çeşitli sosyal becerilere katkısı vardır. Bu beceriler: bilişsel beceriler “algı sonuç çıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözümü”, toplumsal beceriler “perspektif kazanma, empati, etkileşim, işbirliği”, medya becerileri “aktif yeterlilik”, ilgili kişilik becerileri “kimliğin korunması, duygusal iç kontrol” duygusal-motor becerileridir (Sepetçi, 2017: 24-25).

Bu konuda Gee (2003), oyuncuların çoğunun başkalarıyla oynamakta mutlu olduğunu ve bu nedenle sosyal tatmin ihtiyacının karşılandığını belirtmiştir. ESA (2016) verilerinde gelişmiş 10 ülke vatandaşlarının %80'inin çocuklarıyla dijital oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. Oyun oynayan aileler arasında yapılan bir araştırmada ise katılımcıların %66'sı dijital oyun oynamanın ailelerini birbirine daha da yakınlaştırdığını ve oyun oynamak için motivasyonun diğer aile bireyleriyle olan etkileşimi arttırdığı sonucu elde edilmiştir. Şuanda dijital oyun kültürü içerisinde oyun oynayan bireylerin bir araya geldiği, ağ vasıtasıyla birbirine bağlandığı ve bu ağ üzerinde oyuncuların dijital oyun partileri düzenlendiği bilinmektedir (Youtube bakınız, dijital oyun partileri).

Oyunlar öncelikle oyun oynayan bireyleri eğlendirmek ve iyi zaman geçirmesi amacıyla ortaya çıkmasına rağmen zamanla ticarileşmiş ve bu amaçlar doğrultusunda gelişmiştir. Günümüzde dijital oyunlar milyarlarca oyuncu ve milyonlarca dolarlık bir sektör haline gelmiştir (Anetta, 2008: 230) Son dönemlerde her geçen gün daha da yaygınlaşarak büyüyen bir oyun türü halini alan dijital ve bilgisayar oyunlarına ilişkin aşağıdaki veriler dikkat çekici boyuttadır (Statista, 2017, Entertainment Software Association (2017):

- Dijital oyun satış oranı 2016 yılında 24,5 milyon dolardır.
- Amerika'nın 50 eyaletinde faaliyet gösteren 2,858 yerel bölgede faaliyet gösteren 2,457 dijital oyun şirketi bulunmaktadır.
- Günümüzde oyun endüstrisi 100 milyar üstü devasa bir sektör halini alarak son 30 yılda sinema ve müzik endüstrisini geride bırakmıştır.
- Facebook gibi sosyal medya platformları yoğunlukla oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- ABD'de dijital oyun şirketlerinde istihdam edilen kişi sayısı 65,000 bini geçmiştir.
- Oyun yazılım sektörüne bağlı toplam istihdam sayısı 220,000 bini geçmiş bulunmaktadır.
- 2012-2014 yılları arasında ülke genelinde oyun şirketlerin sayısı yıllık % 14,1 artış göstermiştir.
- 2013-2015 yılları arasında Amerikan ekonomisi içindeki istihdam oranı yıllık %2,9 artış göstermiştir.
- 2015 yılında çalışan başına yıllık harcama (maaş, bahşişler, emeklilik tazminatları, sigortalar ve hükümet sosyal güvence harcamaları) 97,000 bin dolar civarındadır.
- Amerikan oyun şirketlerinin değeri gayri safi yurt içindeki hasılatı 11,7 milyar doları geçmiştir.
- 2013-2015 arası oyun yazılım sektörünün Amerikan ekonomisindeki yıllık gerçek büyüme oranı %3,7'dir (Siwek, 2017: 2).

1.4.Bireylerin Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Bireylerin oyun oynama nedenleri oyun oynama mekaniklerinin, bireyin mutluluğunu sağlayan temel faktörler ile örtüşmesidir. Tran ve Strutton (2013: 456)'a göre bireylerin dijital oyun oynama nedenleri “diğer oyuncularla iletişim kurmak, boş zaman değerlendirmek/zaman öldürmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını gidererek” mutlu olmaktır. Ayrıca dijital oyun materyalinin çoklu görevlendirmesi de oyuncuların birden fazla medyaya ulaşılabilir olmasına imkân tanımakta, bu durum ise oyuncular tarafından birden fazla medya akışını eş zamanlı olarak kullanmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin, oyun oynama sürecinde istediğini müziği dinlemek, oyun içerisinde mesaj yazmak, hatta müzik dinlerken birden fazla oyun oynamak, mesaj yazmak gibi. (Leite vd. 2016: 220). Tu, Yen, Montes ve Roberts (2015: 157)'e göre bireylerin dijital oyun oynama nedenlerine etki eden oyun mekaniğini aktif etmek için, oyundaki “veya herhangi bir oyun etkinliğini” daha ilgi çekici hale getirmek önemlidir. Bu durum oyunun ve oyuncuların evrimi ve kalıpların temeli olan etkili oyun dinamikleri, oyun mekaniği içerisinde hangi teşvikleri verilmesi gerektiğini düzenlerken, oyun dinamikleri “ne zaman ve nasıl” teşvikler sunulması gerektiğini tanımlar. Bu nedenle oyun mekaniği ve oyun dinamikleri birbirlerini tamamlamak ve geliştirmek için iç içe geçmiş durumdadır.

Oyun oynama mekaniklerinin, oyuncuları kendilerine bağlamasının arkasında yatan nedenler ise bireylerin motivasyon ve arzu nesnelерinin bulunmasıyla ilişkilidir. Bu açıdan dikkate alındığında dijital oyunların “yapısal, içeriksel ve sosyalleşme” gibi güçlü motivasyon faktörleri faaliyet olarak ele alındığında dijital oyunların 4 temel belirleyicileri bulunmaktadır (Tran ve Strutton, 2013: 456; Sayın, 2016: 70).

- Oyunlarda, oyuncuların ulaşmak için çaba gösterdiği bir amacı bulunmaktadır
- Oyunlarda, oyuncuların uyum göstermek zorunda oldukları kurallar vardır.
- Oyuncular, oyun oynama sürecinde karşılıklarına çıkan engellerle başa çıkmayı kendileri istemektedir.
- Oyuncular, oyun oynama sürecine ilişkin sürekli olumlu ya da olumsuz olarak geri bildirim vermektedirler. Bu işlemler tablo 1’de dijital oyun mekanizmaları başlığı altında incelenmiştir.

Tablo 1: Dijital Oyun Mekanizmaları

Meydan okuma	Oyun sisteminin oyuncuya seviye geçebilmesi veya oyunu kazanabilmesi için başarması gereken bazı amaçlar koymasidir.
Şans	Oyunda her şey beceriye bağlı değildir. Şans rastlantısallık unsurudur.
Yarışma	Oyuncular kazanmak için mücadele eder ve bir grup kazanırken diğeri yenilir.
İşbirliği	Oyuncular ortak bir amaca ulaşmak için birlikte çalışırlar.
Geri bildirim	Oyun oynayan bireylerin oyun içerisindeki durumunu gösterir.
Kaynak edinimi	Oyuncuların amaçlarına ulaşabilmek için yararlı ve toplanabilir öğeleri temin etmelerini ifade eder.
Ödüller	Bazı eylemler ve başarılar karşılığında verilir. Bu ödüller oyunun türüne göre değişiklik gösterir.
İşlemler	Oyuncular arası direkt veya arabulucularla yapılan alışveriş, takas.
Sıra	Değişken oyuncuların oyuna ardışık katılımını ifade eder.
Kazanma	Oyunu kazanma durumunu ifade eder.

Kaynak: Öğüt ve Çobaner,

apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf, Erişim tarihi: 28. 12. 2017).

Cook (2005)'e göre oyun mekanizmaları, “bir kullanıcıyı geri bildirim mekaniği aracılığıyla keşfedebilir ve olasılık alanlarının özelliklerini öğrenmesini kolaylaştıran ve teşvik eden kural tabanlı sistem/simülasyonlar” bütünüdür (<http://lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html> erişim tarihi: 01.02.2018). Sicart (2008) oyun mekanizmalarının resmi doğası üzerinde biraz daha detay sağlar. Oyun mekanizmalarının, oyunun belirli birleşenlerini, veri tasvirleri ve algoritmaları seviyesinde tanımlaması, oyun mekaniğini davranışlar ve oyuncuya bir oyun bağlamında tanınan kontrol mekanizmaları olarak tanımlamaktadır. Yani oyunların resmi, algoritmik unsurları ile oyuncular tarafından nasıl sunulduğu ve oynandığı ile ilişkileri hakkında bilgi sağlar (<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> erişim tarihi 01. 03. 2018). Elson, Breuer, Ivory ve Quandt (2014)'e göre oyun mekaniği aynı zamanda tüm “oyun kurallarını” kapsamakta olup oyunda ve oyunla etkileşim seçeneklerini tanımlar. Oyun mekanizması oyunun türüne göre bazı teknik özelliklerini, örneğin kullanıcı girdisine tepki olarak görsel, işitsel ve haptik ipuçlarıyla geri bildirim nasıl verildiğini içerir (Erişim tarihi: 06.02.2018: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12096/full>).

Tablo 2: Dijital Oyun Birleşenleri

Kazanımlar	Oyunda tanımlanmış hedefleri ifade eder.
Avatar	Oyuncunun oyun içerisindeki gösterimleridir.
Rozetler	Oyunun türüne göre elde edilen başarı durumunu gösteren sertifika görsel belgeler.
Hedefler	Bir sonraki seviyeye ulaşmak için aşılması gereken zorlu mücadelelerdir
Koleksiyonlar	Oyun içerisinde toplanıp biriktirilen rozetler gibi bir takım öğelerdir.
Savaş/Mücadele	Oyun içerisinde tanımlanmış kısa ömürlü mücadeleyi ifade eder.
Hediye Verme	Diğer oyuncularla sanal para gibi bazı kaynakları paylaşabilme imkânıdır.
Lider Cetveli	Oyuncuların skorlarına göre yerleştikleri listedir.
Düzy	Puanların birikimi için ödüllendirme sistemidir.
Puan	Tek bir eylem ya da eylem kombinasyonu karşılığında verilen sayısal değer.
Arayış	Oyuncunun üstesinden gelmesi için konmuş olan önceden tanımlı engellerdir.
Takımlar	Ortak bir hedefe yönelik olarak birlikte çalışan oyuncu grubuna verilen isimdir.
Sanal Eşyalar	Oyun içerisinde toplanan, kullanılan, değiş tokuş edilen sanal nesnelere.

Kaynak: Öğüt ve Çobaner, apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf, Erişim tarihi: 28. 12. 2017).

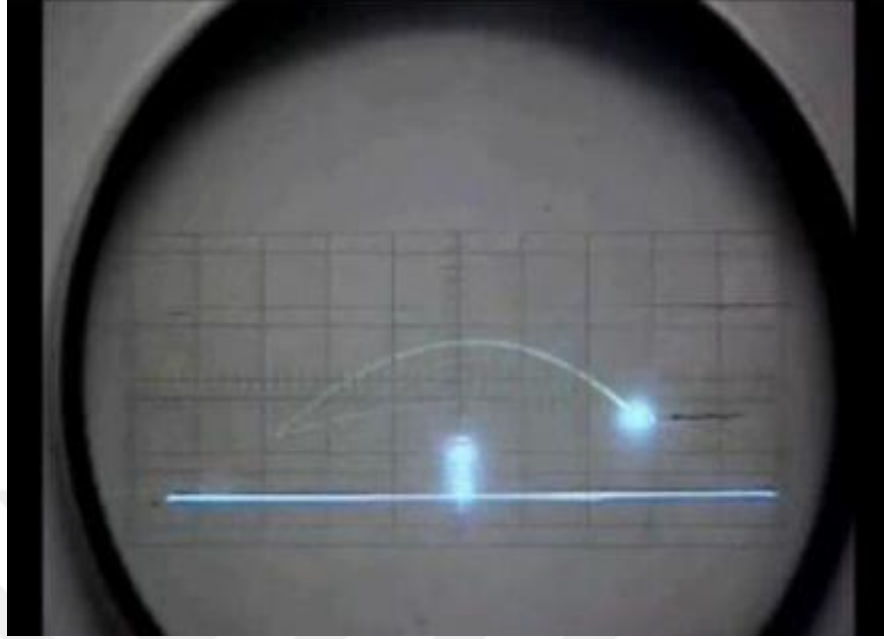
Dijital oyun bileşenleri oyun oynamanın itici güçlerinden olup, oyun benzeri angajmanları ve eylemleri sürdürmek için oyun mekaniğinin kullanılmasıdır (Wuu, 2011. <http://lithosphere.lithium.com/t5/Lithium-s-View/Gamification-from-a-Company-of-Pro-Gamers/ba-p/19258>, Erişim tarihi: 02.08.2018). Oyunun nitelikleri; oyun mekaniği, oyun dinamikleri, oyun tasarım ilkeleri, oyun psikolojisi, oyuncu yolculuğu, oyun komut dizisi ve hikâye anlatımı ve oyunların diğer yönlerini ifade eder. Oyun bileşenleri kendi içerisinde teşvik sistemleri, geri bildirimler ve makul öngörülebilir sonuçların oyuncunun davranışı, oyun sırasında nişan, etkileşim, rekabet, işbirliği, farkındalık üzerinde etkisi bulunmaktadır. Oyun mekaniğinin örnekleri puan, rozet, rütbe, seviye vs. bireyin oyun dinamiklerini algılayan hem geri çevirmeler hem de içe dönük oyuncuların

eğlenceli olduğu sonucuna varmışlardır (Codish ve Ravid, 2014: 132-135). Oyun dinamikleri, dışsal güçler olarak, olumlu ve istenen öğrenme davranışlarını teşvik etmek, bireyi istenen davranışa motive etmek ve teşvik etmek için oyun içinde kritik tasarım stratejileri ve uyaranlar bulundurarak oyun dinamiğini hızlandırmaktadır (Attali ve Arielli-Attali, 2015: 57). Bu oyun dinamiği, oyuncular arasında bazı etkileşimler oluşturarak davranışı etkileyebilir ve işbirlikçi sosyalleşmeyi arttırabilir. Bu teşvik unsurları oyuncuların sosyal etkileşimi, sosyal ilişki, işbirlikçi topluluk hissiyatları vb. ilişkilendirmek için tasarlanmıştır. Oyun içindeki ödülleri toplamak ve paylaşmak için, gruplar ortak hareket eder ve birlikte çalışırlar. Bireyler, bireysel ve grup olarak ödülleri kazanabilmek için bireysel ve işbirliğine dayalı hedeflere ulaşmak için aktif olarak katılmaya teşvik edildiğinde daha anlamlı olur ve ortak bir şeyler kazanmak kendilerine mutluluk verir (Tu, Yen, Montes ve Roberts, 2015: 156-161).

1.5.Dijital Oyunların Gelişim Tarihi

Dijital oyunların gelişim süreci bilgisayarların ortaya çıkışıyla başlamaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlarında ortaya çıkışı bilgisayarların ortaya çıkışıyla ve gelişim süreciyle eş değer olarak değerlendirilebilir (Durdu vd., 2005: 67). Bogost (2012)'a göre dijital oyunlar sadece sayısallaştırma ve işlevsellik gibi teknolojinin ortak özelliklerini paylaşmakla birlikte uzay ve askeri eğitim simülatörlerinden gelen formları içermekte ve askeri teknolojiler paralelinde gelişmekte olduğunu belirtmektedir.

Kızılkaya (2010: 22-66) ve Tezel (2016: 11) çalışmalarında dijital oyunların başlangıç tarihinin genel olarak 1962 yılını göstermekle birlikte ilk dijital oyunun örneklerinin, ikinci dünya savaşı sırasında geliştirilen teknolojilere dayandığını ve ilk örneğinin 2. Dünya Savaşı'nın göstergelerinden hareket edilerek 1948 yılında Thomas T. Goldsmith ve Settle Ray Mann tarafından üretilen "Cathode Ray Tube Amusement Device" yani "katod ışın tüplü eğlence cihazı" dijital oyunların atası olarak kabul edildiğini belirtmektedir.



Resim 1: Tennis for Two

Daha sonra ise “Tennis for Two (iki kişilik tenis)” 1958 yılında oluşturulmuş ve dijital ilk oyun olarak kayıtlara geçmiştir. İlk dijital oyun konsolu “Brown box”un 1968 yılında piyasaya sürülmesiyle dijital oyunlar orta gelirli ve düşük gelirli bireylerin de oynayabileceği ucuzluğa erişmiştir (Malliet ve Meyer, 2005: 25).

Dijital oyun yazılımlarının ilk örnekleri 1960’lı yıllarda Amerikan Üniversitelerinde gerçekleşmiş ve sonraki yıllarda geliştirilen yazılımlar oyunlara uyarlanmıştır. Massachusetts Institute of Technology’nin “MIT” 1959 yılında bilgisayar derslerini müfredata almasıyla birlikte, NASA destekli yapay zekâ araştırma grupları kurulmuş, bu gruptakiler vasıtasıyla dijital oyunları enformasyonu elde etmede ve işlemede yeni yollar bulmak ve geliştirmek amacıyla kullanılmıştır (Doğu, 2006: 65; Çetinkaya, 2008: 12; Günay, 2011: 7).

1958 yılında William Higinbotham tarafından osiloskop vasıtasıyla izlenebilen, masa tenisi oyununun basit bir simülasyonu üretilmiştir. Üretilen oyun çok kısa sürede ziyaretçilerin ilgisini çekmiş ve literatürde ilk bilgisayar oyunu olarak değerlendirilmesinde büyük rol oynamıştır (Kirriemuir, 2006: 22). Çift kişilik olarak tasarlanan oyunun donanımı, aslen balistik füzelerin rotalarını elektronik ortamda canlandırmakta kullanılan ve bir bilgisayara bağlı osiloskop ile bunun üzerinde iki düğme ve bir tekerden oluşmaktadır. Osiloskopun ortasına çekilen bir bant ise iki oyuncu

arasında sanal bir file işlevi görmektedir. Oyunculardan birisi, monokrom ekran üzerinde görüntülenen yeşil bir ışık hüzmelerinden ibaret olan topa düğmeye basarak vurup, teker açısıyla onun gidiş açısını ayarlamaktadır. Diğer oyuncu ise, rakibi olarak topu filenin üzerinden geçirmeye çalışmaktadır (Kirriemuir, 2006: 22; Kızılkaya, 2010: 63). Bu nedenle ilk dönem dijital oyunların eğlence ve ekonomik kazançtan ziyade bilimsel çalışmalara katkı amacıyla geliştirildiği söylenebilir.

1962 yılında Massachusetts Teknoloji öğrencisi Steve Russell ve arkadaşları tarafından üretilen uzay savaşı “spacewar” isimli dijital oyun ilk etkileşimsel dijital oyun olarak kabul edilmektedir. Bu oyun dijital programlanmış veri işlemcisi-1 “DEC PDR-1” isimli büyük boy araştırma bilgisayarlarının satışına ön ayak olmuş ve bu satışlar vasıtasıyla milyon dolarlık endüstriyel Pazar oluşturmuştur. Oyunda, oyuncular birer uzay gemisi kontrol ederek birbirlerini füzeyle vurmaya ve rakip gemiyi yok etmeye çalışıyorlardı (Yılmaz ve Çağıltay, 2005: 1).



Resim 2: Spacewar

Spacewar’ın üreticilerinden olan “Stephen Russell”den etkilenen ve günümüzde popüler olan dijital oyunların temelini atan bir öğrenci olan “Nolan Bushnell”dir. Nolan Bushnell “Computer Space” isimli ilk jeton kullanımlı dijital oyununu 1971 yılında “arkade” tarafından tasarlanmış ve piyasaya sürülmüştür. İlk olarak 1500 adet üretilen bu oyun tüketicilerin “Computer Space”in oyunsal özelliklerini zor bulmasından dolayı

endüstriyel pazarda başarılı olamamıştır. Ertesi yıl Bushnel ve Ted Dabney atari firmasını kurmuş ve ilk ürünleri olan “Pong”u piyasaya sürerek salon oyun konsollarının ilk örneklerini çıkarmışlardır (Ayanoğlu, 2006: 22). Esposito (2005)’e göre Pong, düşük düzeydeki ses ve grafik özelliklerinin yanında kontrolü kolay ve basit bir dijital oyun olmasına rağmen oyuncuları eğlendirebilme ve oyuncuların dikkatini çekebilme yeteneğine sahiptir. Bu özellik onu ticari açıdan kısa sürede geniş bir kitleye ulaştırarak 19.000 adet satmasına ve bu durum literatürde ilk ticari dijital oyun olarak değerlendirilmesine sebep olmuştur (Carnagey ve Anderson, 2004: 1; Hansen, 2016: 2-13). 1981 yılında “Namco” firması “Pac-Man oyunu, Nintendo ise Donkey-Kong oyununu” piyasaya sürmüştür. Arkade oyun sistemi o dönemin vazgeçilmezi olmuştur (Yengin, 2010: 109).

1967 yılında dijital oyunların babası olarak bilinen Ralph Henry Baer önderliğindeki geliştiriciler, bir ekranda oynatılan, çok oyunculu, çok programlı “Brown Box olarak bilinen” ev kullanımı için çok basit bir dijital oyun konsolu geliştirdiler ve piyasaya sürdüler. Bazı araştırmacılara göre tarihteki ilk oyun konsolu olan “Brown Box”ta sadece tenis oyunu oynanabiliyordu. Bu konsol sistemi hiçbir işletmenin dikkatini çekmediği için tarih içinde yok olmuştur. Bu konsol sistemi tüm dünyaya televizyon ekranları vasıtasıyla da dijital oyun oynanabileceğini gösterdi ve günümüzde kadar ulaşan birçok oyun konsolunun temelini oluşturdu. Baer’in konsol sisteminde 4 oyun bulunuyordu ve bu oyuncuların bazıları televizyon ekranı vasıtasıyla dijital sistem hakkında bir şey bilmeden pingpong gibi oyunlar oynadılar. Daha sonra 1972 yılında ilk dijital ev konsolu olan Magnavox Odyssey adıyla üretildi ve tüketicilere sunuldu. Fakat bu oyun konsolu hem yeterince tanıtımı (reklamı) yapılmadığından hem de satış fiyatının yüksek olmasından dolayı başarılı olamamıştır.



Resim 3: Magnavox Odyssey

1972 yılında Bushnell ve Dabney “atari” firmasını kurmuş ve “Pong” isimli oyunu piyasaya sürmüşlerdir. Pong oyununun 1975 yılında piyasaya sürülen ev versiyonu, oyun piyasasında başarılı olan ilk oyun olarak kayıtlara geçmiştir. Tenis oyununun birebir kopyası olan Atari Pong, oyunu işitsel efektlerle daha da geliştirmişti. Bu tarihten itibaren ilk oyun konsolu olan magnavox Odyssey’den itibaren 1977 yılına kadar genellikle siyah-beyaz ekran üzerine, basit grafikler üzerine ses işitsel bileşenleri olmayan tek oyunlu oyun konsolları olarak üretimlerini sürdürmüşlerdir.

Oyun konsollarının ikinci nesil konsolları 1976 yılında programlanabilir sistemler olan “4-bit renkli grafikleri, mikro işlemci tabanlı, işitsel bileşenleri ve sanal zekâya karşı oynayabilme” özellikleriyle birinci nesil oyun konsollarından ayrılmış ve seri olarak üretilmeye başlamıştır. Bu dönemde üretilen “Space Invaders” dijital oyun sektörüne o dönem için altın çağını yaşatmıştır. 1975-1978 yılları arası dijital oyun tarihinin altın çağı olarak değerlendirilmektedir. 1978 yılında Atari şirketi tarafından piyasaya sürülen “Space Invaders” oyunu ile birlikte oyun konsolları ile altın çağını yaşamıştır. Jull (1999)’a göre “Space Invaders” klasik bir savaş oyununun bütün özelliklerini içinde yansıtmaktadır. Bundan dolayı uluslararası alanda başarı getiren ilk “Arkade” olmuş ve “Shoot’ em up (Hepsini vur!)” tarzı oyunların popülerlik kazanmasında önemli rol oynamıştır (<http://www.jesperjuul.net/thesis> Erişim tarihi: 29.12.2017). Atari şirketinin “o dönem için en çok satılan oyun konsolu” Space invaders’la yakaladığı bu başarı birçok dijital oyun firmasının sektöre girmesine vesile olmuştur.

1979 yılında Atari firması o zamana kadar kullanılan resim tabanlı sisteme alternatif olarak “Lunar Lander”, özellikli oyunu ile birlikte vektör tabanını sunmuştur. “Lunar Lander”, dijital oyunlarda resim bilgisi olmadan vektör bilgilerine göre çizdirilmiş çizgilerle oluşturulmuş bir oyundur. “Lunar lander”, grafiksel olarak çok güçlü özellikleri olmasa da vektörlerin grafik olarak kullanıldığı ilk dijital oyun türü olarak geliştirilmiş ve günümüzde çok yaygın olan üç boyutlu oyunlara temel oluşturulmuştur (Uysal, 2005: 14).

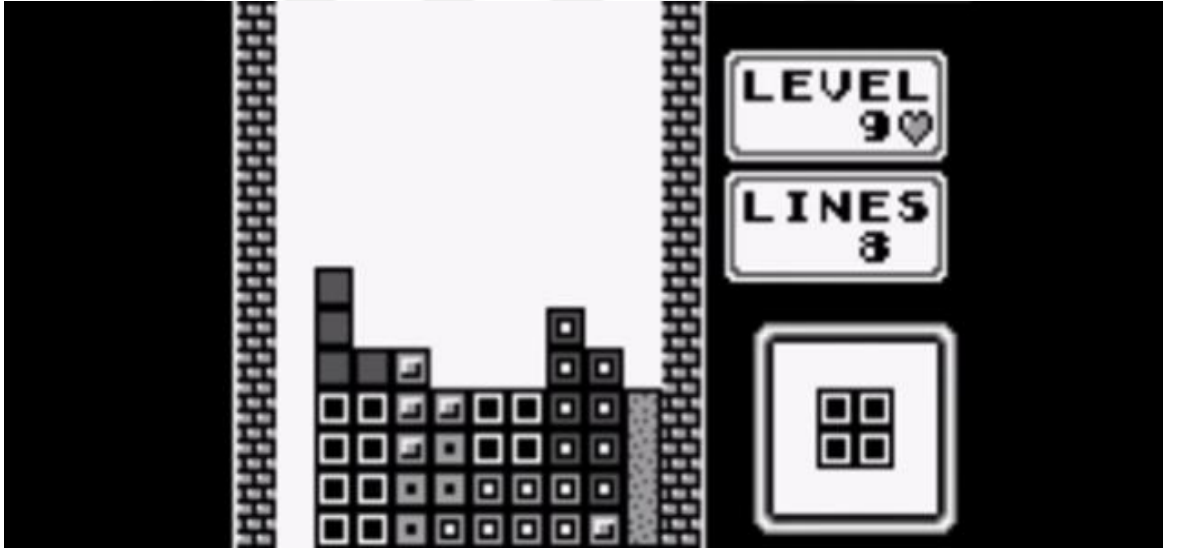
Yine 1979 yılında Toru Iwatani tarafından tasarlanan ve dünyanın bugüne kadar en çok satılan ve oynanan dijital oyunu tasarlanmıştır. İwatani o güne kadar tasarlanan oyunları incelemiş ve ona göre oyun dünyasının üstüne kurulduğu temellerin yanlış olduğunun farkına varmıştır. Ona göre üretilen bütün oyunlar erkek hegemonyasına hitap ederek, “dövüş, parçalama, kıyım ve yıkım” üzerine olup, hedef kitlesi erkek olan oyunculardır. İwatani daha yapıcı olarak, kadın ve kızların da oynamaktan zevk alabileceği bir oyun üretmek istemiş ve yemek yeme üzerine kurulu “Pac-Man” isimli oyunu tasarlamıştır (Uysal, 2005: 14). Bu oyunun piyasaya sürülmesi ile birlikte 1981 yılında Amerika’da beş milyar dolarlık oyun materyal ve aksesuarı satılmıştır (Kirriemuir, 2006: 24).

1980’li yılların başından itibaren çeşitli firmalar tarafından üretilmeye başlanan, aktif bir şekilde kullanılabilen, düşük fiyatıyla orta ve alt gelirli gruplar için ulaşılabilir olan “Commodore64” bilgisayarını o zamana kadarki en yüksek satışı yapılan bilgisayar ürünü olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 2). İlk olarak piyasaya “Famicom” olarak çıkan ve ileriki yıllarda Nintendo Eğlence Sistemi (NES) olarak isimlendirilen 1983 yılında Japonya’da ortaya çıkmasıyla “bu nesilde 8-bit işlemci kullanılmaya başlanmış, ekran çözünürlükleri yükselmiş, oyun kontrol panelleri değişerek” oyun konsollarının üçüncü dönemi başlamıştır.

1987-2003 yılları arasında üretilen oyunların kontrol panelleri değiştirilmiş, 16-bit işlemci kullanılmaya başlanmış, oyun kontrol kolları 8 düğmeli olarak üretilmeye başlanmış ve oyunların işitsel ve görsel gelişimi dördüncü nesil oyun konsolları döneminin özellikleridir. Oyun düğmelerinin çoğalması daha fazla özelliklerin oyunlara eklendiğinin göstergesidir. Bu dönemde ön plana çıkan oyun konsolu üreticileri Mega Drive/Genesis ve Süper Famicom olarak bilinen ve daha sonra Nintendo Eğlence

sistemleri olarak isimlendirilen şirketlerdir. Bu şirketler 1987-2003 yılları arasında toplamda 100 milyon doların üzerinde satış gerçekleştirmişlerdir (Erişim tarihi: 17.04.2018:http://gaming.wikia.com/wiki/Fourth_generation_of_video_game_hardwar).

1985 yılında dijital oyun dünyasını sarsacak bir gelişme yaşanmıştır. Alexey Leonidovich Pajitnov tarafından “tetris” isimli oyun geliştirilmiştir. Dijital ekranın üst tarafından akan blokların sıralı bir şekilde ve belirli kombinasyonda dizilmesi oyunun amacıdır. Bloklar belirli bir sıra uygun kombinasyonla tamamlandıktan sonra kendiliğinden yok olmakta ve yeni blokların gelebileceği şekilde yerler oluşmaktadır. Blokların belirli bir kombinasyonda oluşmaması ve bu sıranın geciktirilmesinden sonra üst üste dizilen bloklar bütün ekranı kaplayarak oyunun sonlanmasına sebep olmaktadır. Zamana karşı ve hızlı karar vermeyi gerektiren, görsel olarak ta oldukça basit bir oyun olan “tetris”, bireyin zihinsel ve psiko-motor becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olan bir oyun türüdür (Uysal, 2005: 15 ve Yılmaz ve Çağiltay, 2004: 2).



Resim 4: Tetris

Japonya’da ise “Yoshiki Okamoto”, oyun tarihinin seyrini değiştirecek oyunlar tasarlamıştır. 1982 yılında Konami firmasında iş hayatına başlayan “Okamoto” Capcom’a transfer olduktan sonra 1986 yılında “Final Fight” isimli dijital oyunu piyasaya sürmüştür. Okamoto’nun ikinci büyük oyun projesi ise “Street Fighter II”dir. 1987 yılında ortaya çıkan ilk versiyonundan birkaç karakteri koruyarak çıkardığı bu dövüş oyunu, oyun piyasasında uzun yıllar lider kalmayı başarmıştır. Amerika’da ise Street

Fighter'e rakip olarak "Mortal Kombat" isimli oyun üretilmeye başlanmıştır (Uysal, 2005: 15-16). "Street Fighter ve Mortal Kombat" olarak üretilen bu oyunlar benzer olarak dövüş ve şiddet üzerine kuruludur. Oyunda tamamen sanal insan karakterlerine doğüstü güçlerin yüklendiği ve karşılıklı olarak dövüştürülen ve ilk gücü biten karakterin yenilmiş kabul edildiği oyunlardır.

1989 yılında Nintendo firması tarafından el oyun konsolu olan "Gameboy" isimli oyun konsolu piyasaya sürülmüştür. İleriki yıllarda çok meşhur olacak olan "Mario Bros" oyunu ve oyunun donanımı içerisinde barındırmaktadır. 1992 yılında piyasaya sürülen "Wolfenstein" ilk üç boyutlu oyun özelliği göstermektedir. 1994 yılında ise Sony firması tarafından üretilen "Playstation" isimli konsol oyunu piyasaya sürülmüştür. 1998 yılında ise Valve firması Half-Life oyununa bazı özellikler ekleyerek kendi oynadığı oyunu izleme imkânı tanımıştır (Akın, 2008: 14-15). Daha sonraki yıllarda ise bu oyunlar gelişerek devam etmiş olup günümüzde hem oyun çeşidi, hem grafik özellikleri olarak en üst noktaya çıkmıştır.

1990'lı yıllardan itibaren özellikle internet ve teknolojik gelişmeler dijital oyunları da etkilemiştir. Bu dönemden itibaren oyun materyallerinin hızla gelişmesi, ucuz, kesintisiz ve hızlı internet ortamlarının oluşması üç boyutlu grafik özelliklerin geliştirilmesi bilgisayarlara ve oyun materyallerine entegre edilmesi dijital oyunların kalitesini yükseltmiştir. Bu dönemde öne çıkan gelişmeler, harici medyadaki (CD-Rom, DVD ve Blu-Ray) teknolojik ilerlemeler ve CPU/GPU performansı, dijital oyunların boyut ve kapsamını büyük ölçüde arttırmış ve genel estetiği iki boyutlu piksel sanatından 3D'ye dönüştürmüştür. Bunun yanında depolama için harici disk (flaş bellek, hard-disk ve CD-Rom) teknolojisinin gelişmesi oyunların görsel ve işitsel özelliklerinin oyunla bütünleşmesini ve beşinci nesil oyun konsollarının gelişmesini sağlamış ve SONY firması bu beşinci nesil konsolların ilk örneklerini 1994 yılında Japonya'da üretmiş ve oyun tüketicilere sunulmuştur. Beşinci nesil oyun konsollarının ilk örneği atari firmasının 1993 tarihinde "atari jaguar" adıyla piyasaya sürdüğü oyundur. Daha sonra ise "Sony Playstation, PC-FX ve Saga Saturn" ismiyle Japonya'da yeni oyun konsolları üretilmiş ve piyasaya sürülmüştür. Bu konsollardan özellikle Sony Playstation 1 bütün diğer rakiplerini geride bırakarak büyük satış rakamlarına ulaşmıştır.



Resim 5: Playstation Oyun konsolu

1990'lı yıllar çeşitli oyun yazılım firmalarının “ Sega, Nintendo, Sony... vb.” oyun pazarı içerisinde kendilerine yer edinme ve tutunma mücadelesi içinde geçmiştir. Özellikle Sony firmasının “ Playstation Oyun Konsolu” dijital oyun tarihinde bir dönüm noktası olmuştur. Kendisiyle rekabet halinde olan birçok dijital oyun konsolu olsa da özellikle “Crash Bandicoot ve Tomb Raider” dijital oyunundaki “Lara Croft” karakteri çok sayıda “PS One” yani “Playstation Oyun Konsolu” satılmasında vesile olmuştur. Burada özellikle PES serisi olan futbol oyunu her geçen yıl güncellenmiş şekliyle karşımıza çıkmakta ve erkek oyuncular arasında büyük popülarlığını arttırmaktadır. Yine oyun yazılımcıları Tomb Raider’in erkek bireylere özel tasarlandığını belirtse de Lara Croft karakteri, magazin sayfalarında ve reklamlarda kendisine çokça yer bulmuştur (Kirriemuir, 2006: 28). Magazin sayfalarında kendisine yer bulan birçok ünlü oyun karakteri vardır. Bu karakterler oyunun çeşitlerine göre çeşitlilik göstermekle birlikte genelde en güçlü kahramanları ve en büyük düşmanlarıdır. Bunlara en büyük örnek Play Station serilerinde dönemin en popüler oyuncularındır. Mesela PES 2009 da Manchester United’in yıldızları olan Wayne Roney, Carlos Tevez gibi oyuncular modayken, PES 2017 de Messi ve Cristiano Ronaldo gibi oyuncular ön plana çıkmıştır. Kısaca dijital oyun yazım ve tasarım şirketleri zamanın ruhunu okuyarak o dönemde moda olan karakterleri gelişmiş grafik özellikleriyle benzer olan sanal oyuncular oluşturmakta ve üç boyutlu olarak sanal olarak oynanmasına izin vermektedir.

Oyun konsollarının altıncı jenerasyonunda “Playstation ve Nintendo 64” gerçekleşen anlatı odaklı oyunlara geçiş, oyunculara oyun deneyimi sırasında yeni bir özellik vermesi oyunculara yeni bir heyecan yarattı. Bir karakterin “mesela koşu, atlama ve atış” gibi hareketlerini kontrol altına almanın ötesinde, modern oyunlar, oyunculara, oyun dünyasında tüm oyun evreninin makro anlatısını şekillendiren oyun içi seçimler yapma fırsatı verdi. Modern oyunlarda, iyimser ve kötüyü birbirinden ayıran ilk oyunları anlatan tek boyutlu anlatıların aksine, çoğunlukla net bir çözüm yoluna sahip olmayan ahlaki açıdan belirsiz senaryolar bulunmaktadır. Bu konsollarda ayrıca grafik özellikleri ve işlemci gücü açısından oyunlara yeni bir standart getirmiş ve bu standart içerisinde (CD-Rom, hard disk gibi) harici medya yardımlarıyla taşıyabilme ve oynatabilme özelliğiyle gerek görsel gerekse de işitsel yapılarıyla o zamana kadar olan oyun konsol standardı algısını değiştirerek 2013 yılına kadar aktif olarak kullanılmıştır.

Gelişen teknolojiyle birlikte gelişen sadece oyun çeşitleri değildir. Oyunlarla birlikte oyun araçlarının “işlem gücü” ve “yapay zekâ” terimleri önem kazanmaya başlamıştır. Örnek olarak “IBM Deep Blue” bilgisayarı 1997 yılında dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov’u mat etmeyi başarmıştır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004: 2). Daha sonra ise özellikle internetin yaygınlaşması ve ucuzlaması MMORPG tarzı oyunları popüler hale gelmiş, bu durum dijital oyun dünyasının günlük yaşamda daha fazla yer almasına, oyuncuların küresel çapta birbirine daha yakın olmasına, e-spor ve sporcuların ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Bununla birlikte son yıllarda oyun sektörü mobil cihazlara uyumlu hale getirilmiş ve mobil cihazlar aracılığıyla oynanan oyunlar ön plana çıkmıştır. Akıllı telefonlar vasıtasıyla indirilen ve çoğunlukla ücretsiz olan bu oyunlar, cep telefonu gibi bireylerin yanında taşıdığı bir araca uyumlu olması nedeniyle bireyler için her an ulaşılır duruma gelmiş ve günlük yaşamın bir parçası olmuştur. Özellikle Candy Crush, Kelimelik, Clash of Clans, Okey, Tavla son yılların en fazla oynanan mobil oyunları arasına girmiştir (Sepetci, 2017: 34).

Özellikle 2000 yılından itibaren Çin’de dijital oyun konsollarının yasaklanması, konsol fiyatlarının yükselmesine sebep olmuş ve ülkede korsan oyun konsollarının artışına sebep olmuştur. Bunun yanında bu yasak, MMORPG (devasa çevrimiçi) oyunların popülerliğini arttırmış ve bireylerin MMORPG tarzı oynamaya sevk etmiştir (Tezel, 2016: 123-125). Bu durum konsol oyun üretimini 2002 yılında nerdeyse durma

noktasına getirmiş, fakat bu durum ilk olarak Sony firmasının Playstation 2, Nintendo'nun GameCube ve Microsoft'un Xbox'ı piyasaya sürmesiyle değişim göstermiştir (Sepetçi, 2017: 33).

Aynı dönemde "Origin" firması ise "Ultima" serisini piyasaya sürerek birçok insanı dijital ekran başına hapsetmiştir. İlk online oynanan "çok oyunculu dijital oyun Massively Multi-Player Online Game- MMORPG" olan "Ultima" online zamanının en çok oynanan dijital oyunu haline gelmiştir (Uysal, 2005: 17). Daha sonra ise Sikload, Counter - Strike, FİFA ve KONAMİ... vb. firmaları tarafından birçok online olarak oynanan tek ve çok oyunculu seçeneklerle oynanabilen değişik türde ve isimlerde birçok dijital oyun üretilmiştir.

Mobil telefonların temeli ise özellikle Nokia'nın 1997 yılında çıkardığı "6110" isimli cep telefonu içinde yer alan "Snake" yılan oyunu ile başlamış ve çeşitlenerek devam etmiştir. Mobil oyunlar, platform olarak cep telefonları ve tabletler gibi kullanıcıların sürekli olarak yanlarında bulundurdıkları cihazları hedef alan oyun türüdür. Oldukça geniş bir çeşitlilik gösteren mobil dijital oyunlar her yaş aralığı ve cinsiyetteki kullanıcılardan ilgi görmekte olup, daha sonra ise sosyal medya uygulamalarının gelişmesiyle birlikte "Farmville, sanal okey, Minecraft" gibi günlük oyunlar dijital sektörünü etkileşimli hale getirmiştir (Hansen, 2016: 94; Karahisar, 2013: 109). Günümüzde mobil oyun sektörü akıllı telefonların ulaşılabilir olması ve gündelik yaşama girmesi ile bir sektör halini almış ve bugün dijital oyun türleri akıllı telefonlara uyumlandırılarak tüm oyun sektörü içerisinde en hızlı büyüme eğilimine sahip olan olarak gelişmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 15). Mobil oyunların bu kadar hızlı gelişmesinin arkasında mobil dijital oyunların kullanım kolaylığı ve telefon dışında ek bir donanım gerekliliğinin olmaması ve her zaman ulaşılabilir olmasıdır.

Dijital oyunların gelişme sürecinin son aşaması günümüzde yedinci nesil oyun konsollarıdır. Bu konsolların öne çıkanları çeşitli oyun şirketlerin ürettikleri "Xbox 360, PS4 ve Wii" oyun konsollarıdır. Bu konsollar dijital oyun deneyimini geliştirmekle kalmayıp, oyunu bir iletişim ve eğlence aracı haline çevirmiştir. Yedinci nesil konsolların gelişmiş donanımları sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmeleri oyunların yerleşmesini sağlamıştır. Bu durum günümüzde AAA olarak isimlendirilen oyunların yapım ve maliyetini arttırmış ve büyük film stüdyolarıyla yarışır hale gelmiştir. Misal

2011’de piyasaya sürülen “Star Wars: The Old Republic” oyunun geliştirilme süresi 6 yılı almış ve 200 milyon dolara yakın bir maliyeti olmuştur. Bu tür “oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım” gibi farklı alanlarda çalışan yüzlerce uzmanı içeren kadrolarla geliştirilmektedir (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63).

2005 ve 2006’da Microsoft’un Xbox 360, Sony’nin Playstation 3 ve Nintendo’nun Wii, yüksek tanımlı oyun çağına başladı. Bu firmalar içinde Sony’nin Playstation’u daha fazla başarılı oldu ve öne çıktı. Playstation 3’e benzer grafik özelliklerine sahip olan Xbox 360, çevrimiçi oyun ekosistemi için övgüler aldı ve 2007’de diğer platformlardan çok daha fazla oyun eleştirilenleri ödülü kazandı. SONY firması kendi içerisinde hareket sensörlü kumandası olan “Play Station Move” isimli oyun cihazını 2010 yılında çıkarmıştır. Daha sonra Microsoft firması en son teknolojiye sahip olan ve herhangi bir kumanda materyaline gereksinim duymayan, kullanıcıların bir fiil kendisinin kumanda olduğu Microsoft Kinect üretti. Microsoft Kinect harekete duyarlı uzaktan kumandaları, oyun oynamayı her zamankinden daha da aktif yaptı ve emeklilik evresindeki bireyler dâhil olmak üzere genel tüketicilerin ilgisini çekti ve dünyanın en hızlı satışı yapılan oyun cihazı olarak Guinness Rekorlar kitabına dâhil oldu.

2010 yılının sonuna doğru, dijital oyunlar Facebook gibi sosyal medya platformlarına ve iPhone gibi mobil cihazlara yayılarak daha rahat bir oyun izleyici kitlesine ulaştı. Angry Birds mobil cihaz oyununun arkasındaki şirket olan Rovio’nun 2012’de yaklaşık 200 milyon dolarlık büyüme sağladıklarını belirtmiştir. Dijital oyunların 8. ve sonraki nesilleri, 2012’de Nintendo’nun Wii U’sunu piyasaya sürdükten sonra Playstation 4 ve Microsoft Xbox One’ı 2013’te piyasaya sürdü. Dokunmatik ekran uzaktan kumanda sayesinde TV dışında oyun oynamak ve Wii oyunları oynamak mümkün olmasına rağmen Wii U, rekabetin tersi bir ticari başarısızlıktı ve 2017’de kullanımdan kaldırıldı. 2016’da Sony, 4K video çıkışı yapabilen ilk konsol olan Playstation 4 Pro’nun konsolunun daha güçlü bir sürümünü piyasaya sürdü. 2017 yılının başında Nintendo, Wii U halefini, hem televizyon hem de taşınabilir oyunlara izin veren tek sistem olan Nintendo Switch’i piyasaya sürdü. Microsoft, 4K hazır konsolunu “Xbox one X” 2017 yılının sonlarında piyasaya sürdü (<http://www.history.com/topics/history-of-video-games>, erişim tarihi: 12.02.2018).

Superdata 2017 verilerine göre 2017 yılı dijital oyunların ve etkileşimli dijital medya için iyi bir yıl olduğunu göstermektedir. İlgili yılda ortaya çıkan yeni oyun platformları ve türleri, video oyun içeriğindeki gelişmeler ve sanal gerçeklik gibi yeni segmentlerin sürekli gelişim göstermesi ve büyümesi, herhangi bir yavaşlama belirtisi göstermeyen dinamik bir Pazar oluşumunda etkili olmuştur. İnceleme raporunda dünyada her üç kişiden biri (2.5 milyar kişi) dijital platformlarında ücretsiz oyun oynamaktadır. Ücretsiz olarak oynanan oyunlar, dünya genelinde büyümesini devam ettirerek 82 milyar dolarlık büyüme ya da önceki yıla göre %89'luk bir artış göstermiştir. Oyun tüketicileri 2016 yılına göre 2017 yılında mobil oyunlara 14 milyar dolar daha fazla para harcamışlardır. E-sports türündeki oyunlar 756 milyon dolarlık gelir elde etmiş ve 2018 yılında milyar dolarlık bir işletme haline gelmek için yeni bir yapılanmaya gideceklerini belirtmektedirler. Sanal gerçeklik ürünleri "VR" gözlük ve kulaklıklarındaki fiyat indirimleri ve sanal gerçeklik içeriğine sahip olması, 2017 yılında geniş gerçeklik "XR" gelirini %37 oranında arttırmıştır. Sanal gerçeklik materyallerindeki bu fiyat düşüşü, materyal satışlarını arttırmış olup, oyun alanlarında Playstation "VR" oyuncular Resident Evil ve The Elder Scrolls gibi büyük oyun bayilerinde "VR"lerde dijital oyunların orta ve alt gelirli gruplar için ulaşılır olmuştur (Erişim tarihi: 02. 02. 2018, www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/).

Günümüzde son açıklanan veriler oyun dünyasından yüksek satış rakamları arka arkaya gelmektedir. Activision Blizzard Candy Crush oyununu, Electronic Arts'ın Sims oyununu, yine Activision Blizzard Grand Theft Auto IV'ü, Allied Assault Medal of Honor'u ve Zynga firmasının Türk oyun firması olan Peak Games hisselerinin bir kısmını milyonlarca dolara satın aldığı medyada yer almıştır. Günümüzde dijital oyun diğer eğlencelerin yerini almaya başlamışken, yayıncıların büyüyen bir Pazar için rekabet ederek video oyun üretiminin maliyetini de arttırmıştır. 2005 yılında "Call of Duty 2"yi üretme ve pazarlama maliyeti yaklaşık 14,5 milyon dolar, çeşitli firmaların Call of Duty için oyunun üreticisi olan Activision Bizada her yıl 50-100 milyon arasında franchising (kiralama) bedeli ödemektedir. Batı (2011:5) araştırmasında dijital oyun sektörü gelirlerinin Hollywood film sektörü gelirlerini geçtiğine ve müzik endüstrisini ikiye katladığına vurgu yaparak, dijital oyun kahramanlarının TV ve sinema kahramanlarıyla karşılıklı bütünleştiğini belirtmektedir. Günümüzde TV ve sinema yıldızlarının birçoğu

itibar ya da para için dijital oyunlara dâhil olmaktadır (bakınız İnjustice 2). ESA (2017) tarafından yayınlanan raporda mali açıdan, gişe rekorları kıran dijital oyunları, sadece dijital oyun satış kayıtlarında değil, tüm eğlence ürünleri için olan kayıtlarını da alt-üst ettiğini göstermektedir. Mesela Grand Theft Auto V, piyasaya sürülmesinden üç gün sonra bir milyar doları aşan geliriyle tarihteki en hızlı hasılat yapan eğlence ürünü haline gelmiştir.

1.6.Türkiye’de Dijital Oyunun Gelişim Tarihi

Türkiye’de oyun geliştirme açısından 2000 yılından sonraki gelişmeleri saymazsak, neredeyse yok denecek kadar az bir çalışma yapılmıştır. Oyun oynayan toplulukları ve oynanan oyunların çeşitleri dikkate alındığı zaman oyun geliştirici sayısı ve geliştirilen oyun sayısı yok denecek kadar azdır.

Türkiye’de ilk üretim örnekleri 1970’li yılların sonundan itibaren görülmeye başlanan dijital oyunlar bilişim teknolojisinin gelişimine paralel olarak zaman içerisinde çeşitli firmalar ve yazılımcılar tarafından geliştirilmeye devam etmekte (Çoşkun ve Öztürk, 2016: 679-680) olup, 13.06.2011 tarihinde Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan “Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF)” un kurulmasıyla resmi bir kimlik kazanmıştır (<http://oyungezer.com.tr/makaleler/35380-tudof-basin-aciklamasi>, Erişim tarihi: 01.02.2018). Türkiye’de dijital oyunların ilk örnekleri Yılmaz ve Çağiltay (2004)’e göre 1980 öncesi kişisel bilgisayarların bulunmamasından dolayı ana bilgisayarlar üzerinden bazı oyunlar oynanmaktadır. Örneğin “Tic- Tac- Toe” isimli oyun veya bazı tahta oyunları bunlara örnek verilebilir. İlk örnekleri “Commodore64, Sinclair Spectrum vb.” platformlarda amatör kişilerce “Basic yazılım/programlama dili, assembly veya kısmen makine dili” ile yazılan dijital oyunlar kısmen başarılı olmuş ve daha sonra üretilecek oyunların temellerini oluşturmuştur. Ayrıca dönemin yayınları incelendiği zaman bazı kitaplarda oyun programlama dillerinin olduğu görülmüştür (Yılmaz ve Çağiltay, 2004: 2-5).

1987 yılında kurulan Amiga firmasının ürettiği A500 ve A1200 modelleri, üretildiği döneme göre çok iyi bir multimedya ve işletim sistemine sahip olup, 90’lı yılların en popüler kişisel oyun materyali olmuş ve profesyonel yazılımlara geçişi sağlamıştır. Bu firma tarafından ürünler profesyonel bir şekilde paketlenerek tüketicilere ulaştırılmıştır. Örneğin 1992 tarihinde Digital Dreams tarafın üretilen “Hançer” isimli

oyun Osmanlı imparatorluğunun kuruluş ve yükseliş tarihini anlatan bir strateji oyunu olarak hazırlanmış ve dağıtım yapılmıştır. 1995 tarihinde ise “Silicon Worx” tarafından üretilen “Lale Savaşçıları İstanbul Efsaneleri” isimli oyun profesyonel olarak CD-Rom olarak hazırlanmış ve daha sonra bilgisayarlara yüklenmiştir (Yılmaz ve Çağiltay, 2004: 2-5).

1989 yılında Byte Bilgisayar şirketinin, 1986-1989 yılları arasında commadore64 bilgisayarları için yazmış olduğu “Keloğlan” isimli oyun ilk dijital Türk oyunu olarak tarihte yerini almıştır. Metin macera oyunu olarak tasarlanan ve basit çözümlülikle hazırlanan bir harita üzerinde görevlerini yerine getirmektedir. Oyunu ilginç kılan özelliklerden birisi ise komut satırına yazdığımız sözcükleri “Keloğlan” karakteri de söyleyebiliyor olmasıydı (<https://wenku.baidu.com/view/833a6a1ffad6195f312ba6ca.html> erişim tarihi: 01.02.2018).

1996 yılında senaryosu Nuray Hadimoğlu tarafından yazılan ve Fahim Hadimoğlu'nun sahibi olduğu Karikatür Animasyon Stüdyolarında üretilen “Dedektif Fırtına” isminde bir macera oyunu, tüketiciler tarafından pek beğenilmemesine karşın Türk oyunu vurgusundan dolayı bir hayli gelir elde etmiştir. Oyunun üreticileri bu oyunun devamını getireceklerini belirtse de bu asla gerçekleşmemiştir. Aynı işletme yine 1998 yılında “gerçeğin ötesinde” isminde yeni bir macera oyun üretti. Ve yine tüketiciler tarafından pek beğenilmemesine rağmen piyasada yeterince Türk oyunu olmamasından dolayı bir hayli gelir elde etmiştir (<http://ozmoz.blogcu.com/turk-oyun-tarihi/1052007>, erişim tarihi: 03.02.2018).

1999 yılında Cevat, Faruk ve Avni isimli üç kardeş tarafından Almanya'nın Coburg şehrinde kurulmuş olan Crytek dijital oyun şirketinin bugün İstanbul dâhil birçok büyük şehirde ofisleri ve oyun üretim stüdyoları bulunmaktadır. Ürettikleri ve en çok bilinen oyunlarından bazıları “Far Cry, Crysis serisi, Ryse, Son of Rome, Hunt ve Warface gibi” tanınmış oyunlar bulunmaktadır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 33).

Türkiye’de dijital oyun sektörü 2001 yılından itibaren özellikle Türk ve dünya çapında yaptığı birçok projeye dijital oyun sektöründe adını duyurmuş olan Mevlüt Dinç’in İstanbul’a gelmesi Türkiye’de dijital oyunların gelişim ivmesi olmuştur. Mevlüt Dinç yaptığı oyun çalışmalarıyla Türkiye’de dijital oyun sektörünün yerel sermayeden küresel sermayeye entegre olmasını sağlamıştır. Mevlüt Dinç 2000 yılında Türkiye’de

dijital oyun sektörünü geliştirmek amacıyla İstanbul’da “Sobee” oyun şirketini kurdu. Bu şirket Mevlüt Dinç’in 1983 yılında İngiltere’de oyun geliştirme çalışmalarına başladığı ve 1988 yılında kurduğu oyun şirketi “Vivid İmage” benzerlik göstermektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Sobee şirketinin Türkiye’de üretmiş olduğu oyunlardan bazıları “İstanbul Kıyamet Vakti, Citroen C4 Robot, I Can Football ve Süpercan” isimli oyunları ile hem Türkiye’de hem de dünya genelinde milyonlarca oyuncu kitlesine ulaşmıştır (<http://www.sobee.com.tr/hakkinda.html>, Erişim tarihi: 03.01.2018). Mevlüt Dinç’in 2001 yılında “Dinç İnteraktif” ismiyle kurduğu işletmesinin ismini 2004 yılında “Sobee” olarak değiştirmiş ve işletmesini 2009 yılında Türk Telekom firmasına satmış olmasına rağmen hala şirketinin CEO’sudur. Türk Telekom Genel Müdürü Dr. Paul Doany, “Türk Telekom firması olarak 2007 yılında Sebit, Angela, İnnova’dan sonra “Sobee”yide bünyelerine katarak küresel pazarda hızla büyüyen oyun sektörü içerisinde Türkiye’nin de var olmasını hedeflediklerini” belirtmiştir (www.ntv.com.tr/turkiye/turk-telekom-oyun-sektorunu-sobeeledi, Erişim tarihi: 02.02.2018).

2005 yılında kurulan Pixo Fun şirketi, dijital mecralarda veri transferi, altyapı, destek ve iletişim alanlarında faaliyet göstermektedir. Günümüzde dijital mecralarda oyunlara ilişkin konsept danışmanlığı, web hizmetleri, animasyon hazırlama ve sunma, mobil içerik hazırlama ve ödeme, portal, grafik geliştirme ve yönetme işlemleriyle birlikte diğer altyapı ve destek hizmetleri sunmaktadır. Şirketin ürettiği oyunlardan bazıları “Dokuz, kötü kedi Şerafettin, Metal Fırtına” en bilinenleridir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 33). Türkiye’de oyunun gelişimi açısından önemli olan TaleWorlds Entertainment 2005 yılında iki kurucuyla kurulan günümüzde ise 70’i aşkın oyun yazılımcısı istihdam eden en büyük dijital oyun şirketlerinden birisidir. Şirketin geliştirdiği “Mound&Blade” oyunu “tüm zamanların en iyi 100 PC oyunları” listesinde yer almış ve şirket “Mound&Blade”in devamı niteliğinde olan “Mound&Blade II: Bannerlord”u geliştirmeye çalışmaktadır (<https://www.taleworlds.com/en/Content/Company>, Erişim tarihi: 02.02.2018).

2010 Ekiminde kurulan “Peak Games” 30 milyonluk aktif kullanıcısıyla küresel mobil oyun dünyasının en büyük işletmeleri arasında yer alan ve dünyanın en çok aktif kullanıcısı olan on oyun şirketinden birisidir. Şirketin ürettiği oyunlardan bazıları “Spade Plus, 101 Plus Okey, Okey, Okey Plus, Komşu Çiftlik vb.” en bilinenleridir. Şirket

100'den fazla personeli çeşitli departmanlarda istihdam etmekte olup, şirketin ürettiği oyunlar başta ABD olmak üzere dünyanın her yerinde popüler oyunlar sıralamasında yer almakta ve oynanmaktadır. Mobil oyun dünyasında dünyanın önde gelen işletmelerinden olan “Peak Games” 08.11.2017 tarihinde 100 milyon dolarlık bir bedelle ABD’li oyun şirketi olan Zynga firmasına satılmıştır (<https://peak.games/>, erişim tarihi: 01.02.2018).

Yine 2010 yılında iki kurucu “Ercan çalışkan ve Benan Arıgil” tarafından kurulan “Duello Games” “herkes için güzel, eşsiz ve eğlenceli oyunlar yaratmak” sloganıyla üretim hayatına başlayan bağımsız bir oyun geliştirme şirkettir. Şirketin ilk ürettiği oyun olan “İslash” bir bulmaca oyunu olmasına rağmen birkaç ay içinde küresel oyun sektörü içerisinde kendine yer edinmiş ve 500 bin oyuncu hedef kitlesine ulaşarak günümüzde hala tüketilmeye devam etmektedir (<http://www.duellogames.com/about>, erişim tarihi: 03.01.2018).

Alictus 2013 yılında Ankara’da kurulan mobil ve web oyunları geliştiren bir işletmedir. İşletme 2D/3D grafik ve animasyon, çoklu medya uygulamaları ve sosyal oyunlar, ikinci sensör-tabanlı oyunlarla birlikte ikinci ekran deneyimleri bulunmaktadır. İşletmenin geliştirdiği oyunlar ABD, İngiltere, Japonya, Fransa, Kore, Almanya ve daha birçok ülkede kendi kategorilerinde en iyiler arasında yer almaktadır. 2016 Eylül ayı itibariyle milyonlarca oyuncunun bulunduğu pazara mobil ve web üzerinden birden fazla oyun getiren Palyaço oyunlarını üretmeye başlamıştır. Şirketin popüler oyunları arasında “Candy Rush, The Burglas, Ocumons” en bilinenleridir (<https://alictus.com/> erişim tarihi: 02.02.2018).

Günümüz Türkiye’inde bunların dışında birçok küçük ve orta ölçekli dijital oyun şirketi bulunmaktadır. Dijital oyunların Türkiye’deki bu gelişimi büyük oyun firmalarının oyunlarında Türkçe dil özelliklerini de eklemelerine sebep olmuştur. Çünkü Türkiye’de dijital oyun oynayan ortalama 30 milyon oyuncu bulunmaktadır. Örnek olarak Sony firması birçok oyununda (örneğin Playstation serisi) Türkçe dil eklentisi yapmıştır. Bilindiği üzere zaten Crytek firması “Crysis” serisi oyunlarını tamamen Türkçe olarak yayınlamakta ve Türkçe olmasından dolayı da Türkiye’de de orijinal kopyası en çok satan oyun olmuştur. Günümüzde özellikle MMORG türündeki oyuncu sayısının artışı, dijital oyunların yapay zekâya karşı oynama şeklinden vazgeçip gerçek kişilere karşı oynandığını göstermektedir. Bu durum dünya çapında “E-Spor” olarak isimlendirilmekte

ve birçok ülkeden oyuncular dijital ortamlarda ulusal ve uluslararası turnuva düzenlemekte veya bu turnuvalara katılım göstermektedirler. Bu durum ülkemiz spor kulüpleri de dâhil birçok spor kulübünün “E-Spor” a yatırım yapmasına sebep olmuştur (Sepetçi, 2017: 38).

Türkiye Bilişim Derneği Aralık 2016 taslak planında da belirtildiği üzere günümüzde iki milyara yakın kişi dijital oyun oynamakta olup, oyun pazarının dijital ekonomi içerisindeki payı giderek artış göstermektedir. Oyun sektörü Türkiye’de 2015 yılında 61 milyar dolarlık ciro yaparak sadece PC tabanlı oyunlar 32 milyar dolar gelir oluşturdu. Pazarın Türkiye’deki büyüklüğü 2016 yılı için 464 milyon dolar olarak açıklandı. Her yıl yaklaşık %7 oranında büyüyen oyun sektörü Türkiye pazarında birkaç yıl içerisinde 2 milyar dolarlık bir hacme ulaşması beklenmektedir. Yapılan araştırmalarda Türkiye oyuncu başına 38,4 dakika ile mobil oyunlarda dünyada ilk sırada yer almaktadır. Ayrıca 2018 yılında dijital oyun kullanıcı sayısı dünyada 3 milyarı, Türkiye’de ise 50 milyonu geçeceği tahmin edilmekte olup küresel Pazar içindeki payının ise 100 milyar dolara ulaşması beklenmektedir (TBD Bilişim, 2016: 5).

Günümüzde Statista (2017 Temmuz ayı) araştırma verilerine göre ülkemizde dijital oyun verileri aşağıdaki gibidir:

- Türkiye’nin oyun hasılatı 276 milyon dolardır.
- 2017-2021 yılları arasında %7,7 artış oranıyla 371 milyon dolara çıkacağı tahmin edilmektedir.
- Pazar büyüklüğünde en önemli payı 130 milyon dolarlık bütçeyle mobil oyunlar almaktadır.
- 2017 yılı itibariyle dijital oyun oynama oranının %15,82 den 2021 yılında %44, 2’ye ulaşacağı tahmin edilmektedir.
- 2017 yılı itibariyle kullanıcı başına ortalama gelir 10,30 dolardır.

1.7.Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun türleri kullanıcıların tercih ve beğenileri dikkate alınarak dijital oyun üreticileri tarafından oluşturulmuş dijital oyun çeşitleridir. Bu oyunlar tek bir çeşidi olabildiği gibi, birden fazla oyunun özelliklerini de kendi içinde barındırabileceği belirtilmiştir (Öztürk, 2007: 24). Sayın (2016)’ya göre ise dijital oyunların türleri sınıflandırılırken çoğunlukla oyunların oynanış biçimleri ve içeriği dikkate alınmakla

birlikte başka sınıflandırma biçimleri de vardır. Dijital oyunun diğer sınıflandırma biçimleri, hedef sektörü dikkate alınarak “eğlence, devlet, sağlık, vb.” hedef kitlesi dikkate alınarak “yaş grupları, cinsiyet, eğitim grupları, vb.” sınıflandırılabilir (Sayın, 2016: 81). Oyunların çeşitli türler adı altında kategorilere ayrılmasının sebebi tüketici olarak oyuncuların satın alma konusunda bilgi edinmesine yönelik oluşturulduğu gözlenmektedir. Fakat bu kategorilerin içinde yer alan oyunların hangi özellikleri dikkate alınarak oyunun türünün belirlendiği çok açık değildir. Çünkü oyuncuların ve oyun üreticilerinin kullandığı “3 boyutlu, aksiyon, devasa çevrimiçi, platform, spor, eğitim amaçlı” sınıflandırmalar dijital oyunların aslında farklı başlıklar altında ele alınması gereken özelliklerini içerisinde barındırmaktadır. Mesela “3B” ifadesi aslında üç boyutlu oyunu ifade ederken, içeriğinde aynı anda aksiyon özelliğini göstermektedir. Yine “MMO” devasa çok oyunculu oyunlar kısmen oyunda bulunan oyuncu sayısını ve az da olsa oyunun oynama yöntemini ifade ederken “platform” oyun materyalleri ve oyun dünyasına ilişkindir. Eğitim oyunları ise amaç ve içeriğe ait bir kategoridir. Birinci şahıs gözünden aksiyon oyunları “FPS” ise oyuncunun görüş açısını ifade ederken, gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunu ise oyunun oynama biçimiyle, gerçek zamanlı stratejiyi ifade etmektedir. Macera türü, ise oyunun hikâyesi ve oyun içi diyaloglarla ilgilidir (Demirbaş, 2015: 364).

Oyunları sınıflandırmak ve kategorize etmek için yapılan önceki girişimler, bir oyunun çok farklı türlerini içerisinde barındırmasından dolayı bu türleri nasıl oluşturulacağına ilişkin kriterlerin “keyfi, uyumsuz ve birbirleriyle çakışan yöntemler” olmasıdır (Aarseth vd., 2003: 48). Örnek vermek gerekirse Age of Empire oyunu içerisinde hem savaş, hem strateji hem de heyecanı içerisinde barındırdığı için bu oyunu sadece aksiyon oyunu ve strateji oyunu olarak sınıflandırma uygun olmamaktadır.

Dijital oyun türleriyle ilgili literatürde kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte, aksiyon, macera, rol yapma oyunu, simülasyon, strateji, MMORPG, diğer türler, ilgili diğer oyun çeşitleri olarak ayrılmaktadır. Ana başlık altında incelenen bu dijital oyun türleri kendi içerisinde de alt bölümlere ayrılmaktadır. Bizde bu çalışmamızda dijital oyunlarla ilgili www.wikizero.com/tr/ tarafından hazırlanan dijital oyun türlerini dikkate alınarak dijital oyun türlerini kısaca açıklamaya çalışacağız.

Tablo 3: Dijital Oyun Türleri

DİJİTAL OYUN TÜRLERİ	
Aksiyon	Beat 'em up · Dövüş oyunu · Platform oyunu · Nişancı oyunu (Birinci şahıs nişancı · Işın silahı oyunu · Shoot 'em up · Üçüncü şahıs nişancı · Taktik nişancı
Aksiyon-macera	<i>Grand Theft Auto</i> kopyası · Görünmezlik oyunu · <i>Hayatta kalma-korku</i>
Macera	Buluşma simülasyonu · Grafik macera oyunu (Escape the room) · Etkileşimli kurgu · İnteraktif film · <i>Görsel roman</i>
Rol yapma oyunu	Aksiyon-rol yapma oyunu · Rol yapma video oyunu · Roguelike · Taktiksel rol yapma oyunu
Simülasyon	İnşaat ve yönetim simülasyonu (İş · Şehir · Hükümet) · Spor oyunu · Yaşam simülasyonu (Sanal bebek · Tanrı oyunu · Sosyal simülasyon)
Strateji	4X oyunu · Artillery game · Gerçek zamanlı strateji (Kule savunma · Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası) · Gerçek zamanlı taktik strateji oyunu · Sıra tabanlı strateji · Sıra tabanlı taktik strateji oyunu · Savaş oyunu
Araç simülasyonu	Sürüş simülasyonu · Uçuş simülasyonu (Uçak savaşı simülasyonu) · Yarış oyunu · Uzay uçuşu simülasyonu · Denizaltı simülasyonu · Tren simülasyonu · Araba savaşı oyunu
MMOG	MOBA · MMOFPS · MMORTS · MMORPG · MUD
Diğer türler	E-Spor oyunu · Geleneksel oyun · Reklam oyunu (Advergame) · Sanat oyunu · Eğitim oyunu · Exergame · Müzik oyunu (Ritim oyunu) · Non-game · Parti oyunu · Programlama oyunu · Bulmaca oyunu · Ciddi oyun · Yetişkin oyunu / Eroge
İlgili konular	Ses oyunları · Arcade · Gündelik oyun · Mini oyun · Çevrimiçi oyun (Tarayıcı oyunu · MMOG) · Açık dünya

Kaynak: www.wikizero.com/tr/Video_oyunu_turleri (Erişim tarihi: 18.12.2017).

Dijital oyun türlerini anlamak, oyunculara oyun oynamanın mekaniğini ve oyun bağlamında müzakere yollarını, oyuncuların uygulamalarını ve oyun geliştiricilerin tasarımını öğrenen bir uygulamadır (Gee, 2003: 41). Oyun oynamak günümüzde genç neslin tanımlayıcı bir karakter özelliğini yansıtmaktadır. Günümüzde dijital oyunların bu kadar oynanıyor olması bu oyunların çeşitli amaçlar altında oyun üretilmesine sebep olmuştur. Bu amaçlar ise kendi içinde eğitsel ve eğlence amaçlı olarak ikiye ayrılmaktadır. Eğitsel amaçlı oyunlar, öncelikle bir konuda oyuncuların ilgisini çekerek bireyleri ilgili konu hakkında eğlendirmenin yanında düşündürmeye ve bilgilendirmeye sevk eden oyunlardır. Eğlence oyunları ise oyuncuların ilgisini çekerek onların çeşitli duygularına hitap ederek “hoş duygular” yaşatan oyunlardır. Günümüzde eğlence ve eğitsel amaçlı bu oyunları oynayan birçok kişi vardır (Bozkurt, 2014: 6).

1.7.1. Ağ Oyunları

Ağ oyunları “çevrimiçi oyunlar”, internet üzerinden katılıp çevrimiçi oynanabilen oyunlardır. Gerekli gereksinimlerin karşılanmasıyla birlikte bir ya da birden fazla bireyin, internete bağlanarak dijital oyunları oynanması paylaşımı olarak tanımlanabilir (Sucu, 2014: 137). Örneğin, League of legends, Minecraft, World of Tanks, Diablo III, FİFA serisi gibi.

1.7.2. E-Spor Oyunları

Popüler bir dijital oyun türü olup kökeni 1989 yılında World Wide Web (WWW) yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan ağ ve çok oyunculu işlevleri olan yazılım ve donanım teknolojilerinin gelişimine paralel olarak gelişmiş ve yaygınlaşan bir dijital oyun türüdür. E-sporadaki en popüler oyun türleri birinci şahıs atıcı (FPS, gerçek zamanlı strateji (RTS) ve spor oyunlarıdır. FPS oyunlarında oyuncu avatar/oyun karakterinin sanal gösterimini denetler. Oyunun sanal ortamına avatar/oyunun karakterinin bakış açısıyla yaklaşıyor. Ekranda avatar/oyun karakterinin görülebilen tek yanı, elleri ve kullandıkları silahlardır. Buna karşılık, RTS oyunlarında oyuncu “kuşgözü” görünümünde olan bütün bir orduyu kontrol eder ve oyunlarda muharebeyi farklı şekillerde içerir. En popüler FPS oyunlarından biri Counter-Strike ve RTS oyunlarındaki muadili ise Star Craft’tır. E-Spor oyunlarında doğal olarak geleneksel ve modern spor simüle edilir. Günümüzde popüler olan FİFA futbol serisi gibi. E-Sporlarda oyunun türüne göre daima diğer yarışmacıları yenerek, onları yok ederek ya da spor oyunlarında olduğu gibi en hızlı yarış ve en çok gol atma ön plandadır. Günümüzde E-spor oyunu büyük bir yaygınlık göstererek popülerlik kazanmış ve günümüzde en prestijli mücadeleler yerel alan ağı (LAN) vasıtasıyla internet üzerinden yürütülür hale gelmiştir (Jonasson ve Thiborg, 2010: 288-291).

1.7.3. Aksiyon/Macera Oyunları

Aksiyon/macera oyunları, hızlı hareket ile tanımlanan, genellikle hareket, dövüş, el ve göz arasında uyum sağlayan hızlı ve ani oyunlar olup, bir şey araştırmak ya da bir şeyle karşılaşmak, tanımadığın bir yerde yolunu bulmak, nesnelere toplayarak bilmeceleri çözmek şeklinde tarif edilebilir (Al-Korb, 2016: 18). Kısaca, oyuncunun izlemesi gereken bir senaryosu mevcuttur. Senaryo yapısı, film anlatısına çok benzemektedir. Oyuncu, bilinmeyen bir dünyada birçok sorunu çözmek için yola çıkmıştır. Oyuncu engelleri

aşarken veya bulmacaları çözerken çevreyle etkileşime girmekte ve etrafta bulduğu materyallerden faydalanmaktadır. Aksiyon/macera oyunları kendi içerisinde bulmaca, keşif, araştırma, dövüş, hız ve hareket içeren ve ana teması hikâyeye dayanan bir çeşit dijital oyun türü olup kendi içinde alt bölümleri bulunmaktadır.

- a. Dijital Kavga/Dövüş Oyunları: Genellikle yapay zekâ kontrollü veya sanal ağ üzerinden başka bir kullanıcıyla oynanan kavga/dövüş oyunudur. Bu dijital oyunlar genellikle sadece iki oyuncuya sahip olsa da, bazı oyunlarda dört oyuncuya kadar çıkabilir. Dövüş oyunları genellikle kavga/dövüş odaklanır ve oyunun türüne göre değişmekle birlikte ya rakip oyuncudan daha çok puan toplamaya ya da rakibi yok etmeye yöneliktir. Mortal Kombat oyunu bu türe örnektir.
- b. Platform Oyunları: Oyuncular fiziksel olarak (sanal) platformlarda zıplayarak veya başka şekilde çalışarak bir karakteri kontrol eden dijital oyun türüdür. Bu oyun türünde karakterin etkileyici atlama yetenekleri, oyun bulmacalarını çözmek ve karşısına çıkan düşmanları yenmek üzerine kurulu bir ya da iki basit dinamik hareketleri içerisinde barındırır. Örneğin Mario oyunu gibi.
- c. Atıcı/Nişancı Dijital Oyunları: Oyuncunun hızını ve tepki süresini genellikle test eden aksiyon macera oyunlarının bir alt türüdür. Bir çeşit silah kullanan oyun karakterinin eylemleri üzerine yoğunlaşmanın ortak noktasına sahip birçok alt tür içerir, genellikle bu silah uzun menzilli bir silahtır. Bu oyunun amacı, oyuncu karakterini öldürmeden rakibini yok ederek verilen görevleri tamamlamaktır. Bu oyunlarda nişancının türünü belirlemek için birçok kriter bulunmaktadır. Bu kriterler, “perspektif, gerçeklik, karakter sayısı, çok oyunculu ve odak noktası” gibi alt başlıklar altında toplanabilir. Crisis ve Snaper oyun serisi bu türe örnektir.
- d. Labirent Oyunları: İçerisinin karmaşıklığı ve beklenmedik anlarda ortaya çıkan zorluklar nedeniyle içinden çıkılması zor, şaşırtmacalı oyunlardır. Mesela Pac-Man oyunu gibi.

1.7.4. Spor ve Dövüş Oyunları

Spor oyunları, daha çok bir spor alanı taklit edilerek ve o spor alanının bütün özellikleri sanal ortama uyarlanmış halleridir. Örnek olarak futbol oyununa ait olan

offside, gol, penaltı gibi özellikler oyuna yansıtılır. Bu tür oyunlar spor branşlarına göre çeşitlilik göstermekle birlikte joystick, klavye ve strateji yeteneği gerektirmektedir. Bu tür oyunların tercih nedeni bireyin sevdiği oyun türünün ve taraftarı olduğu takım ve oyuncularının gerçeği simüle edilmiş hali olması ve kullanıcının o oyuncuları yönlendirerek başarı kazanmasıdır. Bu tür oyunlara örnek olarak futbol, basketbol, dövüş oyunlarının simüle edilmiş halini sunan Playstation serisi, Fifa serisi örnek verilebilir. Bu tür oyunlar kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Bunlardan birincisi oyunun kendi özelliklerine vurgu yapan ve oyunu kendi kurallarına göre oynanan bütün spor dallarını ifade etmektedir. İkincisi ise spor yönetimi oyunları, oyuncuları takım yöneticisi rolüne sokar. Oyuncuların strateji, taktik, transferler ve finansal konularla baş etmesi gerekir. Buna örnek olarak NFL Blitz ve NBA Jam serileri örnek verilebilir.

1.7.5. Rol Yapma/Canlandırma Oyunları

Rol yapma/canlandırma oyunları oyuncuların kurgusal bir ortamda karakterlerin rollerini üstlendikleri bir oyun türüdür. Oyuncular bu rolleri oyunun senaryosuna veya diğer oyuncularla birlikte oluşturulan bir hikâyeyi oynamaları ile açıklanabilir. Ya da kısaca oyunun hikâyesine uygun olarak oyuncuların oluşturdukları karakterin kişiliklerine bürünerek oluşturdukları sanal kimlik:

- a. Aksiyon Rol Yapma Oyunları: İçerisinde aksiyon ve macera üzerine kurulu olan oyunlardır. Günümüzde “Warcraft ve Diablo” oyunları bu türe örnek verilebilir.
- b. Taktiksel Rol Yapma Oyunları: Strateji oyunları ile rol yapma oyunlarının temel unsurlarını bütünleştirerek, rol yapma oyunlarında stratejik karar verme yetisini ön plana çıkarmaktadır. “Final Fantasy Tactics” bu tür oyunlara örnektir.
- c. “Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu”: Günümüzde genel olarak çok oyunculu “Multi-Player Games”, içerisinde çok sayıda oyuncu barındıran ve bu oyuncuların sanal bir ağ üzerinden oynadıkları çoklu oyunları ifade etmektedir. Richard Garriott’un “Ultima Online” isimli oyununda ilk defa MMORPG terimi kullanılmıştır. MMORPG tarzı oyunlarda oyuncu, oyunun tek hâkimi olup, oluşturduğu kendine ait karakterle, çoğunlukla bir klan üyesi olarak oyun dünyasını keşfetmekte ve gelişmeye çalışmaktadır.

1.7.6. Strateji Oyunları

Strateji oyunları, kısaca eldeki veriler üzerine düşünülerek bir strateji geliştirilmesi ve geliştirilen bu stratejiyle rakibi yenme, ya da oyunda level/seviye atlama üzerine kurgulanmış dijital oyun türüdür. Bu tür oyunlarda oyuncudan istenen oyunun tasarımına göre hazırlanan bölümleri, aynı zamanda oyun türüne göre oluşturulan sanal karakterlerin liderliğini de üstlenerek seviye atlamak için strateji üretmesidir. Bu tür oyunların temeli satranç, dama ve masa tenisi gibi oyunların mantık yapısının kullanılması ve bu yapıların sanal evrende uyarlanması biçiminde geliştirilse de oyun yazılımlarının geliştirilmesiyle birlikte satranç oyunlarının temel taşları olan kale, piyon, at, vezir gibi figürlerin yerini tasarlanan dijital oyun kahramanları almıştır. Oyunlar geliştikçe zaman içerisinde oyun içerisindeki birimleri arttırılarak yeni birimler üretilmiş ve bu birimlere yeni görevler yüklenmiştir (Günay, 2011: 16). Bunu en iyi örnekleyen oyun türlerinden birisi Age of Empires oyun serisidir. Oyunda ilk başta küçük bir toprak parçası zaman içinde geliştirilerek bir imparatorluğa dönüştürülmektedir. Fakat bu ilerleme sürecinde kesinlikle strateji geliştirilmelidir. Şöyle ki oyunun başlangıç ve ilerleme süreçlerinde düşmanlarınız oluyor ve onlar da sizinle eşit bir şekilde ilerlemekte olup aynı zamanda belli aralıklarla size saldırmaktadır. Siz de ilerlemek için işçi üretmelisiniz, işçi ve askerler için yiyecek alanları temin etmelisiniz, aynı zamanda korunmak için askeri kuleler ve silahlar inşa etmelisiniz, çiftlik alanları kurmalısınız ve bunları belirli bir strateji içinde yapmalısınız. Eğer çok fazla asker üretirseniz ve işçileriniz az olursa askerlere yiyecek üretilmediği için askerler açlıktan ölecektir. Yine çok fazla çiftçi üretirseniz bu seferde düşman askeri gelip çiftçilerinizi öldürecek ve sizin ülkenizi işgal edecektir. Bu yüzden oyunda ayakta kalmak ve ilerleme kaydetmek için daima strateji geliştirmelisiniz. Yoksa kısa sürede yok olursunuz (Sayın, 2016: 86).

- a. 4X oyunları: Oyuncunun bir imparatorluğu kontrol ettiği strateji oyunlarından bir alt türüdür. “4X” terimi, X harfiyle başlayan dört İngilizce kelimenin kısaltılmışıdır. “eXplore, eXpand, eXploit ve eXterminate yani, keşfet, yayıl-ele geçir, sömür ve yok et”. “Empire” serisi oyunlar bu türe örnektir.
- b. Gerçek Zamanlı Strateji: Bu tür oyunlarda oyuncuların rakibin hareketleri hakkında endişelenmeden bir sonraki hareketi dikkatli bir şekilde düşünme

zamanı olan, rakiplerinin de kendisiyle benzer şeyleri yapacağını bilerek kaynaklarını kurmaya, üstlerini savunmaya ve saldırı yapmaya hazır hissettikleri oyundur. Bu süreç boyunca rakiplerinin hamlelerini beklemeden belirli bir strateji içerisinde rakiplerini yok etmeye çalıştıkları oyunlar olarak isimlendirilir. League of Legends bu tür oyunlara örnektir.

- c. Ağır (Topçu) Oyunları: Oyun materyallerinin genellikle tanklar veya benzeri türev oyunları iki ya da üç oyunculu olan strateji oyunlarının bir alt türüdür. Bu tür oyunlara örnek Pocket Tanks, Hogs of War, World of Tanks örnek verilebilir.
- d. Gerçek Tabanlı Taktik Strateji: Gerçek zamanlı strateji oyununa benzerlik göstererek oyun içerisinde bir strateji/taktik geliştirerek rakibi en kısa sürede yenmeyi amaçlayan strateji oyunlarının bir alt türüdür. Bu tür oyunlara elde edilen veriler etkin bir şekilde kullanılarak rakibi en kısa sürede yenmeyi amaç edinir. “Warcraft ve Command&Conquer” bu tür oyunlara örnektir.
- e. Kule Savunma Oyunları: Kule savunma oyunlarının amacı, rakip oyunculara ateş eden kuleler inşa ederek kendi topraklarınızı savunmaya çalışmaktır. Bu oyunda düşmanlar ve kuleler çeşitli yeteneklere, maliyetlere ve yetenek maliyetlerine sahiptir. Bir düşman yenildiğinde, oyuncu kuleleri satın almak, kaleleri yükseltmek, kazanılan para sayısını ve oranını yükseltmek için kullanılan para ve puan kazanır. Oyunun temel stratejisi kişisel kulelerin seçimi ve konumlandırmasıdır. Bu tür oyunlara Final Fantasy VII, StarCraft, WarCraft örnek gösterilebilir.
- f. Sıra Tabanlı Strateji oyunları: Tüm eylemlerin gerçek zamanlı değil, sıra tabanlı bir sistem aracılığıyla tamamlandığı strateji oyunlarının bir alt türüdür. Sıra tabanlı strateji oyunları, bir tavla oyununa benzer şekilde, her karaktere kendi sırasını vererek, atak yaparak, öğeleri kullanarak ve benzeri görevler vererek çalışırlar. Fallout, Final Fantasy, Majong bu tür oyunlara örnek gösterilebilir.

1.7.7. Simülasyon Oyunları:

Simülasyon kuramı, 20. Yüzyılın sonlarına doğru Jean Baudrillard tarafından dile getirildiğinde, tahminen hiç kimse, dijital çağın toplumsal kültürle bu kadar birleşeceğini

öngörememişti. Simülasyon çoğunlukla bir deneyimi gerçekçi bir şekilde yeniden oluşturan (uçak, tren simülasyonu gibi) veya simülasyonla etkileşime girmenizi sağlayan açık uçlu bir sanal ortamda dijital oyun ortamı sağlar.

Bu tür oyunlar, gerçek yaşamdakine en yakın ortamı simule etmektedir. Simülasyon oyunlarında, oyuncu genellikle üçboyutlu ortamda bir aracın kontrolünü ele almaktadır. Oyun, oyuncunun aracı kullanıyormuşçasına deneyimlemesini mümkün kılmaktadır. Simülasyon oyunu en çok yapılanlar; helikopter, uçak, otobüs, denizaltı, tank gibi birçok parametreyi kontrol etmeyi gerektiren karmaşık yapıda araçlardır. Görüş açısı genellikle atış oyunlarındakine benzer şekilde, birinci şahsın gözündedir. Gerçekliği arttırmak adına, pedal, direksiyon, kumanda paneli gibi birçok yardımcı materyalde bu tür oyunlarda kullanılmaktadır. “Microsoft Flight Simulatör” simülasyon türünün örneklerindedir. Oyunda hava araçlarıyla birlikte coğrafi yapı ve havaalanları, gerçeğine en yakın şekilde simule edilmeye çalışılır. Simülasyon oyunlarının temeli Will Wright’ın 1989 yılında “SimCity” isimli oyununu üretip kullanıcılara ulaştırmasıyla yaygınlaşmaya başlamıştır (Sayın, 2016: 85).

- a. Uçuş simülasyonu: Genelde oyuncunun simüle edilmiş bir ortamda bir uçak veya başka bir hava aracı pilotu olmasına izin vermesiyle birlikte simülasyon oyunlarının bir alt türü olarak düşünülür. Günümüzde Microsoft Flight Simulator 10, Xplane ve Proflight simulator en yaygın olarak kullanılır.
- b. Yaşam Simülasyonu: Özellikle başkalarının hayatlarını taklit etmekle ilgilidir. Bu tür oyunların çoğunluğu sınırlı sayıdaki imkânlarla kaynak ve zamanı iyi kullanarak hayatı idame ettirmeyle ilgili olup yine kendi içinde çeşitlenmektedir. Sims ve Spore oyunları bu türe örnek gösterilebilir.
- c. Açık Uçlu Simülasyon oyunları: Oyuncuların kendi hedeflerini tasarımlarına ya da herhangi bir kısıtlama olmadan devam etmelerine izin veren, açıkça tanımlanmış bir bitişe sahip olmayan simülasyon oyunlarının bir alt türüdür. SimCity ve Hayvan geçidi oyunu bu türe örnektir.
- d. Yarış Simülasyonları: İçerisinde yoğun gerçeklik barındıran bu tür oyunlar, yakıt kullanım, süspansiyon ayarları, lastik aşınma ve fren kavrama gibi gerçek dünya değişkenleri ile tamamlanan simülasyon oyunlarının bir alt

türüdür. Gran Turismo, Need for Speed, Yarış 07 gibi oyunlar bu türe örnek gösterilir.

- e. Sanal Evcil Hayvan Simülasyon Oyunları: Oyuncunun kendisine yetiştirilmesi ve bakması gereken “evcil hayvan” ya da “birden fazla” evcil hayvan verildiği simülasyon oyunlarının bir alt türüdür. Sanal evcil hayvan oyunları oyuncusu doğal olarak evcil hayvanları birinci hedef olarak beslemek zorunda kalır, aynı zamanda yürüyüşe, egzersis yapmaya ve banyo yapmaya da eğilim gösterir. Eğer bu bakımları yapılmazsa hayvanlar ölecek ve oyun başarısız olarak sonlanacaktır. Tamagotchi ve Nintendogs bu tür oyunlara örnek gösterilir.

1.7.8. Kitleli Katılımlı Online Oyunlar (MMORPG)

Bu tür dijital oyunlar birden çok oyun araçları (Bilgisayar, akıllı cep telefonu... vb.) sanal olarak birbirine özel bir ağ bağlantısıyla bağlı olduğu sanal oyun türüdür. Genellikle gruplar halinde oynanan bu oyun türünde bir MMORPG oynamak belirli bir karakter seçerek düşük bir seviyeden başlanır ve daha yüksek bir seviyeye ulaşmak için eğitime başlar, küçük görevler verir ve oyunda ilerledikçe daha iyi seviyedeki beceri, silah ve zırhlara erişebilir. Bu oyunların başlangıcında oyuncular birbirleriyle yerel ağ üzerinden iletişime geçebilmek için kendilerini sanal ortamda sembolleştirmede kullandıkları kullanıcı adları “karakter” oluşturmaktadır. Oyuncular, sistem üzerinde kullanıcı adlarını listesine eklemek suretiyle rakiplerini ve kendi takımlarını oluşturmaktadır. Takımların oluşturulmasının ardından oyuncu, oyun tipine göre ait olduğu takımın üstlendiği rolün gereklerini gerçekleştirmek ve arzulanan hedefe ulaşmak için mücadele etmektedir. Bu tür oyunların içerisinde, oyunun özelliğine göre oyuncu ne kadar çok insan öldürür, hırsızlık, gasp gibi kanuna aykırı işler yaparsa o kadar çok puan ve sanal para kazanır (Günay, 2011: 18). Bu tür oyunlar günümüzde “level” atlama sistemi nedeniyle, oyuncuların günlük hayatta en çok zaman geçirdikleri oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun araçlarının başında uzun saatlerin geçirilmesi, bu tür oyunların medyada olumsuz olarak yer almasına neden olmaktadır. Oyuncuların bu oyunu oynama nedenleri arasında farklı kültürlerle sahip yeni arkadaşlarla tanışmak, yabancı dili geliştirmek, ticaret hakkında bilgi edinmek ve iletişim kurma becerisi kazanmak gibi olumlu etkilerinin olduğu ortaya konmuştur (Binark ve Sütçü, 2008: 140).

Oyuncuların MMORPG’lerde genel olarak temel amacı, kendisini sanal yaşamda temsil eden görsel temsilci “avatar”ın beceri düzeyini geliştirerek sanal statüsünü en üst seviyeye ulaştırmaktır. Oyuncu bu süreçte oyun içinde katıldığı sosyal grupların “ırk, klan vb.” ve oyunun kendisine verdiği görevleri yerine getirerek görsel temsilci “avatarın” becerilerini en üst seviyeye çıkarmaya çalışmaktadır (Günay, 2011: 20). Bu tür oyunlar etkileşimsel yapıları gereği oyuncu, oyunu kapatsa dahi oyun arka planda çalışmaya devam ederek oyunculara 24 saat oynama imkânı sunması ve oyuncuların gerçek dünyadan farklı ikinci bir sanal dünya daha sunarak günümüzde en fazla tercih edilen dijital oyunlar haline gelmiştir.

1.7.9. Diğer Oyun Türleri

1.7.9.1.Çevrimiçi (Online) Dijital oyunlar

Yerel ağ ve internet aracılığıyla oynanan internet tabanlı dijital oyunlar, çevrimiçi (online) dijital oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Bu tür oyunlar günümüzde kullanıcılar arasında çok tercih edilmekte olup, genel olarak grup halinde oynanan dijital oyunlar ve çevrimiçi rol yapma oyunları olarak ikiye ayrılmaktadır. Tek kişilik olanlara kıyasla oyunculara web 2.0 kavramının getirdiği iletişimsel ve görsel kaliteden yararlanma, kendi içerisinde iletişim ortamının oluşması, arkadaş edinme, bilgi alışverişinde bulunmak, sosyalleşmek gibi etkinliklerden dolayı günümüzde bazı kesimler tarafından daha çok tercih edilmektedir (Binark ve Sütçü, 2008: 4).

1.7.9.2.Eğlence Oyunları

Eğlence oyunları, çevrimiçi olarak başkaları ile bir araya gelerek oynanan ve katılımcıyı eğlendirmekle kalmayıp onun zihinsel yeteneklerini ve dikkatini de arttıran oyunlardır. Üstelik oyuncu bu sırada sohbet edip, çay kahve de içebilmektedir. “okey, tavlâ, kelimelik, kâğıt oyunları” bu türe örnektir (Al-Korb, 2016: 18).

1.7.9.3.Eğitsel Dijital Oyunlar

Eğitsel dijital oyunlar, eğitimsel amacı bireye yönelik sosyal, bilişsel, davranışsal ve duygusal boyutlara sahip bireysel ya da grup oyunları olarak tanımlanmaktadır. Oyunlarda genellikle bir fantezi unsuru vardır ve bu unsur bireyleri bir hikâye ya da anlatı yardımıyla öğrenme aktivitesinin içine çeker. Eğitsel oyunlar bireyleri motive eder ve onlarda öğrenmeye yönelik bir bilinç oluşturur. Oyun temelli öğrenmenin başarısı

bireylerin deneyimin tam merkezinde etkileşim halinde olmaları ve aktif olarak öğrenme etkinliğinin içinde yer alma ve benimsemeyle ilgilidir (Ocak, 2013: 2). Oyun temelli öğrenmenin diğer bir yararı ise simülasyonlar yardımıyla ani gelişen durumlarda bireyin hızlı düşünüp karar sürecini hızlandırmasıdır. Dondlinger (2007)'ye göre eğitsel dijital oyunlar (okuma-yazma eğitiminin) aksine, strateji geliştirme, hipotez testi ya da problem çözme gerektirir. Bu tür oyunlar ezber yöntemi (genellikle oyunun rotasını ezberleme ya da oyunu basit anlama ve çözmeye)'den ziyade daha derin düşünme özelliğini içerisinde barındırmalıdır. Bu tür oyunların özellikleri, oyuncuları motive eden ödüller ve mükâfatlar sistemi, etkinliği yerleştiren ve katılım kurallarını belirleyen bir anlatı bağlamı, anlatı planıyla bağlantılı içeriği öğrenme ve öğrenmeyi başlatan ve geri bildirim sağlayan interaktif ipuçları içerir (Dondlinger, 2007: 22).

Dijital oyunların eğitim sürecinde kullanılabilirliği konusunda yapılan araştırmaların sonuçları kısaca özetlenirse, fen, sosyal, sağlık ve bilgisayar bilimi gibi çeşitli disiplinlerde oyun kullanımının etkisini değerlendiren bazı ampirik çalışmalar öğrenci motivasyonu ve öğrenme etkinliği bakımından olumlu sonuçlar göstermektedir (Papastergiou 2009: 604-610, Virvou, Katsionis ve Manos 2005: 58). Oyun oynamak beyin aktiviteleri üzerinde pozitif bir etkiye sahip olup öğrenciler arasında etkileşimli bir ortam sağlayarak öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeye yardımcı deneme yanılma fırsatları sağlamaktadır (Wouters ve diğ. 2013:251-253). Bunun yanında sürükleyici deneme ortamları oluşturarak oyun oynamak, bilgi toplamak, sorunları çözmek ve işbirliği gibi çeşitli aktivitelerle boş zamanlarını eğlenceli ve faydalı bir şekilde değerlendirmektedirler. Yine (Gee, 2003: 45-51) popüler dijital oyun materyallerinin ve tasarımının, öğrencilerin öğrenme ve akademik başarısı üzerinde etkisinin olduğu verisine ulaşmışlardır. Yapılan araştırmalarda öğrencilerin büyük çoğunluğu dijital oyun materyallerinin bir eğitim-öğretim materyali olarak kullanılmasını istemekte ve ders sürecinde oyun oynamanın derslere daha fazla katılım, daha fazla anlayış ve daha fazla öğrenme ile sonuçlanacağına inandıklarını bildirmişlerdir (Gee, 2003: 3-7). Bu durum öncelikle öğrencinin öznel iyi oluşuna böylece de öğrencinin dersteki başarısı ve özgüveninin artmasına yardımcı olacağını göstermektedir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42).Günümüzde en fazla tercih edilen eğitsel dijital oyunlara, Simsity, Civilization III örnek gösterilebilir.

1.8.Kuşak Kavramı ve Y kuşağı

Kuşak sözcüğü TDK Büyük Türkçe Sözlüğünde “aynı tarihsel zamanda ve aralıklarda doğmuş, aynı çağın şartlarını, dolayısıyla birbirine benzer sıkıntıları, kederleri paylaşmış, dönemin kültürel özellikleriyle büyümüş ve benimsemiş, ekonomik ve sosyal hareketlerden oluşmuş zaman aralıklarına yada belirli bir sosyal gruba mensup olanlar için” yapılan tanımlamalar kuşak “jenerasyon” olarak isimlendirilmektedir (<http://www.tdk.gov.tr/> erişim tarihi: 03.01.2018). Alwin ve McCammon (2007: 220)’ye göre kuşak kavramı, tarihsel olarak insanların toplumla olan ilişkisinin doğasını tanımlamak için kullandıkları en önemli kavramlardan biri olup “aynı zaman diliminde doğup yaşayan bir grup insan” olarak tanımlanmaktadır. Edmunds ve Turner (2005: 560)’e göre kuşak kavramı, yaklaşık olarak aynı tarihte doğan ve benzer tarihsel olayları yaşayan bireyleri tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Kuşakları farklı zamanlarda yetişen insanlardan ayıran ortak değer sistemleri oluşturan çeşitli farklılıklardan etkilenir. Örneğin ebeveynler, akranlar, medya, kritik ekonomik ve sosyal olaylar (Twenge, Cambell, Hoffman ve Lance, 2010: 1118). Bu farklılıklar kuşakların öncelikle kişilik yapılarına, daha sonra aile yapılarına ve en sonda çalışma şekillerine etki ederek bireyin yaşamını şekillendiren önemli bir etkidir. Sullivan, Forret, Carraher, Maiminero, (2009)’a göre aynı kuşaktan gelen bireyler, aynı kuşağa mensup oldukları için kuşak üyelerinin tutum ve davranışları da birbirine benzemektedir. Bu sebepten ötürü benzer dönemde ve kültürde yaşayan bireylerin farklı dönemde ve kültürde yaşayan bireylerden kolayca ayırım yapılabilmektedir. Çünkü aynı dönemde yaşayan bireyleri şekillendiren yalnızca yaşadığı dönemler olmayıp, içerisinde yaşanan kültür, sosyal hareketler, bireyin içerisinde yaşadığı ailenin ekonomik durumu, ülkenin ekonomik durumu, içerisinde yaşanan sosyo-ekonomik kültür gibi değişkenler, kuşakların kişilik yapılarının oluşumunu derinden etkilemektedir. Bu düşünce tarzını göz önünde tutarak, gençlik döneminde yaşanan eşsiz tarihsel ve sosyal olayların kuşkusuz insan hayatını şekillendirmede güçlü bir rol oynadığı bir gerçektir. Bununla birlikte belirli bir zaman diliminde yaşayan herkesin bu tarihsel ve sosyal olaylardan aynı şekilde etkilenmesi veya etkilenmeleri anlamına gelmemektedir (Sullivan vd. 2009: 290). Cogin (2011: 2271)’e göre belirli bir zaman dilimini paylaşan insanlarda ortak bir bilinç, ortak fikirler, sloganlar ve deneyimler geliştiriyorlar. Farklı zaman dilimlerinde büyüyen insanların, genellikle

inanç, değer, tutum ve beklentilerinin öncelikle kişisel hayatında daha sonra ev/aile hayatında ve en sonda iş hayatını etkileyerek bütün hayatını şekillendirdiğini belirtmektedir. Literatür incelendiğinde farklı kaynaklarda birbiriyle tam olarak örtüşmeyen kuşaklar ile ilgili farklı tarih aralıkları görülmektedir. Y kuşağının yaş aralığına ilişkin literatürde birkaç tanım bulunmaktadır. Aralıkların tarihsel uç değerleri birbirinden farklı olsa da tanımlanan zaman dilimleri açısından birbirinden çok farklı değildir (Köse vd., 2014: 151). Bu tez araştırmasında da daha önce yapılan kuşak tanımları incelenmiş ve en çok kabul gören ve literatürde de kullanılan Twenge (2010: 1130) ve Jiří (2016: 106-113)'a göre kuşakların gelişim süreci şu şekilde temel alınmıştır:

- En büyük nesiller (1901-1925 tarihleri arasında doğanlar)
- Sessiz kuşak (1925-1945 tarihleri arasında doğanlar)
- Baby Boomers (1946-1963 tarihleri arasında doğanlar)
- X Kuşağı (1964 -1980 tarihleri arasında doğanlar)
- Y Kuşağı (1981-2000 tarihleri arasında doğanlar)
- Z Kuşağı (2001--- tarihi itibariyle doğanlar)

Çalışmamıza kaynak oluşturacak olan Y kuşağı literatürde (1981-2000): Echo Boomers, İGen, Nexters, Milleniallar gibi isimlerle de adlandırılan (Jiří 2016: 106-113; Ağırdır, 2013: 1) Y kuşağının tutum, motivasyon, otorite algısı, değer, liderlik ve alışkanlıkları değişiklik göstermekte olup, kuşakların beklentileri farklılaşmaktadır (Crompton ve Hodge, 2007: 16). Y kuşağı PC'lerin, dizüstü bilgisayarların, internet erişiminin ve sosyal ağ sitelerinin her yerde bulunması nedeniyle son derece tekno-okur-yazar bir nesildir. Y kuşağı öğrenme, ekip çalışması, akran ilişkileri ve sosyal ağlara dayalı kişilerle gerçek zamanlı sabit teknoloji ile kolay bağlantı kurma deneyimlerini dijital çalışma ve arzulama fırsatlarını tercih etmesiyle kendisinden önce gelen kuşaklardan kolayca ayrılmaktadır (Edge, 2014: 138). Lower'a göre bu kuşağın doğum yılları aralığı hiçbir parametre ile sınırlandırılmamış olup, kuşaklar kendilerine özgü karakteristik özelliklere, temel değerlere/tutumlara, zayıf ve güçlü yönleri sahiptir (Lower, 2008: 80). Günümüzde bilgisayar, internet, dijital oyunlar ve dijital çağın diğer araçlarıyla büyüyen nesil dijital yerliler olarak tanımlanmaktadır.

Dijital oyunlar gündelik yaşamımız içerisinde, özellikle Y kuşağı olarak isimlendirilen bireyler için eğlenceli ortamlardan birisidir. Y kuşağının büyük çoğunluğu

günümüzde boş zaman geçirme aktivitesi olarak dijital oyun mekânlarında bulunmakta ve bu oyunları oynamaktadırlar. Bu oyunlarda bireylerin oynadıkları çevrimiçi çok kullanıcı dijital oyunları farklı coğrafya ve kültürlere sahip bireylerle iletişim sağlamaya imkân tanımaktadır. İnternet ve internet uygulamalarının hızlı gelişim göstermesi dijital oyunlarında gelişimine katkı sağlamıştır. Dijital oyunlar günümüzde, binlerce bireyin ortak bir amaç için toplanabildiği sanal dünyada bir mekân haline gelmiştir. İnternet uygulamalarının hızlı gelişimi dijital oyun türlerinin çeşitlenmesine vesile olmuş ve bu çeşitlilik oyunların konularını ve içeriklerini etkilemiştir. Bu etkilemede günümüzde dijital oyun yapımcıları etkilemiş ve akla gelebilecek bütün alanlarda (sosyal, iş, askeri, sağlık ya da tarihi) dijital oyunlar tasarlanmış, üretilmiş ve kullanıcılara ulaştırılmıştır (Doğusoy ve İnal, 2006: 1).

Şalap (2016: 10)'ya göre kuşak kavramı, belirli bir dönemde yaşayan bireylerin benzer duygu, düşünce ve davranışların yanında ortak bir geçmişinin olması ve bu geçmişe yönelik güçlü bağların bulunmasıdır. Kendi dönemlerinin belirleyicileri olan sosyal olaylara, tüketim ürünlerine, müzik türüne karşı ortak duygu beslemektedirler. Clements (2004: 75-76) bireylerin oynadıkları oyunların kuşaklar arası farklılık gösterdiğine vurgu yaparak, zaman içinde bireylerin oynadıkları oyun alanları, oyun türleri, oyun arkadaşları ve oyun materyallerinin değişim gösterdiğini belirtmiştir. Çünkü bireylerin içinde yaşadığı toplum kuralları, bireylerin gelişim sürecine doğrudan etki etmektedir. Çünkü bireyler, içinde yaşadıkları toplumun kültürü içinde şekillenir ve doğduğu toplumun ekonomik ve sosyal kuralları içerisinde hayatlarını sürdürdüğü için doğumdan itibaren kazanılan tüm tutum ve davranışlar, içerisinde yaşadığı toplumun etkisiyle biçimlendirilmektedir (Twenge ve Campell, 2008: 314). Bu nedenle oyunların bireylerin hayatının başlangıcından beri her dönemde var olduğu ve bireylerin gelişiminde büyük rol oynadığı bilinen bir gerçektir. Daha önceki kuşakların oyuna yönelik tanımlamaları; oynanan oyunun niteliğine göre zaman içerisinde değişiklik göstermektedir. Bu bağlamda bu araştırma zaman içerisinde gelişmeyle birlikte en son halini alan dijital oyun oynayan bireylerin oyun tercihleri, oyun mekânları, oyun materyalleri ve oyun arkadaşları göz önünde bulundurularak oyun oynayan Y kuşağı olan bireyler üzerindeki etkisini ortaya koymak amaçlanmaktadır.

1.9.Dijital Oyun Kavramının İnsan Hayatındaki Yeri ve Önemi

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojisinin hızlı gelişmesiyle birlikte kullanılan teknolojik ürünler, insan hayatını kolaylaştıran ve insan hayatının değişmez parçası haline gelmiş araçlardır. Bu teknolojik araçlar içinde bilgisayar ve internetin özel bir yeri bulunmaktadır. Bilgisayar, internet ve oyun evden işe, eğitimden boş zaman değerlendirmeye, eğlenceden günlük hayata ve paylaşımına kadar insan hayatının günlük yaşamının her aşamasında yer almaktadır. Bireylerin bilgisayarda ve internette geçirdikleri zamanın çoğunluğunu boş zaman değerlendirme ve çeşitli eğlence faaliyetleri oluşturmaktadır. Bu eğlence faaliyetlerinden birisi de dijital oyunlardır. Çünkü günümüzde boş ve eğlenceli zamanı değerlendirme denildiği zaman dijital oyun oynama, çocuklar, ergenler ve yetişkinler için sıklıkla başvurulan bir etkinlik haline gelmiştir. Günümüzde çalışan yetişkinler dahi iş yerlerinde olsun verdikleri kısa molalarda, ergen ve çocuklar okullarda ders aralarında dijital oyunları oynayabilmekte ya da ders bitiminde oynayacakları dijital oyunun planını yapabilmektedirler. Çünkü oyun oynama bireylerin gelişiminde ve öznel iyi oluşlarında önemli bir aşama olarak görülmektedir. Bunun sebebi ise geçmişte açık alanlarda “oyun parkı, sokaklar... vb” yerlerde etkileşim halinde gerçekleştirilen oyun oynama ve eğlenceli vakit geçirme kavramı, günümüzde özellikle bilgi iletişim teknolojisinin gelişimiyle birlikte sanal ortamdaki kişilerle oynamaya başlanmıştır (Özhan, 2011: 21).

Dijital oyun içindeki etkileşim ve zorluklarla mücadele bireylere mutluluk sağlamaktadır. Dijital oyun oynayarak öğrenilen beceriler akademik ve iş dünyasındaki olası uygulamaların potansiyel negatif etkilerini ortadan kaldırabilir. Aslında bazı araştırmalar, dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama sürecinde öğrendikleri beceriler nedeniyle hem akademik hem de iş alanlarında oyun dışı oyunculara karşı bazı avantajları olduğunu öne sürmektedir (Beck ve Wade, 2004; Gee, 2003). Örneğin dijital oyun oynayan bireylerin problem çözme ve risk alma becerilerinin yüksek olması, arkadaşlarıyla çalışarak öğrenme kapasiteleri ve hedeflerine ulaşma konusundaki hayal kırıklığı yüzünden devam etmesi açısından oyun dışı oyunculara göre bir avantaja sahip olabilirler (Green ve McNeese, 2008: 259).

Dijital oyun oynayan ekip üyeleri sık sık çok çeşitli yaş, eğitim ve etnik kökenleri kapsar. Üyeler çeşitli ülkelerde yaşamalarına rağmen ortak bir hedef etrafında

birleşebilmekte ve deneyim kazanmaktadırlar. Oyun oynayan bireylerin, oyunu fiziksel olarak karşılayamamaları da, oyunu ve oyunla ilgili diğer konuları e-posta ve anlık mesajlaşma yoluyla oyun dışında iletişim kurmaya ve tartışmaya devam edebilmektedirler (Gee, 2003:3). Bu bağlamda, dijital oyun oyuncularını farklı kültürel ve etnik kökenlerden insanlarla tanışma ve öğrenme ve böylece toplumsal çevresini genişletebilirler. Toplumsal çevresini genişleten dijital oyun oyuncularını, işgücüne girince, önemli olan konularda daha rekabetçi bir tutum geliştirmesinin yanında, aynı zamanda güçlü takım çalışması becerileri geliştirirler (Green ve McNeese, 2008: 260).

Birçok dijital oyun, cinsiyet, ırk veya her ikisi açısından önyargılıdır (Leonard, 2003: 43). Oyunlarda canlandırılan kadınların çoğunluğu süpürgelik ve cinsel simgeler olarak hizmet ediyor. Örneğin Grand Theft Auto III'te, kadınların birçoğu cinsel obje olarak görülmektedir. Ama bu bazı oyunlar için geçerli olup bütün oyunları kapsamamaktadır. Mesela Roller Coaster Tycoon'da oyuncu kazançlı bir tema parkı kurmalı ve çalıştırmalıdır. Park inşa ederken yaratıcılık, odaklanmak ve karlı bir tema parkı çalıştırmak için gerekli yönetim beceri geliştirme olanakları sunar (Green ve Mcneese, 2008: 258).

1.9.1. Dijital Oyunların İnsan Hayatındaki Pozitif Etkileri

İnternet kullanımını ve dijital oyun oynama edimi, çocuklar ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen ve bu yönü ile de araştırmacıların ilgisini çeken güncel bir konudur. Bireyler üzerinde, dijital oyunların etkisinin olup olmadığı konusunda bazı kesimler birey davranışları üzerinde dijital oyunların çok az etkisinin olduğunu savunurken, bazıları ise eğitim ve gelişme yönünden çok az etkisinin olduğu konusunda düşünceye sahiptir (Çakır, 2013: 140).

Dijital oyunları oynamak gündelik eğlence alanında yaygın bir fenomen haline geldi (www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf, Erişim tarihi: 06.02.2018). Bireyler birçok nedenden dolayı dijital oyun oynamaktadır. Birey ilk etapta söz konusu oyun oynama ediminin popüleritesini anlamaya ve açıklamaya çalışırken, buna ek olarak dijital oyunların insan eylemiyle ilgili motivasyonel süreçler hakkında daha fazla araştırma yapılmasına vesile olur. Ayrıca oyun oynamak için sebepleri anlamak, dijital oyunları oynamanın pozitif ya da negatif etkileri ile ilgili araştırma soruları için gerekli bir başlangıç noktası sağlar (Ferguson ve Olson, 2013: 154).

Bireyler, tarih boyunca oyunları gerçek yaşamdan bir kaçış olarak görmüşlerdir. Bu durum günümüzde de geçerli olarak aynı işlevi görmektedir. Ancak günümüzde dijital oyunlar, bilgi iletişim teknolojilerine erişim ve online dünyaya uyum sağlamanın en pratik yollarından biridir. Özellikle bilgi iletişim teknolojilerinin günlük yaşamda yoğun olarak kullanıldığı toplumlarda, bilgi iletişim teknolojileri başarısının düşüklüğü iş ve okul hayatlarında düşük performans sergilemelerine sebep olabilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, ödül sistemini de içine alarak bireyler üzerinde başarı hissi sağlamakta, bu sayede de oyunculara belirli beceri ve yetenek kazandırma yetisine sahip olmaktadır. Ayrıca eğitim amaçlı kullanılan dijital oyunlar gerek okul çağındaki çocukların gerekse de belirli bir konuda eğitim alan yetişkin bireylerin öğrenimini kolaylaştırmakta ve karar alma sürecine yardımcı olmaktadır. Ayrıca oyun sürecinde ilerleme sağlamak amacıyla, oyuncunun karşısına çıkan engelleri soyut düşünme yoluyla çözmesi, özellikle küçük yaşta oyuncu olarda, verilen talimatları izleme, problem çözme, mantık yürütme gibi yeteneklerin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Oyun talimatlarını okumak, hem okuma hem de verilen talimatları izleme konusunda bireylerin eğitimine katkı sağlamaktadır (Sayın, 2016: 93). Ayrıca internet uygulamalarında olduğu gibi dijital oyunlarında temelde baskın dili İngilizcedir. Bu yüzden dijital oyun oynayan bireylerin oyundaki komutları/yönergeleri takip edebilmesi için en azından temel düzeyde İngilizce bilmesi gerekmektedir. Devasa çevrimiçi oyunlarda farklı kültürlerden bireylerle karşılaşıldığı ve onlarla iletişim kurulduğu zaman İngilizce dışında yabancı dillerde kullanılmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008: 144-145).

Kıran (2011) araştırmasında oyunun bireyin hayatında çok önemli bir rolü olduğunu ve bireyin gerek fiziksel, gerek psikolojik ve gerekse de sosyal gelişmesi için çok önemli olduğunu vurgulamaktadır. Günümüzde oyunun sadece çocuklar tarafından oynanan bir meta olmayıp yetişkin bireylerinde oyun oynadıklarına vurgu yapmaktadır. Çünkü oyun çocukluktan yetişkinliğe kadar hayatın her aşamasında değişik şekillerde de olsa yer alan bir durumdur. Yine hayatın her aşamasında bireyin oyuna yüklediği anlam da değişiklik göstermektedir. Çocuklar için oyun yaşamının amacını, hayatının tümünü ifade ederken–yetişkinler için bir eğlence ve boş vakit geçirme aracı olarak değerlendirilir (Kıran, 2011: 13).

Horzum (2011) çalışmasında, bireylerin oyun oynanırken zihinsel açıdan elde edilen kazanımları karar verme, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme ve oyunda karşılaştığı problemleri çözerek problem çözme becerisi edinme olarak belirtmektedir (Horzum, 2011: 58). Ayrıca oyunların zorlaşan yapıları nedeniyle oyunculara başarılı oluncaya kadar çalışarak devam etme azmini aşılama ve oyuncuların konsantrasyon becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Sayın, 2016: 93).

Literatürde dijital oyunların pozitif etkileriyle ilgili olarak dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiği ve dikkatin kapasite ve mekânsal dağılımı üzerindeki etkisine yöneliktir. Birçok karmaşık dijital oyunun başarısının sırrı, oyuncuların hepsinin karmaşık görsel ortamlarda çok sayıda oyun içi nesnelere birbirinden ayırmaları gerektirir (Latham vd., 2013). Bu talep özellikleriyle ilgili literatür çalışmaları, bu karmaşık ortamın bireylerin yeteneklerini geliştirme ve mutlulukları üzerinde etkisinin olduğunu belirtmektedir. Bu durumu örnekleyen dijital oyunlarda oyunun türüne göre oyun karakterinin hem koşturmak hem de ateş etmek gibi, birden çok eylemi gerçekleştirdiği bilinmektedir. Yine strateji oyunları olan “age of empire serisi”lerinde oyuncu hem tarım işi yapmakta hem ülke sınırlarını savunmakta hem de gelişmeye çalışmaktadır. Bu durum karakteri canlandıran oyuncunun aynı zaman diliminde ekranın çeşitli yerlerine görsel dikkat vermesi ve elleri ile kontrol ünitesini doğru bir biçimde kullanmasını gerektirdiği için hem dikkat hem de el-göz koordinasyonunun gelişmesine katkıda bulunmaktadır.

Valkenburg ve Peter (2011)’e göre dijital oyunların bireyler üzerindeki en önemli niteliklerinden birisi, bireyleri eğlendirmenin yanında eğiten ve dinlendiren bir yapısının olmasıdır (Valkenburg ve Peter, 2011: 121-126). Akbulut (2009)’a göre oyun günlük yaşamdan farklıdır, çünkü oyunun türüne göre kendi dünyası ve mantığı vardır. Bu ister saklambaç, evcilik gibi oyunlarda olsun, isterse dijital oyunlarda olsun değişiklik göstermez. Oyun oynayan birey oynadığı oyunun türüne göre, ona uyum sağlar; gerçek ile sanal/kurmaca dünya arasında bir ayrım yapar. Ancak bu nitelik, oyunda kurulan ortamın ve ilişkilerin günlük yaşamla ilişkili olmadığı anlamına gelmez. Tam tersine günlük yaşamın işleyiş biçimi, tüm rolleri ve örüntüleriyle oyunda yeniden şekil kazanır (Akbulut, 2009: 39).

Yapılan literatür taraması sonucunda (Latham, vd., 2013; İnal ve Kiraz, 2008; Binark ve Sütçü, 2008; Gee, 2003; Papastergiou 2009; Bozkurt, 2014; Çakır, 2013; Griffiths, 2002; Bavelier 2014; Sayın 2016; Yalçın, Irmak ve Erdoğan, 2015; Green ve McNeese, 2008; Horzum, 2011; <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>, erişim tarihi: 25.12.2017). Dijital oyunların çok boyutlu bir yapı olduğu ve bireylerin kişisel gelişimlerine katkı sağlamasının yanında çeşitli hastalıkların tedavisinde araç olarak kullanılmasına kadar birçok olumlu tarafları bulunmaktadır. Dijital oyunların bireyler üzerindeki olumlu etkileri kısaca şu şekildedir (<http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>):

- Eğitim materyali olarak kullanılması. “Matematik, fen bilimleri, yabancı dil, bilişim teknolojileri ve coğrafya” gibi farklı disiplin alanlarındaki oyunlar ile öğrencilerin motivasyonu artırılabilir ve öğrenmeyi kalıcı kılar.
- Strateji oyunları ile aynı anda birden fazla işi yerine getirmenizi sağlayarak çoklu iş yapma ve yordama yeteneğinizi geliştirir
- Dijital oyunlar yeniliklere, meydan okumalara ve merak duygusunun giderilmesine yardımcı olabilmektedir.
- Oyun oynayan kişiler oyun sırasında kendilerini test etme imkanı bulmaktadırlar. Özellikle direksiyon eğitimlerinde yapılmakta olan simülasyonlar buna güzel bir örnektir.
- Son yıllarda çok popüler olan ve çevrim içi olarak oynanan kitlesel oyunlar, oyuncuların işbirliğine dayanan grup çalışması yaparak sosyal yaklaşımlarının geliştirilmesine olanak tanır.
- Erken yaşta (özellikle Y ve Z kuşağı) dijital oyunlarla tanışan çocuklar daha sonraki yaşamlarında sayısal okur-yazarlık becerinin gelişimine katkı sağlayabilmektedir.
- Psikoterapi tedavisi gören bazı hastalarda motor becerilerini geliştirmeleri için kullanılmaktadır.
- Dijital oyunlar bazı genetik hastalıkların “ör. Otizm, Williams sendromu” tedavi süreçlerine destek olabilmektedir.
- El-göz-zihin koordinasyonunu sağlamaya katkı sunması
- Motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması
- İyi bir motivasyon ve serbest zaman değerlendirme aracı olması

- Fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi amaçlı kullanılması
- Teknolojik bilgi ve becerilerin öğrenilmesine yardımcı olması vb.
- Dijital oyunlar oyuncularının kendilerine hedef koymalarını, hedeflerini gerçekleştirmek için çaba göstermelerini, başarı duygusunu defalarca yaşamalarını ve başarılarını devam ettirmelerini sağlar.

1.9.2. Dijital Oyunların İnsan Hayatındaki Negatif Etkileri

Yapılan literatür taramasının da ortaya koyduğu üzere dijital oyun oynayan bireylerin yakın çevresinin en büyük kaygılarından bazıları dijital oyun alanlarında çok fazla vakit geçirmeleri ve dijital oyunların içerisinde barındırdığı şiddet ve oyun bağımlılığının olduğu yönündedir. Dijital oyunların bireylerin sağlığı ya da başarısı üzerindeki etkilerini ve oyunların barındırdığı şiddet öğelerinin bireylerin davranışlarına olan etkilerini inceleyen araştırmalar ön plana çıkmaktadır. Yapılan çalışmalar daha çok dijital oyunların zararları ve oyuncuların bu oyunlara bağlanması tezi üzerine kuruludur (Griffiths 2002, Işık 2009, Steinkuehler 2010, Hazar 2010). Bavelier (2012) araştırmasında hayatta her şey gibi dijital oyunlarından standart olmadığını ve bu oyunların iyi kalite de ve kötü kalitede olabileceğini belirtmiştir. Fakat uygun seçim, uygun yaş ve uygun zamanda oynandığı takdirde dijital oyunlar bireyler üzerinde olumlu katkı sağlamaktadır.

Literatür incelendiği zaman (Latham, vd., 2013; İnal ve Kiraz, 2008; Arısoy 2009; Binark ve Sütçü, 2008; Bozkurt, 2014; Griffiths, 2002; Bavelier, 2014; Sayın, 2016; Yalçın, Irmak ve Erdoğan, 2015; Papastergiou 2009; Green ve McNeese, 2008; Horzum, 2011; Virvou, Katsionis ve Manos 2005; Ankara Kalkınma Ajansı Raporları, 2017; <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>, erişim tarihi: 25.12.2017). Dijital oyunların çok fazla gündeme gelmesine sebep olan asıl konu dijital oyunların bireyler üzerindeki olumsuz etkileri ile bireyler ve bireylerin sosyal hayattaki davranış ve gelişimiyle ilgili gösterdiği risklerdir. Bireyler üzerinde tıbbi boyutlara ulaşan dijital bağımlılık, obezite, fiziksel ve patolojik rahatsızlıklar gibi olumsuz etkiler oluşturabilmektedir. Günümüzde teknolojik araçlar küçük yaştaki bireyler için bakıcı görevi görmekte, kimi zamanda bireylere bir hediye aracı olarak kullanılabilir. Bu tür davranış modelleri de bireyler üzerinde dijital oyun bağımlılığına ortam oluşturmaktadır. Literatür taraması

sonucunda dijital oyunların bireyler üzerindeki olumsuz etkileri aşağıda belirtildiği gibidir (<http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>):

- Oyun oynama süresini kontrol edememektedir.
- Diğer etkinliklere karşı ilgi kaybı yaşanmaktadır.
- Oyun oynayamadığı zaman psikolojik yoksunluk hissetmesine neden olmaktadır.
- Şiddet içeriğine sahip oyunların “yalnızlık, düşük yaşam doyumu, saldırganlık, depresyon, anksiyete (kaygı), şiddet eğilimi, olumlu davranışlarda azalma, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma” gibi psikososyal problemler ile ilişkili olduğu gözlenmiştir.
- Zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olmasına
- Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları
- Şiddet unsurları içerikleri nedeniyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması
- Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi
- Bağımlılık, “obezite, tendonitis sinir sıkışması, dikkat bozukluğu, karpal tünel sendromu gibi duruş, kas ve iskelet bozuklukları” gibi sağlık problemlerine sebep olması
- Bireylerin çevrimiçi tehditlere açık hale gelmesi vb.

Ayrıca tüm bunlara ek olarak, dijital oyunların bazı yanlış ideolojileri de empoze ettiği ile ilgili tartışmalarda bulunmaktadır. Bu tartışmalardan birisi cinsiyet kavramıdır. Özellikle, dijital oyunlarda kadınların rolü, kadınlara karşı şiddet uygulanması ya da kadınların cinsel olarak objeleştirilmesi ile ilgili tartışmalar bulunmaktadır. Buna ilaveten, “ırkçı ve nefret suçlarını içinde barındıran ve destekleyen, diğer ülke vatandaşlarını küçük düşürücü ve onların dinlerine, coğrafi konumlarına ya da kültürlerine göre olumlu ya da olumsuz olarak resmedilen oyunlar” da oyuncularına bu tür fikirleri empoze edebildikleri için sosyal ve kültürel etki yaratma potansiyeline sahiptir (Sayın, 2016: 90-95).

Sonucu Batı, (2011: 6) şu şekilde özetlemektedir. “*dijital oyunların pek çok açıdan önemi ve anlamı tartışılabilir. Çünkü dijital oyunlar içerisinde barındırdığı*

etkileşim, yerine koyma, aidiyet, kimlik gibi çoğu sosyoloji kökenli terimler, bu yeni tür için anahtar kelimelerdir. İzleyicinin edilgen olduğu, sadece izlediği sinema, TV gibi -formatların aksine, oyuncunun karakteri canlandığı (o) mekânda ve uzamda yaşadığı dijital oyunlar, başka bir semantiği ifade ediyor. Üretim koşulları da dikkate alındığı zaman, milyarlarca TL'lik bir sermayeyi ilgilendiren, dinamik, teknoloji açısından mükemmel denilebilecek üretim olanaklarına sahip bir alandan bahsedilmektedir. Sanat ve estetiğin tüm olanaklarından faydalananıyor. Dünyada milyonlarca insan bu oyunları oynayarak, kendilerini orta dünya gerçekliğinde bulup, Hobbitlerle birlikte, Elflerin yanında kötü Ork güçleriyle savaşıyor. Üstelik kendileri gibi hisseden insanlarla etkileşim kurarak yapıyorlar bunu. Güçlü bir kurgu var içinde. Sanal zekâsı yükseltilmiş olanları var. Yerine koyma var. Duygu var. Bu kesinlikle bir sanat. Dijital ama sanat. Zaten 2000'li yılların sanatının nasıl inşa edilmesi beklenir ki?"

1.10. Dijital Oyunlarla İlgili Ulusal ve Uluslararası Araştırmalar

Dijital oyunlar gün geçtikçe insan hayatının önemli bir parçası haline gelmektedir (Byron 2008, Zagal ve Bruckman 2008). Günümüzde özellikle üniversite öğrencileri arasında dijital oyun oynama günlük rutin bir davranıştır. Entertainment Software Association (ESA)'a göre ABD'deki hane halkı bireylerinin %75'i dijital oyun oynamaktadır ve bu durum İngiltere gibi diğer gelişmiş ülkelerde de benzerlik göstermektedir. Dijital oyun oynayanların yaş ortalaması 6-65 yaş arasında olup genel olarak nüfusun %59'una tekabül etmektedir. Hatta anne babaların %60'ı çocuklarıyla haftada en az bir defa dijital oyun oynamaktadır. ESA verilerine göre bireyler inkâr edilemez bir biçimde dijital oyun oynamakta ve bu dijital oyunda bireylerin kültürünü, iletişim kurma şeklini, sosyalleşme davranışlarını ve yaşama dair görüşlerini etkilemektedir (<http://www.theesa.com/category/research> Erişim tarihi: 24.01.2018).

Araştırmalarda günümüz çocuk ve gençlerinin oyun oynama araçları olarak teknolojik oyuncakları tercih ettikleri görülmektedir. Artar, Onur ve Çelen (2002) tarafından yapılan bir araştırmada bireylerin dışarıda "sokak ve caddede" oynadıkları oyun sayısının, oyun türlerinin ve grup halinde oynanan oyunların sayısı ve çeşidinin gittikçe azaldığı; oyun araçlarının doğal materyallerden ziyade teknolojik materyallere doğru değiştiği görülmüştür. Günümüzde çocuk ve gençlerin oyun alanı olarak sanal oyunlardan ziyade doğal oyunlar oynamaları gerektiği belirtilmiş olmasına rağmen dış

mekân oyun alanlarının ve oyun materyallerinin niteliği ve güvenliği en büyük engel olarak görülmektedir. Bu durum ise bireylerin ailelerinin dış mekân oyunlarından/etkinliklerinden ziyade iç mekân (dijital oyunlar, tv, bilgisayar, ödevler) etkinliklerine yönlendirilmiştir (Tuğrul vd. 2014: 13).

Aarseth (2001, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> erişim tarihi: 16.05.2018), çalışmasında dijital oyunlarla ilgili ilk çalışmaların 2001 yılında başladığına vurgu yaparak, buna dayanağın ise dijital oyunların üniversitelerde ders olarak ilk defa 2001 yılında anlatılmaya başlanması ve çeşitli kuruluşlar tarafından dijital oyunlarla ilgili konferanslar düzenlenmesi olduğunu belirtmesidir. Buna ilaveten Elverdam ve Aarseth (2007) yılında yaptıkları araştırmalarında oyunların türlerine göre nasıl analiz edilmesiyle ilgili bir tipoloji geliştirmişlerdir. Bu tipoloji dijital oyunların fiziksel ve sanal perspektif ve konumlama, kompozisyon, temsil, eşzamanlılık gibi oyunun dinamiklerine vurgu yapmışlardır. Bu araştırmada dijital oyunlarla ilgili özellikle zaman aralığı kontrolü, meydan okuma, değerlendirme yapabilme, hedef belirleme ve belkide en önemlisi oyunu kurtarma ve kaydetme özelliklerinin eklenmesi dikkat çekmiştir (Elverdam ve Aarseth, 2007: 3-10).

Fromme (2003) “Dijital Oyunların Kültürel ve Pedolojik Önemi” isimli araştırmasında bireylerin favori boş zaman aktivitesi olarak dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. Araştırma da cinsiyet değişkeni açısından erkekler birinci sırada dijital oyun oynamak, ikinci sırada televizyon veya film izlemek, üçüncü sırada arkadaşlarıyla dışarıda spor etkinliklerinde bulunmak, dördüncü sırada ise müzik dinlemek olarak sıralamaktadır. Kadınlar ise boş zamanlarında en fazla müzik dinlemek, ikinci sırada arkadaşlarıyla dışarıda takılmak (alışveriş...), üçüncü sırada kitap okuma etkinliklerinde bulunmak ve son sırada ise dijital oyun oynadık (özellikle çocukları vasıtasıyla) sonucuna ulaşmışlardır. Araştırma sonuçları bireylerin dijital oyun oynama ediminin yalnız (tek başına) kaldığı zamanlarda değil (erkeklerin %74’ü kadınların ise %59’u) aynı zamanda arkadaşlar olduğunda da alakalı olduğunu belirterek yakın arkadaşlarıyla yaptıkları dijital oyun etkinliklerinin kendilerine mutluluk verdiği sonucunu belirtmişlerdir (<http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> erişim tarihi: 02.02.2018).

Genel olarak araştırmalar erkeklerin dijital oyun oynarken kadınlardan çok daha fazla zaman harcadıklarını ortaya koymaktadır. Lucas ve Sherry (2004), erkeklerin

bilişsel yetenekleri kadınlardan farklı olduğu için erkeklerin kadınlardan daha fazla dijital oyun oynadıklarını belirtmektedir. Bu araştırmaya dayanak ise mevcut dijital oyunların kadınların ait olma ve sevgi ihtiyaçlarını karşılayamadığı için oyuna daha az motive olduklarını belirtmektedir. Bonanno ve Kommers (2005), Maltalı ve İsveçli üniversite öğrencilerine uygulanan bir anket yöntemiyle yaptığı çalışmada kadınların haftada 2,5 saat oyun oynadıkları erkeklerin ise haftada 6,7 saat oyun oynadıklarını da kendi araştırmalarında incelemişlerdir. Nitekim ESA 2016 araştırmasında dijital oyun oynayanların yalnızca %38'inin kadın olduğunu ve çoğunun 18 yaşın üstünde olduğunu ortaya koymuştur (Erişim tarihi: 24.01.2018 <http://www.theesa.com/category/research>).

Krahe ve Möller (2004) dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkisini cinsiyet değişkeni açısından anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini incelemiş ve özellikle şiddet içeren dijital oyunların tüketiminin ve oyunlarının cazip gelme oranınının kadınlardan ziyade erkeklerde daha anlamlı olduğunu ortaya koymuştur.

Green ve McNeese (2008) araştırmasında cinsiyet, ırk ve sosyal tatmin ihtiyacını hafta içi ve hafta sonu dijital oyunun oynanacağı saat sayısının önemli bir öngörücüsü olarak incelemektedir. Elde edilen bulgular Kafkasya ve Asya öğrencilerinin dijital oyun oynama sürelerinin daha az olmasına karşın Amerika ve Afrika kökenli öğrencilerin dijital oyunları daha çok oynadığı sonucunu elde etmiştir. Cinsiyet değişkenine göre ise kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha az dijital oyun oynadıkları, sosyal memnuniyet ihtiyacının ise hem kız öğrencilerde hem erkek öğrenciler arasında pozitif yönlü etkileşim olduğunu göstermektedir. Araştırmanın nihai sonucu ise dijital oyunların yeni bir toplu iletişim biçimi olduğuna dair mevcut teoriyi desteklemesidir. Araştırmaya katılan bütün öğrenciler kısa ya da uzun süreli de olsa çeşitli alanlarda ve materyallerde dijital oyun oynamakta ve bu oynadıkları oyunlarla da mutlu olmaktadır.

Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008), “Kültür Endüstrisi Olarak Türkiye’de Dijital Oyun” isimli proje araştırmasını Ankara ili sınırları içerisinde faaliyet gösteren internet kafelerdeki oyun oynama pratiklerini “habitus ve hareketsiz toplumsallaşma” gibi kavramlar temelinde Etnografik araştırma yöntemi kullanarak incelemiştir. Araştırma bulguları dijital oyun kültürünün yeni medya okuryazarlığı bağlamında ele alınması gerektiğini ortaya koymuşlardır.

Costa ve Veloso (2016) “Büyük oyuncular olmak: Dijital Oyunları İnceleme ve Kuşaklar Arası Etkileşimleri Arttırma Potansiyelleri” isimli araştırmasında 2006-2014 yılları arasında yayınlanan ve kuşaklar arası dijital oyunların kullanımı ile ilgili 36 araştırmayı (24 vaka incelemesi, iki nicel araştırma, üçü nitel araştırma ve 7 rapor) incelemiştir. Araştırma sonuçlarında dijital oyunların bireysel refah, prososyal davranışlar ve bilginin paylaşımı için katkıda bulunarak kuşaklar arası etkileşimleri teşvik edebileceğini belirtmiştir. Yine dijital oyunların: (a) kuşaklararası etkileşimleri geliştirmek için gerekli tasarım özelliklerini tanımlamak; (b) kuşaklararası etkileşimlerin potansiyel sonuçlarını tanımlamak ve (c) kuşaklar arası etkileşimler için bireysel ve karşılıklı yarar sağlayarak kuşaklararası etkileşimin sağlanmasına ve bireylerin mutlu olmalarına vesile oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Sayın (2016) “Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti İle Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Gruplandırılması” isimli çalışmasında dijital oyun oynama ile bilişsel yetenek arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma bulguları, “görsel işlem yetenekleri, kısa dönemli bellek yetenekleri, işlem hızı ve tepki süresi gibi” değişkenlerin oyun oynayan bireyler üzerinde anlamlı farklılık gösterirken, “uzun dönemli bellek ve akıcı zekâ” yeteneklerinde anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Araştırma sonucunda oyun oynamayanların bilişsel yetenekleri hiçbir durumda anlamlı düzeyde yüksek çıkmamıştır.

Sepetçi (2017) “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim” isimli araştırma sonucunda elde edilen bulgular dijital oyunların artık neredeyse her alanda etkin olarak kullanıldığının göstergesidir. Nitel ve nicel araştırma yönteminin birlikte kullanılmasıyla yapılan araştırma sonuçları oyun içerisinde “grupla özdeşleşme, oyunla özdeşleşme, sosyal etkileşim, oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşim, çevrimiçi ve çevrimdışı aktivizm) konularında birbirlerini etkiledikleri ve özellikle MMORPG oyunlarında kendi alanlarına müdahale yaşamadıkları sürece birbirlerine karşı saygılı oldukları ortaya koymuştur.

Günümüzde sayısız bireyleri cezbeden yeni popüler bir etkinlik ortaya çıkmıştır. Bu yeni popüler etkinliğin ismi dijital oyunlardır. Dijital oyunlarla ilgili birçok bilim insanı günümüzde araştırma yapmıştır. Bu araştırmalar ilgili anabilim dallarına göre farklılık göstermekle birlikte bu çalışmanın alanı olan iletişim bilimlerindeki çalışmaların

ilk günlerinden beri, iletişim arařtırmacıları insanların medyayı nasıl ve niçin kullandıklarını anlama ve açıklamaya ilgi duymaktadırlar (DeGrove, Cauberghe ve Looy, 2014: 205). Boş zaman faaliyetlerinin giderek daha büyük bir kısmını alan dijital oyunlar ve dijital oyun oynamak için sebepler, ilgili alan için önemli bir konudur. Farklı teorik çevreler üzerine yapılan daha önceki arařtırmalardan bazıları, hoşnutluk arayışı olarak (DeGrove, Cauberghe ve Looy, 2014: 205), Bağımlılık arayışları olarak (Hazar 2011), zaman değerlendirme ve stresten kaçınma yöntemi olarak (İnal ve Çağıltay 2005), ihtiyaçları karşılama olarak oyun motivasyonlarını (Ryan, Rigby ve Przbyski, 2006: 345) olarak açıklamaktadır. Yine optimal deneyim (Sweetser ve Wyeth, 2005: 3) ve beklenen sonuçlara dayalı davranış olarak (Lee ve LaRose, 2007: 632), eğitim ve öğretim amaçlı kullanım olarak (Bayırtepe ve Tüzün 2007 ve 2010) zevk ve haz (Csikszentmihalyi 2017) ve daha birçok ihtiyaç için dijital oyun oynanmaktadır. Bu kuramsal çerçeveler oyun oynama motivasyonlarını anlamak için yararlı olduklarını kanıtlamış olsa da, kendi içerisinde olumsuzluklar da barındırmaktadır.

Günümüzde dijital oyunların artan kültürel önemi, dijital oyunlara ilgi duyan bireyler için bir boş zaman değerlendirme aktivitesinden ziyade öğrenme ve oyunları öğretmeye dayalı olarak bireyler için bilgi, beceri ve eğitim talebi haline gelmiştir. Sadece Türkiye’de (örnek, Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü) bile son beş yıl içinde “dijital oyun kursları/konferansları) dijital oyunlarla ilgili üniversite bölümleri açılmaktadır. Bu bölümlerin içerikleri genel olarak dijital oyun analizi, oyun tasarımı ve geliştirmeyi öğretmekle kalmamakta aynı zamanda en iyi nasıl yapılır, hangi zorluklarla nasıl başa çıkılacağı konusunda öğrencilere bilgi vermeye çalışmaktadırlar. Bu çalışmanın ana değişkenlerinden biri olan öznel iyi oluş kavramı aşağıda detaylı olarak incelenmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

ÖZNEL İYİ OLUŞA İLİŞKİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde öznel iyi oluş kavramı ve öznel iyi oluşu açıklayan kuramlardan bahsedilerek, öznel iyi oluş, psikolojik iyi oluş, olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumunu inceleyen akademik araştırmalara yer verilmiştir. Yapılan araştırmalardan elde edilen veriler bireylerin öznel iyi oluşlarına etki eden birçok faktörün olduğu ve bu faktörlerin zamanın ruhuna (kültürüne, teknolojisine, alt kültürüne... vb) göre değişim gösterdiği dir. Mesela 1500’lü yıllarda iyi ata binmek, kılıç kuşanmak bireylerin mutluluğuna etki ederken günümüzde bilgisayar oyunlarında sanal olarak kazanılan çip/token/sanal para/derece ve oyunun türüne göre başarı ön plana çıkmıştır. Yapılan literatür taraması çerçevesinde günümüzde de 21. Yüzyılın ruhuna uygun olan dijital oyun oynayan bireylerin öznel iyi oluşları incelenecektir.

Öznel iyi oluş, bireyin kendi yaşamının genel kalitesini bir bütün olarak olumlu değerlendirdiği bir derecedir (Selim, 2008: 532-535). İlk çağlardan itibaren birçok araştırmacı “özellikle Aristoteles, Konfüçyus, Buddha, Demokritos, Platon, Diener, Seligman, Tuzgöl-Dost” tarafından yapılan araştırmalar göstermektedir ki bireylerin nihai amaçları mutlu olmaktır (Yurcu, 2014: 70). Demokritos’a göre öznel iyi oluş ruhun dinginliği olup, iyinin ne olduğunun bilinmesiyle açıklığa kavuşan, bireye haz ve acı veren durumların ölçülmesiyle bilinebilen bir durumdur (Acaboğa, 2007: 7). Fromm (1992)’ye göre yaşam doyumunu, bireyin içinde bulunduğu durumunun ifadesi olup (Acaboğa, 2007: 8) bireylerin mutlu olmasına etki eden faktörler, gelir, sağlık, kişilik, evlilik, dini inanç gibi değişkenler bireylerin mutluluğa erişmesine sadece bir vesiledir.

Sosyal bilimler alanında yapılan araştırmalar, bireylerin bireysel ve durumsal özelliklerini farklı modellerle birlikte değerlendirerek, “iyi olma” kavramının yapısını ve kökenlerini anlamaya çalışmışlardır. Yapılan araştırmalarda bireylerin “iyilik durumlarını” izah eden çok fazla sayıda kavram ve sözcüğün olduğu ortaya çıkmıştır. Mesela sağlığın tanımında açıklanan iyilik hali kavramı “iyi oluş, öznel iyi oluş, psikolojik iyi oluş, yaşam doyumunu, yaşam kalitesi, olumlu ve olumsuz duygulanım “gibi kelimelerin karşıladıkları anlamlar birbiriyle tamamen aynı olmamakla beraber, birbiriyle büyük oranda ilişkili olan ve bireylerin iyi oluşuna ve olumlu işlevsellik kazandıran durumlarla ilgilidir (Gülaçtı, 2009: 53-54).

2.1.Öznel İyi Oluş Kavramı

Öznel iyi oluş (Subjective Well-Being), modern psikoloji biliminin en dikkat çekici alanlarından birisidir. Bu fenomenin incelenmesi için ani bir ilgi artışı, özellikle son 20 yılda bilimsel bir disiplin olarak pozitif psikoloji alanında (Diener 1984; Ryff, 1989-1995; Tuzgöl Dost 2004-2007; Diener, Suh ve Qishi, 1997; Seligman ve Csikszentmihalyi 2000; Diener 2009; Gülaçtı, 2009, Malkoç 2011; Türkdogan, 2010, Oktan 2012) birçok araştırmacının dikkatini çekmiş ve bu alanda araştırmalar yapmıştır. Pozitif psikoloji alanında “öznel iyi oluş” kavramıyla ilgili çalışmaların yaygınlaşması kendi içinde anlam karmaşası oluşturmuştur. Bu alandaki en ünlü araştırmacılardan bazıları “mutluluk” kavramının “öznel iyi oluş” kavramıyla eş değer olduğunu savunmuşlardır (örn. Lyubomirsky, Sheldon ve Schkade, 2005). Öte yandan “mutluluk” terimini kendi içerisinde (olumlu duygu ve hayattan tatmin duygusu anlamında) daha spesifik bir anlamla kullanan araştırmacılar da bulunmaktadır (örn. Steel, Schmidt ve Scultz, 2008). Bu anlam karmaşası bölgelere göre farklılık göstermekte olup elde edilen sonuçların genellenebilirliği ve evrensel olmayan kullanımı, elde edilen sonuçları sınırlamaktadır. Öznel iyi oluş konusunda ilk doktora araştırmasını yapan Wilson (1967: 264), öznel iyi oluş düzeyleri yüksek olan bireylerin, “*genç, sağlıklı, iyi eğitilmiş, geliri iyi olan, dışa dönük, iyimser, özgüveni yüksek, kaygıdan uzak, evli, dindar, yaşam gayesi olan ve entelektüel*” kişiler olduğuna vurgu yapmıştır.

Fredrickson (2003) araştırmasında bireylerin yaşamlarında olumlu duyguların daha fazla olması bireylerinin öznel iyi oluşlarına daha fazla katkı sağladığını belirterek, bu durumu olumlu duyguları oluşturma ve genişletme teorisi kapsamında ele almaktadır. Bu teoriye göre bireylerin yaşadıkları olumlu duygular, bireylerin düşünce yapılarını biçimlendirerek, bireylerin yaşamlarında karşılaşılabilecek olumsuz durumlara karşı sabır göstermesini ve bu durumlara farklı perspektiften yaklaşmasına yardımcı olduğunu belirtmiştir. Yani birey yaşamlarında karşılaşılabilecek olaylara geniş bir perspektiften bakarak, olaylar karşısında öncelikle düşünce yapısını değiştirerek bu kaynaklardan destek sağlamayı ve karşılarına çıkan olumsuz durumları kolayca çözerek hayata pozitif bakmayı öğrenebildiklerini belirtmektedir (Akt. Malkoç, 2011: 24).

Boysan (2012) göre mutluluk, ilkçağ filozoflarından Aristo’dan beri felsefenin temel uğraş alanlarından birisi olmuş ve olmaya da devam etmektedir. Felsefe biliminde

etik ve değerler temelinde incelenen “mutluluk kavramı”, psikoloji biliminde öznel iyi oluş kavramıyla açıklanmaktadır (Boysan, 2012: 11). Ryan ve Deci (2000: 68)’de araştırmasında mutluluk kavramının sosyal psikoloji literatüründe öznel iyi oluş olarak ifade edildiğini belirtmektedir. Diener (1984) ise öznel iyi oluş “Subjective well-being” kavramını, bireylerin öznel bir biçimde olumlu ve olumsuz duygulara ve yaşama ilişkin öznel ve bilişsel bir değerlendirme olarak yaşamdan doyum, olumlu ve olumsuz duygulanım (Diener 1984), kendini kabul etme, yaşam amacını bilme ve ona uygun hedef geliştirme, bağımsız olma (Ryan ve Deci, 2001: 143; Diener, Suh ve Qishi, 1997: 27) gibi olumlu özelliklere vurgu yapmışlardır. Yani öznel iyi olma, bir kişinin “bir bütün olarak yaşamının bilişsel ve duyuşsal değerlendirmeleri” olarak tanımlanır (Diener, Oishi ve Lucas, 2009: 187). Tuzgöl Dost (2004) araştırmasında öznel iyi olma durumuyla ilgili birçok kavram “öznel iyi oluş, psikolojik iyi oluş, yaşam doyumu, yaşam kalitesi, iyilik hali (wellness) ve olumlu duygulanım” ve bu kavramların içerikleri kısmen birbirinden farklılık göstermekle birlikte, çoğu zaman birbirinin yerine kullanılmakta olduğunu belirtmektedir (Tuzgöl Dost, 2004: 14). Yani bu kavramların anlamları birbiriyle tamamen aynı olmamakla birlikte genel olarak birbirleriyle ilişkilidir

Yetim (2001:134) araştırmasında öznel iyi oluş, mutlulukta bireyselliği (özneliği) vurgulamaktadır. Campbell (1976)’ya göre, bireysellikle kastedilen bireyin iç yaşantısı, içsel değerlendirmeleridir. Öznel iyi olmada, dış referans çerçevesi, dışsal ölçütler empoze edilemez. İyi olma, iyi olduğunu söyleyenin yaşadığı bir deneyimdir. Öznel iyi olmada yer alması gereken nesnel durum ve koşullar (örneğin sağlık, konfor, refah vs.), dikkat çekici şekilde yoktur (Akt. Yetim, 2001:134). Öznel iyi olma deneyimleyen kendi standartlarına, beklentilerine, yeterlilik algılarına dayalı bir tepki olarak ele alınmaktadır (Yetim, 2001: 134). Diener (1984)’e göre öznel iyi oluş kavramı üç kategoriden oluşmaktadır. İlk olarak öznel olup bireyin kendi deneyimlerinde yer almaktadır. İkinci olarak ölçümlenebilmektedir, yani bireylerin hissettikleri duyguların olumlu mu yoksa olumsuz mu olduğunun ölçümlenebilmesidir. Ve son olarak ta bireylerin yaşamının tüm yönlerini içinde barındırmaktadır. Yaşam doyumu ise bireylerin gündelik yaşamda karşılaşılabileceği tüm yaşam alanlarını ifade etmektedir. Bu alanlar iş hayatı ve çevresi, aile hayatı ve çevresi, okul hayatı ve çevresi, kafelerde oynanan

oyunları ve günümüzde çeşitli oyun araçlarıyla oynanan tüm oyunları içeren faaliyetleri kapsamaktadır (Diener, 1984: 543).

Seligman (2002), mutluluk kavramını üç kategoriye ayırarak bu kavramları “olumlu duygu, yaşama bağlılık ve yaşamı amacını anlamlandırmak” olduğunu belirtmiştir. Bu kategorilerden ilki olan “olumlu duygu” geçmiş, gelecek ve şimdiyi (içinde bulunulan an)’a ilişkin olumlu duygulara sahip olmayı ve bu duyguları arttırmak için gerekli olan becerileri öğrenmeyi amaçlamaktadır. Bu kategorilerden ikincisi olan “yaşama bağlılık” bireylerin iş ve toplumsal yaşamında boş vakitlerini iyi bir biçimde değerlendirmek amacıyla, kendini mutlu eden etkinlikler yapması ve bu etkinliklerden maksimum seviyede mutluluk duymasını içermektedir. Üçüncü ve son kategori ise “yaşam amacını anlamlandırma ve mutlu bir yaşam sürme”, bireylerin kendi bireysel yeteneklerinin farkına varması ve bunları toplum için verimli bir etkinlikte kullanmasıdır. Bireylerin yaptıkları bu etkinlikler yaşam amacını anlamlandırma ve kendisinin bir şeyler üretebildiğinin farkına vararak, yaşamı anlamlandırması ve kendisini daha mutlu hissetmesine katkı sağlayacaktır (Akt. Malkoç, 2011: 20-21).

Tablo: 4 Öznel İyi Oluşun Öğeleri

Olumlu Duygulanım	Olumsuz Duygulanım	Yaşam Doyumu	Yaşam Alanları
Sevinç	Suçluluk	Yaşamı değiştirme arzusu	İş
Neşe	Utanç	Şimdiki yaşamdan alınan doyum	Aile
Memnuniyet	Üzüntü	Geçmiş yaşamdan alınan doyum	Boş zaman etkinlikleri
Gurur	Kaygı ve Kuruntu	Gelecek yaşamdan alınan doyum	Sağlık
Sevgi	Öfke	Diğer kişilerin bireyin yaşamı hakkındaki görüşleri	Gelir
Mutluluk	Stres		Benlik
Coşku	Depresyon		Arkadaşlık
	Kıskançlık		

Kaynak: (Diener, Suh, Lucas, Smith, 1999: 277).

Diener ve diğ, (1999: 276) çalışmasında “öznel iyi olma” kavramının öğelerini “olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım, yaşam doyumu ve yaşam alanlarının” birleşimi olduğunu belirtmektedir. Bireylerin öznel iyi oluş seviyelerinin niteliğine ilişkin

“bilişsel yargılarının” iyi olması, yani olumsuz duygulanımların olumlu duygulanımlara göre daha az yaşanması gerekmektedir. Pavot (2008: 124-128)’e göre yaşam doyumu, bireyin yaşamını bilişsel olarak değerlendiren yargıların bütünüdür. Schimmack (2008: 97) yaşam doyum alanlarının temelinde, bireyin genel yaşama ilişkin inançları, yargıları ve tutumları olduğundan öznel iyi oluşun dört önemli birleşenlerinin birisi olarak kabul edilmektedir. Diğer yandan öznel iyi oluşun duygusal birleşeni olan pozitif duygu ve negatif duygu, bireylere haz veren ve vermeyen duyguları yansıttığı içinde öznel iyi oluşun bileşeni olarak kabul edilmesi gerektiğini belirtmektedir. Eryılmaz (2011: 45) ise bireylerin yaşam doyumları, öznel iyi oluşun öğelerinin birleşiminden ortaya çıktığını, bireyin olumlu duyguları olumsuz duygulardan daha sık yaşıyorsa bireyin öznel iyi oluş düzeyinin yüksek olabileceğini, aksi durumda ise bireyin mutsuz olacağına vurgu yapmaktadır. Myers ve Diener (1995: 10) araştırmasında, gelir durumunun, cinsiyetin ve ırk değişkenlerinin bireylerin yaşam doyumları üzerinde neredeyse hiç etkisinin olmadığını, psikolojik değişkenler “kişisel eğilim, yakın ilişki ve kültür”ün bireyin yaşam doyumu üzerinde etkisinin olduğunu belirtmektedir.

Türkdoğan (2010) ise öznel iyi oluşun birey tarafından kaliteli bir yaşamın ölçütü olduğu kabul edilmektedir. Çünkü herkes yaşamdan mutlu olmayı arzulamakta olup, bireylerin çoğunluğu mutluluğun yaşamlarında yalnızca bir ideal olmasından ziyade, yaşamın tüm boyutlarını içine alarak bireylere mutluluk vermesi gerektiğini belirtmektedir (Türkdoğan, 2010: 1). Lama (2008:7) bireyin yaşamının amacının mutluluk olduğuna vurgu yapmaktadır. Yurcu (2014: 84)’e göre bireylerin davranışlarının mutlaka bir amacı olduğu ve bu amaçların arzulanan diğer şeylere ulaşmak için basamak olarak kullandığını belirtmektedir. Diener (2000)’e göre, bireyin yaşam kalitesini belirleyen nitelikler değişim göstermekle birlikte, diğer bireyleri sevmek, yaşamdan zevk almak ve bireyin kendisini iyi tanımlaması (artı ve eksi taraflarını keşfetmesi) üzerine odaklanılmıştır (Diener, 2000: 34; Tuzgöl Dost, 2005: 104). Lyubomirsky (akt. Doğan ve Eryılmaz, 2013: 108)’e göre öznel iyi oluş, yaşamdan algılanan memnuyetle; günlük hayattaki haz, refah ve tatminin bir birleşimi olduğunu belirterek bireylerin günlük yaşamda aldıkları hazzın büyüklüğü öznel iyi oluşa olumlu katkı yapmakta ve bireyin günlük yaşamda daha yüksek doyum sağlamasına vesile olmaktadır.

2.2.Öznel İyi Oluş Bağlamında Sosyal Psikoloji Kavramı

Bilindiği üzere psikoloji bilimi, genel hatlarıyla bireylerin davranışsal, bilişsel ve duyuşsal süreçlerini açıklamaya ve bu süreçlerin altında yatan temel mekanizmaları anlamaya çalışır. Bu doğrultuda psikoloji, öncelikle bireylerin davranışlarını tanımlamak ve anlamak için davranışı ortaya çıkartan nedenlerin ne olduğunu araştırarak, araştırma sonucu elde ettiği bilgilerden hareketle bireylerin davranışları hakkında öngörüle bulunarak davranış üzerinde kontrol sağlamaya çalışır (Malkoç, 2011: 1).

“Sosyal Psikoloji Kavramı” ise insan davranışlarını, davranışa etkide bulunan toplumsal, psikolojik, grupsal ve fizyolojik etkenler merkezinde bütünlüklü bir bakış açısıyla ele alan, açıklayan sosyal bilim dalıdır (Zencirkıran, 2017: 1). İnsan davranışı çok boyutlu bir özellik gösterir ve davranışın arkasında birbirini etkileyen çok sayıda faktör bulunur. Bu faktörler, sosyal ve psikolojinin makro ve mikro analizlerinin ele alamadığı boşlukları doldurur. Sosyoloji toplumsal faktörleri, psikoloji bireysel etkenleri ağırlıklı olarak merkezine alır. Sosyal psikoloji ise, grup içerisindeki bireyi, grubun birey üzerindeki etkilerini, grup-birey etkileşimini içine alıp inceler. Günümüzde insanlar, yaşamlarının büyük bölümünü farklı gruplar içerisinde geçirir. Sosyal psikoloji, insan davranışı üzerinde önemli etkileri bulunan liderlik, motivasyon, çatışma, uyma, itaat, ikna, denetim, gözetim, önyargılar vb. konular üzerine yoğunlaşarak (Zencirkıran, 2017: 3) bireylerde düşünce, tutum ve davranış değişikliği oluşturmak üzere çeşitli yaklaşımlar geliştirilmiştir.

Schmutte ve Ryff (1997: 551), “iyi oluşun olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumunu üç öge olarak vurgulayan tipik ölçümlerinin, iyi oluşu ölçmede etkili olmalarına rağmen, kavramsal olarak ruh sağlığı oluşumlarına uygun olmadıklarını” savunmaktadır. Ryff (1989:1069) çalışmasında “öznel iyi olma” kavramının alt boyutları temelde mevcut literatürde bulunandan daha karmaşık bir yapıya sahip olduğunu belirterek, bu kavramlar üzerine yapılan güncel araştırmalar, birey üzerinde memnuniyet oluştursa da, bireylerin olumlu işlevselliğini geçerli bir yöntemle ortaya koymada başarısız kalmıştır. Çünkü birey hızlı ve ani değişimlerden çok çabuk etkilenmekte ve bu değişimlerin birey üzerinde nasıl bir etkisinin olacağı ön görülememektedir.

Seligman ve Csikszentmihalyi (2000)'e göre, pozitif psikolojinin çalışma alanı, bireylerin hayata bakış açısı ve hayatı algılayış biçimiyle ilgilidir. Bireylerin hayatı algılayışlarına etki eden birçok faktör bulunmasına rağmen genel olarak demografik faktörler “yaş, cinsiyet, gelir durumu, çalışma durumu” ve kişilik özellikleri “iyi oluş, öznel iyi oluş, yaşam doyumu, gelecek için umutlu olma, memnuniyet ve mutluluktur”. Pozitif psikolojinin ilgi alanına giren konular “kişilerarası ilişkiler, cesaret, hayatı sevme ve hayata bağlanma, özgünlük, yetenek, bilgelik vb.” bireyin bireysel nitelikleriyle ilgilidir. Pozitif psikoloji grup çalışması olarak incelendiğinde “toplumsal değerler” ön planda olup bireylerin iyi bir “vatandaş” olmaya yönlendiren nitelikleri ortaya koyma ile bir ilişkisinin olduğu yönündedir. Bu nitelikler bireylerin iyi bir vatandaş olarak çalışma hayatında ve toplumsal yaşamda çevreye uyum sağlaması ve etik kurallar ile ilgilidir (Akt. Tuzgöl-Dost, 2005: 104). Faller (2001)'e göre pozitif psikolojinin çalışma alanı, bireylerin güçlü özelliklerini geliştirerek, bu özelliklerin bireye en iyi şekilde nasıl ortaya konulacağını “Moslow ve Rogers”ın çalışmalarından esinlenerek ortaya çıkarmaktır. Bilindiği üzere “Moslow ve Rogers” bireylerin güçlü özelliklerinin bilincinde olarak, mevcut potansiyellerini nasıl en optimum seviyede gerçekleştirmeleri gerektiğini vurgulamaktadır (Akt. Malkoç, 2011: 19).

Öznel iyi oluşla psikolojik iyi oluş arasındaki temel ayrımın Hefferon ve Boniwell, (2011: 46) araştırmasında bireylerin mutlu olmalarını bilimsel olarak psikolojik iyi oluşun öznel iyi oluştan ayıran en temel noktanın, öznel iyi oluşun “hedonizma” dayanması olduğunu belirtmektedir. Hedonistik filozoflara göre bireylerin “mutlu olma istekleri”nin doyuma ulaşması ve olumlu duygulanımlar yaşamaları gerekmektedir (Boniwell, 2012: 5).

2.3.Öznel İyi Oluşu Açıklayan Kuramlar

Bireylerin öznel iyi oluşuna ilişkin kuramsal ve kavramsal zeminde henüz tam olarak birlik sağlanmamış olsa da, öznel iyi oluşu açıklamaya çalışan kuramlardan bazıları aşağıda belirtilmiştir. Bu bölümde öznel iyi oluşla ilgili bazı önemli kuramlar incelenecektir.

Öznel iyi oluş kuramlarını açıklama yönünde kuramsal çabaların temeli antik yunan döneminde atılmış ve o zamandan beri çeşitli filozoflar ve bilim adamları tarafından incelenmiştir. O dönemden itibaren birçok araştırmanın konusu olan öznel iyi

oluş kavramı filozofların düşünce karmaşıklığının oluşturduğu anlam karmaşasından dolayı 1970 yılına kadar bir sistematığe kavuşmamış ve bu yıldan itibaren özellikle Diener (1984, Ryff 1989-1995) gibi sosyal psikologların geliştirdikleri ölçeklerle bireyin öznel iyi oluşunu ölçmeye çalışmışlar ve öznel iyi oluşun altında yatan nedenleri anlamaya çalışmışlardır. Yapılan bu çalışmalar ilkçağdan itibaren bilimsel bir temele oturmayan “öznel iyi oluş ve mutluluk” kavramlarının sistematik bir düzene girmesine ve bilimsel bir alana konu olmasına vesile olmuştur (Yetim, 2001: 204). Türkdoğan (2010) araştırmasında öznel iyi oluş kuramları başlığı altında incelenen yaklaşımların, bireylerin mutluluğa erişim çabasının bir ürünü olarak geliştirilen yaklaşımların özgün ve sistematik olmadığını sadece iyi yaşama erişim sağlamanın anlamı üzerine öne sürülen çeşitli görüşlerin toplandığı genel başlıklar olduğunu belirtmektedir (Türkdoğan, 2010: 25). Öznel ve psikolojik iyi oluşu açıklayan kuramlar incelendiğinde, literatürde birçok kuram ortaya çıkmıştır. Bu kuramlardan başlıca önemli olanları aşağıda alt başlık altında incelenmiştir.

2.3.1. Erek Kuramı

“Erek” kelimesi Türk Dil Kurumu internet sitesinde “gerçekleştirmek için tasarlanan ve erişmek istenilen amaç, maksat, hedef, gaye” olarak tanımlanmaktadır (<http://www.tdk.gov.tr> Erişim Tarihi: 10.08.2017). Erek kuramcıları, mutlu olmanın ihtiyaçları karşılamak ya da hedefe ulaşılma koşullarına bağlı olduğunu belirtmektedir (Diener, 1984: 564). Bu kuramın temeli Wilson (1967) tarafından yazılan doktora tezi oluşturmakta olup, Wilson (1967)’a göre “öznel iyi oluş” birey ihtiyaçlarının karşılanması halinde ortaya çıkan bir durum olduğunu belirtmektedir. Erek kuramına göre bireylerin fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçları vardır ve bireylerin bu ihtiyaçları karşılanması halinde birey mutlu olmakta, karşılanmaması halinde ise birey mutsuz olmaktadır (Diener, 1984: 560-563). Yani bireylerin mutluluğa erişimi ancak ihtiyaçları giderildiğinde ve amaçlarına ulaştığında gerçekleşmektedir (Şahin, 2011: 21, Yetim, 2001: 206). Nitekim Wilson (1967) çalışmasında “*ihtiyaçların karşılanması mutluluğa ve doyuma neden olur, bunun karşıtı durumlar ise mutsuzluğu yaratır*” (Wilson, 1967: 71) ifadesiyle erek kuramının amacını kısaca belirtmektedir.

Erek kuramında, bireylerin istekleri dürtüsel, içgüdüsel, olabildiği kadar, öğrenilmiş, yaşantı sonucu oluşmuşta olabilir. Bireyler, çeşitli yaşantılar sonucu yeni

isteklere, amaçlara sahip olabilirler. Ayrıca bireyler bazı isteklerini bilinçli olarak sürdürürken bazılarını ise farkında değildirler. Yetim (2001) çalışmasında isteklerin giderilmesinin ya da günlük yaşam anında karşılanmış istek derecesinin mutluluğa katkı sağladığını belirterek bireylerin çeşitli ihtiyaçları (yeme-içme, barınma, sevme-sevilme, beğenilme, kabul görme ve davet alma gibi) olduğu vurgulanarak bireyler, bilinçli olarak bazı ihtiyaçlara erişmek istemekte olup, öznel iyi oluşta bu ihtiyaçlara erişildiğinde ortaya çıkan bir durum olduğunu vurgulamaktadır (Yetim, 2001: 207). Zaten erek kuramlarının nihai hedefi öğrenilmiş ihtiyaçlar olduğu yönünde olup, bireylerin ihtiyacını ikiye ayırmaktadır. Bunlardan birincisi evrensel ihtiyaçlar olup (Yeme, barınma, ısınma gibi), ikincisi ise öğrenilmiş ihtiyaçlardır (işinde başarılı olma, sevme sevilme) (Diener, 1984: 562; Tuzgöl Dost, 2004: 24; Ryan ve Deci, 2000: 141). Ayrıca belirli hedeflere ulaşmaya karar vermek bireylere günlük yaşamlarında karşılaştıkları çeşitli problemlerle başa çıkmalarına ve zorluklar karşısında sabır göstermelerine yardımcı olmaktadır (Şahin, 2011: 22).

Diener (1984) çalışmasında bireyin hedefleri, hedeflerin durumu, hedeflerin erişilebilirliği, hedeflerine erişme ihtimali “bireylerin duygusal durumlarını ve yaşam doyumlarına” etki etmekte olduğunu belirterek erek kuramına göre, hedefler bireyleri mutluluğa götürebildiği gibi, bu hedeflere ulaşma sürecinin uzaması bireylerin mutluluğunun azalmasına, bireylerin hedefleri ve isteklerinin birbiriyle çatışmasına ve bireyleri mutsuzluğa sevk edebileceğini vurgulamıştır (Diener, 1984: 588). Sonuç olarak erek kuramında, bireylerin ihtiyaçları ve gereksinimleri giderildiğinde ve hedeflere ulaşıldığında birey kişisel olarak öznel iyi olma amacına ulaşmaktadır. Bu kuramda birey hedefine ulaşabildiği oranda öznel iyi oluşu iyi olmakta olup, hedefe ulaşamaması durumunda mutsuz olmaktadır.

2.3.2. Haz ve Acı (Mutluluk ve Mutsuzluk) Kuramı

Hedeflere erişim sağlamanın veya ihtiyaçların giderilmesinin mutluluğa neden olduğunu savunan araştırmacılar, “acı ve haz (mutsuzluk ve mutluluk)” arasında yakın bir ilişki olduğunu belirtmektedirler (Diener, 1984: 563; Tuzgöl-Dost, 2004: 28). Bireyin yaşam içerisinde çeşitli ihtiyaçları vardır ve birey bu ihtiyaçları karşılama amacı içerisinde. Bireyin bu ihtiyaç ve amaçları karşılama isteği “yapıldığında rahatlama,

yapılmadığında ise bir boşluk, huzursuzluk hali, yoksunluk duygusu”nun ortalamaları yaşam doyumunu meydana getirmektedir (Diener, 1984: 563).

Csikszentmihalyi (2017) çalışmasında haz ve acı kuramıyla ilgili olarak, bireyler hayatlarını neyin yaşamaya değer olduğunu biraz daha düşündüklerinde hoş anıların ötesine geçip diğer olayları hatırlamaya başladıklarını, yani zevkli olanlarla örtüşen ama başka bir isim hak eden ve başka bir kategoriye giren diğer deneyimleri: Haz olarak tanımlamaktadır. Haz alınan olaylar, birey sadece önceki bir beklentiyi karşıladığında veya bir ihtiyaç ya da arzuyu giderdiğinde değil aynı zamanda yapması için programlandığı şeyin ötesine geçip beklenmedik belki de daha önce hayal edilmemiş bir şey başardıklarında ortaya çıkan bir durum olduğuna vurgu yapmıştır (Csikszentmihalyi, 2017: 79). Bu kurama göre eğer bireyin ihtiyaç, gereksinim ve amaçları giderilmiş ise birey mutluluğa ve doyuma sahip olacaktır. Aksi halde birey, bireysel, toplumsal ve kişisel hayatta mutsuz olacaktır. Biyolojik ihtiyaçlar ise birey hedeflediği amacına ulaştığında öznel iyi oluş sağlamakta ve yeni bir amaç hedef belirleyebilmektedir (Diener, 1984: 564). Kısaca bu kuram bireyin yaşamında ihtiyaç duyduğu eksikliklerin karşılanması bireylerin öznel iyi oluş sürecine daha fazla katkı sağlayacağı düşüncesidir.

2.3.3. Etkinlik Kuramı

Bu kuram, hedeflerin değil, ama hedeflere ulaşma yolunda verilen çabanın daha fazla haz verdiğini savunurken; bireyin kendi kişisel özelliklerine göre hedefler belirleyip bu hedefler doğrultusunda çaba göstermesi bireyin öznel iyi oluşuna katkı sağlayacaktır (Tuzgöl-Dost, 2004: 27). Diener (1984) çalışmasında öznel iyi oluş sürecinde asıl etkenin birey olduğunu vurgulayarak, bireylerin kişisel amaç ve gereksinimlerini giderme yolunda gerçekleştirdiği çabalardan haz elde etmesidir (Diener, 1984: 562).

Etkinlik kuramı alanında önemli çalışmalardan birisi Csikszentmihalyi'nin “akış (flow)” kuramıdır. “akış” içerisinde olmak, benliğin bilinçsizce tüm dikkatini belirli bir konuya vermesidir ve akışın yaşandığı bu gibi zamanlarda birey, bilincin başka bir konuya saptmadığı bir etkinlik içerisinde kendini kaptırmakta, çevresindekileri ve geçen zamanı unutmaktadır” (Myers ve Diener, 1995: 15). Diener (1984) çalışmasında “akış”la ilgili olarak “bireyin zihni, yoğun bir konsantrasyon gerektiren ve bireyin becerileri ile önünde duran konunun meydan okuyuşunun aşağı yukarı eşit olduğu bir etkinlikle meşgul ise, sonuç hoşnut edici bir akış yaşantısı olacak; insanlar kendilerine ilginç gelen ve ilgili

oldukları derinliklerle meşgul oldukları düzeyde de yaşamları daha mutlu olacağını” (Diener, 1984: 564-568) belirtmektedir.

Etkinlik kuramına göre bireyin öznel iyi oluşu için yalnızca etkinliği gerçekleştirmek yeterli olmayıp, bireylerin gereksinim duyduğu ihtiyaçlar için hedef belirlemesi ve bu hedefler için gerekli etkinlik sürecinin bireylerin bilgi, beceri ve bireysel yetkinlikleriyle uyumlu olması, bireylerin öznel iyi oluşuna katkı sağlayacaktır (Güney, 2017: 31). Csikszentmihalyi (2005:4) mutluluk kavramının tesadüfi bir şey olmadığı gibi paranın satın alabileceği ya da iktidarın hükmedebileceği bir şey de değildir. Dış olaylarla değil, dış olayları nasıl yorumladığımıza bağlıdır. Mutluluk aslında, her bireyin özel olarak hazırlanması, geliştirmesi ve savunması gereken bir durumdur. Yetim (2001:257)’e göre etkinlik kuramı, birey önemli faaliyetlere ve hedeflere odaklanmalıdır. Mutluluk, yapılan faaliyetlerin sonucunda niyetli olarak istenilmeden ortaya çıkan sonuçtur.

Yani erek kuramında sonuca ulaşmak bireye haz verirken, bu kuramda içerisinde bulunulan etkinliğin hedefini meydana getirmek için yapmış olduğu uğraşlar bireye doyum sağlamaktadır (Diener, 1984: 546). Ryan ve Deci (2000) çalışmasında bireyin gereksinim duyduğu ihtiyaçlarını karşılama süreci ve hedefe ulaşmak için yapmış olduğu çabalar bireyin öznel iyi oluşuna katkı sağladığını belirtmektedir (Ryan ve Deci, 2000: 141). Diener (1984) çalışmasında etkinlik kuramı kapsamında “dağcılık” etkinliğini örnek göstermekte olup dağın tepesine ulaşma hedefinden ziyade, tepeye ulaşmak için yapılan çabalar bireye daha fazla haz verdiğini ve bireyin öznel iyi oluşuna daha fazla katkı sağladığını (Diener, 1984: 542) belirtmektedir.

2.3.4. Yukarıdan Aşağı ve Aşağıdan Yukarı Kuramları

Öznel iyi oluş kavramını açıklayan kuramlar içinde bulunan aşağıdan yukarıya ve yukarıdan aşağıya kuramı iki felsefi yapıdan etkilenmiş ve çevrenin ya da kişiliğin etkisinin baskın olduğu bir açıklama ile ifade edilmiştir. Sosyal psikologlar genellikle bilgi işlemeye yönelik yukarıdan aşağıya ve aşağıdan yukarıya yaklaşımlarını birbirinden ayırmaktadır. Yukarıdan aşağıya yaklaşımlarında, bilgiyi yönlendirmek için bilgi ve belgeler kullanılır. Yani elde var olan bağlamsal bilginin kullanılmasını ifade eder. Bununla birlikte, aşağıdan yukarıya yaklaşımında verileri daha büyük bir resme ulaşana

kadar verileri bir araya getiren yapısalcı yaklaşıma daha çok benzemektedir (Diener, 1984: 565).

Locke'nin düşüncesini yansıtan aşağıdan yukarı kuramı “aklın içinde ilk duylardan önce hiçbir şey olmadığı” ve kavramlar, olgular, bilgiler, sonradan gözlem veya deney yoluyla şekillendirilenin bir “tabula rasa (boş levha)”dır. Duyu organlar sadece dış dünyanın nesnel yansımalarıdır. “aşağıdan yukarı görüşüne göre, nesnel yaşam koşulları bireyin gerçek mutluluğunun öncelikli yordayıcısı olabilir” (Feist ve diğerleri, 1995: 139). Dolayısıyla bu yaklaşımda genetik faktörlerin etkisine pek yer verilmemekte ve inanılmamaktadır.

Aşağıdan yukarı kuramına destek olarak birçok haz veren durum iyi oluş raporları ile ilişkilendirilmektedir. Yapılan araştırmalarda günlük zevkli olay deneyimleri hoş duygulanımla, istenmeyen günlük olay deneyimleri olumsuz duygulanımla ilişkilendirilmektedir. Ancak yine yapılan çalışmalarda yaş, cinsiyet, gelir düzeyi, ırk, eğitim ve medeni durum gibi demografik faktörlerin öznel iyi oluş varyansının %20'sinden az bir kısmını açıklaması genel bir bulgudur. Bu nedenle, araştırmacıların öznel iyi oluşu etkin olarak açıklayabilmek amacıyla yukarıdan aşağı alanına yöneldikleri görülmektedir (Tuzgöl-Dost, 2004: 32).

Kant'ın düşüncelerini yansıtan ve çevrenin birey üzerinde daha az baskın olduğunu savunan “yukarıdan aşağı kuramı”nda akıl duygusal yaşantıların organizatörü ve aktif bir yorumlayıcısıdır. Kant'a göre “bilginin ve deneyimin tek verisi duysal dünyayla oluşturulur ve bilgi duysal veri ve olgularla olanaklı hale gelir”. Locke'nin görüşünün aksine bir “tabula rasa” değildir. Akıl sadece içinde bulunulan ve geçmiş yaşantılardan elde edilen duyuları kabul eden basit bir yapıya sahip değildir. Akıl, “Kant'ın nesne anlayışında duysal olarak elde edilen veriler ile bağdaşmasıyla bir kurgu oluşturur. Ancak bu kurguda gerçek olmayan bir yapaylık söz konusu değildir. Bu kurgu nesnenin duysal ve akılla nasıl algılandığıdır” birey, kişilik özelliklerine ve inançlarına uygun duyuları seçer ve ayırt eder. “yukarıdan aşağıya kuramında yaşantılar nesnel olarak iyi ya da kötü değildir” (Feist ve diğerleri, 1995: 139: 140).

Yukarıdan aşağı kuramında bireyin duygusal durumu (stresli, mutlu, heyecanlı, üzüntülü, mutsuz) halinin öznel iyi oluşu üzerinde doğrudan bir ilişkisi vardır. Bireyler, önceden belirlenen öznel iyi olma düzeylerine, “kişilik özelliklerine bağlı olarak olaylara

ve durumlara olumlu ya da olumsuz bir şekilde karşılık vermek” eğilimi içindedirler. Kurama göre öznel iyi oluş, “bireyin genel bir özelliği olup, kişinin karşılaştığı olaylara (olumlu-olumsuz) tepkilerini” belirler. Diğer bir ifadeyle, bireylerin genel bir yaşam doyumunun olması bireyin yaşamını diğer alanlarda “iş, fiziksel sağlık, özel yaşamı vb.) elde ettiği doyumunu etkilemektedir (NeDeve ve Cooper, 1998: 221).

Kısaca bu kuram (aşağıdan yukarıya) “mutluluğun hoş olan ve hoş olmayan anların deneyiminden ortaya çıktığını” ifade ederek Locke’nin düşüncesini yansıtan ve doğuştan itibaren zihinin bir “tabula rasa” boş bir levha olduğunu savunan kuramdır (Yetim, 2001: 83). Bu kurama göre bireyin nesnel yaşam şartları bireyin mutluluğunun temelini oluşturmaktadır. Bu kuram bireyin öznel iyi oluşunu “aile, arkadaşlık, iş veya kişisel yaşam alanlarından” günlük yaşamdan birçok haz elde etmesine bağlayarak bireyin yaşam doyumuna ilişkin davranış ve tutumları arasında bütünsel ve pozitif bir ilişkinin olması üzerine odaklanır (Tuzgöl Dost, 2004: 24). Bu kurama göre bireyin günlük yaşam doyumunu ne kadar yüksekse bireyin öznel iyi oluş düzeyi de o ölçüde iyi olacaktır. Yani bireyin öznel iyi oluşu bireyin günlük yaşamda aldığı hazla doğru orantılıdır (Malkoç, 2011: 33). Yukarıdan aşağıya kuramı ise Kant’ın görüşlerine göre duyu organları vasıtasıyla elde edilen bilgiler akıl süzgecinden geçirilerek biçimlendirildiğini belirtir. Yani birey elde ettiği verileri kendi akıl süzgecinden geçirerek günlük yaşamda karşılaştığı olumlu ve olumsuz durumlar karşısında, mutlu veya mutsuz olmaktadır (Güven, 2008: 35). Yukarıdan aşağıya kuramı, öznel iyi oluşun öncelikle genetik faktörlerle, daha sonra bireyin aile yapısı ve yaşantılar sonucu kazanılan kişilik yapılarının ve son olarakda bireyin bilişsel süreçlerinin bir bütünü olduğunu belirtmektedir (Diener, 1984: 565). Bu kurama göre mutluluk, bireye haz veren ve haz vermeyen, birey için hoş olan ve hoş olmayan duyguların bütünleşmesinin bir sonucudur (Gülaçtı, 2009: 99). Yukarıdan aşağı kuramı, yaşam alanlarında hissedilen doyumların kendi başlarına bir neden olmaktan çok genel yaşam doyumundan çıkarılan bir sonuç olduğunu ileri sürer (Yetim, 1992: 82). Açıklamalardan da anlaşıldığı üzere öznel iyi oluş aşağıdan yukarı kuramında bir etkiyen; yukarıdan aşağıya kuramında bir nedendir.

2.3.5. İlişkilendirici Bağ Kuramları

İlişkilendirici bağ kuramları bireyin öznel iyi oluşa erişme çabalarının kendi düşünce yapılarında oluşturdukları bilişsel çağrışımlarla ilişkili olduğunu öne sürmektedir. İlişkilendirici bağ kuramlarına göre bireyin öznel iyi olma durumu, bireyin geçmiş yaşam deneyimleri ve bu yaşam deneyimleri sonucunda ortaya çıkan kişilik yapılarıyla ilişkilidir. Bağ kuramları bilişsel olarak hatırlamayı temel alan, bireylerin geçmiş yaşantıları ile ilişkiler kurup “o anı” değerlendirdikleri ve bunun da içinde buldukları duygusal durumu etkilediğini belirtmektedir. Hatırlamaya ilişkin yapılan araştırmalar bireylerin kendilerine pozitif duygu yaşatan olayları ve durumları daha kolay hatırladıkları, negatif duygu yaşatan olay ve durumları daha sınırlı hatırladıklarını ortaya koymuştur (Köker, 1991: 18; Diener, 1984: 564; Yetim, 2001: 261-262). Buna göre bireyin içerisinde yetiştiği topluluk, bireyler üzerinde olumlu bir etkide bulunmuş ve bireyin özgüvenini geliştirerek bireye öznel iyi olma sağlamış ise birey mutluluk yaşadığı olaylara karşı pozitif yönlü ilişkilendirici bir bağ oluşturmaktadır (Diener, 1984: 565).

Bağ kuramları, koşullanma, bellek ve bilişsel ilkelerin temelinde bireylerin öznel iyi oluş deneyimlerini belirlemeye ve tanımlamaya çalışmalarıdır. Bu bilişsel yaklaşımlardan ilki, öznel iyi oluşun bireyin kendisini ilgilendirdiği yönünde olup, bireylerin karşılaştığı iyi olayların bireylerin mutluluğunu daha fazla arttıracığı yönündedir (Schwarz ve Clore, 1983; Akt. Yetim, 2001: 261). İkinci görüşe göre öznel iyi oluş ile bellek arasında yakın bir ilişki vardır. Bower (1986) araştırmasında bireylerin “o an”daki duygusal durumlarına göre anılarını hatırladıklarını ve yorumladıklarını belirlemiştir. Bellek ağları üzerinde yapılan araştırmalar, mutlu bireylerin zengin bir olumlu ilişki ağı, mutsuz olanların ise sınırlı ve izole edilmiş bir ağ geliştirdikleri yönündedir. Mutlu bireylerde çoğu olay ve düşünce, olumlu duygu ve düşüncelere yol açmaktadır. Böylece, karşılaşılan olaylara olumlu biçimde tepkide bulunma bireylerde olumlu ilişki ağının hâkim olmasını sağlamaktadır (Akt. Cenkseven, 2004: 32).

2.3.6. Yargı Kuramları

Yargı kuramı bireyin öznel iyi oluşuna etki eden bazı standart ve gerçek koşullar arasındaki yaptığı karşılaştırmalar ile ilişkili bir durumdur. Türkdoğan (2011) araştırmasında “bireyin kendini mutlu hissettiğinin nedeninin, bireyin yaşamındaki belirli bir ölçüt üzerinden yapmış olduğu değerlendirmeye dayalı olarak ulaşılan bir sonuç

olduğunu” ileri sürmektedir (Türkdoğan, 2011: 24). Diener (1984) ise yargı kuramıyla ilgili olarak “doyum söz konusu olursa bu karşılaştırma bilinçli olarak yapılabilirken duygu söz konusu olduğunda bilinçsiz yapılabilmekte” olduğunu belirtmektedir. Bu kuram ortaya çıkan durumlarla ilgili önceden “olumlu ya da olumsuz” bir yargı bildirmemektedir (Diener, 1984: 566). Gülaçtı (2009)’a göre belirlenen standartlar farklılık göstermekle birlikte bütün yargı kuramları “yargı” bildirmektedir (Gülaçtı, 2009: 103). Yetim (2001) araştırmasında öznel iyi oluşun “ne tür olayların karşılaştırma bakımından olumlu ya da olumsuz olduğunu belirlememekle birlikte; olayların ortaya çıkaracağı duygunun miktarını ön göremediğini” belirtmektedir (Yetim, 2001: 263).

Yargı kuramındaki (Beklenti Düzeyi Kuramı)’ın bakış açısı, “gerçek benlik ve ideal benlik” kavramlarıyla benzerlik gösterdiğiidir. Bireyin “ne yapabileceği” gerçek benliğini, “ne yapmak istediği” ise ideal benliğini göstermektedir. Bireylerin gerçekleştirebileceği ideallere sahip olması iyi olmayla ilişkili olarak görülmektedir (Cihangir-Çankaya, 2005: 60). Kısaca yargı kuramı, bireyin içinde bulunduğu durumla ilişkili olup, bireyin gerçek benliğiyle ideal benliği arasındaki ilişkiden oluşmaktadır. Burada eğer gerçek benlik belirlenen standardın üstünyse mutluluk oluşacaktır.

2.3.7. Çok Yönlü Uyuşmazlık Kuramı

Bu kurama göre, bireyin mutluluğu içinde bulunduğu koşullar ve kendisine ölçüt aldığı diğer bireyler ile belirlediği standartlar arasında yaptığı karşılaştırmalara bağlıdır. Bireyin içinde bulunduğu koşulların belirlendiği standartların üzerine çıkması durumunda birey mutlu olmaktadır. Bu kuramın öncüsü olan Michalos (2003: 453) tarafından geliştirilen çok yönlü uyuşmazlık kuramı “bireylerin kendilerini ve diğer bireylerle ihtiyaçlar, amaçlar, geçmiş koşullar, istekler, doyum gibi” çok sayıda değişkenle kıyasladıklarını belirtmektedir. Doyuma ilişkin yargılar “o anki koşullar ile bu standartlar arasındaki” farklılığa dayanmaktadır. Bireyler yaşamdan ne kadar doyum aldıklarını içinde buldukları durum ve bu standartları karşılaştırarak karar verirler. Bu karşılaştırma sonucu, birey kendi yaşam koşulları ile olması gereken koşullar ve standartlar arasındaki fark yüksek ise doyum düşük, küçük ise doyum yüksek olmaktadır (Diener, 1984: 568; Gülaçtı, 2009: 104).

Uyuşmazlık kuramları üzerinde önemle durulan bir diğer kuram ise sosyal karşılaştırma kuramıdır. Sosyal karşılaştırma kuramında, birey çevresinde bulunan diğer

bireyleri kendine ölçüt almakta olup, bireyin ölçüt olarak aldığı kişi kendisinden daha aşağıda veya üzerinde olabilmektedir. Yani bireyler diğer bireylerle kurdukları ilişkilerde, kendilerini diğer bireylerle kıyaslayarak kendi bireysel yeteneklerini ve fikirlerini ayırt ederek onların görüşlerini ve yeteneklerini değerlendirmektedir. Festinger (1954) araştırmasında bireyin motivasyon düzeyine bağlı olarak, kendisini yukarı doğru ya da aşağı doğru bir kıyaslamayla, kendini diğer bireylerle kıyaslama eğilimindedir. Festingerin kuram görüşü, bireyin kendisini ondan daha iyi olan diğer bireylerle karşılaştırmasıyla yukarı doğru bir karşılaştırmanın gerçekleştiğini, aşağı doğru karşılaştırmanın ise kendisinden daha kötü bireylerle karşılaştığı zaman diliminde ortaya çıktığını belirtmektedir (Erişim Tarihi: 01.03.2018, www.psychologynoteshq.com/leonfestinger-social-comparisontheory).

Özetle, bu kurama göre birey, kendisini kıyaslamak istediği kişiyi standart alır ve kendisini onunla karşılaştırır. Burada standart olarak seçilen diğer bireylerin, kişinin kendi düzeyinden daha aşağıda veya yukarıda olma durumu vardır. Birey bir grup içinde eğer kendini diğer bireylerden daha iyi durumda görüyorsa mutlu olmaktadır ve iyi olma düzeyi artmaktadır; ancak grup içindeki bireyler kendisinden daha iyilerse bu kez birey kendini, daha az yetenekli ve daha az yeterli görmekte ve sonuçta mutsuz olmaktadır (Diener ve Diener, 2000: 28). Özetle sosyal karşılaştırma kuramına göre, bireyler kendilerini sonuçta iyi hissedecekleri karşılaştırmalar yapma eğilimi göstermektedirler. Kullanılan bu stratejiler, bireyin doyum sağlama arzusu ve özsaygısını koruma eğilimiyle açıklanmaktadır (Gülaçtı, 2009: 1007).

2.3.8. Uyum Kuramı

Uyum kuramı, bireyin öznel iyi oluşunu etkileyen sürekli değişkenlere karşı, bireylerin uyum sağlamak için gösterdiği cabalar bütünüdür. Bireylerin beklenmedik zamanlarda ortaya çıkan “ölüm, işsizlik, başarısızlık, boşanma, trafik kazası vb.” bireylerin öznel iyi oluşlarını olumsuz etkilemektedir. Uyum kuramı bu süreçte bireylere destek sağlayarak, bireylerin maruz kaldığı bu tür olumsuz durumlardan en az hasarla atlatmasına yardımcı olmaktadır (Tuzgöl Dost, 2004: 37).

Diener (1984: 567) araştırmasında bireylerin başlarına gelen olumlu ve olumsuz durumlar ilk ortaya çıktıklarında “iyi veya kötü oluşlarına” göre, “mutluluk ya da mutsuzluk” oluşturmakta olup, zaman içinde oluşturdukları ilk güçlü etkiyi

kaybetmektedirler. Birey iyi koşullara kolay uyum sağlamaktadır. Bundan dolayı “mutluluk hali” uzun süre devamlılık göstermemektedir. Aynı durum bireylere üzüntü veren acı olaylar içinde geçerlidir. Bu kuramın temelinde bireyin öznel deneyimleri yer almaktadır. Birey olaylar karşısında beklentileri standartın üzerindeyse birey mutlu olmakta ve bu mutluluğun devam etme sürecinde de belirli bir süre sonra sıradanlaşmakta ve birey mutluluk için yeni bir standart belirleme süreci başlamaktadır. Burada eğer birey belirlediği yeni standarta ulaşabilirse mutlu olmakta, eğer ulaşamaz ise bu durum bireyin öznel iyi oluşu üzerinde olumsuz etki oluşturmaktadır. Bu durumu örnekleyen Eysenck (1992) araştırmasında bahis oynayan bireyleri incelemiş ve “futbol bahislerinde çok büyük paralar kazanmak gibi aşırı bir servet” belirli bir süre sonra bahis oynayan bireylerin mutluluğunu azaltmakta olduğunu belirtmiştir. Çünkü belirli bir süre sonra monotonlaşmaktadır. Yani bireyin hayattan beklentisi mevcut hayattan daha fazla şey beklemeye başladığı için yükselmektedir ve öznel olarak artan beklentileri daha mutlu hissetmesini engellemektedir. Günlük hayatın zevkli olayları eskisinden daha az zevkli hale gelmektedir (Akt. Özen, 2005: 24).

Görüldüğü üzere, uyum kuramına göre “mutluluk” geçici bir olgudur; çünkü en keyifli aktiviteler bile tekrar edildikçe monotonlaşmakta olup keyfini yitirmektedir. Mutluluk, ancak bireyin kendisini aynı statüde ama daha refah yaşayan bireyle karşılaştırmasının uyum seviyesini yükselttiğini açıklayarak yargı kuramından da söz edilmektedir. Kişilik özelliklerinden özellikle “dışadönüklük bireylerin olayları geçmişle kıyaslamaktan çok anı yaşamaya meyilli olmalarının altını çizerek yukarıdan aşağı kuramından söz edilmesi ve sosyal desteğin öneminin vurgulanması” da dikkat çekmektedir. Burada bütün kuramların birbiriyle ilişkili olduğu anlaşılmaktadır (Diener, 1984: 546; Gülaçtı, 2009: 112).

Argyle ve Martin (1994: 82) ise, “belirli bir uyarıcı düzeyine uyumlu” hale geldiğini öne sürmektedirler. Uyarıcının artmasıyla birlikte doyumun arttığı, düşmesinin ise doyumsuzluğa neden olduğu belirtilmektedir. Büyük sıkıntılar geçirmiş bireylerle yapılan araştırmalarda bu kuram için etkileyici verilere ulaşılmıştır. Bu bireylerin belirli bir zaman sonra çevresindeki diğer bireylere uyum sağlayıp benzer doyum düzeyine geldikleri görülmüştür. Diener ve diğerleri (1999: 285)’e ise mevcut şartlara uyum sürecinin “modern öznel iyi oluş kuramlarının” odak noktasını

oluşturduğunu belirtmektedir. Gelişme, “insanları dışsal koşullara uyuma” hazırlamaktadır. Bilindiği gibi insan vücudu yüksek basınca, soğuğa, sıcağa vb. uyum sağlamaktadır. Bunun gibi “kişilikte” bireylerin karşılıklarına beklenmedik anlarda ortaya çıkan olumlu ve olumsuz olaylara karşı uyum sağlamak ve birey için ortaya çıkan mutluluk ya da mutsuzluğun birey üzerindeki etkisini uzun süre devam ettirmemektedir.

Headey ve Wearing (1991) öznel iyi oluşun her birey için bir ana çizgisi olduğunu, sıra dışı olayların bireyleri kişilik eğilimlerinden kaynaklanan ve yinelenen yaşam olaylarının belirlediği sabit seviyeden çıkardıktan sonra bu başlangıç noktasına geri döndürdüğünü ileri sürmektedirler. Öznel iyi oluş başlangıç noktası teorisini kısmen insanların genellikle iyi ya da kötü durumlara zamanla alışabildiğini ileri süren bulgudan gelmektedir. Bu teori ilk olarak Brickman ve meslektaşları tarafından öne sürülmüştür ve “hedonik ayak değirmeni” olarak adlandırılmıştır. Bireyler başlangıçta bazı olaylara karşı güçlü tepkiler verebilirler ancak doğuştan gelen mizaçların belirlediği yaşam seviyesi ana çizgisine geri dönmektedirler (Akt. Yetim, 2001: 268).

Fujita ve Diener (2005)’e göre sabit nokta hem teorik hem uygulamalı sebeplerden dolayı öznel iyi oluş alanı için oldukça önemlidir. Sabit nokta teorisi kişilik ile olaylar arasındaki ilişkiye getirdiği bakış açısıyla öznel iyi oluşu açıklamada güçlü tahminler sağlamaktadır. Öznel iyi oluş için bir kişinin sınır çizgisi düzeyini değiştirebilen kişilik ve yaşam koşul değişikliklerini haritaya dökmek, mutluluk bilimi için en üst bir önceliktir. İyi oluşun kararlılığı, çoğunlukla yüksektir ve esasen kişinin eğilimlerinden etkilenir. Var olan olaylara bakılarak kısa sürede hangi yaşam değişikliklerini ve buna bağlı üretimleri keşfeden kişi daha sonra bir nokta belirleyerek bu noktaya bir dönüş yapar ve hangi olayların uzun vadedeki değişikliklere sebep olduğunu bulmaya çalışır (Fujita ve Diener, 2005: 164).

Görüldüğü gibi, sabit nokta teorisi uyum kuramıyla benzerlik göstermektedir. Her iki kuramda da mutluluk bir seviye olarak ele alınmış; olumlu ve olumsuz yaşam olaylarının etkileri sonucunda bireyin mutluluğunun seviyesini inceleyen benzer araştırmalara yer verilmiştir. Her iki kuramın da mutluluğu açıklarken araştırmaların sonuçlarından faydalanmaları dikkat çekmektedir. Ancak uyum kuramında, bireyin mutluluk seviyesi geçmiş yaşantılarının gelecek umut ettirdiklerine bağlıken sabit nokta

teorisinde mutluluğun yaşam olaylarından ya da beklentilerden çok genetik faktörlü sabit bir nokta olduğu anlaşılmaktadır (Özen, 2005: 26).

Bu kuram kısaca, bireylerin günlük yaşamda başlarına gelen beklenmedik ve ani durumlara uyum sağlamak olarak özetlenebilir. Bu kuram bireyin, “sosyopsikolojik denge durumu”nu muhafaza etmek amacıyla, bireyin hayatında ortaya çıkan “olumlu ya da olumsuz” durumlara karşı uyum sağladığını öne sürmektedir. Diğer bir ifadeyle, bireyler olumsuz olaylar karşısında uzun süre “mutsuz-çaresiz” durumda kalmazken, hoşnut olduğu olaylar karşısında coşkusunu ve neşesini sürdürememektedir (Diener vd., 1997 akt. Günay, 2017: 38).

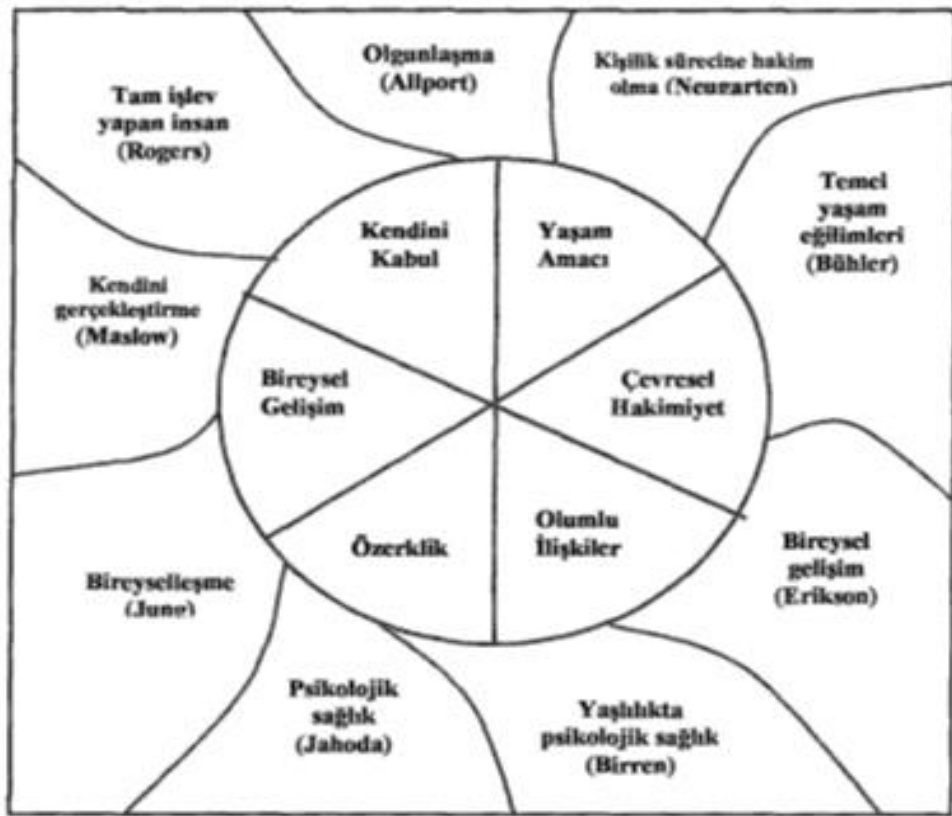
2.3.9. Ryff'in Çok Boyutlu Psikolojik İyi Oluş Kuramı

Psikolojik problemlerle ilgili yapılan araştırmaların sayısı göz önüne alındığında psikolojik iyi oluş hakkındaki bilgilerin psikolojik rahatsızlıklar hakkındaki bilgilerin gerisinde kaldığı görülmüştür (Ryff, 1995). Uzun yıllar kaygı, depresyon ya da herhangi bir psikolojik rahatsızlık yaşamayan bireylerin ruhsal olarak sağlıklı olduğu düşünülmüştür. Ryff (1995)'a göre uzun yıllar hâkim olan bu düşünce “iyi oluş, iyilik hali, mutluluk” gibi kavramların ihmal edilmesine sebep olmuştur.

Seifert (2005)'e göre iyi olma, öznel, sosyal ve psikolojik boyutları ve sağlıkla ilgili davranışları içeren dinamik bir kavramdır. Seifert (2005) Ryff ölçeğinin bireylerin hayattaki anlam arayışlarına rehberlik eden, gerçek potansiyellerini ortaya koyan bir yapı olduğuna vurgu yaparak bireylerin psikolojik iyi oluşun çoklu yönlerini ölçmeye odaklanan kuramsal temelli bir araç olduğunu belirtmektedir. Çoklu yönlerden kastedilen ise (Seifert, 2005):

- Kendini kabul,
- Diğer bireylerle olumlu ilişki kurulması,
- Düşünce ve eylemde özerklik duygusu,
- Karmaşık ortamları kişisel ihtiyaçlara ve değerlere uyacak şekilde yönetme becerisi,
- Anlamlı hedeflerin peşinde koşma ve hayatta amaç duygusu olarak tanımlanmaktadır (Seifert 2005: Erişim tarihi: 29.03.2018: <http://www.liberalarts.wabash.edu/ryff-scales/>)

Ryff (1995: 99), psikolojik iyi oluş kuramının (psychological well-being theory) temeli, Maslow (1968)'un kendini gerçekleştirme, Allport (1961; Ewen, 1989)'un olgunlaşma, Rogers (1961)'in tam kapasite fonksiyonunda bulunan birey, Jung (1933)'un bireyselleşme kavramlarından, Erikson (1968)'in psikososyal aşamaları, Buhler (1935; Akt. Ryff, 1989)'ın temel yaşam eğilimleri ve Neugarten (1973)'in yaşlılık ve yetişkinlik dönemindeki kişilik değişimleriyle birlikte, Jahoda (1960)'nın belirlediği olumlu psikolojik iyi oluşun temel boyutları ve dayandığı kuramsal temeller şekil 3'de gösterilmiştir.



Şekil 3: Psikolojik İyi Oluşun Kuramsal Temelleri ve Boyutları (Ryff, 1995: 100).

Şekil 3'de, psikolojik iyi oluşun alt boyutları ve bu boyutları hangi kuramsal temellere dayanarak oluşturulduğu görülmektedir. Olumlu psikolojik iyi oluşun bu çoklu çerçevesini bir noktada birleştirmek öznel iyi olmanın çok boyutlu bir modelini oluşturmada kuramsal temel olarak yarar sağlamıştır (Ryff, 1995:100). Psikolojik iyi

oluşun alt boyutları kendini kabul, olumlu ilişkiler kurma, çevre hâkimiyeti, yaşam amacı, kişisel gelişim ve otonomi (özerklik)'dir (Ryff, 1995: 101). Bu boyutların her biri aşağıda ayrıntılı bir şekilde tanımlanmıştır.

Kendini Kabul: İlgili literatür araştırmalarında öznel iyi olmanın en sık tekrarlanan boyutlarından biri bireylerin kendini kabul duygusudur. Kendini kabul, kendini gerçekleştirme, tam işlevsellik ve olgunlaşmanın özelliklerinden biri olduğu gibi, psikolojik sağlığında temel özelliği olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca yaşam süresi kuramları da bireyin geçmiş yaşamının ve benliğinin kabulünü vurgulamaktadır. Böylece, bireyin kendisine yönelik olumlu tutumlarını ortaya çıkarmak öznel iyi oluşun temel özelliği olarak ele alınmaktadır (Ryff 1989). Kendini kabul, bireylerin geçmiş yaşamlarını olumlu yönden değerlendirmesi olarak tanımlanmaktadır (Ryff ve Keyes, 1995: 719). Gelişim kuramları, bireyin kendini ve geçmiş yaşamını olduğu gibi kabullenmesinin ve kendine karşı olumlu bir tutum içerisinde olmasının ruh sağlığının ölçütü olduğunu belirtmektedir (Ryff, 1989: 1071). Kendini kabul, sadece bireyin kendine karşı olumlu tutum içerisinde olmasını değil, aynı zamanda bireyin olumlu ve olumsuz özellikleriyle kendini kabul etmesini içermektedir (Ryff, 1995: 101).

Diğerleriyle Olumlu İlişkiler: Kendini gerçekleştirme kuramlarının çoğunda kişiler arası ilişkilerde sıcaklığın, güvenin önemi vurgulanmaktadır. Sevmeye ve sevilme davranışı öznel iyi oluşun temel bir bileşeni olarak kabul edilebilir. Öznel olarak iyi olan bireyler büyük bir sevgi kapasitesine ve tüm insanlara karşı güçlü empati ve şefkat duygusuna sahip olan, derin arkadaşlık ilişkileri kuran ve diğerlerini daha fazla tanıyan bireyler olarak tanımlanmaktadır. Diğerleriyle olumlu ilişki kurabilme aynı zamanda kendini gerçekleştirmiş bireyin en önemli özelliklerinden bir tanesidir (Ryff, 1989: 1071).

Ryff diğerleriyle olumlu ilişkileri “başkalarıyla açık ve güvenilir ilişkiler kurma ve güçlü empati ve sevgi duyguları” olarak tanımlamıştır (Ryff, 1989: 1072).

Otonomi (Özerklik): Ryff (1989:1071)'a göre öznel iyi olmaya ilişkin kendi kendine karar verme, bireyin kendi davranışlarının sorumluluklarını alma ve kararlarını vermede özgür olmasıdır. Bireysel yeteneklerini en iyi şekilde ortaya koyan birey kendisini, bireysel denetim kaynaklı ki bu şekilde davranışlarından dolayı diğerlerinin onayına fazla önem vermeyen, kararlarında bağımsız olabilen, düşünce ve eylemlerini kendisi belirleyen, davranışlarını düzenleyebilen, kısaca kendisini kendi kişisel

standartları çerçevesinde değerlendiren kişidir. Özgürleşme toplumsal korkulara, inançlara ve içinde yaşadığı toplumun kurallarına uzun süre bağlı kalmayıp, geleneklerden kurtulmak olarak görülür (Ryff ve Keyes, 1995: 727). Yani özerk birey, zaman içerisinde çevresindeki kişilerden bağımsız olarak karar alıp-verebilme yeteneğine sahip olan kişidir.

Çevre Hâkimiyeti: Bireylerin kendi psikolojik durumuna uygun çevreler oluşturabilme yeteneği öznel iyi oluşun bir özelliği olarak tanımlanmaktadır. Çevre hâkimiyeti bireyin kendisi için önemli bir etkinlik alanına katılması ve uyum sağladığını göstermesidir. Kuramlar bireylerin çevresine uyum sağlama yeteneğini fiziksel ve psikolojik etkinlikler yoluyla yaşamını yaratıcı bir şekilde değiştirebildiğini vurgulamaktadır. Yaşamının sorumluluklarını alabilen bireylerin içinde bulunduğu ortamlara uyum sağlamada başarılı olmalarının yanında karmaşık durumları yönetebilme becerisine de sahiptirler (Ryff, 1989: 1069; Ryff, 1995: 99). Bu yaklaşımlar aktif katılımı ve çevresel hâkimiyeti olumlu psikolojik yapının anahtar bileşeni olarak görmektedir (Ryff, 1989: 1071).

Yaşam Amacı: Öznel iyi oluşun amacı ve anlamı olduğuna ilişkin inançları içine alacak bir kavram olarak tanımlanabilir. Yaşam amacının tanımı açık bir şekilde yaşamın amacını anlamlandırma, yönelmişlik duygusu ve amaçlılığı vurgulamaktadır. Gelişim kuramları içindeki yaşam süresi, yaşamdaki amaçlar ve hedefleri içine alan ve bir sonraki yaşamda duygusal bütünleşmeyi oluşturma ve üretici olmadan söz etmektedir. Böylece olumlu yapıya sahip birey hedeflere, amaçlara, yönelmişlik duygusuna ve yaşamı anlamlı kılan duyguların hepsine sahiptir (Ryff 1989: 1071). Kısaca bireylerin yaşamda ulaşmak istediği amaçlarının olması ve yaşamın anlamlı olduğunu düşünmesidir. Çünkü bireyin bir amacın olması, bu amacın ona yol göstererek onu hayata bağladığına inanması amaçlarını gerçekleştirme yolunda bireye yol göstererek bireyin öznel iyi oluşuna katkı sağlayacaktır (Ryff, 1995: 99-101).

Kişisel Gelişim: bireylerin yaşam kalitesini arttırmak amacıyla sürekli gelişen ve değişen unsurlara uyum sağlayarak içinde bulunduğu durum ve halden en yüksek haz almasını sağlayan sistem ve teknikler bütünüdür (Ryff ve Keyes, 1995: 720). Bireysel gelişim, bireyin kendini gerçekleştirme ihtiyacına sahip olması ve kendi potansiyelinin farkında olmasıdır. Klinik yaklaşımların merkezinde yer almaktadır. Deneyime açıklık,

örneğin, tam işlev yapan bir insanın özelliğidir. Böyle bir birey tüm problemleri çözülmüş sabit bir durumda olmaktan ziyade gelişmeye devam etmektedir. Ayrıca yaşam süresi gelişim kuramları yaşamın farklı dönemlerindeki görevler için yeni uğraşlarla karşı karşıya kalmayı ve sürekli gelişmeyi net biçimde vurgulamaktadır. Böylece sürekli gelişim ve kendini anlamak daha önce belirtilen kuramların belirgin temalarını oluşturmaktadır (Ryff, 1989: 1071-1072).

Kısaca kişisel gelişim, bireyin potansiyelini olumlu yönde gelişme ve değişim yolunda kullanmasıdır. Öznel iyi oluşun, bireyin kendini ve geçmiş yaşamını olumlu olarak değerlendirmesini, yaşamda bir amacı olmasını ve yaşamın anlamlı olduğuna inanmasını sağlayarak diğer bireylerle iyi ilişkiler kurmasını, kendi yaşamını olumlu olarak yönetebilmesini ifade etmektedir. Yani bireylerin kendi potansiyelinin farkına varması ve bu potansiyelini kendini gerçekleştirme yönünde kararlarını bağımsız olarak verebilmesi kişisel gelişim açısından büyük öneme sahiptir (Ryff, 1989: 1071-1072).

2.3.10. Akış Kuramı

Csikszentmihalyi (2017) akış sürecini, bireylerin becerilerinin eldeki zorluklarla mücadele etmeye yeterli olduğu hissi, hedef odaklı, kurallarla belirli, kişinin nasıl performans sergilediğine dair net ipuçları sunan bir eylem sistemi olarak tanımlamaktadır. Bu eylem sistemi içerisinde konsantrasyon o kadar yoğundur ki birey alakasız şeyleri düşünmeye veya sorunlar için endişelenmeye vakit bulunmaz. Birey öz farkındalığını kaybederek zaman akışını durdurur. Csikszentmihalyi bu durumu şu şekilde örneklendirmektedir. Oyun oynamak zevkliyken, günlük hayatta yapmak zorunda olduğumuz diğer şeyler – evde oturmak, çalışmak gibi - neden çoğu zaman sıkıcıdır. Ya da bir grup arkadaş topluluğu akşam yemeği yiyor olabilirler ve birisi bir konu açar ve herkes sohbele dâhil olur. Tek tek şakalar yapıp hikâye anlatırlar ve kısa sürede herkes bundan keyif alır hale gelir. Csikszentmihalyi'ye göre bu tür olaylar anlık biçimde gerçekleşse bile akışın ya yapılandırılmış bir aktiviteden ya kişinin akışı gerçekleştirme becerisinden ya da her ikisinin bir sonucu olarak ortaya çıkması daha olasıdır. Yani kısaca bu tür deneyimler üreten bir aktivite o kadar tatminkârdır ki insanlar zor ve tehlikeli olduğunda bile bu aktiviteyi, aktivitenin kendisini sevdikleri için yaparlar ve bundan ne elde edeceklerini umursamazlar (Csikszentmihalyi, 2017:113-114).

Csikszentmihalyi (2005: 189), “akış” kavramıyla ilgili olarak, yaşam kalitesinin iki temel faktöre dayandığını belirtmiştir. Bu faktörler, “işimizi nasıl yaşantıladığımız ve diğer insanlarla ilişkilerimizdir”. Birey olarak kim olduğumuzla ilgili en ayrıntılı bilgileri, iletişim kurduğumuz kişilerden ve iş yapma şeklimizden aldığımızı belirtmektedir. Yani “akış”, bireylerin yaptıkları işi bir düzen içerisinde yapmaya devam ettikleri sürede erişilebilen bir durumdur. Günümüzde birçok bireyin küçük yaştan itibaren severek “spor, oyunlar, sanat ve hobiler gibi” ve tutarlı bir biçimde “akış” üreten faaliyetleri gözden geçirdiğimizde, bireyleri nelerin mutlu ettiğini anlamak daha kolaydır (Csikszentmihalyi, 2005: 9).

Kısaca bu kuram, bireyin beceri düzeyi yeterli ise, etkinliklerle ilgili olup, bu etkinlikleri engelleyen faktörlerin zaman içerisinde haz getireceğine ilişkindir. Eğer etkinlik basit ve engeller kolay ise sonuç can sıkıcıdır. Eğer etkinlik zor ise birey üzerinde stres oluşturur. Birey yoğun emek gerektiren bir etkinlik ile yüzleşirse, bireyin sahip olduğu beceriyle işin zorluğu birbirine yakın ise, etkinliği bitirme süreci, akışı ortaya çıkarmaktadır.

2.4.Öznel İyi Oluşu Etkileyen Etmenler

İnsanlar kendi mutluluğunu düşündüklerinde, ilişkilerini, başarılarını ve başarısızlıklarını ve diğer kişisel faktörleri düşünme eğilimi içerisinde. Bu durum bireylerin mutluluğu arama arayışı ile ilgili olup, tarih boyunca birçok bilim insanı “öznel iyi oluşu”, birey davranışları için en yüksek iyi ve başarılı bir motivasyon kaynağı olarak görmüşlerdir (Diener, 2009: 11). Yapılan araştırmalar bireyin yüksek iyi oluşlarına ve başarılı motivasyonlarına etki eden birçok faktörün bulunduğu yönündedir. Diener (1984:554) araştırmasında bireylerin öznel iyi oluşlarına etki eden faktörleri üç başlık altında toplamaktadır. Bunlardan birincisi: yaş ve cinsiyet gibi biyo-sosyal değişimler, ikincisi: dışadönüklük ve öz-saygı gibi kişilik değişkenleri, üçüncüsü ise sosyal destek, aile ve iş yaşamı doyumu gibi sosyal çevre değişkenleri olarak sıralanabilir. Yine Tuzgöl Dost, (2010) araştırmasında (Diener, 1984) çalışmasına benzer bir sınıflandırmayla, cinsiyet, gelir ve yaş gibi demografik değişkenler, kişilik ve özsaygı gibi kişilik değişkenleri ve iş ve aile doyumu gibi sosyal çevre değişkenleri olarak üç başlık altında sınıflandırmaktadır.

Sosyal psikologlar, bireylerin duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını “beğenilme, sevilme, takdir görme, konuşma” karşılamak için duygusal ve sosyal bir ilişki içinde bulunmaları gerektiğini vurgu yapmaktadırlar. Bu durumu Diener ve Seligman (2002) çalışmasında bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde “yakın arkadaş, aile, güven duyduğu kişiler ve bu kişilerle geçirilen anların” çok büyük etkisi olduğunu belirtmişlerdir.

Donaghue (2009) 18-68 yaş arasındaki 91 avustralyalı kadın üzerindeki araştırmasında kadınların beden memnuniyeti, cinsel öz şemaları ve öznel iyi oluş bileşenleri arasındaki ilişkileri incelemiş ve kadınların beden memnuniyetlerinin öznel iyi oluşları üzerinde güçlü bir etkisinin olduğunu ortaya koymuştur. (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18996067> Erişim tarihi: 01.03.2018). Yine Oktan (2012) Karadeniz Teknik Üniversitesi Fatih Eğitim Fakültesinin çeşitli bölümlerinde eğitim gören 332 üniversite öğrencisi üzerinde yaptığı araştırmasında beden imajı ile reddedilme duyarlılığının, öznel iyi oluş üzerinde önemli bir yordalayıcı olduğunu belirtmiştir. Özellikle kız öğrencilerin beden memnuniyetlerinin tüm yaşam memnuniyetlerini etkilediği ve mutlulukları üzerinde önemli bir belirleyici olduklarını ortaya koymuştur. Çünkü beden memnuniyeti, bireyin kişiliğini, benlik duygusunu, bireyin kendini nasıl algıladığını ve başkaları tarafından nasıl algılandığını etkilemekte olup, bireylerin kişisi ve kişilerarası ilişkileri üzerinde büyük bir etkisi olmaktadır (Oktan, 2012: 127).

2.4.1. Kişilik

Öznel iyi oluşu etkileyen ve bireyin yaşamındaki olayları “olumlu ve olumsuz ya da yansız” olarak algılanmasını sağlayan değişken nedir? Problemine öznel iyi oluş biliminde verilen cevaplardan birisi de kişilik kavramıdır.

Öznel iyi oluş üzerine yapılan çalışmaların çoğu kişiliğin öznel iyi oluşa etkilerini belirlemeye yöneliktir (Diener, Oishi ve Lucas, 2003: 404). Bu araştırmalara örnek David vd. (akt. Gülaçtı, 2009: 88), araştırmalarında bireylerin kişilik yapılarının, bireylerin günlük davranışları ve ruh hali üzerinde etkisinin olduğu yönündedir. Yine Diener vd (1999) araştırmasında kişilik değişkeninin bireyin mutluluğu üzerinde önemli bir değişken olduğunu vurgulamaktadır (Diener vd.: 1999: 279). Myers ve Diener (1995: 14) araştırmasında “kişilik faktörünün” bireylerin “denetim algısı, yeterlilik inancı, başa çıkma stratejileri” gibi bilişsel faktörlerle bütünleştirmektedir. Bireylerin mevcut

potansiyelleri itibariyle “kendisine olan güveni, içten denetimli olması ve geleceğe iyimser bakması” bireyin öznel iyi oluşuyla ilgili tutarlı bir ilişki içinde olduğunu göstermektedir. Öznel iyi oluş farkındalıkları yüksek olan bireylerin, kendi yaşamlarını denetleme ve kontrol edebilme ihtimalleri daha yüksek olduğunu Zencirkıran (2017) şu şekilde ifade etmektedir. Kişilik, bireyi diğerlerinden ayırt eden, ona özgü psikolojik özellikleri içinde barındıran bir bütündür. Doğumdan itibaren aşama aşama gelişerek bireyi diğer bireylerden ayırmaktadır. Bu yönüyle kişilik, sadece bir kişiye özgü olup biriciktir. Kişilikte, biricilik, sadece ona ait olma boyutu davranışı ve davranış farklılıklarını anlamada büyük öneme sahiptir. Aynı ailede yetişmiş, aynı okullara gitmiş, benzer toplumsallaşma aşamasından geçmiş iki kardeşin davranışlarındaki farklılıkları kişilikle açıklanmaktadır. Kişilik, bir boyutuyla büyük genellemeleri boşa çıkartan bir özelliğe sahiptir. Aynı sosyal/ekonomik sınıftan, aynı dinden, aynı etnisiteden, aynı gruptan benzer toplumsallaşma süreçlerinden geçmiş iki insanın birbirine tezat teşkil eden davranışlarını açıklayan olgu, kişiliktir (Zencirkıran, 2017: 28-29).

Malkoç (2011)’e göre kişilik, “*bütün bedensel özelliklerin, içgüdülerin, dürtülerin, eğilimlerin, kazanılmış deneyimlerin, bir insanın çevresine uyum sağlamak amacıyla yaptığı davranışların ve bireysel farklılığa dayanan duyguların, düşüncelerin, becerilerin, yeteneklerin, alışkanlıkların oluşturduğu işlevsel bir bütündür*” (Malkoç, 2011: 17). Kişilik üzerine yapılan araştırmalar incelendiği zaman, “beş faktör kişilik ölçeği” ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkiyi inceleyen birçok araştırma yapıldığı ortaya konmuştur (NeDeve ve Cooper, 1998; Gutierrez, Jimenez ve Hernandez, 2005; Hayes ve Joseph, 2003; Steel, Schmidt ve Schultz, 2008). Costa ve McCrae tarafından (1992) yılında yapılan araştırmada, “dışadönüklük ile olumlu duygulanım; nörotisizm ile olumsuz duygulanım” arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur (Akt. Malkoç, 2011: 49). Yine beş faktör kişilik ölçeğinin alt boyutları olan “yumuşak başlılık, sorumluluk ve deneyime açıklık alt boyutları” ile öznel iyi oluş arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkinin olduğu ortaya konmuştur (Doğan, 2013: 58).

Köker (1991: 33) araştırmasında kişiliğin yaşam doyumu ile ilişkili olduğunu belirtmektedir. Kişilikle ilgili en çok inceleme konusu olan özellikler, “benlik saygısı, kişisel neden yükleme, zekâ, dışadönüklük, içedönüklük” gibi özellikler olduğunu vurgulamaktadır. Yine Diener (1984: 567) araştırmasında bu konuyla ilgili yapılan

arařtırmaları incelemiř, benlik saygısının öznel iyi oluř ve yařam doyumunu üzerinde önemli bir yordalayıcı olduđunu vurgulamıřtır. Costa (1980 akt. Köker, 1991: 33) arařtırmasında dıřadönüklük ve ie dönüklük özelliklerinden daha çok, bireylerin yařam doyumunu ile duygulanımları (olumlu-olumsuz) iliřki olduđunu vurgulamıřtır. Dıřadönüklüđün olumlu duygulanım, ie dönüklüđün ise olumsuz duygulanım ile iliřkili olduđuna iřaret ederken, ie dönük bireylerin daha olumsuz duygulanımları olduđu, bu nedenle dıřadönük bireylere göre daha mutsuz olduđun sonucuna ulařmıřtır. Myers ve Diener (1995: 17)'de arařtırmasında bireylerin öznel iyi oluřları üzerinde demografik deđiřkenler (yař, cinsiyet, gelir... vb) ziyade kendine güven, iyimserlik gibi kiřilik özelliklerinin daha fazla etkisinin olduđuna vurgu yapmaktadır.

2.4.2. Stres

Stres kavramı, Fransızca “estrece”, latince “estrica” kelimelerinden türetilmiř, bireysel ve çevresel etkenlerin tehdit edici olarak algılanmasıyla ortaya ıkan ve bireyin fizyolojik ve psikolojik yapısını etkileyen hoř olmayan bir gerginlik” durumudur (Malko, 2011: 50). Kavram 17. yüzyılda “felaket, bela, musibet, dert, keder, elem” sözcüklerine karřılık olarak kullanılmıřtır. 18. ve 19. yüzyıllarda ise, kavram anlam deđiřtirip “gü, baskı, objelere, kiři, organ ve ruhsal” yapıya yönelik nesne ve bireyin bu tür gülerin etkisi ile arpıtılmasına, biçiminin bozulmasına karřı bir diren gösterme anlamında kullanılmaya bařlanmıřtır (Altuntař, 2003: 1). Folkman, Lazarus ve diđerleri (1986 akt. Terzi ve etinkaya, 2009: 2) göre stres, evre-birey etkileřiminde bireyin uyum göstermesini tehlikeye düřüren ve mevcut kaynaklarını zorlayan ya da ařan taleplerdir. eřitli kaynaklarda “bař etme yolu, bařa ıkma yolu, bařa ıkma stratejisi” olarak da kullanılan “bařa ıkma (coping)” kavramı, duygusal gerilimi azaltma, yok etme, ya da bu gerilime diren gösterme amacıyla duyuřsal ve davranıřsal tepkilerin toplamıdır.

Aldwin (2007: 24) arařtırmasında, stres kavramının, bireyin yařam olayları üzerinde etkisi olduđunu, bireyi sınırlı ve resmi biçimde uyarılarak bireyin davranıřları üzerinde fizyolojik ve psikolojik tepkiler geliřtirdiđini belirtmektedir. Feist ve diđerleri (1995: 138) bireylerin öznel iyi oluřunun önündeki en büyük engellerden birisini stres olduđunu öne sürmektedir. Brown (1998:168) stres üzerine yaptıđı arařtırmalarda, stresin birok hastalıđa neden olduđunu belirterek, stresin öznel iyi oluř üzerindeki olumsuz etkisine vurgu yapmaktadır.

Günlük yaşamda bireylerin stres oluşturan durumlarla karşılaşması kaçınılmaz bir durumdur. Bireyler yaşamda ilerledikçe, gençliğin umut vadeden cahilliğinden yetişkinliğin ciddiyetine geçince eninde sonunda giderek artan bir şekilde rahatsız edici bir soruyla karşılaşır: “hepsi bu mu?”. Çocukluk acılı, ergenlik kafa karıştırıcı olabilir ama çoğu insanda, bunların hepsinin ötesinde büyüyünce işlerin daha iyi olacağına dair bir beklenti vardır. Yetişkinliğin ilk yıllarında gelecek hala umut vericidir, bireylerin hedeflerinin gerçekleştirebileceğine dair umudu vardır. Ama kaçınılmaz biçimde banyo aynası ilk beyazları gösterir ve o fazla kiloların gitmeyeceği gerçeğini onaylar; kaçınılmaz olarak gözler bozulmaya başlar ve tüm vücutta gizemli bir ağrı dolaşmaya başlar (Csikszentmihalyi, 2017: 32).

Bu sebeple, bireylerin stresin ortaya çıkaracağı olumsuz koşullara karşı koyabilmesi, diğer bireylerle sağlıklı ilişkiler kurabilmesi ve hayatını iyi bir şekilde idame ettirebilmesi için yaşamında karşılaşabileceği stresli olaylarla başa çıkması gerekmektedir (Diener, 1984: 556). Nitekim geçmişten günümüze yapılan araştırmalar, stresle başa çıkma becerisi kazanmanın bireyin öznel iyi oluşu üzerinde önemli bir faktör olduğu belirtilmektedir (Diener, 1984; Lazarus ve Folkman, 1988).

2.4.3. Kültür

Suh ve Choi (2018) araştırmasında ilk defa Durkheim (1895) tarafından ifade edilen kültür kavramının, bireyi birçok yönden “hava” gibi zihnine nüfuz ederek geleceği hakkındaki inançları, duyguları, değerleri ve kaygıları üzerinde derin bir etkiye sahip olduğunu belirterek, kültür, bireyin zihnini o kadar derinlemesine ve doğal bir şekillendirir ki, birey zihni üzerinde var olan etkinin farkına bile varamayacağını belirtmektedir (<https://www.nobascholar.com/chapters/45> erişim tarihi: 09.03.2018). Kültür, bir kişinin doğumundan ölümüne kadar geçen süreçte içinde yaşadığı toplum/kurum/ grup üyesi olarak edindiği değer, tutum, davranış vb. şeylerin bütünüdür. Bu yönüyle kültür hayat boyu devam eden ve insan davranışını belirleyen/şekillendiren temel unsurdur (Zencirkıran, 2017: 13). İnsan, ait olduğu grup içerisinde nasıl davranması gerektiğini kültür yoluyla öğrenir. “düğünde, cenazede, diploma töreninde, işyerinde nasıl ve hangi kıyafet giyilmelidir”, “hangi yemekler, saat kaçta yenmelidir”, “kız erkek ilişkilerinde nasıl olunmalıdır”, aile büyüklerine nasıl hitap edilmelidir”, otobüse yaşlı

biri bindiğinde nasıl davranılmalıdır” vb. birçok davranış, içinde yaşanılan kültür tarafından şekillendirilmelidir.

Diener ve diğerleri (1999) araştırmasında belirli bir kültürde memnun edici bir yaşamı sağlayan özellikler diğer bir kültürde memnuniyet sağlamayacağını belirterek, bireyselliği ön plana çıkaran kültürdeki bireyler toplumsallığı ön plana çıkaran kültürdeki bireylerden daha fazla yaşam memnuniyeti ve olumlu duygulanım yaşayabilmektedirler. Öznel iyi oluş ve memnuniyet bireyselliği ön plana çıkaran ülkelerden ziyade toplumsallığı ön plana çıkaran ülkelerden daha belirgin bir kavram olabilmektedir çünkü toplumcu ülkelerde uyum ve saygı gibi kişilerarası değerler daha belirgin olmaktadır (Diener ve diğerleri, 1999: 285).

Diener ve Fujita (1995) araştırmasında “aile desteği, yakın arkadaşlar” gibi belirli sosyal kaynakların ve “kendine güven, sosyal beceriler” gibi sosyal ilişki kurmada kullandığı kişisel öğelerin üzerinde durmaktadır. Bireyin kişisel hedeflerinin sosyal kaynaklarıyla ve kişisel kaynaklarıyla uygun olması durumunda yaşam doyumunun önemli bir etkeni olabileceğini öne sürmektedir (Diener ve Fujita, 1995: 936).

Harlow ve Cantor (1996, Akt. Cenksever, 2004: 12) arkadaşlık ve sosyal etkinliğin öznel iyi oluş üzerinde anlamlı ilişki gösterdiğini belirlemiştir. Özellikle arkadaşlarla kurulan sosyal ilişki mutluluğu olumlu katkı sağlarken, diğer sosyal ilişki türleri örneğin akrabalarla kurulan ilişkilerin mutlulukla ilişkisi bulunamamıştır (Mancini ve Orthner, 1980, Akt. Cenkseven, 2004: 12).

Kim ve diğerleri (2005), bireyler nerede ve nasıl yaşamını idame ettirirlerse ettirsinler içinde yaşadıkları toplumun paylaşılan kültürel değerleri, bireylerin duyuşsal ve bilişsel fonksiyonlarını etkileyerek bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde önemli bir rol oynamakta olduğuna vurgu yapmaktadır (Kim ve diğerleri, 2005: 261).

Kültür, ülkeler, bölgeler, gruplar arasında farklılık göstermektedir. Bir kültürde, öldürme en şiddetli cezalandırmaya neden olabilecek bir davranış, başka bir kültürde normal kabul edilebilir. Bu yönüyle, tüm insanlık tarafından evrensel olarak kabul edilmiş bazı temel unsurlar dışında, kültür değişkendir ve mutlaklık iddiasında bulunmaz. Ayrıca kültür süreç içerisinde de değişim gösterir. 1950’li yıllarda suç olan birçok olgu, günümüzde son derece normal olarak görülür. Bu yönüyle kültürü değiştiren etkenleri

anlamak, süreç içerisinde insan davranışını şekillendiren unsurları anlamak açısından önemlidir (Zencirkıran, 2017: 13).

Zencirkıran'a göre kültürün süreç içerisinde değişmesinin nedenleri:

1. Teknolojide yaşanan değişimler: Kültür üzerinde en köklü değişimleri yaşatan gelişmelerin başında teknoloji gelmektedir. İnsanlık tarihinde yaşanan iki kırılma sürecinde de teknolojinin önemli etkisi bulunmaktadır. Kol gücüne dayalı yapıdan 1760'lı yıllardan itibaren makine endüstrisine geçiş, tarım toplumundan bambaşka bir yapıya sahip olan sanayi toplumunun doğuşuna neden olmuş, çalışma ilişkilerinden yaşam biçimlerine, eğitim yapısından aile biçimlerine kadar toplumsal yapılarda ve davranış kalıplarında önemli değişimler yaşanmıştır. 1970'li yıllardan itibaren bilgisayar ve elektronik teknolojisindeki yaşanan gelişmeler ve bu teknolojinin çalışma hayatında ve toplumsal alanda kullanılmasıyla beraber, sanayi sonrası toplum/bilgi toplumu olarak adlandırılan sanayi toplumundan çok farklı özelliklere sahip yeni bir toplum ortaya çıkmıştır. Bu süreçte, toplumsal yapı ve insan davranışlarında köklü değişimler meydana gelmiştir.
2. Coğrafi alanda yaşanan büyük hareketlilikler ve göçler: Ülke içinde ve ülkeler arasında yaşanan büyük demografik hareketler, belirli bir süre sonra hem göç edilen hem de göç alan yerde önemli değişimleri de beraberinde getirir.
3. Farklı kültürler arasında temaslar/etkileşimler: İki farklı kültürün birbiriyle etkileşimi sonrasında her iki kültürde de önemli değişimler yaşanır. Kültürel etkileşim, savaş vb. nedenlerle gerçekleşebileceği gibi (özellikle etkileşimin kısıtlı olduğu dönemlerde), turizm, spor, ekonomik, akademik organizasyonlar vb. yollarla da olabilir. Özellikle günümüzde televizyon/gazete/dergi/sosyal medya yoluyla küresel etkileşim söz konusudur.
4. Asimilasyon: Bir ülkenin başka bir ülkeyi işgal edip, dilinden eğitimine, giyim tarzlarından isimlerine kadar kültürel unsurlarını zorla değiştirmesini ifade eder. 1800 ve 1900'lü yıllarda Afrika'da ve Asya'da çok sayıda ülke özellikle Avrupa ülkelerinin asimilasyonuna uğramıştır. Kültürel değişimle birlikte

insanların değer, tutum ve davranışlarında köklü dönüşümler yaşanmıştır (Zencirkıran, 2017: 13-14).

2.4.4. Sosyal ve Görsel Medya

Günümüzde toplumsallaşma sürecinde sosyal ve görsel medya oldukça belirleyici bir konuma gelmiştir. Bu yönüyle sosyal ve görsel medya, bireyin kişisel gelişiminde birçok farklı toplumsallaşma aracından çok daha önemli konumda bulunmaktadır. Günümüzde televizyon ve internet her eve girmiştir. Televizyon ve internetin ucuzlaşmasının da etkisiyle birçok evde birden fazla televizyon ve bilgisayar bulunmakta, geçmişte sıklıkla yaşanan program izleme kavgaları ortadan kalkmaktadır. Geçmişten farklı olarak çalışma süreleri de kısalmış, bunun paralelinde bireylerin boş zamanlarında önemli artışlar yaşanmıştır. Özellikle, gelişmekte olan ülkelerde televizyon başında vakit geçirme, birçok ailenin temel boş vakit etkinliği olarak görülmektedir (Zencirkıran, 2017: 26). Bireylerin sosyal ve görsel medyaya ulaştıklarında kendilerini iyi hissetmekte, erişim sağlayamadığı zaman ise mutsuz olmaktadır.

Köker (1991)'e göre gereksinim kuramlarında iki görüş bulunmaktadır. Bunlardan birincisi birey farkında olsun ya da olmasın, bir takım ihtiyaçların doyurulması mutluluğa yol açar görüşüdür. İkincisi ise, birey ancak farkında olduğu bir takım amaç, istek ve ihtiyaçların doyurulmasında mutluluğa erişebilir görüşüdür. Birey çeşitli amaçlar için savaşım verir ve ancak buna eriştiğinde mutluluğu elde eder. Bireyin belirli amaçları için çeşitli değer yargıları rol oynarken, ihtiyaçlar evrensel olabilir. Örneğin Maslow'un öne sürdüğü gibi (Michalos, 1980 akt. Köker, 1991: 14). Maslow ihtiyaçların bütün bireylerde evrensel bir sıra izlediğini belirtmektedir. Bireyler belirli bir düzeyde doyuma ulaştıklarında öznel iyilik durumu oluşur, fakat daha üst düzeydeki ihtiyaçlar doyurulduğunda mutlulukta daha üst düzeyde olacaktır (Diener, 1984: 557).

Hazar (2011), 283 üniversite öğrencisi üzerinde yaptığı araştırmada üniversite öğrencilerinin sosyal ve görsel medya bağımlılığını incelemiştir. Araştırmasında günümüzde sosyal ve görsel iletişim araçlarının “bilgi edinmek, eğlenmek, iletişim kurmak, vakit geçirmek, sıkıntıları hafifletmek vb.” sebeplerden dolayı bireyler tarafından yoğun olarak kullanıldığını ve bireylerin sosyal ve görsel medyaya ulaşamadıklarında iyi oluşları üzerinde olumsuz bir etkisinin olduğunu ortaya koymuştur.

2.4.5. Sivil Toplum Örgütleri, Kulüpler, Etkinlik Grupları

1980’li yıllardan izlenen siyasal ve ekonomik politikalar, çalışma hayatında yaşanan dönüşümler, tüketim toplumunun öne çıkması, bireyselliğin yükselmesini de beraberinde getirmektedir. Kitle toplumunun yerine, farklılıkların öne çıktığı, teşvik edildiği, kitleliliğin/toplumsallığın aşındığı yeni bir yapı ortaya çıkar. Yeni toplumda bebeklik döneminden başlayarak bireysellik ve farklılıklar öne çıkarılmaya çalışılır. Özellikle gelişmiş ülkelerde üç yaşından itibaren çocuklar, başta sportif etkinlikler olmak üzere, ailelerinin de uygun gördüğü faaliyet gruplarının içerisinde yer alır. Çocukluk aşamasından başlayarak spor/kültür/yetenek geliştirmeye yönelik gruplar, bireylerin sosyalleşmesinde önemli rol oynar. (Zencirkıran, 2017: 26). Bireylerin etkinlik gruplarıyla başlayan süreç, ilk eğitim düzeyinden itibaren çok farklı öğrenci topluluklarıyla devam eder. Gençlerin sosyalleşmesinde bu kulüpler önemli rol oynar. Özellikle üniversite düzeyinde, toplulukların çeşitliliği ve sayısı büyük artış gösterir. Üniversite sonrasında ise özellikle güç, statü ve sosyal prestij sağlayan sivil toplum örgütlerine katılım öne çıkar. Günümüzde gelişmiş ülkelerde nüfusun önemli bir bölümü (özellikle beyaz yakalı, eğitilmiş, ekonomik durumu iyi olanlar) arasında haftanın/ayın belirli bölümlerinde sivil toplum örgütleri aracılığıyla faaliyette bulunma büyük yaygınlık kazanmıştır. Yaşlılık süreci ise, özellikle toplumsal etkileşim imkanı veren, psikolojik ve hastalıkla ilgili sorunlar karşısında rahatlama sağlayan çok sayıda terapi grubunun öne çıktığı bir döneme karşılık gelir (Zencirkıran, 2017: 26-27). Kim ve Arkadaşları (2005) bireylerin mutlu eden şeylerde kültürel farklılıkların olduğu sonucunu bildirmektedirler. Ancak yaptıkları bir araştırmanın sonucunda ortak nokta olarak bireylerin nerede yaşarlarsa yaşasınlar nasıl yaşadıklarına bakmaksızın mutlu olmaya programlandıklarını da eklemektedirler (Kim-Prieto ve ark. 2005: 261).

2.4.6. Çalışma Hayatı/İşyerleri

Öznel iyi oluşu etkileyen diğer bir seçenek ise çalışma hayatı ve işyerleridir. Çalışmanın gerçekleştirildiği özel ve devlet kurumları, sanayi toplumundan beri var olmuşlardır. Özellikle yönetim-çalışan ilişkileri, işyeri kuralları, çalışanların değer, tutum ve davranışlarında belirleyici rol oynar. Sanayi toplumunda bir insan işe girdiğinde genel olarak emekli olana kadar o işte çalışırdı. Dolayısıyla istikrar söz konusuydu. Bu yönüyle içinde çalışılan kuruma bağlılık yanında, şirket değer ve normları, kişinin üzerinde önemli

bir şekillendirici etkide bulunmaktaydı. Günümüzde ise kariyer süreleri kısalmış, iş hayatında istikrarsızlık artmıştır. Kişinin, aynı işyerinde birkaç sene dahi çalışıp çalışmayacağı belli değildir. Bu gelişmeler, çalışanların işyerlerine karşı olan bağlılıklarını/aidiyetlerini zayıflatmış, işyerinin birey üzerindeki şekillendirici etkisini azaltmıştır. Yine de geç toplumsallaşma kurumu olarak işyerlerinin belirli bir ölçüde çalışanın toplumsallaşmasında etkisi bulunmaktadır. Özellikle kamu kurumlarında istihdam garantisinin olması ve emekli olana kadar olan çalışma ilişkisi, kamu kurumlarındaki bürokratik zihniyet yapısının çalışanların davranışlarını şekillendirmede önemli rol oynadığı söylenebilir (Zencirkıran, 2017: 27).

2.4.7. Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet ve öznel iyi oluşla ilgili yaygın ilgi göz önüne alındığında, öznel iyi oluş ve cinsiyet farklılıkları zaman içinde çeşitli araştırmacılar tarafından tekrar tekrar incelenmiş ve cinsiyet ile öznel iyi oluş arasında bir ilişki olup olmadığına ilişkin karışık bulgular elde edilmiştir. Bu araştırmalardan örneğin Wilson (1967), bir kişinin cinsiyetiyle öznel iyi oluşu arasında bir ilişkinin olmadığını belirtmesine rağmen, bazı araştırmalar (örn. Stevenson ve Wolfers 2009), erkeklerin önemli ölçüde daha yüksek öznel iyi oluş seviyesine sahip olduğunu bulmuştur. Diğer çalışmalar (örn. Fujita vd. 1991) kadınların daha yüksek seviyede öznel iyi oluşa sahip olduğunu göstermiştir. Plagno ve Easterlin (2008) ise çalışmasında kadınların yaş durumlarına göre öznel iyi oluşlarının zaman içerisinde değişim gösterdiğini 15-35 yaş arasında erkek yaşlılarına göre daha mutlu olduğunu fakat yaşlarının ilerlemesiyle birlikte öznel iyi oluşlarının azaldığını belirtmişlerdir (Plagnol ve Easterlin, 2008: 3). Veenhoven (2009, <https://personal.eur.nl/veenhoven/Pub1990s/97c-full.pdf>, erişim tarihi: 01.03.2018) çalışmasında kadın ve erkek cinsiyet değişkenlerinin öznel iyi oluş üzerinde bir etkisinin olmadığını belirtmesine rağmen, Di Tella ve diğerleri (2001: 335-341) çalışmalarında cinsiyetin mutlulukla kesin bir ilişkisinin olduğunu ortaya koymuşlardır. Öznel iyi oluş ve cinsiyet arasındaki bu farklılıkların nedenlerini, yapısal faktörler (örneğin, kurumsal düzenlemeler ve erkeklerle kadınlar arasındaki fırsat eşitliği), sosyo-kültürel faktörler (yani toplumsal beklentilerdeki farklılıklar) dâhil olmak üzere ve kadınlar için erkeklere yönelik normlar ve biyolojik farklılıklar (örneğin, fiziksel ve fizyolojik farklılıklar olduğu

literatürde ortaya konulmuştur (Stevenson ve Wolfers, 2009; Batz ve Tay, 2018: Erişim tarihi: 01.03.2018 www.nobascholar.com/chapters/30).

2.4.8. Yaş

Yaş değişkeninin öznel iyi oluşu nasıl etkilediğine ilişkin çok sayıda araştırmaya konu olmuştur. Bu araştırmalardan en çok araştırılanı yaş ve yaş gruplarının yaşam doyumu açısından karşılaştırılmasıdır. Bu alanda ilk çalışmayı yapan Wilson (1967) yaş değişkeninin bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde önemli bir etkisinin olduğu yönünde olup, yaşları genç olan bireylerin orta yaş ve daha ileri yaşta olan bireylere oranla öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğu yönündedir. Bu durumu Dumludağ (2011) çalışmasında öznel iyi oluş ile yaş arasında “U” şeklinde bir ilişki olduğunu genç ve orta yaş üstü bireylerin eşit şekilde mutlu olduklarını belirtmektedir (Dumludağ, 2011: 105). Frey ve Stutzer (2003: 235) ise orta yaşlı bireylerin genç ve orta yaş üstü bireylere göre öznel iyi oluşları daha düşüktür. Oswald (1997: 1815-1820) emekliliğin bireyin öznel iyi oluşu üzerinde olumlu bir katkısının olduğunu belirtmektedir. Bu durumun sebebi ise yaşlı insanların zaman içerisinde yakınlarını kayıp, daha az gelir ve sağlık koşullarının kötüleşmesine rağmen bu durumu kabullenmeleri ve uyum göstermeleri öznel iyi oluşlarına olumlu katkı sağladıkları yönündedir.

Lucas ve Gohm (2000) çalışmalarında, yaş değişkeninin yaşam doyumu üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını, diğer yandan “hoş duyguların yaşam boyunca azalma gösterdiğini ve hoş olmayan duyguların ise yaş değişkenine bağımlı olarak zaman içerisinde artma eğiliminde artış gösterdiğini” belirtmişlerdir. Bu konuda diğer bir bulgu ise, olumlu duyguların genç ve orta yaşta bireylere istikrar sağlamasına karşın yaşlı grupta azalma eğilimi gösterdiği şeklindedir (Akt. Cenkseven, 2004: 25).

Yaş değişkeni ile öznel iyi oluş arasında olumlu bir ilişkinin var olduğunu gösteren araştırmalarda mevcuttur. Elde edilen bulgular yaş değişkeninin ilerlemesiyle birlikte öznel iyi oluş düzeyinin yükseldiği yönündedir. Bunun sebebi, zaman içinde bireylerin olgunlaşmaları, belirli bir düzen kurmaları ve hedefledikleri istek ve amaçlara ulaşmalarıdır. Bireylerin başarıları artış gösterdikçe istek, beklenti ve sahip oldukları arasındaki boşluk daha da daralmaktadır. Bu sebepten başarı, istek ve beklentilere yaklaştıkça öznel iyi oluşları da artış göstermektedir (Hong ve Giannakopoulos, 1994: 547).

Sonuç olarak öznel iyi oluş ile ilgili çalışmalar bazı eksikliklere sahiptir. Yapılan araştırmalardan pek azı deneysel, yarı deneysel ve boylamsal araştırmalardır. Bu nedenledir ki pek çok araştırma nedenselliğin yönünü belirlemede yetersiz kalmaktadırlar. Örneğin sosyal ilişkiye giren kişinin kişiliği iyi oluşa sahip olduğu için mi iyi oluş düzeyi artmaktadır yoksa sosyal ilişki mi bu artışı sağlamaktadır. Yani neden sonuç bağı çokta net bir şekilde kurulamamaktadır. Bunun nedeni yapılan çalışmaların azlığı ve çoğu araştırmaya temel olacak kuramsal temelin olmaması olarak ifade edilebilir (Gülaçtı, 2009: 91-92).

2.4.9. Ekonomik Durum

Bireyin ekonomik durumu ile öznel iyi oluş değişkeni arasındaki ilişki geçmişten günümüze kadar elde edilen bulgular “Diener 1984; Diener ve Diener 1996; Tuzgöl-Dost 2004 ve 2006; Cenkseven ve Akbaş 2007; Islam, Wills-Herrera ve Hamilton 2010” göz önüne alındığında öznel iyi oluş değişkeniyle bireylerin gelir durumu arasında “düşük düzeyde, orta düzeyde ve yüksek düzeyde olumlu ilişkiler” gösterdiği ortaya çıkmıştır.

Diener (1984, 555) gelirin “öznel iyi oluşa doğrudan bir etkisi olmadığını, ancak olumlu duygu ile” birazda olsa ilgili olduğunu belirtmektedir. Benzer şekilde maddi imkânlarda iyiliğin ve gelirin öznel iyi olmaya katkısının az olduğunu gösteren çalışmalarda vardır (Oishi, Diener, Lucas ve Suh, 1999: 987).

Diener ve Diener (1996: 181-185)’e göre “sosyo-ekonomik durum, yaş ve cinsiyete göre öznel iyi oluşla nispeten daha güçlü ilişkiler” göstermektedir. İyi oluşun belki de en güçlü yordayıcısı ekonomik gelir ve sosyal statüdür. Diener ve Biswas-Diener (2002) araştırmasında ülkeler arası gelir durumunu incelemiştir. İnceleme sonucunda elde edilen veriler ülkelerin gelir durumuyla sahip oldukları mutluluk arasında olumlu yönde ve yüksek düzeyde bir ilişkinin olduğu, refah seviyesi iyi olan ülkelerde yaşayan bireylerin refah seviyesi düşük olan ülkelerde yaşayan bireylere oranla öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Yine refah seviyesi gelişmiş ülkelerde yaşayan bireylerin, refah seviyesi düşük olan ülkelerde yaşayan bireylere oranla öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğunu belirtmelerine rağmen, ekonomik durum ile öznel iyi oluş arasındaki ilişki, ülkeler arasından ziyade, ülke içinde daha zayıf olabilmektedir. Ülke içinde yapılan araştırmalarda gelir düzeyi yükseldikçe bireylerin öznel iyi oluşlarının artış gösterdiği

belirtilmektedir. Her yıl düzenlenen arařtırmalarda, varlıklı bireyler fakir bireylere oranla ortalamanın üstünde bir mutluluk düzeyi olduğunu bildirmektedirler ancak yıllarla birlikte yüksek veya düşük gelir düzeyinde olanların mutluluk düzeylerinde bir artış gözlenmemektedir (Diener, 1984: 553).

Görüldüğü üzere, ülkeler içerisinde gelir ve öznel iyi oluş arasında az bir ilişki bulunmaktadır ve artan gelir artan öznel iyi oluşla ilişkili değildir. İyi bir gelirin öznel iyi oluşu arttırmadığı görülmektedir ancak fakir olmanın da mutsuzluk getireceği tahmin edilmektedir. Ekonomik gelirin öznel iyi oluş üzerindeki etkisinin yoksunluğunun olduğu durumlarda artış gösterdiği tahmin edilmektedir. Bireylerin kıyaslamalarının, amaçlarının ve değerlerinin de gelirin öznel iyi oluşu arttırmasında önemli bir etken olacağı düşünülmektedir (Gülaçtı, 2009: 82).

Yine gelir düzeyi ile bağlantılı olarak eğitim de incelenmiştir. Eğitim “bireylere amaçları doğrultusunda ilerleme sağlamaları, çevresindeki değişikliklere kolayca uyum sağlamalarına olanak verdiğinden”, mutluluğu arttırıcı bir rol oynamaktadır (Oishi, Diener, Lucas ve Suh, 1999: 980). Bununla birlikte eğitim, “isteklerin ve beklentilerin” artmasına sebep olabilmektedir. Ayrıca aldıkları eğitim nedeniyle yeni, farklı değerlere yönelebilmekte; ancak bu değerler içinde yaşadıkları toplum tarafından değer görmediğinde mutsuz olabilmektedirler. Dolayısı ile farklı etkenler yani “eğitim, gelir, statü, kültürel değerler, yaşam tercihleri” gibi değişkenlerle beraber anlam kazanmakta ve eğitim bu değişkenler aracılığıyla öznel iyi olma üzerinde etkili olabilmektedir.

Gelirle bağlantılı olarak iş yaşamı, önemli yaşam alanlarından biridir. Judge ve Watanabe (1994:101)’e göre, bireylerin iş doyumunu ve yaşam doyumunu arasında doğrudan bir ilişki vardır. İki yaşam alanlarından birinde meydana gelen başarı ya da başarısızlık diğer alanları da etkilemektedir. Yapılan işin “bireyin kişiliğine ve yeteneğine uygun olması, işin sağladığı ödeme ve terfi, idareci ve iş arkadaşları ile kurulan sağlıklı ilişkiler o işten sağlanacak doyumunu” önemli oranda arttırmakta ve dolayısıyla bireyin yaşamından hoşnut olmasını sağlamaktadır (Gülaçtı, 2009: 82-83)

Bu konuda ülkemizde de Yetim (1985) araştırmasında aynı gelir düzeyine sahip inşaat işçileri, asgari ücretli hizmet işçileri ve kapıcılardan en mutsuz olanların kapıcılar olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu arařtırmada referans kaygısı dikkat çekmiştir. Kapıcıların mutsuz olmalarının nedeni kendilerini hizmet ettikleri apartman sakinleri ile

karşılaştırmaları olduğu düşünülmektedir (Akt. Gülaçtı, 2009: 82). Ancak yinede Campbell, Converse ve Rodgers (1976; Akt. Diener, 1984: 555) araştırmasında “en mutsuz bireylerin işsiz bireyler olduğunu” belirtmişlerdir. İşsizler ekonomik ve yaşantısal yoksunlukları nedeniyle en düşük öznel iyi oluşa sahip olan gruptur (Yetim, 2001: 154).

Selim (2008), araştırmasında çalışmayan (işsiz) bireylerin işi olan (çalışan) bireylere nazaran öznel iyi oluşlarının önemli derecede az olduğunu belirtmiştir. Çalışmasında yine yarı zamanlı çalışan bireyler, tam zamanlı çalışan bireylere göre öznel iyi oluşları daha düşük olduğunu ortaya koymuştur (Selim, 2008: 550-555). Dumludağ (2011) ise düzenli bir işte çalışan bireylerin çalışma sürelerinin uzuması (mesai yapması) gelir durumunu arttırıcı bir etken olsa da, çalışma sürecinin uzunluğu bireyi stres altına almakta ve bu durum bireyin öznel iyi oluşuna negatif etki etmektedir (Dumludağ, 2011: 56). Selim (2008) ise çalışmasında serbest meslek alanında çalışan ya da az bir gelir elde eden kadınların, işsiz olan kadınlara göre öznel iyi oluşları daha yüksek olduğunu belirtmiştir (Selim, 2008: 550-555).

2.4.10. Din

Dindarlık, dini inanç ve davranışların tümünü içine alan düşünce, davranış ve tutumları içine alan kapsamlı ve geniş bir konudur.

Dini inanç değişkeninin öznel iyi oluşu nasıl etkilediğine ilişkin birçok araştırmaya konu olmuştur. Yapılan araştırmalarda “dinin sosyal bir üst yapı kurumu olduğu ve dini uygulama ve inançlar, en basit ve/veya en karmaşık tüm toplum ve cemiyetlerde varlığının yadsınamaz bir olgu” olduğu vurgulanmıştır. Toplumda yaşayan bütün bireyler dindar değildir, fakat yine de bir şekilde din olgusundan etkilenirler. Geçmişten günümüze yapılan araştırmalarda dini inançların bireyler üzerindeki etkisi “toplumlara ve bireylere yön veren, bireylerin yaşantılarını düzenleyen, uyulmadığı zaman yaptırımları olan din kurumunun bireyler üzerindeki etkisinin yoğunluğu” bireylerin dindarlık düzeyleriyle ilişkilidir. Bireylerin dindarlık düzeyleri, bireylerin yaşam tarzlarının, tutumlarının ve kültürel değerlerin oluşmasında etkili olmaktadır. Buna ek olarak, bireylerin inanç düzeyleri onların seçimleriyle ilgili olup, bu seçim onların yaşam tarzlarına yön vermektedir (Acar, Yıldırım, Ergene, 1996: 45-46).

Diener, Suh ve Oishi (1997: 5) araştırmasında dinsel kader anlayışı ve dinin vecibelerini yerine getirmenin bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde olumlu yönde etkilediğini vurgulamıştır. Bireylerin inanç düzeylerinin bireylerin yaşam biçimlerini etkilediği ve yaşam biçimlerinin de öznel iyi oluşlarını etkilediği ortaya konmuştur. Mesele bazı dini inançlar bireylerin nahoş (hoş olmayan) duygularını ve davranışlarını engellemektedir.

Dinin bireyler üzerindeki etkisi, bireyin kendisini öznel iyi oluş olarak iyi hissedip etmediğidir. William James (1960: 163), “ruhsal olarak iyi olma konusunda temel ayırım noktalarından birinin, bireyin kendisinin mutlu hissedip hissetmemesi” olduğunu belirtmektedir. Hayatta bir amacın olduğu duygusuna sahip olmak, genel olarak mutlu olmak; yaşamdan, benimsenen dini inançtan hoşnut olmak, öznel iyi oluşun olumlu olduğunu göstermektedir (Horozcu, 2010: 214).

Acaboğa (2007) “Din-Mutluluk İlişkisi” isimli çalışmasında mutluluk kavramının bireyin hayatının amacı olduğuna vurgu yaparak bireylerin doğumundan ölümüne kadar olan, hatta ölümünden sonraki yaşamı için bile mutluluk peşinde koştuğunu belirtmektedir. Acaboğa araştırmasında modern dünyada bilgi iletişim teknolojisinin gelişmesine paralel olarak bireylerinde mutluluklarının artacağı düşünülmese de rağmen gerçekte bilgi iletişim teknolojisindeki gelişmelerin bireylerin mutluluğunu arttırmamış, aksine bireylerin stres, sıkıntı ve kaygılarının artmasına neden olduğunu belirtmiştir. Bu durum karşısında birey kendisini mutluluğa ulaştıracak çeşitli yollar aramaya başlamış ve hedefledikleri dünya ve ahiret mutluluğuna ulaştıracak yegâne gücün din olduğuna karar kıldıklarını belirtmiştir. Bu durumda mutluluğu arayan bireyler için dinler bireylerin öznel iyi oluşlarına bir katkı sağlayabileceklerini belirtmiştir.

Myers ve Diener (1995: 16) araştırmasında dinsel öğretilerin bireylerin günlük yaşamda karşılaştıkları olayların kabul edilmesini sağlayarak, benzer görüş/inançlara sahip insanları bir araya getirerek öznel iyi oluşlarına olumlu katkı sağlamaktadır. Yapılan araştırmalarda, özürülü çocuğa sahip olan ve derin dini inançları olan annelerin stres ve depresyonu daha az yaşadıkları ve yaşam doyumlarının daha yüksek olduğu, dinsel kader inancına sahip bireylerin ise, işsizlik, boşanma gibi olumsuz durumlarla kolayca başa çıktıkları görülmüştür.

Günümüzde modern hayatın sunduğu kolaylıklar sayesinde, bireyler maddi ihtiyaçlarını kolayca giderebilmesine karşın bireylerin “huzur ve mutluluğu”nu sağlanamamıştır. Dini öğretiler, modern yaşamın maddi dayatmalarına, psikososyal bunalımlarına karşı bir cevap niteliği taşımaktadır. Bireylerin, içine düştükleri bu müşkül duruma karşı koyabilmeleri için, dini öğretilerin içsel tatmin sağlaması ve öznel iyi oluş üzerinde katkı sağlamaktadır (Akt. Kasapoğlu, 2010:212). Dinsel öğretilerin bireylere kazandırdığı, “iyiliksever ve barışçıl olmak” ile yaşama karşı olumlu bakış açısı geliştirmesi, bireylerin günlük hayatta karşılaştıkları stres, depresyon gibi olumsuz durumlarla başa çıkmada bireylere yardımcı olan bir unsurdur. Buna ek olarak dinsel öğreti, James (1960) ifade ettiği şekliyle; “insan hayatını zenginleştiren ve ona neşe katan, böylece ulaşabileceği en mutlu ve kutsal hayatı insana sunar ve hayatta başka hiçbir kurumun sağlayamayacağı bir vecibeyi” yerine getirir. Bu vecibeleri yerine getirdiği ve “hayatın anlamı nedir” sualine cevap verdiği müddeçe din, daima öznel iyi oluşun önemli bir unsuru olacaktır (Ayten, 2006: 463).

2.4.11. Evlilik

Öznel iyi oluşla evlilik arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar genellikle evli olma ile öznel iyi oluş arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya koymaktadır. Yapılan çalışmalar, evlenmemiş veya eşi ölmüş kişilerin evlenmiş bireylere göre öznel iyi oluşları daha düşük ve yaşam doyumları daha azdır (Eroğlu, 2013: 88). Wermaat (2005) çalışmasında eşler arasındaki yaş ve eğitim farklılıkları bireylerin öznel iyi oluşlarını etkiledikleri ama eşlerden erkek olanların yaş, eğitim ve gelir olarak daha iyi olmaları durumunda kadınların ve erkeklerin öznel iyi oluşlarını arttırdığını belirterek çocuk sahibi olmanında bireylerin öznel iyi oluşu üzerinde etkisinin olduğunu belirtmiştir (Wermaat, 2005: 136). Ayrıca uygun aile desteği ve olumlu aile yaşantılarının öznel iyi oluş üzerinde önemli bir yordayıcı olduğunu öne süren araştırmalarda mevcuttur. Bu araştırmalar aşağıda örneklendirilmiştir.

Diener (1984: 556) araştırmasında öznel iyi oluş ile evlilik arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişkilerin olduğunu belirtmektedir. Evli bireylerin evli olmayanlara göre öznel iyi oluşları daha yüksek olduğunu belirtmektedir. “Evlilik ve aile doyumu” öznel iyi oluşun en önemli yordayıcılarından ve bu konuda çok fazla sayıda çalışma

bulunmaktadır. Myers ve Diener (1995: 15) hiç evlilik yapmamış bireylerin %24'ünün çok mutlu olduklarını belirtmelerine rağmen bu oran evli olanlarda %39'dur.

Diener, Suh, Lucas ve Smith, 1999: 290-291) araştırmasında iyi bir birlikteliğin özelliklerine ilişkin, “duyguların ifade edilmesi ve rollerin paylaşılması” olarak tanımlayarak bu özelliklerin evliliğin niteliğinin yaşam doyumuna, yaşam doyumunun ise öznel iyi oluşa katkı sağladığı yönündedir. Diener, Suh ve Oishi, (1997:5) araştırmasında bireylerin ana baba çatışmalı bir evlilik yaşadıklarında ve boşanma durumlarında aile içindeki bireylerin yaşam doyum düzeyleri düşmekte olduğunu ortaya koymuştur. Bu durum bütün kültürlerde benzerlik göstermektedir.

Veevers (1980 akt. Cenkseven, 2004: 5) araştırmasında evlilik kavramının öznel iyi olmanın önemli bir yordayıcısı olmasına rağmen çocukların evlilik doyumunu üzerinde olumsuz bir etkisinin olduğunu öne sürmektedir. Çünkü evli çiftlerin çoğunluğu çocuk sahibi olmayı bir zorunluluk olarak görmektedir. Nitekim gönüllü bir şekilde çocuk sahibi olmayan çiftlerin çocuklu çiftlerden daha mutsuz olduklarını savunmaktadır. Evans ve Kelley (2005:2) araştırmasında boşanmış olmanın öznel iyi olma üzerinde uzun süreli ve kalıcı bir olumsuz etkisinin olduğunu ifade ederken, dul olmanın ise kısa süreli ve geçici bir olumsuz etkisi olduğunu belirtmiştir. Çünkü boşandıktan sonra kısa süre içerisinde yeni bir ilişkiye başlayan bireyler, boşanmış olmanın etkilerini kısa sürede giderebilmektedir. Diğer taraftan bireylerin olumlu evlilik ilişkisi, bireylerin çatışmalı bir evlilik ilişkisi yaşamaları ve boşanmış olmaları bireylerin yaşam doyumlarını azaltmaktadır. Huzursuz bir aile ortamı, güvensizliği, içe kapanmayı doğurabilmekte ve tüm bu özellikler bireylerin ilerleyen yaşamlarında yaşamdan haz almamalarına neden olabilmektedir.

2.4.12. Eğitim

Öznel iyi oluş literatürü incelendiği zaman eğitimin öznel iyi oluş üzerinde karmaşık sonuçları olduğu dikkati çekmektedir. Gertham ve diğerleri (2009) çalışmalarında eğitim durumunun bireylerin öznel iyi oluş durumu üzerinde pozitif yönlü bir etkisinin olduğunu belirtmektedir (Erişim tarihi: 04.03.2018, <https://swopec.hhs.se/hastef/papers/hastef0207.pdf>). Headley ve Wearing (1989:781) çalışmasında ise gelir durumu düşük olan gelişmemiş veya az gelişmiş ülkelerde yaşayan bireylerin yaşam doyumları üzerinde eğitimin büyük bir önemi vardır. Ancak yapılan

birçok arařtırmada ise eđitimın znel iyi oluř zerinde olumsuz etkilerinin olduđuda ortadadır. Bu durumu Dumludađ (2011) arařtırmasında eđitim dzeyi yksek olan kiřilerin znel iyi oluř dzeylerinin yksek olmadıđını nk eđitim dzeyinin ykselmesiyle birlikte bireylerin yařam beklentilerinin arttıđına (daha iyi bir gelir, daha iyi bir kariyer) ve bu durumunda memnuniyetsizlik oluřturduđuna vurgu yaparak, eđitim dzeyi yksek olan kiřilerin beklentilerinin, znel iyi oluřları zerinde negatif bir etkisinin olduđuna vurgu yapmıřtır (Dumludađ, 2011: 68).

2.4.13. Sađlık

Bireylerin znel iyi oluřlarına etki eden en nemli deđiřkenlerden biriside sađlıktır. Ancak literatr incelendiđi zaman sađlıkla znel iyi oluř arasında karmařık bir iliřki olduđu gze arpmaktadır. Dumludađ (2011) alıřmasında sađlıklı bir insanın znel iyi oluřu yksek olmadıđı gibi, znel iyi oluřu yksek olan birisinin de sađlıklı olamayacađını belirtmektedir. Bu durumu Groot (2000) kronik rahatsızlıđı olan bireyler zerinde yaptıkları alıřmada, bu rahatsızlıđa sahip olan bireyler, bu durumu kabullenerek uyum gstermekte ve kendilerini diđer daha kt hastalarla kıyaslayarak mutlu olmaktadır (Groot, 2000: 403-420).

2.5. znel ve Psikolojik İyi Oluř İle İlgili Arařtırmalar

İlgili literatr arařtırması incelendiđinde bireylerin znel iyi oluř durumlarına iliřkin algılarının “demografik faktrler, anne-baba kontrol, iyilik hali, aile ortamları, cinsiyet, kiřilik zellikleri, cinsiyet, yařam amaları, psikolojik ihtiya doyumunu, zyeterlilik, bařa ıkma, bađlanma, karar verme tarzı, zerklik desteđi, duygusal zeka, iliřki durumu, benlik saygısı, yalnızlık, mizah tarzı, sosyodemografik deđiřkenler, ruh sađlıđı” gibi deđiřkenlerle incelendiđi ortaya ıkmaktadır. Bu arařtırmaların bulguları ařađıda verilmiřtir

Haring, Stock ve Okun (1984) meta analitik teknikleri kullanarak yaptıkları alıřmalarında znel iyi olmanın yordayıcıları olan cinsiyet ve sosyal sınıf zerinde ampirik alıřmalardan elde edilen bulguları sentezlemiřlerdir. Arařtırma sonucunda kadın ve erkeklerin znel iyi olma dzeyleri arasında anlamlı bir farklılařma olduđu, ancak bu farkın varyansın kk bir kısmını aıkladıđı grlmřtr. Sosyal sınıf lmleri (sosyo-ekonomik stat, mesleki stat ve geliri) sonucunda sosyal sınıfın znel iyi olma ile anlamlı iliřkileri olduđu, fakat cinsiyet ile birlikte bir deđiřken olarak

kullanılınca bu ilişkinin azaldığı belirlenmiştir. Sonuç olarak, sentezlenen çalışmalarda, cinsiyet öznel iyi olmanın temel değişkeni olarak sosyal sınıfı geçmemektedir.

Emmons ve Diener (1985) çalışmalarında kişilik ile öznel iyi olmanın boyutları olan olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma üniversite öğrencilerinden oluşan iki ayrı örnekleme yapılmıştır. Birinci örnekleme dönemi boyunca öznel iyi olma ile ilgili bir projede çalışan 74 (38 kız-36 erkek), ikinci örnekleme ise farklı bir dönemde benzer bir araştırma projesine katılmış 62 (38 kız-24 erkek) üniversite öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada Yaşam Doyumu Ölçeği, Eysenck Kişilik Envanteri, Kişiler Arası İlişkiler Listesi, Kendini Algılama Envanteri ve Rotter Kontrol Odağı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda kişilerarası becerilerin olumlu duygulanım ile içsel duygusal durumun (kaygı, duygusallık, dürtüsellik) ise olumsuz duygulanım ile güçlü ilişkiyi gösterdiği, yaşam doyumunun ise hem kişilerarası beceriler hem de içsel duygusal durum ile ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Moller (1996), Güney Afrika'da çoğunluğunu sosyal bilimlerde okuyan 20-25 yaşlarında 338 üniversite öğrencisinin oluşturduğu grup üzerinde yaptığı araştırmada, öğrencilerin yaşam doyumu düzeyleri ve gelecekte beklediklerini incelemiştir. Bu çalışma, 40 ülkede öğrencilerin mutluluğu ile ilgili olarak devam etmekte olan araştırmaların bir bölümüdür. Araştırmada genel yaşam doyumu, Andrews ve Withey'in kullandığı "yaşamımız hakkında ne hissettiğinizle ilgili olarak şu anki duygularınızı işaretleyin" yönergesiyle saptanmıştır. Cevaplama 7'li derecelendirilmiş seçeneklerin işaretlenmesi şeklinde yapılmıştır. Yapılan korelasyon analizinde yaşam doyumunun gelir düzeyi ve etnik özellikler ile anlamlı ilişki içinde olduğu ortaya konmuştur.

Schmutte ve Ryff (1997), kişilik ve psikolojik iyi olma arasındaki ilişkiyi açıklamak amacıyla yaptıkları çalışmalarını orta yaşta kişilerden oluşan iki örnekleme (n=215 ve n=139) üzerinde yapmışlardır. Araştırmada kişilik ölçümleri için "beş faktör envanteri" ile Ryff'ın "Psikolojik İyi Olma Ölçekleri" kullanılmıştır. Araştırma sonucunda psikolojik iyi olmanın "kendini kabul", "çevresel hâkimiyet" ve "yaşam amacı" boyutlarının nevrozizm, dışadönüklük ve temkinlilik ile "bireysel gelişim" boyutunun deneyimlere açıklık ve dışa dönüklük ile "diğerleriyle olumlu ilişkiler" boyutunun uyumluluk ve dışadönüklük ile ve "özerklik" boyutunun ise nevrozizm ile

ilişkili olduğu belirlenmiştir. Araştırmacılar psikolojik sağlık ve onun kişilikle ilişkilerinin daha önceki çalışmalarda belirlenenlerden çok daha karmaşık olabileceğini belirtmişlerdir.

Hills ve Argyle (2001), yaptıkları çalışmada 270 yetişkin bireye Oxford Mutluluk Envanteri, Eysenck Kişilik Envanteri'nin Dışadönüklük ve Nevrotizm alt ölçekleri ve Empatik Eğilim Ölçeği, Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği, Yaşam Oryantasyonu Ölçeği ve bireyin kişilik özelliklerine ilişkin başka ölçekler vermişlerdir. Dışadönüklük noktasında birçok araştırma ile ortaya konulduğu gibi bu çalışmada da aynı sonuca ulaşılmıştır. Fakat diğer kişilik farklılıklarının ve yaşam doyumunun daha önemli bir değişken olduğu görülmüştür. Dışadönüklük “sosyal olma” ile ölçülen bir değişkendir ve sosyal ilişkiler mutluluğun açık kaynaklarından biridir. Ayrıca dikkate değer bir azınlığın “mutlu içedönükler” olarak adlandırabileceği görülmüştür. Sonuç olarak bu çalışmada içedönüklük veya dışadönüklük mekanizmalarının mutluluğu etkileyen önemli değişkenler olduğu ve bireylerin kendi mutluluklarını sağlayabilmek için işe vuruk araçlar olarak kullanılabilmelerinin gerekliliği vurgulanmıştır.

Atienza, Balaguer ve Merita (2003) yaşam doyumunun cinsiyet açısından farklılık gösterip göstermediğini incelediği araştırmalarını (1023 erkek-1057 kız) toplam 2080 ispanyol ergen ile yapmışlardır. Sonuç olarak erkek ergenlerin yaşam doyumunu ölçeğinden daha yüksek puan aldıkları bilgisine ulaşılmıştır.

Ben-Zur (2003), 97 üniversite öğrencisi ve 185 ergen ile çalışarak öznel iyi oluş ile “ailesel faktörler ve kişilik özellikleri” arasındaki ilişkiyi belirlemek için iki aşamalı bir araştırma yapmıştır. Araştırmada öncelikle 97 üniversite ile “olumlu düşünme, yeterlilik hissi ve öznel iyi oluşları” arasındaki ilişkiye bakılmış ve “olumlu düşünme ve yeterli hissetme”nin pozitif duygulanım üzerinde olumlu, negatif duygulanım üzerinde olumsuz etkisinin olduğunu ortaya konmuştur. Araştırmada korelasyon katsayısına bakılmış ve hiyerarşik regresyon analizi kullanılmıştır. Araştırmanın ikinci kısmı ise, 185 ergen birey üzerinde aynı değişkenlerin ergenlerle aileleri arasındaki ilişkiler değerlendirilmiştir. Araştırmada elde edilen veriler öznel iyi oluş ile olumlu düşünce ve yeterlilik değişkenleri arasındaki ilişkinin pozitif olduğu, ergen ebeveynlerin, hususi ile babaların, öznel iyi oluşlarının yüksek oluşunun çocukları olumlu yönde etkilediği, ancak

ergenlerin olumlu düşünme ve yeterlilik seviyeleri ile ebeveynlerin olumlu düşünme seviyeleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı ortaya konmuştur.

Modrcin-Talbott ve diğerleri (1998) araştırmasında ergenlerin benlik saygısı düzeyi ile depresyon ve öfke arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın örneklemini, yaşları 12-19 arasında değişen 140 ergen bireyin düşük benlik saygısının birçok psikolojik problemlere sebep olan “sigara, ilaç kullanımı, olumsuz cinsel etkinlik” gibi risk oluşturan davranışlarla ilişkili olduğunu belirtmektedir. Araştırmadan elde edilen bulgular, depresyon ve öfke puan ortalamaları ile benlik saygısı puan ortalamaları arasında anlamlı fark olduğunu göstermiştir. Öfke ve depresyon puan ortalaması yüksek olan bütün gruplarda benlik saygısının düşük olduğu görülmektedir. Araştırmasında bireyin kendisini değerlendirme tarzı ile öznel iyi oluş düzeyi arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya koymuştur.

Hallahmi ve Argyle (2000) araştırmasında “dindarlığı” bağımsız bir değişken olarak ele alıp, dindarlığın bireylerin öznel iyi oluşlarını artırıp arttırmayacağını incelemişlerdir. Araştırma sonuçları dini bir cemaate üye olan bireylerin dini bir cemaate üye olmayan bireylere göre öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Yine araştırmada yaşamdan zevk alma, yaşamın niteliği gibi bireyin yaşam doyumunu etkileyen hususlarda dinin etkisinin olduğu ve herhangi bir dini cemaate bağlı olmayla bireyin yaşam doyumunu arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir (Acaboğa, 2007: 3).

Cenkseven (2004), “Üniversite Öğrencilerinin Öznel ve Psikolojik İyi Olmanın Yordalayıcılarının İncelenmesi” isimli araştırmasını 2002-2003 öğretim yılında Çukurova üniversitesinin tüm fakültelerinde öğrenim gören, yaşları 17-28 arasında olan öğrencilerden küme örnekleme yöntemiyle seçilen (205 kız-295 erkek) N=500 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin öznel ve psikolojik iyi olma düzeylerini belirlemek amacıyla “Psikolojik iyi olma ölçekleri, olumlu-olumsuz duygu ölçeği ve yaşam doyumunu ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda:

Algılanan sosyo-ekonomik değişkene göre “yaşam doyumunu, öznel iyi olma, diğerleriyle olumlu ilişkiler, özerklik, çevresel hâkimiyet, kendini kabul ve psikolojik iyi olma” puanlarının yüksek olduğu ve bireylerin öznel iyi oluşları lehinde anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Cinsiyet değişkenine göre, öznel ve psikolojik durum

ölçeklerinin alt boyutları arasında anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Yine öğrenilmiş güçlülük ve dış kontrol odağı değişkenlerine göre hem öznel iyi oluş hemde psikolojik iyi oluş ölçekleri arasında anlamlı farklılık bulunduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrenilmiş güçlülük ve cinsiyet değişkeninin bazı boyutlarıyla iç kontrol odağı düzeyine sahip kişilerin öznel ve psikolojik iyi olma durumunu ifade ettiklerini ve birbirlerini bazı boyutlar üzerinde etkilediklerini belirtmiştir. Üniversite öğrencilerinin öznel iyi olma durumlarını yordayan değişkenleri saptamak amacıyla yapılan regresyon analizi sonucunda açıklanan toplam varyansa katkılarına göre ilk olarak “nevrotizm, kontrol odağı, dışadönüklük, akademik başarıdan algılanan hoşnutluk, öğrenilmiş güçlülük, ebeveyni ve flörtü ile ilişkisinden algılanan hoşnutluk, sosyo-ekonomik statü, cinsiyet, algılanan sağlık durumu, dış kontrol odağı inancı, boş zaman etkinliklerinden algılanan hoşnutluk” değişkenleri öznel ve psikolojik iyi olmanın anlamlı yordalayıcısı olduğu ve toplam varyansın %63.9’unu açıkladığı belirtilmiştir. Araştırmada arkadaşlarla ilişkilerden algılanan hoşnutluğun öznel ve psikolojik iyi oluşun önemli bir yordalayıcısı olmadığı belirtilmiştir.

Cheng ve Furnham (2003), ergenlerde “depresyon ve mutluluğun” nedenlerini ve bu değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yaptıkları araştırmada, “kişilik, benlik saygısı, yaşamın yönleri (ebeveyn, arkadaş, özel arkadaş ilişkisi ve boş zaman) duygu, depresyon ve mutluluk” değişkenlerini ölçmüşlerdir. Araştırmanın örneklemini 18-23 yaş arası toplam 234 kişi oluşturmaktadır. Ölçme aracı olarak “Eysenck’in kişilik envanteri, rosenberg benlik saygısı ölçeği, olumlu duygu; olumsuz duygu ölçeği, duygu dengesi ölçeği, beck depresyon envanteri ve Oxford mutluluk envanteri”ni kullanmışlardır. Araştırma sonucunda “dışadönük olmanın ve nevrotizmin olumlu duygu, olumsuz duygu, depresyon ve mutluluk” ile anlamlı düzeyde ilişki gösterdiği şeklindedir. Benlik saygısı ve ebeveyle ilişkisinin mutluluğu doğrudan etkileyen güçlü bir yordayıcı değişken olduğu, depresyon bakımından ise ters yönde bir ilişki gösterdiği ortaya konmuştur. Cinsiyetin depresyonu doğrudan yordayıcı bir güce sahip olduğu görülmüştür.

Hayes ve Joseph (2003), 111 üniversite öğrencisine NEO beş faktör envanteri ile öznel iyi olmayı ölçen üç ölçme aracını-“Oxford Mutluluk Envanteri, Depresyon-Mutluluk Ölçeği ve Yaşam Doyumu Ölçeği” uygulamışlardır. Regresyon analizi

sonuçları “dışadönüklük ve nevrotizmin Oxford mutluluk envanteri” puanlarını en iyi derecede yordarken, nevrotizm ve temkinlilik puanlarının yaşam doyumu ölçeği puanlarını da iyi derecede yordadığı görülmüştür. Bu sonuçlar kişiliğin “nevrotizm ve dışadönüklük” boyutlarının öznel iyi olma ile ilişkisine kanıt oluşturmaktadır. Bununla birlikte bu sonuçlar, nevrotizm ve dışa dönüklüğe ek olarak, kişiliğin temkinlilik boyutunun da öznel iyi olmayı anlamaya katkıda bulunabileceğini belirtmişlerdir.

Tuzgöl Dost (2004) “Üniversite Öğrencilerinin Öznel İyi Oluş Düzeyleri” isimli çalışmasını 2002-2003 yılı güz döneminde Hacettepe üniversitesinin çeşitli fakültelerinde eğitimine devam eden 700 öğrencinin bölümden memnuniyet, cinsiyet, akademik başarı, fakülte, algılanan ekonomik durum, dini inanaç, denetim odağı, fiziksel görüşten memnuniyet, algılanan anne-baba durumu durumu değişkenlerine farklılık gösterip göstermediğini incelemiştir. Araştırmada elde edilen bulgular:

- Cinsiyet ve fiziksel sağlık değişkenlerinin öznel iyi oluş üzerinde herhangi bir farklılık göstermediğidir.
- Fakülte değişkenine göre, iktisadi ve idari bilimler fakültesi öğrencilerinin öznel iyi oluşları mühendislik fakültesi öğrencilerinden daha iyidir.
- Bölümden memnun olma değişkenine göre, bölümden memnun olan öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyleri bölümden memnun olmayanlara göre daha yüksektir.
- Akademik başarı değişkenine göre, başarılı olan öğrencilerin öznel iyi oluş durumu, orta düzey ve başarısız öğrencilere göre daha yüksektir. Yine orta düzey başarılı olan öğrencilerin öznel iyi oluş durumu başarısız öğrencilere göre daha yüksektir.
- Algılanan ekonomik durum değişkenine göre, gelir durumu iyi olan öğrencilerin gelir durumu orta ve alt düzeyde olan öğrencilere göre öznel iyi oluş seviyeleri daha yüksektir.
- Algılanan anne-baba tutumu değişkenine göre, ilgisiz ve aşırı koruyucu tutumdan ziyade algılanan anne-baba tutumu demokratik olan öğrencilerin öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğu belirtilmiştir.

- Fiziksel görünüm değişkenine göre, fiziksel görünümünden memnun olan öğrencilerin öznel iyi oluşları fiziksel görünümünden memnun olmayan öğrencilere göre daha yüksektir.
- Denetim odağı değişkenine göre, içten denetim odağı yüksek öğrencilerin dıştan denetim odağı yüksek öğrencilere göre öznel iyi oluşları daha yüksektir.

Selim (2007) “Türkiye’de Yaşam Memnuniyeti ve Mutluluk” isimli araştırmasında Türkiye’de yaşam doyumu ve mutluluğu araştırmayı amaçlamıştır. Araştırma bulguları Türkiye’de bireylerin yaşam memnuniyetleri ve öznel iyi oluşları dünyadaki tipik bulgulara benzerlik göstermekte olup, gelir ve sağlık değişkenleri bireylerin yaşam doyumu ve öznel iyi oluşlarına olumlu etki ederken, işsizlik ve yaşın ilerlemesi olumsuz etki ettiği yönündedir. Eğitim durumu değişkeni ise beklentilerin aksine ortaöğretim kadınların yaşam doyumunu olumlu etkilerken, üst öğrenimin herhangi bir etkisi yoktur.

Segrin ve diğerleri (2007), araştırmalarında bazı kabullerden yola çıkmışlar ve bu kabuller eşliğinde 500 üniversite öğrencisi üzerinde yapılan araştırmada sonucunda elde edilen bulgular “sosyal beceri ile yüksek derecede bir iyi oluş, ayrıca sosyal beceri ise stresin düşük algılanması” arasında ilişki bulunmaktadır. Düşük düzeyde stres ile yüksek seviyede sosyal beceri arasında ilişki bulunmaktadır. Düşük düzeydeki stres ile yüksek düzeydeki sosyal beceri arasındaki ilişkiye benzer olarak sosyal beceri ve depresyon arasında yaşam doyumu ile bir ilişki bulunduğu ortaya konmuştur. Örnek olarak, “sosyal becerilerin stres deneyimini azalttığı ve bu azalan stres düzeyi ile ilgili deneyimin sosyal beceri ve öznel iyi oluş arasındaki” ilişkiyle ifade edilmiştir.

Froh ve diğerleri (2008), 221 ergen üzerinde yaptıkları deneysel araştırmada, öznel iyi oluşa ait minnettarlığın ifade edilmesi ve diğer pozitif psikoloji sonuçlarıyla ilgili olarak şu sonuçlar elde edilmiştir. Araştırmada, “duaları saymanın, kendine minnettarlık, iyimserlik, yaşam doyumu ve memnuniyetini arttırdığı ve negatif etkisini azalttığını” ortaya çıkarmıştır. Araştırma sonuçları öznel iyi oluşa ilişkin minnettarlık duygusunun ve yardım edilmenin farkındalığının öznel iyi oluş üzerinde olumlu bir katkısının olduğunu göstermektedir.

Lee ve diğeri (2008), 295 kolej öğrencisi üzerinde yaptıkları araştırmada, dışadönüklük ve sosyal bağlılık arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmada “dışadönüklük, sosyal bağlılık, yaşam doyumu ve olumlu-olumsuz” ilişkiler ölçülmüştür. Faktör analizi sonucunda sosyal bağlılığın dışadönüklükten ayrı olarak yordalandığı görülmüştür. Ayrıca dışadönüklük ve öznel iyi oluş arasında bulunan ilişkiye sosyal bağlılığın aracılık ettiği görülmüştür.

Soini ve diğeri (2008) 6 grup (n=1321) öğrenci üzerinde yaptıkları araştırmada, farklı başarı amaçlarına göre öğrencilerin “kendine güven, depresyon semptomları, okulla ilgili tükenmişlikleri, eğitime yönelik amaç değerlendirmeleri” değişkenlerinin farklılık gösterip göstermediği test etmişlerdir. Araştırma sonucunda öznel iyi oluşun “kendini geliştirme ve büyüme” ile ilgili amaçlarda değişik seviyelerde olumlu yönde bir etkisinin olmasına rağmen kabul görme ve yeteneğini ispatlamadan kaçınma eğilimine sahip öğrencilerin farklı uyum problemleri ile ilgili oldukları bulunmuştur. Elde edilen asıl veri ise öğrenmede ve başarılı olmada öznel iyi oluşun zamanlamasına yönelik amaç yönünün önemli olduğudur.

Türkdoğan (2010) “Üniversite Öğrencilerinin Temel İhtiyaçlarının Karşılama Düzeyinin, Öznel İyi Oluş Düzeyini Yordamadaki Rolü” isimli çalışmasının örneklemini Pamukkale üniversitesinin çeşitli fakültelerinde öğrenim gören (350 kız-277 erkek) olmak üzere 677 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerini belirlemek amacıyla (yaşam doyum ölçeği, pozitif-negatif duygu ölçeği ve temel ihtiyaçlar ölçeği) kullanılmıştır. Araştırma bulguları, öğrencilerin temel ihtiyaçlar doyumuna ilişkin algıları “cinsiyet, sınıf düzeyi, barınma durumu, yerleşim birimi, ailenin gelir durumuna, algılanan ekonomik doyuma ve eğitim programları” değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Ayrıca öğrencilerin temel ihtiyaçlar için algıladıkları doyumun, tüm ihtiyaç boyutlarında öğrencilerin öznel iyi oluşlarını anlamlı olarak yordamakta iken, özgürlük ve eğlence ihtiyaçlarının üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluşlarını daha güçlü yordadıklarını ortaya koymuştur.

Eryılmaz ve Öğülmüş (2010) araştırmasında yaşları 14-18 arasında olan 541 (270 kız-271 erkek) öğrenci üzerinde yaptığı araştırmasında, kişilik özelliklerinin ergen öznel iyi oluş üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırmada elde edilen bulgular ergen öznel iyi oluşu ile sorumluluk ve dışadönük alt boyutlarını düşük düzeyde ve pozitif yönde;

duygusal dengesizlik kişilik özelliğini ise orta düzeyde ve negatif yönde etkilediğini ortaya koymuştur.

Malkoç (2011) “Öznel İyi Oluş Müdahale Programının Üniversite Öğrencilerinin Öznel İyi Oluş Düzeylerine Etkisi” isimli araştırmasında üniversite öğrencilerinin stresle başa çıkma ve öznel iyi oluş düzeylerini belirlemek amacıyla Marmara Üniversitesi Psikolojik Danışma ve Rehberlik Anabilim Dalında öğrenim gören 24 üniversite öğrencisi üzerinde (deney grubu (N=12---kontrol grubu N=12) yaptığı araştırmasında veri toplama aracı olarak “öznel iyi oluş ölçeği, stresle başa çıkma tarzları ölçeği ve beş faktör kişilik envanteri” kullanılarak herbiri 90 dakika süren 11 oturumluk öznel iyi oluş müdahale programı uygulamış ve katılımcıların ön test-son test puanları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını “Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi ve Mann Whitney U” yöntemiyle analiz etmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler, stresle başa çıkma ölçeği alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olmamasına rağmen, deney grubundaki öğrencilerin ön test ve son test puanlarının anlamlı olduğu yönündedir. Bununla birlikte son test puanı dikkate alındığında katılımcılardan öznel iyi oluş puan durumu deney grubu lehinde anlamlı olduğu, stresle başa çıkma ölçeğinin ise sadece sosyal destek alt boyutunun deney grubu lehine anlamlı bir sonucunun olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Eryılmaz (2011), “Ergen Öznel İyi Oluşunun, Öznel İyi Oluşu Arttırma Stratejilerini Kullanma İle Yaşam Amaçlarını Belirleme Açısından İncelenmesi” isimli araştırmasını Ankara ili Keçiören İlçesinde lise eğitimi gören, yaşları 14-17 arasında değişen (151’i kız-139’u erkek) toplam 290 öğrenci üzerinde yapmıştır. Araştırmanın amacı ergenlerin öznel iyi oluşu arttırma stratejilerini kullanma ile yaşam amaçlarını belirlemeleri arasındaki ilişkileri incelemektir. Araştırmada elde edilen bulgular, yaşam amacı belirlemelerin, öznel iyi oluşu arttırma stratejilerini kullanma ile anlamlı düzeyde ve pozitif yönde ilişkili olduğu ve ergenlerin öznel iyi oluşlarına katkı sağladığıdır.

Bird ve Markle (2012), “okulda öznel iyi oluş ve kanıta dayalı müdahale ve değerlendirme aracılığı ile pozitif gençlik gelişimini desteklemeye yönelik” yaptıkları araştırmalarında, öznel iyi oluşu desteklemeye yönelik yapılan müdahale programları “kişisel amaç koyma, yapılandırılmış mentörlük veya yaşam koçluğu, şükran hissini arttırmaya yönelik çalışmalar ve kişilerarası becerilerin geliştirilmesine yönelik

programlar” ile akademik başarı ve okul işlevi arasında pozitif yönlü güçlü bir bağ olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Yurcu (2014) “Konaklama İşletmelerinde Çalışanların Örgütsel Vatandaşlık Davranışlarının İş Doyumu ve Öznel İyi Oluşlarına Etkisi” isimli araştırmasını Antalya ilinde 5 yıldız ve üzeri 50 otelde turizm sektöründe çalışan 2.051 bireyin örgütsel vatandaşlık davranışları ile öznel iyi oluşları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma bulguları öznel iyi oluş ile örgütsel vatandaşlık davranışları arasında pozitif yönlü bir ilişkinin var olduğu ve birbirlerini pozitif yönlü etkiledikleri yönünde olup, örgütsel vatandaşlık davranışına sahip bireylerin iş doyumları ve öznel iyi oluşlarının yüksek olduğu yönündedir.

Certel ve diğerleri (2015), “9 ve 11. Sınıf ergenlerinin öznel iyi oluş düzeyleri ile öz yeterlilik algıları arasındaki ilişkiyi” inceledikleri araştırmasında, öğrencilerin “özyeterlilik” ve “öznel iyi oluşları ile akademik başarıları” arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Bunun yanında spor yapan bireylerin yapmayan bireylere göre “özyeterlilik” ve “öznel iyi oluş”larının daha yüksek olduğu ve öznel iyi oluş ile özyeterlilik arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tian ve diğerleri (2017), yaş ortalaması (12.99) olan 882 birey üzerinde yaptıkları araştırmalarında bireylerin başarı hedeflerini “ustalık hedefleri, performans yaklaşımı hedefleri ve performans kaçınma hedefleri” değişkenleri ile “öznel iyi oluş” düzeyleri arasındaki ve “akademik sosyal karşılaştırma” yönlerini yapısal eşitlik modeli ile analiz etmişlerdir. Araştırmanın bulguları “öznel iyi oluş” değişkeniyle başarı hedeflerinin bir boyutu olan “ustalık hedef yönelimleri” ve performans yaklaşımı arasında pozitif yönlü bir ilişki, performans kaçınma hedef yönelimleri arasında negatif yönde bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Başarı hedefleri ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkilerde “kendisinden daha başarılı öğrencilerle” sosyal karşılaştırmaların aracılık rolü olduğu, aşağı doğru olan “kendisinden düşük buldukları öğrencilerle” sosyal karşılaştırmalarda ise hem ustalık hedef yönelimleri ile okul öznel iyi oluş arasında hem performans kaçınma boyutunda aracılık rolü olduğu tespit edilmiştir.

Büyükcebeci (2017), Muğla ilinde 8 farklı lise türünde eğitimine devam eden yaşları 14-18 arasında değişen toplam 601 öğrencinin katılımıyla ilgili araştırmasında: ergenlerin “öznel iyi oluş düzeyleri ile sosyal dışlanma, yalnızlık ve empatik eğilimleri”

arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma ergenler için “okulda öznel iyi oluş, ergenler için Ostrasizm deneyimleri, Sosyal Duygusal Yalnızlık ve KA-Sİ empatik eğilim ölçekleri” kullanılmıştır. Cinsiyet değişkenine göre, kız ve erkek ergenlerdeki “okul öznel iyi oluş değişkeni”nin hem okula yönelik duygu hem de okula yönelik doyum boyutlarında anlamlı bir fark göstermediği, diğer boyutlar arasında anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Yapılan literatür taraması sonucu Y kuşağının önceleri sokaklarda ve parklarda gerçekleştirdikleri oyun etkinlikleri, günümüzde evlerde, işyerlerinde, internet/oyun salonlarında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline dönüşmüştür. Bu değişen oyun oynama kültürü üzerine birçok bilim insanı kendi uzmanlık alanlarına göre bilgisayar, video ve dijital oyun başlığı altında birçok araştırma yapmışlardır. Yapılan literatür taramasında dijital oyunların öznel iyi oluş üzerindeki etkileriyle ilgili olarak doğrudan bir araştırmaya rastlanmamıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Araştırmanın bu bölümünde dijital oyun oynayan Y kuşağının öznel iyi oluşları üzerindeki etkisini tespit etmeye yönelik yapılan alan araştırmasına yer verilmiştir. Araştırmanın konusu, amacı, varsayımları, sınırları, modeli, hipotezleri bu bölümler içerisinde yer alan konulardır.

3.1.Araştırmanın Konusu

“Dijital oyun oynama ve dijital oyun mecrasında bulunma, kişilerin gündelik yaşam içerisinde bir boş zamanı değerlendirme etkinliğinden ziyade, bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde nasıl bir etkide bulunduğu” bu çalışmanın temel konusudur. Bu açıdan dijital oyunlar, bireylerin kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, oyunun kurallarına göre oyun gruplarına aktif katılım göstermeye, oyun içerisinde kendi aralarında örgütlenmeye, eleştirel, düşünsel, stratejik tutum ve davranış gösterebilme yetilerini ortaya koymaya, kendi sosyal, kültürel ve kişilik yapılarına uygun olarak öznel iyi oluşlarını olumlu yönde teşvik etme açısından önemlidir.

Araştırma; dijital oyunların öznel iyi oluş üzerindeki etkisini tespit etmeye yöneliktir. Araştırma konusu bugüne kadar çeşitli bilim alanları içerisinde (örnek sadece dijital oyunlar veya öznel iyi oluş) çeşitli bilim araştırmacıları tarafından (iletişimci, sosyolog, psikolog, ekonomist... vb) araştırılmasına rağmen, dijital oyun oynayan Y kuşağının öznel iyi oluşlarının incelenmesine yönelik bir çalışmaya rastlanmamış olmasından dolayı literatüre ve dijital oyun oynayan bireylerin kendilerine, ailelerine ve dijital oyun üreticilerine katkı sağlayacağı düşünülmüş olarak belirlenmiştir.

3.2.Araştırmanın Amacı

Gelişen bilgi ve iletişim teknolojisi ürünler, Horzum vd. (2008) ifadesiyle “*insan hayatını kolaylaştıran ve insan hayatının değişmez parçası haline gelmiş araçlardır. Bu araçlar arasında bilgisayarın özel bir yeri bulunmaktadır. Bilgisayar, internet ve oyun evden işe, eğlenceden günlük hayata ve paylaşım, eğitimden boş zaman değerlendirmeye kadar kısacası insan hayatının her aşamasında yer almaktadır. Bu kullanımların önemli bir bölümünü eğlence ve boş zamanları değerlendirmenin oluşturduğu gözlenmektedir. Sanal ortamda eğlence denildiğinde bilgisayar, internet ve oyun üçlüsünü birbirinden ayırt etmek oldukça zordur. Ancak günümüzde eğlence ve boş zamanları değerlendirme anlamında oyun oynama çocuklar, ergenler ve yetişkinler için sıklıkla başvuru bir*

etkinlik haline gelmiştir. Çalışan yetişkinler dahi iş yerlerinde verdikleri kısa molalarda, öğrenciler okullarda ders aralarında dijital oyunları oynayabilmekte ya da ders bitiminde oynayacakları dijital oyununun planlarını yapabilmektedirler. Oyun oynama bireylerin gelişim sürecinde önemli bir aşama olarak görülmektedir. Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekânlarda arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynanmaya" başlanmıştır (Horzum vd. 2008: 76-77).

Bilgi iletişim teknolojilerindeki bu gelişmeler, bireylerin günlük yaşamına daha çok nüfuz etmesine, her geçen gün daha fazla bireyin, internet, akıllı cep telefonları, bilgisayar, dijital oyun araçları gibi çeşitli teknolojik araçları benimseme ve bu araçlarda kendini ifade etme biçimlerine dönüştürmüştür. Bireylerin kendilerini ifade etme biçimleri olarak kullandığı bu yöntemler bireylerin yaşamına birçok yenilik getirmiş, bireylere sağlık hizmetlerinden eğitim biçimine, iletişim şeklinden sosyal yaşam ve eğlenceye kadar birçok temel yaşam alanını biçimlendirmekle birlikte bu temel yaşam alanlarından birisi olan oyunlarda benzer bir biçimde bu değişimden nasibini almıştır (Hazar, 2016: 1).

Lorenz vd., (2015), araştırmasında bireylerin dijital oyun oynama edimiyle yüksek motivasyonu arasında güçlü bir ilişkisi olduğuna vurgu yaparak, bireylerin dijital oyun oynama amaçları ile öznel iyi oluşları arasında bir bağ olduğunu belirtmektedir. Gerçekten de, dijital oyun oynamak, dijital oyunların türlerine bağlı olarak farklı temel psikolojik ihtiyaçları karşılayabilmektedir. Özellikle yetkinlik (öz-yeterlilik duygusu ve yeni becerilerin kazanılması), özerklik (yeni kurgusal ortamlarda kişisel hedeflere yönelik davranışlar) ve ilişkililik (sosyal etkileşimler ve karşılaştırmalar) gibi psikolojik ihtiyaçların yerine getirilmesi dijital oyunlarla ilişkilendirilmiştir. Spesifik olarak, psikolojik ihtiyaçların karşılanması, esas olarak, oyuncu tarafından sağlanan çeşitli geri bildirim mekanizmaları ile ilgili olabilmektedir. Bu ayrıntılı takviye ve ödül programı, motivasyonu en üst noktaya çıkarma potansiyeline sahiptir (Erişim tarihi: 03.03.2018, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4318496/>).

Dijital oyun oynama araçlarındaki teknolojik gelişmeler, diğer bir ifadeyle dijital mantık üzerine yapay zekâ olarak geliştirilen dijital oyun araçları günümüzde bireylerin duyu organlarına hitap ederek, oyuncuların iletişim ve işbirliğine teşvik etmektedir (Fuchs, 2008: 2). Bireylerin dijital oyun araçları olan (Gamepad, bilgisayar, mobil telefon, oyun konsolu... vb.) yeni teknolojik araçlar kendi içerisinde iletişim ortamı oluşturması, bilgi temelinde kurulan bilgi toplumlarını, bilgi teknolojisinin içerisine alarak birey için her yerde ve her zaman aktif olma imkânı tanıdığı bilişim toplumlarına dönüştürmüştür (Sepetçi, 2017: 61). Bu durum bilim toplumları içerisinde sanal bilgi ağlarının sosyal yaşama nüfuz etmesine ve sosyal hayatın temelini oluşturan, ev hayatı, iş hayatı ve diğer birçok boş zaman etkinliklerinin gerçekleştirilmesine, bireysel ve sosyal hayata nüfuz eden, bireylerin sosyallik kavramını içerisinde barındıran ve bireylerin motivasyonunu arttıran unsurlardan daha fazla şey ifade etmektedir. Sucu (2012: 55) araştırmasında bireyler için bir sosyal aktivite haline gelen dijital oyunların bireyler arasında sosyal teması yok etmesine karşın uzaktaki dijital oyuncusuyla olan mesafeyi kısalttığına vurgu yapmaktadır. Bu durum bireylerin temel ihtiyacı olan iletişim sürecini gerçek mekânlardan ziyade sanal mekânlara taşımıştır. Dolayısıyla bireylerin temel ihtiyaçları olan iletişim, sosyal etkileşim, boş vakit geçirme, tüketim, kültür gibi kavramlar bu sanal dünya içinde yaşanılır hale gelmiş ve Y kuşağı dediğimiz 1981-2000 yılları arasında doğmuş nesilde bu sanal dünyanın günbegün gelişimine şahit olmuş ve bu sanal dünya kültürünün içerisinde şekillenmiştir.

Dijital oyunların gelişme süreci dikkate alındığında, özellikle 2000'li yılların başından itibaren bilgi iletişim teknolojilerindeki gelişmeler paralelinde çok büyük bir büyüme ivmesi yakaladığı görülmekte olup bu büyüme her geçen gün gelişen teknolojilerle birlikte daha da gelişmektedir. Bu durum dijital oyun sektöründeki gelişme, büyüme ve pazarlama potansiyelini de kayda değer bir şekilde arttırmıştır. Dijital oyunlar son 30 yılda büyük bir küresel endüstrileşmeye ve çağdaş gençlik kültürünün önemli bir parçasına dönüşmüştür. Dijital oyunların 2008 yılında 35,3 milyar avroluk bir satış gerçekleştirirken 2014 yılında bu rakam 47,7 milyar avroya yükselmesinin yanında tüm Amerikalıların %59'u tarafından oynanmaktadır (ESA, 2018). Dijital oyun teknolojilerindeki bu hızlı gelişme, dijital oyun oynayan bireylerin sayısını da hızlı bir şekilde artmasına vesile olmuş ve bu oyun kültüründe doğan ve büyüyen genç

bireylerinde büyük çoğunluğu kendilerini bu oyun ortamları içerisinde bulmuşlardır (Yengin, 2010: 106). Dijital oyunlar 90'lı yıllardan itibaren toplumsal yaşam içerisindeki etkisini ciddi bir şekilde arttırmaya başlamış, bireylerin en popüler boş vakit geçirme/değerlendirme araçlarından birisi olmuştur. 2000'li yıllarla birlikte ülkelerin gelişmişlik durumlarına göre, çalışma yaşamının iyileştirilmesi, bireylerin eğlenceye daha çok vakit ayırması ve yeni oyun araçlarının bireylerde merak uyandırması sonucunda dijital oyun araçlarının çeşitlenmesini sağlamış ve bireyler için çok sayıda dijital oyun ortamı ve araçlarının üretilmesine vesile olmuştur. Önceleri radyo, sinema ve konserlerle başlayan bu rekabet öncelikle bireylerin evlerine ve hatta ceplerine girmiş, radyo, televizyon, video oynatıcı, bilgisayar, internet ve cep telefonu ile devam etmiştir. Bu cihazlardan özellikle bilgisayar ve akıllı telefonlar zamanla sadece iş değil, bir boş vakit değerlendirme ve eğlence aracı olarakta kullanıcıların önünü açmıştır (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009: 95).

Lieberman vd. (2009)'a göre, dijital oyun materyallerinin gelişim göstermesi nedeniyle erişimi, ulaşımı ve taşınması kolaylaşmış araçlara dönüşmüş ve bundan dolayı dijital oyunlar küçük yaştan itibaren bireylerin zamanlarının büyük bir kısmını bu mecralarda harcadıkları aktivite haline almıştır. Ögel (2012: 49) bu durumu dijital oyunların bireylerin hayal dünyasına temas etmesine bağlamaktadır. Çünkü bireyler gerçek dünyada yapamadıkları birçok eylemi bu sanal dünyada yapmakta ve kendileri için imkânsız olan birçok hayal ögesini burada gerçekleştirebilecekleri bir ortam sunmaktadır. Bu ortamların oyuncuların duygularını harekete geçirerek, merakını ve heyecanını kamçılıyarak bireylere oyuna hâkim olarak kazanma duygusu vermesi birey için bir haz kaynağı oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar günümüzde yaklaşık 50 milyar avroluk büyük bir endüstri haline gelmiştir (ESA, 2018). Bu büyüme eğilimi her geçen gün teknolojinin de gelişimine paralel olarak (örneğin sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi teknolojik altyapı ve donanımların sektöre dâhil olması) gelişim göstermesiyle birlikte önümüzdeki dönemde de gelişerek devam etmesi beklenmektedir. Dijital oyunlara yönelik bu kadar büyük yatırımların yapılmasının arz talep meselesi olduğu düşünüldüğünde, sektörün sorgulanması gereken önemli bir yönü ortaya çıkmaktadır. Bu yön bireylerin neden bu

kadar çok dijital oyun oynadıkları konusudur. Literatürde cevap aramak amacıyla yapılan araştırmalarda şu bulgulara ulaşılmıştır.

- ✓ Merak: Oyun anlatısını ve oyun içeriğini keşfetmek için duyu, biliş ve cazibe uyandırması (Lieberman vd., 2009; Yee, 2006; Uysal 2005).
- ✓ Eğlence: Boş zaman değerlendirme ve hoş vakit geçirme (Griffiths ve Hunt, 1995; Tuğrul ve Diğerleri, 2014; Sweetser ve diğerleri, 2014).
- ✓ Empati: Oyun oynama sürecinde hayali olarak oyun dünyasında yaşanan zihinsel karmaşıklık (Fromme, 2003; Sepetçi, 2017; Sicart, 2008).
- ✓ Rekabet: Bir oyuncunun tüm birikimini kullanarak diğer oyuncuları yok etmek veya onlara üstünlük sağlamak için oluşturduğu çaba (Kirriemuir, 2002-2006; Sayın, 2016; Ryan ve diğerleri, 2006; Öztürk, 2007).
- ✓ Zorluklar ve beceriler: Oyuna ilişkin zorluklar ve oyuncuların becerilerine ilişkin zorluklar, canlandırıcı ve sürükleyici etki, (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009; O'Hagan ve Carmen, 2013; Kızılkaya, 2010).
- ✓ Konsantrasyon: Oyunun anlatımına ve içeriğine uzun vadeli konsantre olma yeteneği (Fromme, 2003; Jull, 2011; Jonasson ve Thiborg, 2010)
- ✓ Kontrol: Oyun anlatısı üzerinde kontrol duygusu kullanabilme becerisi (Codish ve Ravid, 2014; Jonasson ve Thiborg, 2010; Güney, 2011).
- ✓ Anlamak ve haz: Oyunun hikâyesini ve içeriğini anlamak ve bundan haz duymak, canlandırıcı ve sürükleyici etki (Green ve Mcneese, 2008),
- ✓ Aşinalık: Oyunun hikâyesini bilme, aşına olma, dinlenme ve rutin hayatta değişiklik (Sherry ve Lucas, 2001; Dondlinger, 2007; Doğu, 2006).
- ✓ Zamanı iyi değerlendirme, sosyal etkileşim, gerçek yaşamdan kaçma ve özgür olma (Wan ve Chiou, 2006; Demirbaş, 2015; Çakır, 2013).
- ✓ Düşsel ortamlar oluşturma, mutluluk verici bir meşguliyet oluşturmaları, stresten kaçınmak ve rahatlamak için (İnal ve Çağıltay, 2005; Çoşkun ve Öztürk, 2016; Costa, 2007; Carnagey ve Anderson, 2004).
- ✓ Durdur-devam et yöntemiyle istediğin kısma geri dönebilme, haz veren bir ortamda uzun süre durma ve odaklanma (Kirriemuir, 2002-2006; Barmanbek, 2009; Akın, 2008; Aarseth, 2003; Yee, 2006).

Çalışmanın ikinci önemli değişkeni olan mutluluk kavramı pozitif psikoloji literatüründe öznel iyi oluş olarak isimlendirilmektedir. Tuzgöl-Dost, (2004)'e göre Öznel iyi oluş, “bireyin yaşamını değerlendirmesi ve yargı bildirmesi anlamına gelmektedir. Öznel iyi oluş, olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumu olmak üzere üç boyutlu bir yapı göstermektedir. Olumlu duygulanım, güven, ilgi, ümit, heyecan, gurur, neşe gibi duyguları; olumsuz duygulanım ise öfke, nefret, suçluluk, üzüntü gibi olumsuz duyguları içerir. Yaşam doyumu boyutu ise, öznel iyi oluşun bilişsel bileşenidir. Bireyin çeşitli yaşam alanlarındaki doyumuna ilişkin değerlendirmelerini yansıtır. Kişi haz veren yaşantıları daha çok deneyimliyor ve haz vermeyen yaşantıları daha az deneyimliyorsa bu durumda yüksek öznel iyi oluşa sahiptir. Sonuç olarak; öznel iyi oluş, bireyin kendi yaşamını bilişsel ve duygusal açıdan öznel olarak değerlendirmesini” içerir (Tuzgöl-Dost, 2004: 1-8).

Yapılacak olan bu çalışmanın da temel amacı, dijital oyunların bireylerin öznel iyi oluşları üzerindeki etkisini; demografik değişkenler, oyun oynama süresi ve sıklığı, oyun türü ve dijital oyun oynama nedenleri değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediğini incelemektir. Yapılacak olan araştırma Y kuşağı üzerinde gerçekleştirilmiştir.

3.3.Araştırmanın Problemi

Y kuşağının dijital oyun oynama nedeni ile öznel iyi oluş arasında bir ilişkinin olup olmadığı bu araştırmanın temel problemidir. Bu amaçla şu sorulara cevap aranmıştır.

1. Dijital oyun oynama nedeni ile öznel iyi oluş (ölçeği) arasında bir ilişki bulunmaktadır.
2. Dijital oyun oynama nedenleri alt boyutları ile öznel iyi oluş ölçeği arasında bir ilişki bulunmaktadır.
3. Demografik değişkenler bağlamında dijital oyun oynayan bireylerin öznel iyi oluşları arasında bir ilişki bulunmaktadır.

Dijital oyunların bireylerin hayatına yansımaları nedeniyle, halen akademik dünyanın merakını üzerine çeken ve araştırmalara sıklıkla konu olan bir kavramdır. Konuyla ilgili yapılan çalışmalar (Hazar, 2011; Griffiths, 2002) oyun bağımlılığının bireyler üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Özellikle bireyin mutluluğu bağlamında

dijital oyun oynayan bireylerin sosyal becerilerine ilişkin tutumlarıyla ilişkili olduğu farklı çalışmalarda karşımıza çıkmaktadır. Ancak “insan hayatındaki sınırsız sayıdaki değişken bu ilişkileri nasıl etkilemektedir?” sorusuna halen yanıt aranmaktadır. Bu noktada dijital oyun oynayan bireylerin tutumlarını-öznel iyi oluş ilişkisi içinde, hangi değişkenlerin var olduğu ve bu değişkenlerin etki düzeylerinin ortaya konulması gerekli görülmektedir. Bu araştırmada da, bu ilişki ağı içinde literatürde yer alan olası değişkenlerden dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutları ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu bakımdan literatüre katkıda bulunacağı ve uygulama boyutunda da dijital oyun oynayan bireylere ve bireylerin çevresine yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

Bütün bireylerin mutluluk beklentisinin olduğu düşünüldüğünde öznel iyi oluş kavramının sosyal bilimler açısından önemi ortaya çıkmaktadır. Öznel iyi oluşla ilgili araştırmalara, yurt dışında sıklıkla rastlanmakta olup, ancak Türkiye’de henüz yeterli düzeye ulaşmamıştır. Öznel iyi oluşun dijital oyun oynayan bireylerin duygu durumlarına bağlı olarak farklılaştığı göz önüne alındığında, Türkiye’de araştırma sayısının ve niteliğinin yükseltilmesi kaçınılmaz bir ihtiyaçtır. Bu yönüyle söz konusu çalışma, ortaya koyacağı veriler açısından dijital oyun oynayan bireylerin mutluluğa erişimi açısından önem taşımaktadır.

Yapılan bu araştırma Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde eğitim gören öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojileri arasında yer alan dijital oyun oynayan bireylerin öznel iyi oluş durumlarını tespit etmek ve elde edilen bulgular neticesinde bir takım değerlendirmeler ortaya koymaya çalışmaktadır.

Yapılan literatür taramasının da ortaya koyduğu üzere, dijital oyunlar soru formu ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkiyle ilgili bir çalışma bulunmamıştır. Bu anlamda yapılan bu araştırma, geleceğimiz olan gençlerin dijital oyun kavramını daha iyi anlamalarını ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkileri geliştirmelerine katkı sağlayacaktır. Yine bu çalışma dijital oyun kavramıyla birlikte ortaya çıkan sorunların tespit edilmesi ve çözümlenmesinde fayda sağlayacaktır. Bu araştırma dijital oyun ve öznel iyi oluş kavramları arasındaki (dijital oyun oynama nedeni ve öznel iyi oluş) ilişkilerin sağlıklı olarak sürdürülmesi için öneriler getirmesi açısından da önem taşımaktadır. Yapılan bu

araştırma, dijital oyun oynama nedenlerinin öznel iyi oluş ölçeği üzerindeki etkilerini tespit edilmesi ve ortaya konulması açısından da faydalı olacaktır.

3.4.Araştırmanın Yöntem ve Materyali

Çalışmada veri toplama yöntemi olarak daha önce birçok bilimsel çalışmada kullanılmış olan anket formunun kullanılması planlanmaktadır. Anket formunun seçilmesinde, araştırmacının elde etmek istediği bilgilere kısa sürede ulaşması, zaman, enerji ve maliyet tasarrufu sağlaması, soruların form üzerinde yazılı olması, cevaplarda standart birliğin sağlanması nedeniyle analizi kolay olması etkili olmuştur (Dalgın, 2008: 3). Araştırmada kullanılması planlanan yöntem; amaç bakımından uygulamalı, nitelik bakımından hem betimleyici hem keşfe yönelik, yürütüldüğü ortam bakımından alan araştırması içerik bakımından nicel olması düşünülmektedir. Araştırmada araştırmacı tarafından geliştirilen dijital oyun oynama nedenleri soru formuyla, Tuzgöl-Dost (2004) tarafından geliştirilen ve kullanım izni alınan öznel iyi oluş ölçeği kullanılacaktır.

3.4.1. Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formu

Dijital oyun oynama nedenleri soru formu Sepetci (2017), Hansen (2016), Karahisar (2013), O'Hagan and Carmen (2013), Jull (2011), Kızılkaya (2010), Green ve McNeese (2008), Binark ve Sütçü-Bayraktutan (2007), Bayırtepe ve Tüzün (2007), Yee (2006), Jull (2005), Huizinga (1995/2006) çalışmalarından yararlanılarak geliştirilmiştir ve 21 maddeden oluşturulmuştur. Çalışma kapsamında öncelikle dijital oyunlarla ilgili ulusal ve uluslararası akademik kaynaklar üzerinde literatür taraması yapılmış ve araştırma konularını yansıtan boyutlar, tablolastırılarak ortaya konulmuştur. İkinci adım olarak elde edilen boyutlar üzerinden madde havuzu oluşturulmuştur. Üçüncü adımda, madde havuzundaki soruların bireylerin dijital oyun oynama nedenine ilişkin (dijital oyunlar alanında çalışma yapan iki akademisyen) uzman görüşüne başvurulmuştur. Dördüncü adım, odak grup görüşmesi ve pilot çalışmayı kapsamaktadır. Bu aşamada öncelikle madde havuzundaki maddelerin yeniden düzenlenmesinin ardından örneklem grubunu yansıtıcı dijital oyun oynayan 6 (2 kız-4 erkek) öğrenci üzerinde odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Odak grup görüşmesi sonucunda yeni temalara ulaşılmış ve madde havuzuna yeni maddeler eklenerek madde havuzunun zenginleşmesi sağlanmıştır. Toplanan maddeler üzerinden oluşturulan soru formu, örneklem grubunu

yansıtan bir grup üzerinde pilot çalışma ile test edilmiştir. Beşinci adımda, pilot çalışmasından elde edilen veriler düzeltilerek soru formunun son hali oluşturulup uygulama aşamasına geçilmiştir. Son aşamada ise uygulama ile ulaşılan veriler, geçerlilik ve güvenilirlik analizinin yapılmasıyla birlikte dijital oyunları oynama nedeni soru formu geliştirme süreci tamamlanmıştır. Soru formunda kullanılan ifadeler: 5'li likert, (1) kesinlikle katılmıyorum, (2) katılmıyorum (3) kararsızım (4) katılıyorum (5) kesinlikle katılıyorum seçenek aralıklarında cevap vermeleri istenmiştir. Soru formu, ölçek geliştirme kurallarına göre geliştirilmiş ve geçerlilik güvenilirliği yapılarak aşağıda sunulmuştur.

Tablo 5: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna İlişkin Güvenirlik Analizleri Sonuçları

Maddeler	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Meraklandırması, şaşırtması ve ilgilerime hitap etmesi oyun oynamama etkili oluyor.	67,99	173,59	0,34	0,90
Oyun sırasında başarı kazanmak, sanal da olsa bir yerleri fetih etmek ve yeni keşifler yapmak beni mutlu ediyor	67,96	171,63	0,42	0,89
Oynadığım oyunla ilgili gelişmeleri takip eder Web sitelerini sık sık ziyaret ederim	68,67	167,17	0,51	0,89
Oyunun görevlerini tamamlamak benim için önemlidir.	68,22	171,56	0,44	0,89
Oyun oynarken gerçek hayatta olduğumdan daha çok kendim oluyorum	68,92	170,18	0,41	0,89
Bence dijital oyun oynamanın dikkat, mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözümü becerilerine olumlu etkisi vardır	68,04	171,03	0,48	0,89
Dijital oyun oynarken diğer oyuncularla chat yapma, sosyalleşmekten hoşlanırım	68,56	164,85	0,60	0,89
Bence chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor ve oyuncular arasında iyi bir etkileşim oluşmasını sağlıyor	68,46	165,71	0,58	0,89
Oyun arkadaşlarıma güveniyorum ve gerçek hayatta da görüşmek isterim	68,73	167,42	0,52	0,89
Boş zamanlarımı değerlendirmek için oyun oynarım	68,21	171,42	0,44	0,89
İçinde bulunduğum stres ve sıkıntıdan kurtulmak için oyun oynarım	68,15	172,05	0,44	0,89
Oyun oynamak bedensel ve ruhsal sağlığım için iyi geliyor	68,46	171,97	0,44	0,89
Oyun oynarken sanal bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum	68,34	168,61	0,58	0,89
Oynadığım oyunun benim için önemi büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor	68,78	166,63	0,55	0,89
Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum	68,54	165,46	0,61	0,89
Bence dijital oyun ortamlarındaki diğer bireylerle ortak değerleri paylaşıyoruz.	68,57	165,57	0,64	0,89

Birlikte oyun oynamanın, oyun oynadığım kişilerle olan ilişkilerimde olumlu etkisi var.	68,31	166,98	0,63	0,89
Birlikte oyun oynadığım arkadaşlarımda duyguları benim için önemlidir	68,64	169,12	0,52	0,89
Arkadaşlarımda oyun içinde yaşadıkları problemler beni de üzer	68,76	169,83	0,44	0,89
Oyun oynamak benim için mutluluk kaynaklarından birisidir.	68,28	169,88	0,53	0,89
Oyun oynarken diğer oyuncularla kurduğum iletişim benim için önemlidir	68,37	167,19	0,57	0,89
Cronbach's Alpha=0,895				

Tablo 5’de bulunan dijital oyun oynama nedenleri soru formuna ilişkin, soru formunun genel güvenilirlik düzeyleri incelendiğinde soru formunun güvenilirliğinin yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir (**Cronbach's Alpha=0,895**).

Tablo 6: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formunun Madde-Toplam Puan Korelasyonu Değerleri

	<u>r</u>	p		r	p
Madde 1	0,414	0,000**	Madde 12	0,499	0,000**
Madde 2	0,487	0,000**	Madde 13	0,629	0,000**
Madde 3	0,578	0,000**	Madde 14	0,609	0,000**
Madde 4	0,502	0,000**	Madde 15	0,660	0,000**
Madde 5	0,487	0,000**	Madde 16	0,687	0,000**
Madde 6	0,535	0,000**	Madde 17	0,676	0,000**
Madde 7	0,656	0,000**	Madde 18	0,575	0,000**
Madde 8	0,636	0,000**	Madde 19	0,512	0,000**
Madde 9	0,587	0,000**	Madde 20	0,580	0,000**
Madde 10	0,502	0,000**	Madde 21	0,628	0,000**
Madde 11	0,503	0,000**			
**p<0.01					

Dijital oyun oynama nedenleri “madde-toplam korelasyonu değerleri incelendiğinde (Tablo 6) soru formunda bulunan 21 maddenin madde-toplam puan korelasyonunun $p<0,01$ önem düzeyinde anlamlı bulunduğu ve maddelerin toplam korelasyon değerlerinin 0,414 ile 0,687 arasında değiştiği belirlenmiştir. Bu bulgular soru formunda kalan maddelerin sorunlu olmadığını” göstermektedir (George ve Mallery, 2010).

Dijital oyun oynama nedenleri “ait toplam 21 sorudan oluşan soru formunun faktör analizinin ön şartları olan, değişkenler arasında belli oranda korelasyon bulunması

ve KMO deęerinin kabul edilebilir alt deęer olan 0.60'ın (George ve Mallery, 2010) üzerinde olması gereklilięine uymaktadır. KMO örnekleme katılan katılımcı sayısının faktör analizi için yeterli sayıya sahip olup olmadığını ölçmektedir”.

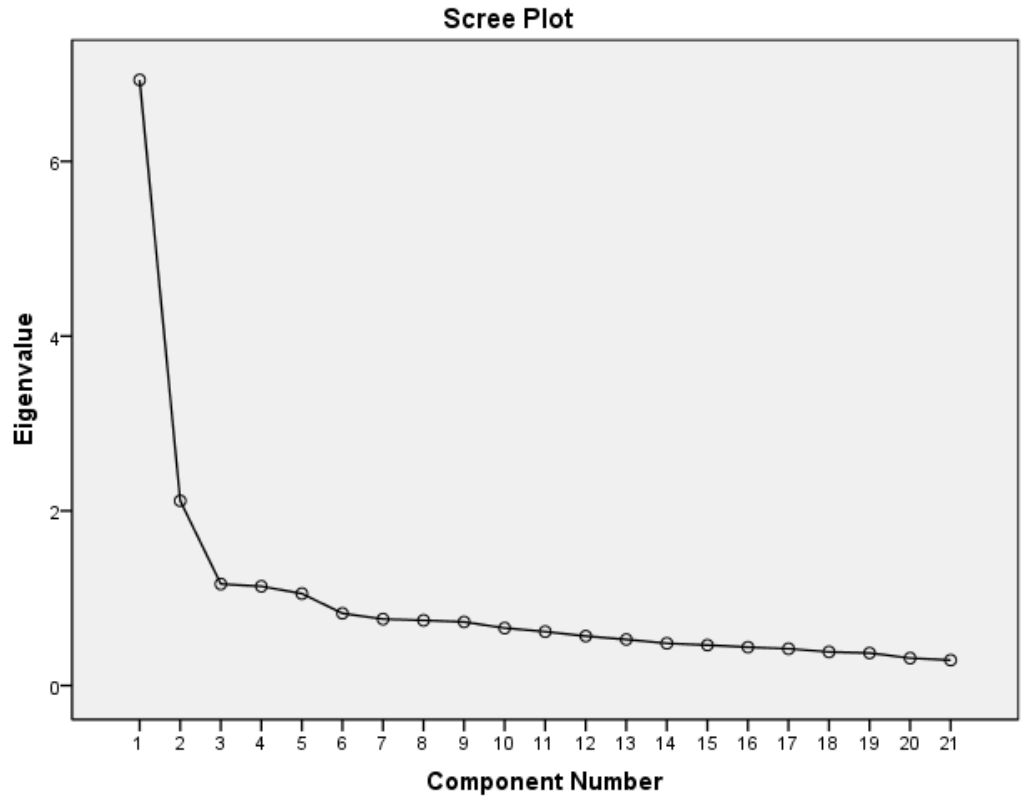
Tablo 7: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi Sonucu

Kaiser-Meyer-Olkin Testi (KMO)		0,902
Bartlett's Testi	Ki-kare	4926,496
	Sd	210
	p.	0,000

Tablo 7 incelendiğinde, “KMO katsayısının 0,902 olduğu ve Bartlett's testi sonucunun ise $p < 0,01$ önem düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular örneklem büyüklüğünün faktör analizi yapılması için uygun olduğunu” göstermektedir.

Bu bulgulara dayanarak “21 maddelik dijital oyun oynama nedenleri açıklayıcı faktör analizi olarak temel bileşenler yöntemi ve varimax döndürmesi uygulanmıştır. 21 maddelik soru formuna yapılan faktör analizi sonucu toplam varyansın %59,035'ini açıklayan ve öz deęerleri 1'in üzerinde olan 5 faktörlü bir yapı ortaya çıktığı” belirlenmiştir (Tablo 8).

Scree plot test grafięi incelendiğinde “faktör sayısının 5 ile sınırlandırılmasının yeterli olduğu görülmektedir. Varimax döndürme yöntemi sonrası maddelerin faktörlere göre dağılımları incelendiğinde tüm maddelerin faktör yapıları bakımından mantıksal bütünlük sağladığı” görülmüştür.



Şekil 4:Dijital Oyun Oynama Nedenleri Scree Plot Test Sonucu

Tablo 8: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Ölçümü Soru Formuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi Sonucu

Bileşenler	Başlangıç Öz değerleri			Yüklerin Kareler Toplamı			Döndürme Sonrası Yüklerin Kareler Toplamı		
	Toplam	Varyansların %	Yığmal %	Toplam	Varyansların %	Yığmal %	Toplam	Varyansların %	Yığmal %
1	6,932	33,010	33,010	6,932	33,010	33,010	3,162	15,056	15,056
2	2,115	10,071	43,081	2,115	10,071	43,081	2,711	12,911	27,967
3	1,162	5,534	48,615	1,162	5,534	48,615	2,530	12,046	40,013
4	1,136	5,408	54,023	1,136	5,408	54,023	2,054	9,780	49,793
5	1,053	5,012	59,035	1,053	5,012	59,035	1,941	9,242	59,035
.	.	.							
.	.	.							
.	.	.							
.	.	.							
.	.	.							
.	.	.							
.	.	.							
2									
1	0,107	0,324	100,000						

Tablo 8’de görüldüğü gibi 21 maddelik dijital oyun oynama nedenleri soru formunun 5 “faktörlü bir yapıda çıktığı ve 5 faktör toplam varyansın %59,035’ini açıkladığı görülmektedir. Birinci faktör toplam varyansın 15,056’sını, ikinci faktör toplam varyansın %12,911’ini, üçüncü faktör toplam varyansın %12,046’sını, dördüncü faktör toplam varyansın %9,780’ini, beşinci faktör toplam varyansın %9,242’sini açıkladığı belirlenmiştir”.

Tablo 9: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna İlişkin Faktör Yapısına Göre Dağılımı

Faktörler						
Maddeler	1	2	3	4	5	
6.Bence dijital oyun oynamanın dikkat, mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözümü becerilerine olumlu etkisi vardır	0,644					
8.Dijital oyun oynarken diğer oyuncularla chat yapma, sosyalleşmekten hoşlanırım	0,764					
9.Bence chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor ve oyuncular arasında iyi bir etkileşim oluşmasını sağlıyor	0,727					
17.Bence dijital oyun ortamlarındaki diğer bireylerle ortak değerleri paylaşıyoruz.	0,570					
18.Birlikte oyun oynamanın, oyun oynadığım kişilerle olan ilişkilerimde olumlu etkisi var.	0,573					
4.Oyunun görevlerini tamamlamak benim için önemlidir.		0,553				
11.Boş zamanlarımı değerlendirmek için oyun oynarım		0,585				
12.İçinde bulunduğum stres ve sıkıntıdan kurtulmak için oyun oynarım		0,792				
13.Oyun oynamak bedensel ve ruhsal sağlığım için iyi geliyor		0,601				
21.Oyun oynamak benim için mutluluk kaynaklarından birisidir.		0,523				
5.Oyun oynarken gerçek hayatta olduğumdan daha çok kendim oluyorum			0,747			
10.Oyun arkadaşlarıma güveniyorum ve gerçek hayatta da görüşmek isterim			0,753			
16.Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum			0,487			
22.Oyun oynarken diğer oyuncularla kurduğum iletişim benim için önemlidir			0,559			
1.Meraklandırması, şaşırtması ve ilgilerime hitap etmesi oyun oynamama etkili oluyor.				0,803		

2.Oyun sırasında başarı kazanmak, sanal da olsa bir yerleri fetih etmek ve yeni keşifler yapmak beni mutlu ediyor				0,829	
3.Oynadığım oyunla ilgili gelişmeleri takip eder Web sitelerini sık sık ziyaret ederim				0,619	
14.Oyun oynarken sanal bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum				0,365	
15.Oynadığım oyunun benim için önemi büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor					0,487
19.Birlikte oyun oynadığım arkadaşlarımla duyguları benim için önemlidir					0,744
20.Arkadaşlarımla oyun içinde yaşadıkları problemler beni de üzer					0,771

“Faktör yüklerine göre maddelerin toplandıkları faktörlerdeki yüklerin birbirine uzaklığının en az %10 olması gerekmekte olup, %10’un altında olan maddeler olmadığından faktör analizi sonucuna göre madde çıkarımı yapılmasına gerek duyulmamıştır. Faktörlerin içsel tutarlılıklarının hesaplanmasında, Cronbach Alpha değeri kullanılmıştır. Cronbach alpha değerinin 0.60’nın (George ve Mallery, 2010) üzerinde olması güvenilirliğinin yeterli düzeyde olduğu anlamına gelmektedir”.

Faktörler incelendiğinde;

Faktör 1:

1. “faktör altında 5 ifade toplanmış ve bu ifadeler ile yük değerleri ve diğer istatistiksel değerler Tablo 10'da gösterilmiştir. Bu faktöre ait toplanan maddeler incelendiğinde faktöre (**SOSYAL İLİŞKİLER**) olarak” isimlendirilmiştir.

Tablo 10: Sosyal İlişkiler Alt Boyutu

FAKTÖR 1: Sosyal İlişkiler	Faktör Yüğü	Faktör Güvenirliğı
8.Dijital oyun oynarken diğler oyuncularla chat yapma, sosyalleşmekten hoşlanırım	0,764	0,770
9.Bence chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor ve oyuncular arasında iyi bir etkileşim oluşmasını sağlıyor	0,727	
6.Bence dijital oyun oynamanın dikkat, mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözümü becerilerine olumlu etkisi vardır	0,644	
18.Birlikte oyun oynamanın, oyun oynadığım kişilerle olan ilişkilerimde olumlu etkisi var.	0,573	
17.Bence dijital oyun ortamlarındaki diğler bireylerle ortak değerleri paylaşıyoruz.	0,570	

Sosyal ilişkiler ölçümü faktörüne ait faktör yükleri 0,570 ile 0,764 arasında olduğu belirlenmiştir.

Faktör 2:

2. “faktör altında 5 ifade toplanmış ve bu ifadeler ile yük değerleri ve diğer istatistiksel değerler Tablo 11'de gösterilmiştir. Bu faktöre ait toplanan maddeler incelendiğinde faktöre (**KİŞİSEL RAHATLAMA VE TATMİN**) olarak” isimlendirilmiştir.

Tablo 11: Kişisel Rahatlama ve Tatmin Alt Boyutu

FAKTÖR 2: Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Faktör Yüğü	Faktör Güvenirliğı
12.İçinde bulunduğum stres ve sıkıntıdan kurtulmak için oyun oynarım	0,792	0,663
13.Oyun oynamak bedensel ve ruhsal sağlığım için iyi geliyor	0,601	
11.Boş zamanlarımı değerlendirmek için oyun oynarım	0,585	
4.Oyunun görevlerini tamamlamak benim için önemlidir.	0,553	
21.Oyun oynamak benim için mutluluk kaynaklarından birisidir.	0,523	

“Kişisel rahatlama ve tatmin faktörüne ait faktör yükleri 0,523 ile 0,792 arasında olduğu” belirlenmiştir.

Faktör 3:

4. “Faktör altında 4 ifade toplanmış ve bu ifadeler ile yük değerleri ve diğer istatistiksel değerler Tablo 12’de gösterilmiştir. Bu faktöre ait toplanan maddeler incelendiğinde faktör (**GÜVEN**) olarak” isimlendirilmiştir.

Tablo 12: Güven Alt Boyutu

FAKTÖR 3: Güven	Faktör Yüğü	Faktör Güvenirliğı
10.Oyun arkadaşlarıma güveniyorum ve gerçek hayatta da görüşmek isterim	0,753	0,662
5.Oyun oynarken gerçek hayatta olduğumdan daha çok kendim oluyorum	0,747	
22.Oyun oynarken diğer oyuncularla kurduğum iletişim benim için önemlidir	0,559	
16.Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum	0,487	

Güven ölçümü faktörüne ait faktör yükleri 0,487 ile 0,753 arasında olduğu belirlenmiştir.

Faktör 4:

4. “faktör altında 4 ifade toplanmış ve bu ifadeler ile yük değerleri ve diğer istatistiksel değerler Tablo 13’te gösterilmiştir. Bu faktöre ait toplanan maddeler incelendiğinde faktöre (**MERAK**) olarak” isimlendirilmiştir.

Tablo 13: Merak Alt Boyutu

FAKTÖR 4: Merak	Faktör Yüğü	Faktör Güvenirliğı
2.Oyun sırasında başarı kazanmak, sanal da olsa bir yerleri fetih etmek ve yeni keşifler yapmak beni mutlu ediyor	0,829	0,793
1.Meraklandırması, şaşırtması ve ilgilerime hitap etmesi oyun oynamama etkili oluyor.	0,803	
3.Oynadığım oyunla ilgili gelişmeleri takip eder Web sitelerini sık sık ziyaret ederim	0,619	
14.Oyun oynarken sanal bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum	0,365	

Merak faktörüne ait faktör yükleri 0,365 ile 0,829 arasında olduğu belirlenmiştir.

Faktör 5:

5. “faktör altında 3 ifade toplanmış ve bu ifadeler ile yük değerleri ve diğer istatistiksel değerler Tablo 14’de gösterilmiştir. Bu faktöre ait toplanan maddeler incelendiğinde faktöre (**EMPATİ**) olarak” isimlendirilmiştir.

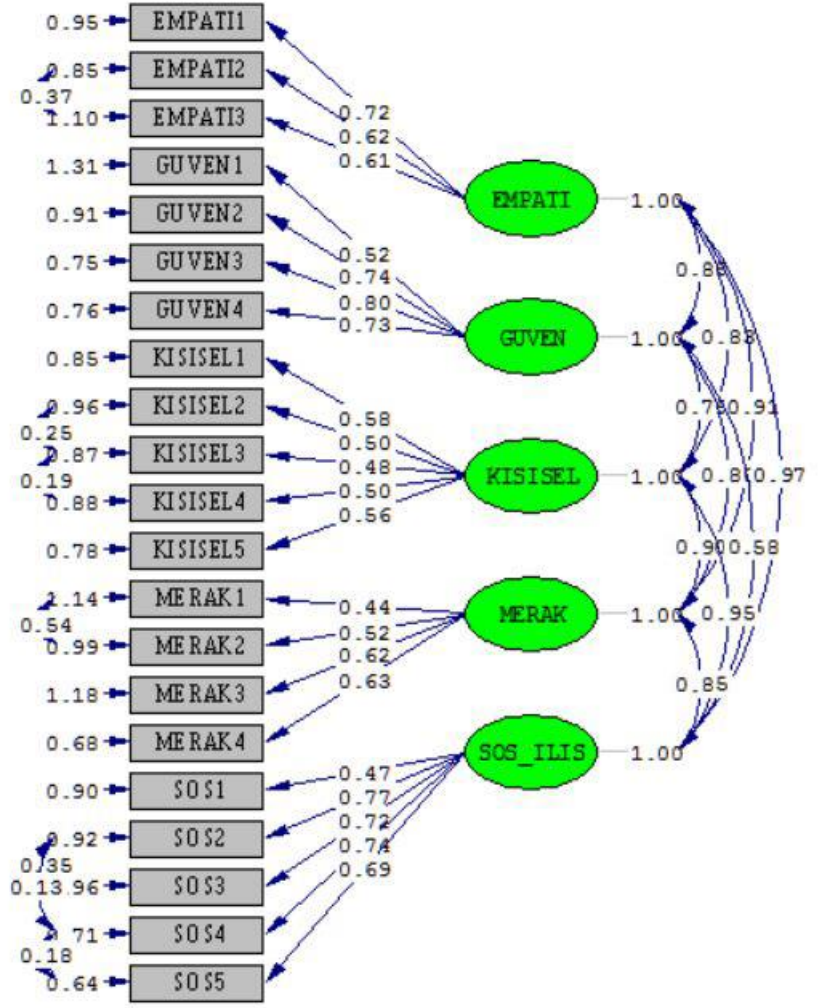
Tablo 14: Empati Alt Boyutu

FAKTÖR 5: Empati	Faktör Yüğü	Faktör Güvenirliğı
20.Arkadařlarımın oyun içinde yaşadıkları problemler beni de üzer	0,771	0,665
19.Birlikte oyun oynadığım arkadaşlarımın duyguları benim için önemlidir	0,744	
15.Oynadığım oyunun benim için önemi büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor	0,487	

Empati faktör yükleri 0,487 ile 0,771 arasında olduğı belirlenmiştir.

Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Dijital oyun oynama nedenleri alt boyutlarının yer aldığı DFA analizi sonuçları şekil verilmektedir.



Chi-Square=848.00, df=172, P-value=0.00000, RMSEA=0.078

Şekil 5: Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin DFA Analizi Sonuçları

Tablo 15: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna Ait Ölçüm Modelleri Sonucu

Faktör/Madde	Standartlaştırılmış Yükler	t-değeri	R ²
Empati			
Empati1	0,72	14,22	0,52
Empati2	0,62	13,40	0,38
Empati3	0,61	12,00	0,37
Güven			
Guven1	0,52	10,57	0,27
Guven2	0,74	16,44	0,55
Guven3	0,80	18,62	0,64
Guven4	0,73	17,40	0,53
Kişisel Rahatlama ve Tatmin			
Kişisel1	0,58	13,39	0,22
Kişisel2	0,50	11,25	0,59
Kişisel3	0,48	11,30	0,52
Kişisel4	0,50	11,59	0,55
Kişisel5	0,56	13,49	0,48
Merak			
Merak1	0,44	9,55	0,19
Merak2	0,52	11,58	0,27
Merak3	0,62	12,37	0,38
Merak4	0,63	15,24	0,40
Sosyal İlişkiler			
Sos1	0,47	11,48	0,22
Sos2	0,77	16,90	0,59
Sos3	0,72	15,78	0,52
Sos4	0,74	17,85	0,55
Sos5	0,69	17,69	0,48

Dijital oyun oynama nedenleri soru formuna ait DFA analizi yapılırken soru formunun alt boyutları incelendiğinde, Empati alt boyutunda 0,72’lik kat sayı ile Empati1 “Oynadığım oyunun benim için önemi büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor” maddesinin en etkili madde olduğu, Güven alt boyutunda 0,80’lik kat sayı ile Guven3 “Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum” maddesinin en etkili madde olduğu, Kişisel rahatlama ve tatmin alt boyutunda 0,58’lik kat sayı ile Kişisel1 “Oyunun görevlerini tamamlamak benim için önemlidir.” maddesinin en etkili madde olduğu, Merak alt boyutunda 0,63’lik kat sayı ile Merak4 “Oyun oynarken sanal

bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum” maddesinin en etkili madde olduğu, Sosyal ilişkiler alt boyutunda 0,77’lik kat sayı ile Sos2 “Dijital oyun oynarken diğer oyuncularla chat yapma, sosyalleşmekten hoşlanırım” maddesinin en etkili madde olduğu belirlenmiştir.

Tablo 16: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formu Alt Boyutlarına Ait Ölçüm Sonucu İlişki Değerleri

	Empati	Güven	Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Merak	Sosyal İlişkiler
Empati	1				
Güven	0,88**	1			
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	0,88**	0,76**	1		
Merak	0,91**	0,80**	0,90**	1	
Sosyal İlişkiler	0,97**	0,58**	0,95**	0,85**	1
*p<0.05					

Tablo 17 incelendiğinde alt boyutlar arasında en yüksek ilişkinin empati ile sosyal ilişkiler arasında 0,97’lik pozitif yönde olduğu ve bu ilişkinin anlamlı olduğu belirlenmiştir (p<0.01).

Çalışmanın uygulama kısmında kurulan DFA’lara ait uyum kriterlerinin yer aldığı Tablo 18 incelendiğinde “Dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin (DFA) analizi için uyum kriterlerin geneli için kabul edilebilir uyum sınırları arasında yer aldığını söylemek mümkündür. Bu kriterler dışında $\chi^2 (172)=848,0$; $\chi^2/sd =4,93 < 5$ değeri de model uygunluğunun belirlenmesinde kullanılan diğer bir istatistik olup, modelin istatistiki açıdan uygun olduğunun” diğer bir göstergesidir.

Tablo 17. Dijital Oyun Oynama Nedenleri Soru Formuna Ait DFA Modeli İçin Uyum Kriterlerine Ait Değerler

Uyum Kriterleri	Mükemmel Uyum	Kabul Edilebilir Uyum	Geliştirilen Ölçeğe Ait Değerler
χ^2/sd	≤ 3	≤ 5	4,93
RMSEA	$0 < RMSEA < 0.05$	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.10$	0,078
SRMR	$0 \leq SRMR < 0.05$	$0.05 \leq SRMR \leq 0.10$	0,067
NFI	$0.95 \leq NFI \leq 1$	$0.90 \leq NFI \leq 0.95$	0,940
NNFI	$0.95 \leq NNFI \leq 1$	$0.90 \leq NNFI \leq 0.95$	0,940
CFI	$0.95 \leq CFI \leq 1$	$0.90 \leq CFI \leq 0.95$	0,950
GFI	$0.95 \leq GFI \leq 1$	$0.90 \leq GFI \leq 0.95$	0,900
IFI	$0.95 \leq CFI \leq 1$	$0.90 \leq IFI \leq 0.95$	0,950
RFI	$0.95 \leq RFI \leq 1$	$0.90 \leq RFI \leq 0.95$	0,920
AGFI	$0.90 \leq AGFI \leq 1$	$0.85 \leq AGFI \leq 0.90$	0,850

(Kaynak: Schermelleh-Engel ve Moos Brugger, 2003).

Tablo 14 incelendiğinde, dijital oyun oynama soru formuna ait “ χ^2/sd , *RMSEA*, *SRMR*, *NFI*, *NNFI*, *GFI*, *AGFI*, *IFI*, *RFI*, *CFI* değerlerin kabul edilebilir uyum kriterleri içerisinde olduğu” belirlenmiştir. Bu bilgiler ışığında soru formu doğrulanmıştır.

3.4.2. Öznel İyi Oluş Ölçeği

Dijital oyun oynayan bireylerin öznel iyi oluş düzeylerini ortaya koymak için yaygın olarak kullanılan ve (Tuzgöl-Dost, 2004) tarafından geliştirilen ve kullanılan 46 ifadeli orijinal ölçek kullanılmıştır. Ölçek olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumu boyutlarından oluşmaktadır. Ölçekte kullanılan ifadeler: 5’li likert, (1) kesinlikle katılmıyorum, (2) katılmıyorum (3) kararsızım (4) katılıyorum (5) kesinlikle katılıyorum seçenek aralıklarında cevap vermeleri istenmiştir.

Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirliği birkaç yöntemle sağlanmıştır. Bunlardan birincisi faktör analizi yöntemidir. “İkinci olarak ölçeğin madde toplam puan korelasyonları incelenmiştir. Üçüncü olarak ölçeğin ayırt ediciliğini tespit etmek amacıyla alt ve üst %27’lik puan grupları t testiyle” yöntemiyle analiz edilmiştir. Ölçeğin KMO katsayısı 0,861 olarak tespit edilmiş ve Barlett testi anlamlı çıkmıştır. Yapılan

faktör analizi sonucunda her bir değişkenin ortak varyansının 0,51 ile 0,75 arasında değiştiği görülmüş olup ölçek 1 den büyük 12 faktör verdiği tespit edilmiştir. Bu faktörlere sırasıyla “yaşamını kendi geçmişi ve başkalarının hayati ile kıyaslama, olumlu ve olumsuz duygular, amaçlar, kendine güven, iyimserlik, ilgi duyulan etkinlikler, arkadaşlık ilişkileri, geleceğe bakış, aile ilişkileri, başkalarının yaşamına imrenme, yaşamın zorluklarıyla baş etme ve karamsarlık” isimleri verilmiştir.

3.5. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın genel evrenini dijital oyun oynayan Y kuşağı olan bireyler oluşturmaktadır. Genel evrenin tamamının incelenmesinin zorluğu nedeniyle, örnekleme gidilerek evren daraltılmıştır. Araştırmada tesadüfi olmayan örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yöntemi kullanılmış ve veriler anket formu vasıtasıyla toplanmıştır. Üzerinde araştırma yapılacak örneklemin Muğla Sıtkı Koçman üniversitesinde eğitim hayatını sürdüren ve Üniversitenin en kalabalık iki okulu olan İktisadi ve İdari bilimler Fakültesiyle (N=7500’e yakın) birlikte Muğla Meslek Yüksekokulunda (N=7000’e yakın) eğitim gören öğrenciler üzerinde yapılmıştır.

Yapılacak olan bu araştırma Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde bulunan öğrencilerle sınırlı olup, bu araştırmanın kapsamı Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi sınırları içerisinde eğitim-öğretim hayatını sürdüren öğrencilerdir. Bu kapsamda Muğla ilinde ikamet edip Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi öğrencisi olmayan bireyler araştırmaya dâhil edilmemiştir. Araştırmaya Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde eğitim-öğretim hayatına devam eden öğrencilerin dijital oyun kapsamında en çok oynadıkları oyunlar ve bu oyunların öznel iyi oluş açısından beklentileri ve düşünceleri alınacak ve öznel iyi oluş kavramları içerisinde değerlendirilecektir.

3.6. Araştırmanın Varsayımları

Bu araştırmada ilgili literatür, araştırma modeli için öngörülen dijital oyun oynama edimi ile bireylerin öznel iyi oluş değişkenlerinin birbirleriyle ilgili pozitif ilişkilerini destekler niteliktedir. Bu doğrultuda dijital oyun oynayan bireylerin yaşam doyumları daha fazla olmakta ve bu yaşam doyumları da bireylerin öznel iyi oluşlarına olumlu katkı sağlayacağı varsayılmaktadır. Ayrıca araştırmaya katılan katılımcıların samimi cevaplar verdikleri ve veri toplamak için kullanılan ölçeklerin araştırmanın amacını yansıttığı varsayılmaktadır.

3.7. Araştırmanın Hipotezleri

Hipotezler belirli bir sistem dâhilinde düzenlenen ve değişkenler arasında anlamlı bir ilişkinin var olup olmadığını test etmek amacıyla oluşturulmaktadır. Buna karşılık araştırma sorusu ise değişkenler arasında araştırmacının bir yorumu olmaksızın, konu hakkında olumlu/olumsuz ya da nasıl bir ilişkinin var olup olmadığının ortaya konulma sürecidir (Hayes, 2010: 160). Bu sebeple bu araştırmanın amacı dijital oyun oynama nedenlerinin birey üzerindeki “olumlu duygulanım, olumsuz duygulanım ve yaşam doyumu” hipotezlerin sınanmasıdır.

Araştırma kapsamında hipotez sınanmadan önce araştırmanın demografik değişkenlerine yönelik betimsel istatistikseli aşağıda sunulmuştur.

H1: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H2: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H3: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H4: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H5: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H6: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri gelir düzeyi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H7: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H8: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H9: Öznel iyi oluş düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H10: Öznel iyi oluş düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H11: Öznel iyi oluş düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H12: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H13: Öznel iyi oluş düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H14: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H15: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynadıkları platform gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H16: Öznel iyi oluş düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H17: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama süresi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Hipotezleri aşağıda H_0 ve H_1 olarak ayrı ayrı test edilmiştir.

3.8. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmacı tarafından hazırlanan anketler, gerekli izinler alındıktan sonra Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Muğla Meslek Yüksek Okulu ve İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesinde eğitim hayatına devam eden bireyler (Y kuşağı: 1980 ile 2001 yılları arası doğumlular) üzerinde 15 Mart-11 Mayıs 2018 tarihleri arasında yapılmıştır. Beşli likert ölçek yöntemi kullanılarak toplanan veriler SPSS 20 istatistiksel veri analizi paket programı ile analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Toplamda 920 anket dağıtılmış ve bunlardan 720 yanıtlanmış olarak geri alınmıştır. Yanıtlanmış olarak ele alınan 720 anketten 70 tanesi çeşitli sebeplerden dolayı (eksik doldurma, okumadan işaretleme... vb) çıkartılmış ve 650 anket araştırmaya dâhil edilmiştir. Araştırmada demografik değişkenlere ilişkin veriler, frekans ve yüzde değerleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Araştırmada kullanılan dijital oyun oynama nedenleri ve öznel iyi oluş ölçeğinin “güvenilirliğini ölçmek için Cronbach Alpha güvenilirlik analizi” kullanılmıştır. Dijital oyun oynama nedenleri ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkiyi ölçmek için korelasyon analizi ve oyun oynama nedenleri ile öznel iyi oluş ölçeği alt boyutları arasındaki ilişkiyi ölçmek içinde doğrusal regresyon analizlerinden yararlanılmıştır.

3.8.1. Araştırma Bulguları

Bu kısımda, sırasıyla katılımcıların demografik özellikleri, bireylerin dijital oyun oynama nedenleri ve öznel iyi oluş ölçeğine ilişkin analiz sonuçlarına yer verilmiştir

Tablo 18: Katılımcıların Demografik Özelliklerine Ait Dağılımları

Cinsiyet	N	%
Kadın	294	45,2
Erkek	356	54,8
Toplam	650	100,0
Yaş	N	%
18-24	596	91,7
25-29	54	8,3
30-38	0	0
Toplam	650	100,0
Medeni Durum	N	%
Bekâr	632	97,2
Evli	18	2,8
Toplam	650	100,0
Aylık Gelir	N	%
1.000 ve altı	435	66,9
1.000-2.000 TL	174	26,8
2.000 TL ve üzeri	41	6,3
Toplam	650	100,0

Katılımcıların demografik özelliklerine göre dağılımları incelendiğinde, katılımcıların %45,2'sinin kadın, %54,8'inin erkek bireylerden oluşmaktadır. Yaş değişkenine göre ise katılımcıların %91,7'sinin 18-24 yaş Aralığında, %8,3'ünün 25-29 yaş Aralığında olduğu tespit edilmiştir. Medeni durum değişkeni dikkate alındığında ise katılımcıların %97,2'sinin bekâr, %2,8'inin evli olduğu belirlenmiştir. Gelir durumu değişkenine göre ise katılımcıların %66,9'unun 1.000 TL ve altı, %26,8'inin 1.000-2.000 TL arasında, %6,3'ünün 2.000 TL ve üzerinde aylık gelire sahip olduğu belirlenmiştir.

Tablo 19: Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Durumlarına Göre Dağılımları

Dijital oyun oynuyor musunuz?	N	%
Evet, oynuyorum	447	68,8
Evet, oynuyordum, bıraktım	203	31,2
Toplam	650	100,0
Dijital oyun oynama sıklığınız?	N	%
Günde bir saatten az	218	33,5
Günde 1-3 saat	235	36,2
Günde 3-5 saat	132	20,3
Günde 5 saatten fazla	65	10,0
Toplam	650	100,0
Dijital oyunu genellikle nereden oynarsınız?	N	%
Evde kurulu internet veya oyun konsolu aracılığıyla	136	20,9
Masaüstü bilgisayardan	157	24,2
Cep telefonu aracılığıyla	307	47,2
Okul ortamında kendi dizüstü veya okul bilgisayarında	50	7,7
Toplam	650	100,0
Hangi tür dijital oyun oynarsınız	N	%
Aksiyon-Macera oyunları	137	21,1
Strateji-Zekâ oyunları	207	31,8
Platform oyunları	49	7,5
MMORPG oyunlar (çok oyunculu ağ oyunları)	151	23,2
Yarış-Araba oyunları	55	8,5
Spor oyunları	51	7,8
Toplam	650	100,0
Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz?	N	%
1 yıldan az	128	19,7
1-3 yıl	149	22,9
3-6 yıl	132	20,3
6 yıldan fazla	241	37,1
Toplam	650	100,0

Katılımcıların dijital oyun oynama durumlarına ilişkin dağılımları incelendiğinde, katılımcıların %68,8'inin oyun oynadığı, %31,2'sinin daha önce oyun oynayıp bıraktığı belirlenmiştir. Katılımcıların %33,5'i günde bir saatten az, %36,2'sinin günde 1-3 saat, %20,3'ü günde 3-5 saat ve %10,0'ını günde 5 saatten fazla oyun oynama sıklıkları olduğu belirlenmiştir.

Öğrencilerin %47,2'sinin cep telefonu aracılığıyla oyun oynadıkları belirlenmişken, %20,9'u evde kurulu internet veya oyun konsolu aracılığı ile oyun oynadıkları, %24,2'sinin masaüstü PC'den oynadıkları, %7,7'sinin ise okul ortamında kendi dizüstü bilgisayarlarında oyun oynadıkları belirlenmiştir. Öğrencilerin %31,8'inin strateji-zekâ oyunları oynadıkları belirlenirken, %21,1'inin aksiyon-macera oyunları, %23,2'sinin MMORPG oyunları oynadıkları, %8,5'i yarış-araba oyunları, %7,8'inin spor oyunları ve %7,5'inin platform oyunları oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca, katılımcıların %37,1'i 6 yıldan fazladır dijital oyun oynadıkları, %22,9'u 1-3 yıldır, %20,3'ü 3-6 yıl ve %19,7'inin 1 yıldan azdır dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir.

Tablo 20: Katılımcıların Kişilik Yapılarına Ait Dağılımları

Kişilik yapınızı iki seçenekle nasıl tanımlarsınız?	N	%
Dışa dönük/Sosyal/optimist (olumlu düşünen)	477	73,4
İçe kapanık/Çekingen/Pesimist (karamsar düşünen)	173	26,6
Toplam	650	100,0

Öğrencilerin %73,4'ünün kendilerini olumlu düşünen bir yapıda olduğunu, %26,6'sının ise içe karamsar düşünen bir kişilik yapısında olduklarını belirtmişlerdir.

Tablo 21: Katılımcıların Bölümlerine Ait Dağılımları

Fakülte ve Meslek yüksekokulundaki Bölümünüz?	N	%
Fakülte	396	60,9
Meslek Yüksek Okulu	254	39,1
Toplam	650	100,0

Öğrencilerin %60,9'unun fakültede okudukları, %39,1'inin ise meslek yüksekokulunda okudukları belirlenmiştir.

3.8.2. Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Analiz Sonuçları

Araştırmanın bu bölümünde geliştirilmiş soru formu olan dijital oyun oynama nedenlerine ait analiz hipotez sonuçları verilmiştir.

Tablo 22: Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Betimsel Analiz Sonuçları

Alt boyutlar	N	Madde Sayısı	\bar{X}	ss
Sosyal İlişkiler	650	5	17,30	4,11
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	650	5	17,91	3,49
Güven	650	4	12,84	3,37
Merak	650	4	14,43	3,17
Empati	650	3	9,37	2,74
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	650	21	71,85	13,61

21 maddeden oluşan dijital oyun oynama nedenleri soru formunun her bir maddesi 1-5 puan arasında değerlendirildiği için soru formundan alınan en düşük puan 21 en yüksek puan ise 105 puandır. Alt boyutları için madde sayısına göre en düşük puan madde sayısı kadar en yüksek puan ise madde sayısının 5 katı kadardır, bu nedenle soru formundan yüksek puan alınması dijital oyun oynama nedenleri düzeylerinin yüksek, düşük puan ise dijital oyun oynama nedenleri düzeylerinin düşük olduğu anlamına gelmektedir. Soru formu düzeyi puanları maksimum-minimum/grup sayısından hesaplanmış olup, $105-21/5= 16,8$ bulunduğundan puanlama aşağıdaki gibi yapılmıştır.

Çok Düşük	21-37,8
Düşük	37,9-54,6
Orta	54,7-71,4
Yüksek	71,5-88,2
Çok Yüksek	88,3-105

Bu bilgiler ışığında dijital oyun oynama nedenleri düzeylerinin yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir ($\bar{X}=71,85$).

Tablo 23: Dijital Oyun Oynama Soru Formuna İlişkin Normal Dağılım

Analiz Sonuçları

Alt boyutlar	Kolmogorov-Smirnova						
	Statistic	sd	P	\bar{X}	Medyan	Basıklık	Çarpıklık
Sosyal İlişkiler	0,073	650	0,000	17,3	18,0	-0,13	-0,46
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	0,099	650	0,000	17,9	18,0	-0,46	0,27
Güven	0,076	650	0,000	12,8	13,0	-0,14	-0,16
Merak	0,086	650	0,000	14,4	15,0	-0,38	-0,11
Empati	0,097	650	0,000	9,4	10,0	-0,06	-0,47
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	0,032	650	0,160	71,8	72,0	0,03	-0,32

Dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin dağılımın normallikten gelip gelmediğini test etmek için örneklem sayısı 50'nin üzerinde olduğundan normal dağılım analizlerinden Kolmogorov-Smirnova analizinden faydalanmıştır. Dijital oyun oynama nedenlerine ait verilerin normal dağılımdan geldiği belirlenmiştir ($p > 0.05$ $p = 0,160$). Alt boyutlarının normalliği incelendiğinde verilerin normallikten gelmediği belirlenmesine rağmen ($p < 0.05$) normallikten uzaklaşıp uzaklaşmadığının test edilmesi için basıklık ve çarpıklık değerinin ± 1.5 arasında olması (George ve Mallery (2010)) ve aynı zamanda ortalama ile medyan değerinin birbirine yakın olması ve merkezi limit teoremi gereği katılımcı sayısının 30'dan büyük olduğunda ve katılımcı sayısının sonsuza doğru gittiğinde dağılım normalleşmesi varsayımları gereği verinin dağılımın normallikten çok uzaklaşmadığı belirlenmiştir. Aynı zamanda yapılan analizler sonucunda hem normal dağılım analizleri hem de normal olmayan dağılım analizleri uygulanmış her iki analiz yöntemleri sonucunda ulaşılan sonuçlar değişmemiştir. Bu bilgiler doğrultusunda çalışmada hipotezlerin test edilmesinde normal dağılım analizlerinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Tablo 24: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Cinsiyet Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Alt boyutlar	Cinsiyet	N	\bar{X}	ss	sd	T	P
Sosyal İlişkiler	Kadın	294	16,39	4,04	648	-5,212	0,000**
	Erkek	356	18,04	4,02			
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	Kadın	294	17,31	3,45	648	-4,068	0,000**
	Erkek	356	18,41	3,45			
Güven	Kadın	294	12,10	3,50	648	-5,147	0,000**
	Erkek	356	13,44	3,14			
Merak	Kadın	294	13,94	2,93	648	-3,626	0,000**
	Erkek	356	14,84	3,31			
Empati	Kadın	294	8,99	2,69	648	-3,212	0,001**
	Erkek	356	9,68	2,75			
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Kadın	294	68,73	13,38	648	-5,419	0,000**
	Erkek	356	74,42	13,28			

**p<0.01

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin cinsiyet “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi” yapılmıştır. Öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -5,212, p<0.01, p=0.000]. Erkek (\bar{x} =**18,04**) öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeylerinin kadın (\bar{x} =**16,39**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -4,068, p<0.01, p=0.000]. Erkek (\bar{x} =**18,41**) öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeylerinin kadın (\bar{x} =**17,31**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin güven düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -5,147, p<0.01, p=0.000]. Erkek (\bar{x} =**13,44**) öğrencilerin güven düzeylerinin kadın (\bar{x} =**12,10**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Öğrencilerin merak düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -3.626, p<0.01, p=0.000]. Erkek (\bar{x} =14,84) öğrencilerin merak düzeylerinin kadın (\bar{x} =13,94) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin empati düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -9,68, p<0.01, p=0.001]. Erkek (\bar{x} =9,68) öğrencilerin empati düzeylerinin kadın (\bar{x} =8,99) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin genel dijital oyun oynama nedenleri düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= -5,419 p<0.01, p=0.000]. Erkek (\bar{x} =74,42) öğrencilerin empati düzeylerinin kadın (\bar{x} =68,73) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 25: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Yaş Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları

Alt boyutlar	Yaş	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Sosyal İlişkiler	18-24	596	17,28	4,14	648	-0,379	0,705
	25-29	54	17,50	3,72			
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	18-24	596	17,85	3,51	648	-1,537	0,125
	25-29	54	18,61	3,26			
Güven	18-24	596	12,82	3,36	648	-0,413	0,680
	25-29	54	13,02	3,50			
Merak	18-24	596	14,41	3,20	648	-0,481	0,631
	25-29	54	14,63	2,90			
Empati	18-24	596	9,34	2,74	648	-1,035	0,301
	25-29	54	9,74	2,73			
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	18-24	596	71,70	13,69	648	-0,931	0,352
	25-29	54	73,50	12,75			

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin “yaş değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi” yapılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri genel düzeylerinin ve alt boyut düzeylerinin yaş gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$].

Tablo 26: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Medeni Durum Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Alt boyutlar	Medeni Durum	N	\bar{X}	ss	sd	T	P
Sosyal İlişkiler	Bekâr	632	17,28	4,09	648	-0,445	0,656
	Evli	18	17,72	4,84			
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	Bekâr	632	17,88	3,51	648	-1,478	0,140
	Evli	18	19,11	2,83			
Güven	Bekâr	632	12,83	3,35	648	-0,420	0,674
	Evli	18	13,17	4,13			
Merak	Bekâr	632	14,44	3,17	648	0,584	0,560
	Evli	18	14,00	3,48			
Empati	Bekâr	632	9,36	2,72	648	-0,813	0,417
	Evli	18	9,89	3,55			
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Bekâr	632	71,79	13,52	648	-0,645	0,519
	Evli	18	73,89	16,87			

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin “medeni durum değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri genel düzeylerinin ve alt boyut düzeylerinin medeni durum gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir” [$p>0.05$].

Tablo 27: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Dijital Oyun Oynama Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Alt boyutlar	Oyun Oynama	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Sosyal İlişkiler	Evet, oynuyorum	447	17,67	4,15	648	3,455	0,001**
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	16,48	3,89			
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	Evet, oynuyorum	447	18,34	3,42	648	4,682	0,000**
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	16,98	3,48			
Güven	Evet, oynuyorum	447	13,14	3,32	648	3,387	0,001**
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	12,18	3,40			
Merak	Evet, oynuyorum	447	14,72	3,18	648	3,482	0,001**
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	13,79	3,07			
Empati	Evet, oynuyorum	447	9,52	2,66	648	2,081	0,038*
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	9,04	2,89			
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Evet, oynuyorum	447	73,38	13,32	648	4,330	0,000**
	Evet oynuyordum, bıraktım	203	68,46	13,67			

**p<0.01 *p<0.05

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin “oyun oynama değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir” [t(648)= 3.455, p<0.01, p=0.001]. Oyun oynayanların (\bar{x} =**17,67**) öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeylerinin önceden oyun oynayıp bırakan (\bar{x} =**16,48**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)= 4,682, p<0.01, p=0.000]. Oyun oynayan (\bar{x} =**18,34**) öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeylerinin oyun oynayıp bırakan (\bar{x} =**16,98**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin güven düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)=

3.387, $p < 0.01$, $p = 0.001$]. Oyun oynayan ($\bar{x} = 13,14$) öğrencilerin güven düzeylerinin önceden oyun oynayıp bırakan ($\bar{x} = 12,18$) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin merak düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [$t(648) = 3.482$, $p < 0.01$, $p = 0.001$]. Oyun oynayan ($\bar{x} = 14,72$) öğrencilerin merak düzeylerinin önceden oyun oynayıp bırakan ($\bar{x} = 13,79$) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin empati düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [$t(648) = 2.081$, $p < 0.05$, $p = 0.038$]. Oyun oynayan ($\bar{x} = 9,52$) öğrencilerin empati düzeylerinin önceden oyun oynayıp bırakan ($\bar{x} = 9,04$) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin genel dijital oyun oynama nedenleri düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [$t(648) = 4.330$, $p < 0.01$, $p = 0.000$]. Oyun oynayan ($\bar{x} = 73,38$) öğrencilerin empati düzeylerinin önceden oyun oynayıp bırakan ($\bar{x} = 68,36$) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 28: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Kişilik Yapısı Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Alt boyutlar	Kişilik Yapısı	N	\bar{X}	ss	sd	T	P
Sosyal İlişkiler	Olumlu Düşünen	477	17,27	4,08	648	-0,294	0,769
	Karamsar Düşünen	173	17,38	4,20			
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Olumlu Düşünen	477	17,99	3,44	648	0,885	0,377
	Karamsar Düşünen	173	17,71	3,64			
Güven	Olumlu Düşünen	477	12,75	3,24	648	-1,032	0,302
	Karamsar Düşünen	173	13,06	3,71			
Merak	Olumlu Düşünen	477	14,43	3,12	648	-0,069	0,945
	Karamsar Düşünen	173	14,45	3,34			
Empati	Olumlu Düşünen	477	9,38	2,69	648	0,990	0,843
	Karamsar Düşünen	173	9,34	2,88			
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Olumlu Düşünen	477	71,82	13,26	648	-0,093	0,926
	Karamsar Düşünen	173	71,93	14,58			

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin kişilik yapısı “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri genel düzeylerinin ve alt boyut düzeylerinin kişilik yapısı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir” [p>0.05].

Tablo 29: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Gelir Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Alt boyutlar	Gelir	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sosyal İlişkiler	1.000 ve altı	435	17,10	4,19	Gruplar arası	52,5	2	26,2	1,558	0,211
	1.000-2.000 TL	174	17,67	3,87	Grup içi	10895,2	647	16,8		
	2.000 TL ve üzeri	41	17,83	4,19	Toplam	10947,7	649			
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	1.000 ve altı	435	17,72	3,54	Gruplar arası	52,5	2	26,2	2,157	0,116
	1.000-2.000 TL	174	18,21	3,31	Grup içi	7867,5	647	12,2		
	2.000 TL ve üzeri	41	18,63	3,69	Toplam	7920,0	649			
Güven	1.000 ve altı	435	12,67	3,40	Gruplar arası	47,3	2	23,7	2,087	0,125
	1.000-2.000 TL	174	13,05	3,30	Grup içi	7333,4	647	11,3		
	2.000 TL ve üzeri	41	13,66	3,30	Toplam	7380,7	649			
Merak	1.000 ve altı	435	14,41	3,16	Gruplar arası	6,4	2	3,2	0,315	0,730
	1.000-2.000 TL	174	14,56	3,16	Grup içi	6529,0	647	10,1		
	2.000 TL ve üzeri	41	14,15	3,42	Toplam	6535,4	649			
Empati	1.000 ve altı	435	9,17	2,72	Gruplar arası	55,7	2	27,8	3,731	0,024*
	1.000-2.000 TL	174	9,82	2,78	Grup içi	4826,0	647	7,5		
	2.000 TL ve üzeri	41	9,61	2,65	Toplam	4881,6	649			
Dijital Oyun	1.000 ve altı	435	71,07	13,63	Gruplar arası	803,5	2	401,8	2,176	0,114

Oynama Nedenleri	1.000-2.000 TL	174	73,31	13,13	Grup içi	119448,4	647	184,6		
	2.000 TL ve üzeri	41	73,88	14,99	Toplam	120251,9	649			
*p<0.05 1.Grup= 1.000 ve altı, 2.Grup=1.000-2.000 TL 3.Grup=2.000 TL ve üzeri										

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri gelir düzeyi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri gelir düzeyi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin “gelir düzeyi değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi” yapılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri genel düzeylerinin ve alt boyutlarından sosyal ilişkiler, kişisel rahatlama ve tatmin, güven ve merak düzeylerinin gelir durumu gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [p>0.05]. Öğrencilerin empati düzeyinin gelir düzeyi gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(2-649)= 2.176, p<0.05, p=0.024]. Gelir düzeyi 1.000-2.000 TL (\bar{x} =**9,82**) olan öğrencilerin güven düzeylerinin gelir düzeyleri 1.000 ve altı (\bar{x} =**9,61**) olan öğrencilere “göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 1. Grup ile 2. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur”.

Tablo 30: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oyun Oynama Sıklığı Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Alt boyutlar	Oyun Oynama Sıklığı	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sosyal İlişkiler	Günde bir saatten az	218	16,02	3,83	Gruplar arası	655,2	3	218,4	13,708	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	17,49	4,03	Grup içi	10292,5	646	15,9		
	Günde 3-5 saat	132	18,28	3,88	Toplam	10947,7	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	18,89	4,59						
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Günde bir saatten az	218	16,76	3,50	Gruplar arası	559,7	3	186,6	16,376	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	18,03	3,30	Grup içi	7360,3	646	11,4		
	Günde 3-5 saat	132	18,87	3,13	Toplam	7920,0	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	19,40	3,69						
Güven	Günde bir saatten az	218	12,07	3,43	Gruplar arası	373,0	3	124,3	11,461	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	12,85	3,19	Grup içi	7007,7	646	10,8		
	Günde 3-5 saat	132	13,15	3,27	Toplam	7380,7	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	14,72	3,22						
Merak	Günde bir saatten az	218	13,47	2,88	Gruplar arası	437,1	3	145,7	15,432	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	14,42	3,15	Grup içi	6098,3	646	9,4		
	Günde 3-5 saat	132	15,41	2,95	Toplam	6535,4	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	15,72	3,62						
Empati	Günde bir saatten az	218	8,85	2,76	Gruplar arası	172,6	3	57,5	7,892	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	9,39	2,63	Grup içi	4709,1	646	7,3		
	Günde 3-5 saat	132	9,56	2,66	Toplam	4881,6	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	10,66	2,82						
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Günde bir saatten az	218	67,17	12,67	Gruplar arası	10061,6	3	3353,9	19,662	0,000**
	Günde 1-3 saat	235	72,18	12,79	Grup içi	110190,3	646	170,6		
	Günde 3-5 saat	132	75,27	13,28	Toplam	120251,9	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	79,40	14,79						

**p<0.01
1.Grup= 1 Günde bir saatten az, 2.Grup= Günde 1-3 saat 3.Grup= Günde 3-5 saat 4.Grup= Günde 5 saatten fazla

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin oyun oynama sıklığı düzeyi değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 13,708, p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**16,02**) öğrencilerin sosyal ilişki düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan (\bar{x} =**18,89**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 16,376, p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**16,76**) öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan (\bar{x} =**19,40**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin güven düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 11,461, p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**12,07**) öğrencilerin güven düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan (\bar{x} =**14,72**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin merak düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 15,432, p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**13,47**) öğrencilerin merak düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan (\bar{x} =**15,72**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin empati düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 7,892, p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**8,85**) öğrencilerin empati düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan (\bar{x} =**10,66**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 19,662 p<0.01, p=0.000]. Günde bir saatten az oyun oynayan (\bar{x} =**67,17**) öğrencilerin dijital oyun oynama

düzeylerinin günde 5 saatten fazla oyun oynayan ($\bar{x}=79,40$) öğrencilere “göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 1. Grup ile 4.Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur”.

Tablo 31: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oyun Oynama Platformu Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Alt boyutlar	Oyun Oynama Platformu	N	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması ₁	F	P
Sosyal İlişkiler	Evde/Konsolda	136	17,73	4,12	Gruplar arası	267,0	3	89,0	5,382	0,001 **
	Masaüstü PC	157	17,97	4,03	Grup içi	10680,7	646	16,5		
	Cep telefonu	307	16,63	4,02	Toplam	10947,7	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	18,12	4,30						
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	Evde/Konsolda	136	18,25	3,35	Gruplar arası	204,2	3	68,1	5,699	0,001 **
	Masaüstü PC	157	18,45	3,65	Grup içi	7715,8	646	11,9		
	Cep telefonu	307	17,34	3,39	Toplam	7920,0	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	18,84	3,51						
Güven	Evde/Konsolda	136	13,40	3,51	Gruplar arası	171,2	3	57,1	5,113	0,002 **
	Masaüstü PC	157	13,18	3,04	Grup içi	7209,5	646	11,2		
	Cep telefonu	307	12,30	3,43	Toplam	7380,7	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	13,50	3,20						
Merak	Evde/Konsolda	136	14,42	3,19	Gruplar arası	150,1	3	50,0	5,062	0,002 **
	Masaüstü PC	157	15,10	3,25	Grup içi	6385,3	646	9,9		
	Cep telefonu	307	13,99	2,96	Toplam	6535,4	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	15,06	3,74						
Empati	Evde/Konsolda	136	9,75	2,98	Gruplar arası	58,0	3	19,3	2,589	0,052
	Masaüstü PC	157	9,57	2,62	Grup içi	4823,7	646	7,5		
	Cep telefonu	307	9,06	2,66	Toplam	4881,6	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	9,62	2,80						
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Evde/Konsolda	136	73,54	13,71	Gruplar arası	3810,3	3	1270,1	7,046	0,000 **
	Masaüstü PC	157	74,27	13,27	Grup içi	116441,6	646	180,3		
	Cep telefonu	307	69,32	13,20	Toplam	120251,9	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	75,14	14,48						
**p<0.01 1.Grup= Evde/Konsolda, 2.Grup= Masaüstü PC 3.Grup= Cep telefonu 4.Grup= Okul/Dizüstü PC										

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynadıkları platform gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oyun oynadıkları platform gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin oyun oynanan platform değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 5,382, p<0.01, p=0.001]. Masaüstü PC ile oyun oynayan (\bar{x} =**17,97**) öğrencilerin sosyal ilişki düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan (\bar{x} =**16,63**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 5,699, p<0.01, p=0.001]. Masaüstü PC ile oyun oynayan (\bar{x} =**18,45**) öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan (\bar{x} =**17,34**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin güven düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 5,113, p<0.01, p=0.001]. Masaüstü PC ile oyun oynayan (\bar{x} =**13,18**) öğrencilerin güven düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan (\bar{x} =**12,30**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin merak düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 5,068, p<0.01, p=0.001]. Masaüstü PC ile oyun oynayan (\bar{x} =**15,10**) öğrencilerin merak düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan (\bar{x} =**13,99**) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(3-649)= 7,046, p<0.01, p=0.000]. Masaüstü PC ile oyun oynayan (\bar{x} =**74,27**) öğrencilerin dijital oyun oynama düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan (\bar{x} =**69,32**) “öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 2. Grup ile 3.Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur”.

Öğrencilerin empati düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [F(3-649)= 2.589, p>0.05, p=0.052].

Tablo 32: Dijital Oyun Oynama Nedenlerinin Oynanan Oyun Türü Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Alt boyutlar	Oynanan Oyun Türü	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sosyal İlişkiler	Aksiyon-Macera	137	17,39	4,24	Gruplar arası	321,9	5	64,4	3,902	0,002* *
	Strateji-Zekâ	207	16,48	3,87	Grup içi	10625,8	644	16,5		
	Platform	49	16,67	4,01	Toplam	10947,7	649			
	MMORPG	151	18,22	4,27						
	Yarış-Araba	55	17,38	4,13						
	Spor	51	18,14	3,62						
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Aksiyon-Macera	137	17,83	3,76	Gruplar arası	80,9	5	16,2	1,329	0,250
	Strateji-Zekâ	207	17,61	3,25	Grup içi	7839,1	644	12,2		
	Platform	49	18,18	3,35	Toplam	7920,0	649			
	MMORPG	151	18,36	3,40						
	Yarış-Araba	55	17,36	3,65						
	Spor	51	18,37	3,88						
Güven	Aksiyon-Macera	137	12,92	3,56	Gruplar arası	145,6	5	29,1	2,591	0,025*
	Strateji-Zekâ	207	12,22	3,17	Grup içi	7235,2	644	11,2		
	Platform	49	12,69	3,00	Toplam	7380,7	649			
	MMORPG	151	13,40	3,43						
	Yarış-Araba	55	13,35	3,64						
	Spor	51	13,06	3,28						
Merak	Aksiyon-Macera	137	14,72	3,06	Gruplar arası	102,6	5	20,5	2,054	0,069
	Strateji-Zekâ	207	13,91	3,09	Grup içi	6432,8	644	10,0		
	Platform	49	14,33	3,28	Toplam	6535,4	649			
	MMORPG	151	14,87	3,33						
	Yarış-Araba	55	14,67	2,72						
	Spor	51	14,29	3,49						
Empati	Aksiyon-Macera	137	9,55	2,67	Gruplar arası	12,2	5	2,4	0,323	0,899
	Strateji-Zekâ	207	9,22	2,67	Grup içi	4869,4	644	7,6		
	Platform	49	9,31	2,27	Toplam	4881,6	649			
	MMORPG	151	9,38	2,87						

	Yarış-Araba	55	9,29	3,07						
	Spor	51	9,59	2,97						
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	Aksiyon-Macera	137	72,42	14,20	Gruplar arası	2257,9	5	451,6	2,465	0,032*
	Strateji-Zekâ	207	69,44	12,87	Grup içi	117994,0	644	183,2		
	Platform	49	71,18	12,37	Toplam	120251,9	649			
	MMORPG	151	74,23	13,80						
	Yarış-Araba	55	72,05	14,36						
	Spor	51	73,45	13,71						
<p>**p<0.01 *p<0.05 1.Grup= Aksiyon-Macera, 2.Grup= Strateji-Zekâ, 3.Grup= Platform, 4.Grup= MMORPG, 5.Grup=Yarış-Araba, 6.Grup=Spor</p>										

H₀: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Dijital oyun oynama nedenleri düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin oynanan oyun türü değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin sosyal ilişkiler düzeyinin oynanan oyun türü gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(5-649)= 3,902, p<0.01, p=0.001]. Strateji-Zekâ türü oyun oynayan (\bar{x} =**16,48**) öğrencilerin sosyal ilişki düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan (\bar{x} =**18,22**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin güven düzeyinin oynanan oyun türü gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(5-649)= 2,591, p<0.05, p=0.025]. Strateji-Zekâ türü oyun oynayan (\bar{x} =**12,22**) öğrencilerin güven düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan (\bar{x} =**13,40**) öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri düzeyinin oynanan oyun türü gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [F(5-649)= 2,465, p<0.05, p=0.032]. Strateji-Zekâ türü oyun oynayan (\bar{x} =**69,44**) öğrencilerin güven düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan (\bar{x} =**74,23**) “öğrencilere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 2. Grup ile 4.Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur”.

Öğrencilerin kişisel rahatlama ve tatmin, empati ve merak düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$].

3.8.3. Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Analiz Sonuçları

Araştırmanın bu bölümünde öznel iyi oluş düzeylerine ait analiz hipotez sonuçları verilmiştir.

Tablo 33: Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Betimsel Analiz Sonuçları

Ölçek	n	Madde Sayısı	\bar{X}	ss
Öznel İyi Oluş	650	46	156,72	22,11

46 maddeden oluşan öznel iyi oluş düzeyleri her bir maddesi 1-5 puan arasında değerlendirildiği için ölçekten alınan en düşük puan 46 en yüksek puan ise 736 puandır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin orta seviyede olduğu belirlenmiştir. ($\bar{X}=156,72$).

Tablo 34: Öznel İyi Oluş Düzeylerine İlişkin Normal Dağılım Analiz Sonuçları

Ölçek	Kolmogorov-Smirnova						
	Statistic	sd	p	\bar{X}	Medyan	Basıklık	Çarpıklık
Öznel İyi Oluş	0,074	650	0,000	156,72	153,0	0,136	-0,131

Öznel iyi oluş düzeylerine ilişkin dağılımın normallikten gelip gelmediğini test etmek için örneklem sayısı 50'nin üzerinde olduğundan normal dağılım analizlerinden Kolmogorov-Smirnova analizinden faydalanmıştır. Öznel iyi oluş düzeylerinin normalliği incelendiğinde verilerin normallikten gelmediği belirlenmesine rağmen ($p<0.05$) normallikten uzaklaşıp uzaklaşmadığının test edilmesi için basıklık ve çarpıklık değerinin ± 1.5 arasında olması (George ve Mallery, 2010) ve aynı zamanda ortalama ile medyan değerinin birbirine yakın olması ve merkezi limit teoremi gereği katılımcı sayısının 30'dan büyük olduğunda ve katılımcı sayısının sonsuza doğru gittiğinde dağılım normalleşmesi varsayımları gereği verinin dağılımın normallikten çok uzaklaşmadığı belirlenmiştir. Aynı zamanda yapılan analizler sonucunda hem normal dağılım analizleri hem de normal olmayan dağılım analizleri uygulanmış her iki analiz yöntemleri sonucunda ulaşılan sonuçlar değişmemiştir. Bu bilgiler doğrultusunda çalışmada

hipotezlerin test edilmesinde normal dağılım analizlerinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Tablo 35: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Cinsiyet Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Öznel İyi Oluş	Kadın	294	156,25	21,13	648	-0,496	0,620
	Erkek	356	157,11	22,92			

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri cinsiyet gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin cinsiyet “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin cinsiyet grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$]”.

Tablo 36: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Yaş Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları

Ölçek	Yaş	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Öznel İyi Oluş	18-24	596	156,71	22,05	648	-0,020	0,984
	25-29	54	156,77	22,98			

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin yaş “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin yaş gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$]”.

Tablo 37: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Medeni Durum Değişkeni Farklılıklarına Ait T-Testi Sonuçları

Ölçek	Medeni Durum	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Öznel İyi Oluş	Bekâr	632	156,74	22,07	648	0,173	0,863
	Evli	18	155,88	24,16			

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri medeni durum gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin medeni durum “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin medeni durum gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$]”.

Tablo 38: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Ölçek	Oyun Oynama	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Öznel İyi Oluş	Evet, oynuyorum	447	157,25	22,15	648	0,909	0,364
	Evet, oynuyordum, bıraktım	203	155,55	22,031			

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin oyun oynama “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin oyun oynama grubuna göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$]”.

Tablo 39: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Kişilik Yapısı Değişkeni Farklılıklarına Ait T-testi Sonuçları

Ölçek	Kişilik Yapısı	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Öznel İyi Oluş	Olumlu Düşünen	477	158,39	21,87	648	3,233	0,001**
	Karamsar Düşünen	173	152,09	22,19			
**p<0.01							

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri kişilik yapısı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin kişilik yapısı “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin kişilik yapısı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [t(648)=-3.233, p<0.01, p=0.001]”. Olumlu düşünen (\bar{x} =158,39) öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin karamsar düşünen (\bar{x} =152,09) öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 40: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Gelir Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Gelir	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Öznel İyi Oluş	1.000 ve altı	435	156,49	20,89	Gruplar arası	682,4	2	341,2	0,697	0,498
	1.000-2.000 TL	174	158,01	25,23	Grup içi	316720,2	647	489,5		
	2.000 TL ve üzeri	41	153,71	20,79	Toplam	317402,6	649			

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri gelir düzeyi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri gelir düzeyi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyi “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş

düzeylerinin gelir durumu gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$].

Tablo 41: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Sıklığı Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Oyun Oynama Sıklığı	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Öznel İyi Oluş	Günde bir saatten az	218	153,84	20,59	Gruplar arası	3061,9	3	1020,6	2,097	0,099
	Günde 1-3 saat	235	157,82	22,39	Grup içi	314340,7	646	486,6		
	Günde 3-5 saat	132	159,42	20,40	Toplam	317402,6	649			
	Günde 5 saatten fazla	65	156,92	28,09						

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama sıklığı gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin oyun oynama sıklığı “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin oyun oynama sıklığı gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$].”

Tablo 42: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Platformu Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Oyun Oynama Platformu	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Öznel İyi Oluş	Evde/Konsolda	136	157,24	24,50	Gruplar arası	76,8	3	25,6	0,052	0,984
	Masaüstü PC	157	156,43	20,78	Grup içi	317325,8	646	491,2		
	Cep telefonu	307	156,55	21,72	Toplam	317402,6	649			
	Okul/Dizüstü PC	50	157,32	22,41						

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynadıkları platform gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynadıkları platform gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin oyun oynanan platform” değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p>0.05$].”

Tablo 43: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oynanan Oyun Türü Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Oynanan Oyun Türü	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Öznel İyi Oluş	Aksiyon-Macera	137	156,58	21,27	Gruplar arası	6213,3	5	1242,7	2,572	0,026*
	Strateji-Zekâ	207	153,00	21,82	Grup içi	311189,3	644	483,2		
	Platform	49	156,55	18,36	Toplam	317402,6	649			
	MMORPG	151	160,03	23,40						
	Yarış-Araba	55	156,82	20,55						
	Spor	51	162,47	24,70						

* $p<0.05$
1.Grup= Aksiyon-Macera, 2.Grup= Strateji-Zekâ, 3.Grup= Platform, 4.Grup= MMORPG, 5.Grup=Yarış-Araba, 6.Grup=Spor

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin oynanan oyun türü değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin oynanan oyun türü gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olduğu belirlenmiştir [$F(5-649)= 2,572, p<0.05, p=0.026$]. Strateji-Zekâ türü oyun oynayan ($\bar{x}=153,00$) öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan ($\bar{x}=160,03$) ve spor türü ($\bar{x}=162,47$) oyun oynayan öğrencilere “göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 2. Grup ile 4. ve 6.Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur”.

Tablo 44: Öznel İyi Oluş Düzeylerinin Oyun Oynama Süresi Değişkeni Farklılıklarına Ait Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Oynanan Oyun Türü	n	\bar{X}	ss	Varyanların Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Öznel İyi Oluş	1 yıldan az	128	153,85	20,19	Gruplar arası	2105,4	3	701,8	1,438	0,231
	1-3 yıl	149	155,68	21,99	Grup içi	315297,2	646	488,1		
	3-6 yıl	132	159,01	21,07	Toplam	317402,6	649			
	6 yıldan fazla	241	157,63	23,61						

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama süresi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri oyun oynama süresi gruplarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerinin oyun oynama süresi “değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyinin oyun oynama süresi gruplarına göre farklılığı istatistiksel olarak %95 güven düzeyinde anlamlı olmadığı belirlenmiştir [$p > 0.05$]”.

Tablo 45: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Düzeyleri Alt Boyutları İle Öznel İyi Oluş Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Ait Pearson Korelasyon Kat Sayısı Sonuçları

Ölçekler		Sosyal İlişkiler	Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	Güven	Merak	Empati	Dij. Oyun Oynama Nedenleri	Öznel İyi Oluş
Sosyal İlişkiler	r	1	,594**	,730**	,585**	,557**	,883**	,188**
	p		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Kişisel Rahatlama Ve Tatmin	r		1	,510**	,620**	,422**	,792**	,164**
	p			0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Güven	r			1	,447**	,653**	,835**	0,020
	p				0,000	0,000	0,000	0,612
Merak	r				1	,385**	,757**	,219**
	p					0,000	0,000	0,000
Empati	r					1	,729**	0,057
	p						0,000	0,143
Dijital Oyun Oynama Nedenleri	r						1	,166**
	p							0,000
Öznel İyi Oluş	r							1
	p							
**p<0.01								

H₀: Öznel iyi oluş düzeyleri ile dijital oyun oynama nedenleri boyutları arasındaki ilişki anlamlı değildir.

H₁: Öznel iyi oluş düzeyleri ile dijital oyun oynama nedenleri boyutları arasındaki ilişki anlamlıdır.

Dijital oyun oynama alt boyutları ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkinin belirlenmesinde pearson korelasyon kat sayısı incelenmiştir. Yapılan ilişki analizi sonucuna göre öznel iyi oluş ile güven ve empati arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir [p>0.05]. Öznel iyi oluş ile sosyal ilişkiler arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup sosyal ilişkiler ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir [r=0.188 p<0.01, p=0.000]. Öznel iyi oluş ile kişisel rahatlama ve tatmin arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup kişisel rahatlama ve tatmin ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir [r=0.164 p<0.01, p=0.000]. Öznel iyi oluş ile merak arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı

olduğu belirlenmiş olup merak düzeyi ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir [$r=0.219$ $p<0.01$, $p=0.000$]. Öznel iyi oluş ile dijital oyun oynama nedenleri düzeyi arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup dijital oyun oynama nedenleri düzeyi ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir [$r=0.66$ $p<0.01$, $p=0.000$].

Tablo 46: Dijital Oyun Oynama Nedenleri Alt Boyutlarının Öznel İyi Oluş Üzerindeki Etkisine İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

	B	Standart Hata	β	t	P	İkili	Kısmi	VIF
Sabit	131,045	4,725		27,737	0,000			
Sosyal İlişkiler	0,469	0,273	0,087	1,721	0,006	0,07	0,066	1,750
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	0,081	0,331	0,013	0,243	0,808	0,01	0,009	1,871
Merak	1,117	0,362	0,160	3,085	0,002	0,12	0,118	1,842
R=0,232 R ² =0,049 F(3-649)=12,201 p=0.000 Durbin-Watson=1,868								

Regresyon analizi yapılmadan önce regresyon analizinin varsayımları incelendiğinde, değişkenler arası ilişkinin doğrusal olmasına bakılmış (Tablo 46) ve doğrusal ilişki bulunmayan değişkenler modele dahil edilmemiştir. Aynı zamanda, çoklu bağımlı ve otokorelasyon tespiti için Durbin-Watson değerinin 2'ye yakın olması gerekliliği [Durbin-Watson=1.868] ve VIF değerinin 10'un altında olması gereklilikleri [Sosyal ilişkiler=1.750, kişisel rahatlama ve tatmin= 1.871, Merak= 1.842] sağlandığı belirlenmiştir.

Regresyon analizi sonuçları incelendiğinde: dijital oyun oynama nedenleri alt boyutlarında olan merak ve sosyal ilişkilerin öznel iyi oluş üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu belirlenmiştir. ($R=0,232$, $R^2=0,049$ $p<0.001$). Adı geçen iki değişken öznel iyi oluşun sadece %4.9'unu açıklamakta, öznel iyi oluşun %95.1'ini modele dahil edilemeyen diğer değişkenler tarafından açıklandığı belirlenmiştir.

Regresyon katsayısının anlamlılığına ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde ise merak ve sosyal ilişkiler boyutunun öznel iyi oluş üzerinde önemli (anlamlı) bir yordayıcısı olduğu görülmektedir. Regresyon modeli aşağıdaki gibidir.

Öznel iyi oluş= 131.045+0,087*Sosyal ilişkiler +0,160*Merak

Sosyal ilişkiler düzeyinde bir birimlik artışın öznel iyi oluş düzeyinde 0.087'lik bir artış, merak düzeyinde bir birimlik puan artışı olduğunda öznel iyi oluş düzeyinde 0,160'lık bir artış, olacağı belirlenmiştir.



TARTIŞMA

Yapılan literatür incelemesinde, dijital oyunların öznel iyi oluş üzerindeki etkisine yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bununla birlikte yapılmış olan araştırmaların bir bölümü dijital oyunların olumsuz özelliklerine yoğunlaşmışken, bazı araştırmalar ise dijital oyunların olumlu taraflarına, eğitim aracı olarak kullanılabilirliğine ve bireylerin el-kol ve göz koordinasyonunun geliştirilmesine odaklanılmıştır. Dijital oyunların bir dizi olumlu ve olumsuz sonuçları sıralandığı görülse de bu araştırmanın odak noktası, dijital oyunların bireylerin öznel iyi oluşları arasındaki bağlantılardır. Çünkü oyun oynama durumu bir konuda akış içinde olma yani tamamen meşgul olma ve tamamen faaliyetlere dalma fırsatı verme, zaman algısını kaybederek sınırsız enerji hissettiğiniz bir aktiviteye bu kadar dalmış olmaktır. Burada ortaya çıkan asıl his mutluluk, yani haz, tatmin, neşe ve iyi hislerin diğer birçok tanımlayıcısı gibi olumlu duyguları hissetme fırsatı bulmak ve bu fırsatı değerlendirme deneyimi yaşamak olarak isimlendirilebilir.

Bu deneyim, bireylerin zaman duygusunu tamamen yitirdikleri kadar akış içinde olduğunda gerçekleşir. Bu akışın veya toplam katılımın sağlanması, bireylerin sevdiği faaliyetlere dâhil olmanın doğal bir sonucu olabilir. Yoğun konsantrasyon ve keyfi içeren oyun aktiviteleri akış veya optimal deneyim yaratma olarak tanımlanmıştır (Csikszentmihalyi, 2017).

Oyun teknolojisinde gelişmeler göstermektedir ki, dünyada üç milyara yakın birey dijital oyun oynamaktadır. Ortaya konan bu veri, dijital oyun oynamanın bireylerin yaşam doyumunu artırma ve bilişsel esenliğinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Çünkü dijital oyunların doğası, pozitif duygular, bağlantılı ilişkiler, anlam ve başarı'nın tüm yönlerini içerisinde barındırmakta, desteklemekte ve kolaylaştırıyor gibi görünmektedir. Bu durumda bireylerin ruh sağlığı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olabileceğini düşündürmektedir.

Dijital oyun oynamanın potansiyel olumlu sonuçlarına odaklanan çalışmalar, oyuncular için olumlu duygularla bağlar kurmuştur (Ryan ve Diğerleri, 2006). Orta derecede dijital oyun oynamanın duygusal kararlılığa (Przybylski ve diğerleri, 2011) katkıda bulunduğu ve bireylerde duygusal rahatsızlıkların azaldığı bulunmuştur (Hull, 2009). Daha da önemlisi dijital oyun oynamak, normal oyuncular tarafından rahatlama ve stres azaltma aracı olarak kullanıldığı savunulmuştur (Snodgrass ve diğerleri, 2011).

Oyun oynayan bireyler, oyun oynamaya harcanan zamanın ardında oyuncuların daha mutlu hissetmelerine neden olan öfke, suçluluk veya hüsrana duyguları ile arkadaş ya da ebeveynlerle ilgili sorunlara yanıt olarak “olumsuz havayı dağıtmak, gazını almak” (Colwell, 2007) olarak bildirilmiştir. Dahası, bireyler dijital oyunu, oyunlarının ruh hallerini değiştiren ve duygularını yönetmek için dijital oyunları ile etkileşimde bulunma seçimlerini açıkça yapan bir anlayışa sahip olduklarını bildirmişlerdir. Dijital oyunun oynaması olumlu duygularla ilişkilendirilirken, aynı zamanda katılımın sürükleyici halleriyle de ilişkilendirilmiştir.

Çünkü öznel iyi oluş başarıyla ilişkidir. Olumlu duygu, mutluluğun ve esenliğin oluşmasına katkıda bulunur. Olumlu zihinsel esenlik ve oynanan oyun arasında bağlantılar sağlar ve oyunun rahatlama ve stres azaltma araçları sağladığı resimler sunar (Russuniello ve diğerleri (2009). İlişkiler, mutluluk ve psikolojik sağlığa katkıda bulunmada önemli bir rol oynar. Yabancılar, kardeşler, ebeveynler, geniş aile ve arkadaşların yanı sıra yabancılarla kurulan sosyal ilişkiler, tüm olumlu duygular ve destek kaynaklarıdır. Çevrimiçi iletişim, arkadaşların arasındaki iletişimin hem niceliğini hem de kalitesini artırarak birbirine daha da yaklaştırmaktadır (Valkenburg ve Peter, 2011). Nitekim dijital oyuncular arasında yapılan bir çalışma da bu durumu desteklemekte olup, dijital oyuncular çevrimiçi olarak oluşturdukları arkadaşlıkların gerçek hayat arkadaşlıklarından daha iyi olduğunu belirtmişlerdir (Yee, 2006). Çünkü oyun içi kurulan bu ilişkiler, oyuncuların hassas konuları tartışabileceği ve sevgi mesajlarını paylaştığı sosyal ve duygu desteği sunar.

Csiksentmihalyi (2017) araştırmasında bireyin kendisinden daha büyük bir şeye anlam vermesi veya ona hizmet etmesi, bireylerin öznel iyi oluşlarına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Öznel iyi oluş, etkileşimli bir oyun ortamı gibi, kendinden daha büyük bir şeye bağlayarak anlam yaratma ve anlamlandırma ile gelir. Bu deneyim, yaşam için daha büyük bir amaç olduğu ve bireylerin bu anlamın bir parçası olduğu duygusunu aşılır. Daha büyük bir şeyle bağlantı kurmak ve ona ait olmak da depresyona karşı etkili bir engel oluşturabilmektedir (Seligman, 2011: 231-235).

Başarı yaşamda açık hedeflere sahip olmayı içerir ve bunları başarmak öznel iyi oluş için önemlidir. Başarı, benlik saygısı yaratmaya yardımcı olur ve bir inanç duygusunu güçlendirerek, bir başarı hissi sağlayabilir. Oyunların, oyun kontrollerinin

sezgisel olduđu ve olumlu geri bildirimler için en uygun zorlukları ve fırsatları sağlamaya yardımcı olduđu durumlarda, ustalık ve yetkinlik gibi duyguları oluşturma kapasiteleri büyük ölçüde psikolojik bir “çekme”ye sahiptir. Başarılar nadiren, bilinmeyen ve gerçek hayatta gerçekleştirilemezken, dijital oyun içindeki başarılar düzenlenebilir ve hemen ödüllendirilebilir.

Bu araştırma, dijital oyunu oynamanın öznel iyi oluş üzerinde ne kadar olumlu bir etkiye sahip olabileceğine dair veriler sunmaktadır. Spesifik olarak, dijital oyunu oynamanın daha iyi bir duygu durum, azalmış duygusal rahatsızlık, duygu düzenleme, gevşeme ve stres azaltımına yol açtığı bulunmuştur. Bu durum dijital oyunları oynarken etkileşim deneyiminin öznel iyi oluş üzerinde olumlu bir etkiye sahip olabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, problemlili hale gelebilecek aşırı oyun oynamaya da dikkat edilmesi gerekmekte olup oyun oynamanın öznel iyi oluşa yararının potansiyel sağlığa yararlarını azaltmada önemli olduğu bulunmuştur. Dahası, bireyler dijital oyun oynarken ruh hallerini değiştiren ve duygularını yönetmek için dijital oyunlarla etkileşimde bulunma seçimlerini açıkça yapan bir anlayışa sahip olduklarını bildirmişlerdir. Dijital oyunun oynaması olumlu duygularla ilişkilendirilirken, aynı zamanda katılımın sürükleyici halleriyle de ilişkilendirilmiştir.

Allahverdipour ve diğeri (2010), benzer şekilde orta dereceli oyun oynamış bireylerin oyun oynamayanlara ve çok fazla oyun oynayanlara göre daha iyi bir öznel iyi oluşa sahip olduğunu ortaya koymuştur. Oyuncular haftada ortalama 6,3 saat dijital oyun oynamışlar ve %47’si bir veya daha fazla şiddet içeren oyun oynadıklarını belirtmişlerdir: Ölü ya da Diri, Doom, Mortal Kombat, Grand Theft Auto, Resident Evil ve Persia Prensi oynadıkları oyunların bazılarıdır. Üstelik erkek oyuncular kadın oyunculardan daha uzun süre dijital oyun oynamasına rağmen erkekler arasında daha sağlıklı bir sosyalleşme, rahatlama ve daha yüksek düzeyde bir öznel iyi oluş olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum dijital oyun oynamamanın, özellikle de daha büyük sorunlara yol açtığı ortaya konmuştur. Oyuncular için etki, oyunun yaratıcı, sosyal ve duygusal faydalara olumlu katkıda bulunduğunu belirten diğeri kişiler tarafından da bildirilmiştir (Kutner ve Olson, 2008).

Yapılan literatür taraması göstermiştir ki dijital oyunların (şiddet içeren içeriğe sahip oyunlar dâhil) potansiyel faydalarının yeterince ilgi gösterilmediğine dair endişeler vardır. Bu konuda Harvard tıp akademisi ruh sağlığı ve medya merkezinin direktörleri

(Kutner ve Olson, 2008), arařtırmasında herhangi bir dijital oyun oynamayan erkeklerin duygusal rahatsızlık riskini az ya da orta seviyede dijital oyun oynayan erkeklere göre yüksek bulmuşlardır. Erkeklerin duygusal düzenlemeler için dijital oyunlarını kullandıkları, rahatlamalarına, sorunları unutmaya ya da daha az yalnız hissetmelerine yardımcı oldukları ortaya koymuşlardır (Kutner ve Olson, 2008).

Yapılan arařtırmada benzer sonuçlar ortaya konulmuş olup, katılımcıların cinsiyetlerine göre öznel iyi oluş düzeylerinin farklılık gösterip göstermediđi arařtırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, katılımcıların öznel iyi oluş düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu arařtırmanın bulguları Tuzgöl Dost (2004), Ellerbrock (2011), Elson ve diđerleri, Eryılmaz (2011), Gülaçtı (2009), Köker (1991), Malkoç (2011), Myers ve Diener (1995) arařtırmanın sonuçlarını desteklemektedir. Plagnol ve Easterlin (2008), Sepetçi (2017), Steel ve diđerleri (2008), Türkdoğan (2010) arařtırmalarının sonuçları ise kadın ve erkeklerin öznel iyi oluş düzeylerinin farklı olduğuna işaret etmektedir. Görüldüğü üzere literatürde öznel iyi oluşla cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediđine ilişkin farklı bulgular vardır. Öznel iyi oluş açısından cinsiyetler arasında fark olduğunu gösteren arařtırmaların sonuçları ise bazen erkekler bazen kadınlar lehine olan bulgulara işaret etmektedir.

Arařtırmada katılımcıların öznel iyi oluş düzeylerinin yaş deđişkenine göre farklılık gösterip göstermediđi arařtırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, katılımcıların öznel iyi oluş düzeyleri ile yaş deđişkeni arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu arařtırmanın bulguları dumludađ (2011), Frey ve Stutzer (2003), Oswald (1997), Ellerbrock (2011) arařtırmanın sonuçlarını desteklemektedir. Bunun yanında yaş deđişkeni ile öznel iyi oluş arasında olumlu bir ilişkinin var olduğunu gösteren arařtırmalarda mevcuttur. Elde edilen bulgular yaş deđişkeninin ilerlemesiyle birlikte öznel iyi oluş düzeyinin yükseldiđi yönündedir. Bunun sebebi, zaman içinde bireylerin olgunlaşmaları, belirli bir düzen kurmaları ve hedefledikleri istek ve amaçlara ulaşmalarıdır. Bireylerin başarıları artış gösterdikçe istek, beklenti ve sahip oldukları arasındaki boşluk daha da daralmaktadır. Bu sebepten başarı, istek ve beklentilere yaklařtıkça öznel iyi oluşları da artış göstermektedir (Hong ve Giannakopoulos, 1994: 547).

Araştırmada katılımcıların ekonomik durumuna göre öznel iyi oluş düzeylerinin gelir değişkenine göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, katılımcıların öznel iyi oluş düzeyleri ile ekonomik durum değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bireyin ekonomik durumu ile öznel iyi oluş değişkeni arasındaki ilişki geçmişten günümüze kadar elde edilen bulgular “Diener 1984; Diener ve Diener 1996; Tuzgöl-Dost 2004 ve 2006; Cenkseven ve Akbaş 2007; Islam, Wills-Herrera ve Hamilton 2010” göz önüne alındığında öznel iyi oluş değişkeniyle bireylerin gelir durumu arasında “düşük düzeyde, orta düzeyde ve yüksek düzeyde olumlu ilişkiler” gösterdiği ortaya çıkmıştır. Diener ve Diener (1996: 181-185)’e göre “sosyo-ekonomik durum, yaş ve cinsiyete göre öznel iyi oluşla nispeten daha güçlü ilişkiler” göstermektedir. İyi oluşun belki de en güçlü yordayıcısı ekonomik gelir ve sosyal statüdür. Diener ve Biswas-Diener (2002) araştırmasında ülkeler arası gelir durumunu incelemiştir. İnceleme sonucunda elde edilen veriler ülkelerin gelir durumuyla sahip oldukları mutluluk arasında olumlu yönde ve yüksek düzeyde bir ilişkinin olduğu, refah seviyesi iyi olan ülkelerde yaşayan bireylerin refah seviyesi düşük olan ülkelerde yaşayan bireylere oranla öznel iyi oluşlarının daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Araştırmada katılımcıların öznel iyi oluş düzeylerinin medeni durum değişkenine göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, katılımcıların öznel iyi oluş düzeyleri ile medeni durum değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Öznel iyi oluşla evlilik arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar genellikle evli olma ile öznel iyi oluş arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya koymaktadır. Yapılan çalışmalar, evlenmemiş veya eşi ölmüş kişilerin evlenmiş bireylere göre öznel iyi oluşları daha düşük ve yaşam doyumları daha azdır (Eroğlu, 2013: 88). Wermaat (2005) çalışmasında eşler arasındaki yaş ve eğitim farklılıkları bireylerin öznel iyi oluşlarını etkiledikleri ama eşlerden erkek olanların yaş, eğitim ve gelir olarak daha iyi olmaları durumunda kadınların ve erkeklerin öznel iyi oluşlarını arttırdığını belirterek çocuk sahibi olmanında bireylerin öznel iyi oluşu üzerinde etkisinin olduğunu belirtmiştir (Wermaat, 2005: 136).

Araştırmada katılımcıların öznel iyi oluş düzeylerinin kişilik değişkenine göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre olumlu düşünen katılımcıların öznel iyi oluş düzeyleri karamsar düşünen öğrencilere göre daha yüksek

olduğu ortaya çıkmıştır. Kişilik üzerine yapılan araştırmalar incelendiği zaman özellikle DeNeve ve Cooper (1998) tarafından yapılan meta analiz, kişilik ve öznel iyi oluşun iki boyutu arasındaki ilişki çok sayıda araştırmacının varlığını göstermiştir (Hayes ve Joseph, 2003). Yapılan araştırmalar genellikle “Beş Faktör Kişilik Ölçeği” duyuşsal “olumlu etki, olumsuz etki ve bunlar arasındaki denge” ve bilişsel “yaşam doyumu” üzerine gerçekleştirilmektedir (Gutierrez, ve diğerleri, 2005). Costa ve McCrae tarafından (1992) yılında yapılan araştırmada, “dışadönüklük ile olumlu duygulanım; nörotisizm ile olumsuz duygulanım” arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur (Akt. Malkoç, 2011: 49). Yine beş faktör kişilik ölçeğinin alt boyutları olan “yumuşak başlılık, sorumluluk ve deneyime açıklık alt boyutları” ile öznel iyi oluş arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkinin olduğu ortaya konmuştur (Doğan, 2013: 58). Robert McCrea ve Paul Costa (1983) tarafından geliştirilen Beş Faktör Kişilik Ölçeği ve alt boyutları olan (dışadönüklük, nevrotizizm, deneyime açıklık, uyumluluk ve öz disiplin” yaşam memnuniyetinin en önemli belirleyicileri olarak tanımlanmıştır. Bu durum gerek ulusal gerekse de uluslararası birçok bilim çalışması tarafından hem olumlu etkiler hem de yaşam doyumuyla ilgili önemli bir değişken olarak tanımlanmış olup yapılan bu çalışmanın bulguları da literatürdeki sonuçlarla benzerlik göstermektedir.

Dijital oyun oynama nedenine ilişkin sonuçlardan medeni durum, yaş ve kişilik yapısı değişkenlerine göre anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Ancak, yukarıda sayılan değişkenler bireylerin dijital oyun oynama nedeniyle öznel iyi oluş arasındaki ilişkiyi yönetmektedir. Bu bulgu, dijital oyunlar vasıtasıyla mutluluğu arayan oyuncuların, demografik değişkenlere ve kişilik özelliklerine bağlı olarak bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde dolaylı bir olumlu etkiden yararlandıklarını göstermektedir. Daha önce de belirtildiği gibi, dijital oyun türü olan platform oyunları çok oyunculu yapısıyla, gerçek kimlik ve rahat oyun gibi sosyal ağ platformlarına entegre edilmiş oyun uygulamalarıdır. Bireylerin sosyal ağ platformlarına entegre olan bu ağ uygulamaları vasıtasıyla, bireyler mutluluktan, rahatlamaya, kişisel gurura, duygusal olarak başka bir oyuncuya yakın hissetmeye, merak etmeye, heyecana, hayranlığa ve daha birçok davranışta bulunma eğilimi içerisindedir. Bu olağanüstü pozitif duygular oyuncuların yer ve zaman mefhumu olmaksızın nerede ve ne zaman olursa olsun, nasıl bir gün yaşarlarsa yaşasınlar, onların duygu ve düşüncelerini hemen anlamalarıdır. Sıkılmaları, stres altında olmaları, yalnız ve

sinirli olmaları ya da endişeli olmaları önemli değildir. Oyuncular sadece oynamaya başlayarak nasıl hissettiklerini değiştirebilirler. Bunun zor koşullarda bile geçerli olduğunu birçok örnekle açıklayabiliriz. Mesela ameliyattan önce bireyler bir el video oyunu oynayarak kaygılarını kontrol edebiliyorken, ya da yolculuk yapan birisinin yolun ne zaman bittiğinin hissetmeyişi gibi. “Oyunlar bizim için iyi mi?” Diye sorduğumuzda, oyunların şu anda kendimizi daha iyi hissetmemize yardımcı olduğu ve bunun önemli bir iş olduğu fikrini daha ciddiye almalıyız. Olumsuz duygular yaşayarak geçirdiğimiz zamanı azaltmak ve pozitif duygular yaşamak için harcadığımız zamanı arttırmak, kendi içinde ve dışında temel bir iyiliktir. Oyunlar hayatımızda başka bir şey değiştirmezse bile, şu anda hissettiklerimizi değiştirme gücü gerçekten çok iyi bir şeydir. Oyunlar bize duygusal kaderimiz üzerinde daha fazla kontrol sağlıyor. Bu araştırma da, özellikle dijital oyun oynamaya yönelik motivasyonlar ve öznel iyi oluşlar üzerindeki etkilerini inceleyen dijital oyun oynamayla ilgili çeşitli faktörler arasındaki ilişkiler araştırılmıştır. Araştırmanın sonucu kısaca, dijital oyunların öznel iyi oluş ile pozitif ilişkili olduğudur.

SONUÇ

Dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenleri ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkileri belirlemek üzere gerçekleştirilen bu araştırmada demografik değişkenler bağlamında öğrencilerin dijital oyun tercihleri, oyun oynama nedenlerinin bu değişkenlere göre nasıl dağılım gösterdiği incelenmiş ve bir takım sonuçlar elde edilmiştir.

Araştırmanın hedef kitlesi olan Y kuşağı yani (1981 ve 2000 doğumlular) dijital oyunla birlikte büyümüşlerdir. Dolayısıyla Y kuşağı bireyleri için oyun kavramı bireylerin günlük rutin bir eğlence aracı haline gelmiştir. Bu durum Y kuşağının küçük yaştan itibaren zaman içerisinde bir şekilde dijital oyunla tanışmasına ve sanal uzamda dijital oyun oynamasına imkân vermiştir. Dijital oyunlarla ilk karşılaşmada genel olarak merak ön planda olup, ya kendileri yapay zekâya karşı ya da çok oyunculu oyunlarda başka bir oyuncuya karşı oynamaktadır.

Yapılan araştırmada katılımcıların dijital oyun oynama nedenlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi analizi yapılmıştır. Araştırma bulguları cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya koymuştur. Araştırmada erkek katılımcıların dijital oyun oynama nedeni ve alt boyutlarının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutlarının oyun oynama değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi yapılmıştır. Araştırma bulguları oyun oynama değişkenine göre dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya koymuştur. Araştırmada oyun oynamaya devam eden katılımcıların önceden oyun oynuyordum, bıraktım yanıtını veren katılımcılara göre dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyut düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutlarının gelir değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri genel düzeyinin ve alt boyutlarından sosyal ilişkiler, kişisel rahatlama ve tatmin, güven ve merak düzeylerinin gelir durumu gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir.

Araştırma bulguları sadece empati alt boyutunun gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterdiğini ortaya koymuştur. Araştırma bulguları gelir düzeyi 1.000-2.000 TL olan katılımcıların gelir düzeyleri 1.000 TL ve altı olan katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yapılan araştırmada gelir grupları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 1. Grup ile 2. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutlarının oyun oynama sıklığı değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Katılımcıların oyun oynama nedeni genel düzeyi ve alt boyutlarının oyun oynama sıklığı gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir. Araştırma bulguları günde 1 saatten az oyun oynayan katılımcıların dijital oyun oynama genel düzeyi ve alt boyutlarının günde beş saatten fazla oyun oynayan katılımcılara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Yapılan araştırmada oyun oynama sıklığı grupları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 1. Grup ile 4. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutlarının oyun oynanan platform değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Katılımcıların oyun oynama nedeni genel düzeyi ve alt boyutlarının oyun oynanan platform gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir. Araştırma bulguları masaüstü PC ile oyun oynayan katılımcıların dijital oyun oynama nedeni ve alt boyutları olan sosyal ilişkiler, güven, merak, kişisel rahatlama ve tatmin düzeylerinin cep telefonu ile oyun oynayan katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Sadece empati alt boyutunun oyun oynanan platform gruplarına göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Yapılan araştırmada oyun oynanan gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 2. Grup ile 3. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenlerinin oyun türü değişkenine göre anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını tespit etmek amacıyla tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Araştırma bulguları katılımcıların oynadıkları oyun türleriyle dijital oyun oynama nedenleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Araştırma bulguları strateji-zekâ türü oyun oynayan katılımcıların sosyal ilişki düzeylerinin

MMORPG türü oyun oynayan katılımcılara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni alt boyutu olan güven düzeyinin strateji-zekâ türü oyun oynayan katılımcıların güven düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan katılımcılara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri düzeyinin oynanan oyun türü gruplarına göre anlamlı bir ilişki içinde olduğu ortaya çıkmıştır. Strateji-zekâ türü oyun oynayan katılımcıların güven düzeylerinin MMORPG türü oyun oynayan katılımcılara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 2. Grup ile 4. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur. Katılımcıların kişisel rahatlama ve tatmin, empati ve merak düzeyinin oyun oynanan platform gruplarına göre anlamlı bir ilişki içinde olduğu belirlenmiştir. Bu durum katılımcıların oyun oynama nedenleri alt boyutlara ilişkin dağılım incelendiği zaman katılımcıların hemen hepsi içerisinde “heyecan” barındıran oyunları oynadıkları ortaya koymuştur. Oyun oynama süresi değişkeni dikkate alındığında katılımcıların oynadıkları oyunlarında çeşitliliklerinin de artış gösterdiği sonucuna varabiliriz.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutlarının oyun oynama süresi değişkenine göre farklılığının anlamlı olup olmadığını belirlemek için tek yönlü anova analizi yapılmıştır. Katılımcıların dijital oyun oynama nedeni genel düzeyi ve alt boyutları olan sosyal ilişkiler, güven, kişisel rahatlama ve tatmin merak ve empati düzeylerinin oyun oynama süresi gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir. Araştırma bulguları 1 yıldan az oyun oynayan katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve alt boyutları düzeylerinin 6 yıldan fazla oyun oynayan katılımcılara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Yapılan araştırmada oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı LSD testi ile test edilmiş, 1. Grup ile 4. Gruplar arasında gözlemlenen fark anlamlı bulunmuştur.

Katılımcıların dijital oyun oynama nedenlerinin medeni durum, yaş ve kişilik yapısı değişkenlerine göre, dijital oyun oynama nedenleri genel düzeylerinin ve alt boyut düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Medeni durum değişkenine göre katılımcıların hemen hepsi gerçek zamanlı oyun alanlarında diğer oyun alanlarına göre daha fazla vakit geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Alan araştırması kapsamında sorduğumuz “en çok tercih ettiğiniz dijital oyun isimlerini yazar mısınız? (Aynı anda birden fazla oyun oynuyor olabilirsiniz, lütfen en çok hangi oyunu seviyor ve oynuyorsanız onu yazın)” isimli soruya:

Erkek katılımcılar genel olarak tüm zamanlı oyunlarla gerçek zamanlı oyunları birbirine yakın sürede oynarken kadın katılımcılar gerçek zamanlı oyunları daha fazla tercih etmektedirler. Araştırma bulguları erkek katılımcıların görsel tasarım kalitesi yüksek olan ve stratejik planlama yapabilecekleri, aksiyon/macera türü oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Kadın katılımcıların oynadıkları oyunlar ise erkek katılımcılara benzerlik göstermekle birlikte daha basit ve içerisinde heyecan barındıran oyunları tercih etmişlerdir. Bununla birlikte kadın katılımcılar kendilerinin kişiselleştirebildikleri, tek kişilik ve zihinsel beceri gerektiren oyunları daha fazla tercih ederken erkek katılımcılar ise strateji, hız, aksiyon macera ve spor oyunlarını daha fazla tercih ettikleri belirlenmiştir. Öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama nedenleri alt boyutu olan sosyal ilişkiler, kişisel rahatlama ve tatmin, güven, merak ve empati boyutunu anlamlı olarak yordadığı belirlenmiştir. Araştırma bulguları erkek katılımcıların oyun oynama nedeni alt boyutları olan sosyal ilişkiler, kişisel rahatlama ve tatmin, güven, merak ve empati boyutlarını kadın katılımcılara göre daha fazla yordadığını ortaya koymuştur.

Araştırmanın temel konusu olan dijital oyun oynama ediminin bireylerin öznel iyi oluşlarına ilişkin yapılan alan araştırması sonuçlarında cinsiyet, yaş, medeni durum, dijital oyun oynama değişkeni, gelir, oyun oynama sıklığı, oyun oynama platformu, oyun oynama süresi değişkenleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı ortaya çıkmıştır. Buna karşın kişilik yapısı (olumlu düşünen/olumsuz düşünen) ve oynanan dijital oyun türü arasında anlamlı bir ilişkinin var olduğu ortaya konmuştur. Dijital oyun oynama nedeni alt boyutları ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkinin belirlenmesinde pearson korelasyon kat sayısı da incelenmiştir. Yapılan ilişki analizi sonucuna göre öznel iyi oluş ile güven ve empati arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Öznel iyi oluş ile sosyal ilişkiler arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup sosyal ilişkiler ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Öznel iyi oluş ile kişisel rahatlama ve tatmin arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup kişisel rahatlama ve tatmin ile öznel

iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Öznel iyi oluş ile merak arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup merak düzeyi ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Öznel iyi oluş ile dijital oyun oynama nedenleri düzeyi arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiş olup dijital oyun oynama nedenleri düzeyi ile öznel iyi oluş arasında pozitif yönlü düşük seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Regresyon analizi sonuçları incelendiğinde: dijital oyun oynama nedenleri alt boyutlarından olan merak ve sosyal ilişkilerin öznel iyi oluş üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Adı geçen iki değişken öznel iyi oluşun sadece %4.9'unu açıklamakta, öznel iyi oluşun %95.1'ini modele dâhil edilemeyen diğer değişkenler tarafından açıklandığı belirlenmiştir. Regresyon katsayısının anlamlılığına ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde ise merak ve sosyal ilişkiler boyutunun öznel iyi oluş üzerinde önemli (anlamlı) bir yordayıcısı olduğu görülmektedir. Regresyon modelinde sosyal ilişkiler düzeyinde bir birimlik artışın öznel iyi oluş düzeyinde 0.087'lik bir artış, merak düzeyinde bir birimlik puan artışı olduğunda öznel iyi oluş düzeyinde 0,160'lık bir artış, olacağı belirlenmiştir. Bu durum göstermektedir ki günümüzde dijital oyun oynama edimi bireylerin öznel iyi oluşlarına olumlu katkı yapmakta ve bireyler için günümüzde önemli bir eğlence ve boş zaman değerlendirme aktivitesi haline gelmiştir.

Yapılan araştırmada cinsiyetin dijital oyun oynama nedeni hipotezini doğruladığı tablo 7'de görülmektedir. Bu durum genel olarak erkeklerin dijital oyunlara daha fazla vakit geçirdikleri gözlenmiştir. Bunun yanında dijital oyunlarında geleneksel oyunlar gibi bir ciddiyet gerektirmekte olup oyunların kurallarına uyulması gerekmektedir, aksi takdirde oyunun oyuncuya sunduğu imkânlardan yararlanamayacak ve yanacaktır (game over). Araştırmada cinsiyet değişkeninin öznel iyi oluş konusunda anlamlı bir değişken olmasına karşın, özellikle gelişmiş ülkelerde cinsiyet, anlamlı bir değişken değildir. Bu durum Y kuşağının geleneksel oyunları basit, klasik olarak değerlendirirken dijital oyunları ise günlük yaşamın monotonluğundan kaçınma ve eğlenceli vakit geçirilen mecralar olarak tanımlamaktadır. Bu durum katılımcıların geleneksel oyunlarla dijital oyunları aynı kefeye koymakta ve her ikisi de eğlenceli vakit geçirilen hayatın monotonluğuna karşı geliştirilmiş çeşitli paradigmlar olduğunu düşündürmesidir. Bu durumun sebebi ise zamanın ruhuna göre geliştirilmiş teknolojiler ve o bölgede baskın

olan genel kùltùrdür. Y kuşaağında gelişim süreci bilgisayar teknolojisi etrafında döndüğü için bu neslin eğlenceli vakit geçirdikleri mecralar ise dijital/sanal mecralardır. Bu sebepten ötürü, Y kuşaağının içinde doğduđu baskın oyun kùltürü, günlük yaşamdaki oynama davranışı yerine sanal dünyada oynama davranışına dönüştürmüştür.

Dijital oyunların öznel iyi oluşa etkisi Y kuşaağına yönelik bir araştırma isimli bu çalışma öznel iyi oluş kuramlarından nerdeyse hepsini içine almasına rağmen en çok Ryff'in çok boyutlu psikolojik iyi oluş kuramıyla ilişkilendirilmiştir. Çünkü Ryff'in çok boyutlu psikolojik iyi oluş kuramının alt boyutları olan kendini kabul, olumlu ilişkiler kurma, çevre hâkimiyeti, yaşam amacı, kişisel gelişim ve otonomi (özerklik) dijital oyunların doğasında olup, oyun oynama sürecinde bireylerin öznel iyi oluşlarını olumlu olarak yordamaktadır.

Sonuç olarak orta düzeyde dijital oyun oynamanın bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde endişe etmemize neden olan hiçbir kanıt rastlanmamıştır. Dijital oyun oynama davranışını sıkça ve genel ilgi (hobi) olarak benimseyen bireyler bile, açık hava etkinlikleri ve spor aktiviteleri gibi diđer faaliyetlerden ve ilgi alanlarından vazgeçmezler. Araştırma bulguları, dijital oyunların bireyleri sosyal ortamdan uzaklaştırmadığını tam aksine bireyler için ortak amaç belirleme ve akran ilişkileri sürecinde arkadaşlarla birlikte olmak eğlenceli bir boş zaman değerlendirme aktivitesi olduğunu göstermektedir. Bunun yanında dijital oyunların etkileşimli nitelikleri olan mesajlaşma, müzik dinleme, müzik dinlerken oyun oynama gibi nitelikleri bireylerin yalnız (tek başına bir oda ya da cafe de) olduğu durumlarda da oldukça çekici bir nitelik kazanmaktadır. Çünkü sanal dünya, içerisinde bireylerin her şeyi yapabildikleri sanal "bir dünyaları" vardır ve bireyler bu sanal dünya içinde yaşamaya ihtiyaç duyarlar.

ÖNERİLER

Gelecekte yapılacak dijital oyun arařtırmaları dijital oyun oynama davranıřının olumlu mu yoksa olumsuz mu ikileminin ötesine geçmeli ve dijital oyunlar hakkında daha nüanslı bir anlayıř geliřtirmelidir. Gelecekte yapılacak arařtırmalar, iki yönlü etkiler (dijital oyunların pozitif ve negatif etkileri) de dâhil olmak üzere nedensel iliřkileri, oyunlar üzerinde harcanan zaman ile olumlu ve olumsuz sonuçlarıda belirlemeye çalıřmalıdır. Dahası, oyunda harcanan zamanın demografik deęiřkenler, kiřilik yapıları, yalnızlık, duygu ve durum deęiřiklięi gibi etkenlerle iliřkili olup olmadıęı arařtırılmalıdır. Ayrıca kültür, toplumsal cinsiyet, bireylerin psikososyal iyilik hali gibi deęiřkenlerin sosyoloji ve psikoloji bilim uzmanları tarafından deęerlendirilmesi önemlidir. Oyunların oyun-içi zamanını, oyuncuların optimal refahı ve geliřmeyi başarabilmesi için tasarlanabileceęi ihtimali üzerine daha geniř akademik arařtırmalara da ihtiyaç vardır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E.; Smedstad S. M. ve Sunnana, L. (2003), A Multidimensional Typology of Games, Digra 2003 Conference Proceedings, Utrecht University, 48-53.
- Acaboğa, A. (2007), Din-mutluluk ilişkisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş.
- Acar, N. V.; Yıldırım, İ. ve Ergene, T. (1996), Bireylerin Dindarlık düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi, **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 12, 45-56.
- Ağırdır, B. (2013), Y Kuşağı İnovasyon Araştırması, Millward Brown, Deloitte Eğitim Vakfı, (<http://www.deloitteegitimvakfi.org.tr/UserFiles/Documents/YKusagiInovasyon.pdf>, Erişim tarihi: 09.01.2017).
- Akbulut, D. (2009), Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar, **Milli Folklor Dergisi**, 21(84),
- Akın, E. (2008), Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular üzerine Bir Araştırma, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016), Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler, Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğrenim Teknolojileri Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Allahverdipour, H.; Bazargan M.; Farhadinasab A. and Moeini B. (2010), Correlates of Video Games Playing Among Adolescent in an Islamic Country, (Erişim Tarihi: 13.05.2018: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2894772/>)
- Altuntaş, E. (2003), Stres Yönetimi, **Alfa Yayınları**, İstanbul.
- Alwin, D. F. and McCammon, R. J., (2007), Rethinking Generations, **Research in Human Development**, 4(2), 19–37.
- And, M. (1974), Oyun ve Bügü, **İş Bankası Kültür Yayınları**, İstanbul.

- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016), Dijital Oyun Sektörü Raporu, (Erişim Tarihi: 11.01.2018, <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>).
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2017), Dijital Oyun Raporu, (Erişim Tarihi: 11.01.2018, www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf/indir).
- Anke C. P. and Richard A. E. (2008), Aspirations, Attainments, and Satisfaction: Life Cycle Differences Between American Women and Men, **GeNet Workin Paper**, 32, 601-619.
- Annetta, L. A. (2008), Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They are Being Used, **Theory Practice**, 47(3), 229-239.
- Arısoy, Ö. (2009), İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi, **Psikolojide Güncel Yaklaşımlar Dergisi**, 1(1), 55-67.
- Atienza, L. F.; Balaguer, I. and Merita, M. L. G. (2003), Satisfaction with Life Scale: Analysis of Factorial Invariance Across Sexes, **Personality and Individual Differences**, 35, 1255-1260.
- Attali, Y. and Arieli-Attali, M. (2015), Gamification İn Assessment: Do Points Affect Test Performance?, **Computers and Education**, 83, 57–63.
- Ayten, A. (2006), William James (1842-1910) ve Din Psikolojisinde Tecrübe Merkezli Bir Yaklaşım, **İslâmî Araştırmalar Din Psikolojisi**, 19(3), s. 457- 464.
- Barmanbek, B. (2009), Dijital Oyun Tasarımı, Dijital Oyun Rehberi, (Derleyenler) Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner, **Kalkedon Yayınları**, İstanbul.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014) Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon. (Çev. KIRGEZEN, Songül), **Ayrıntı Yayınları**, İstanbul.
- Batz, C. And Tay, L. (2018), Gender Differences in Subjective Well-Being, İn E. Diener, S. Oishi and L. Tay, (Edit), Handbook of Well-Being, 1-14, Erişim Tarihi: 01.03.2018 www.nobascholar.com/chapters/30).

- Bavelier, D. (2012), Your Brain on Video Games, (Erişim Tarihi: 19.01.2018: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games#t343128).
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007), Oyun Tabanlı öğrenme Ortamlarının öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerindeki Etkileri, **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 33, 41-54.
- Binark, M. ve Sütçü Bayraktutan G. (2008), Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli, Genel Değerlendirmeler, İstanbul.
- Bird, J. M. and Markle, R. S. (2012), Subjective Well-Being In School Environments: Promoting Positive Youth Development Through Evidence-Based Assessment And İntervention, **American Journal of Orthopsychiatry**, 82(1), 61-66.
- Bogost, İ. (2012), Pretty Hate Machines: A Review of Gameplay Mode, 12 (1), (Erişim tarihi: 24.01.2017, www.gamestudies.org/1201/articles/bogost_book_review).
- Boniwell, I. (2012), Positive Psychology In A Nutshell: The Science of happiness (3th Edition). New York: McGraw-Hill Education.
- Boudreau, K. and Consalvo, M. (2013), Families and Social Network Games, 1118-1130, erişim tarihi: 09. 11. 2017: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.882964>).
- Boysan, M. (2012), Üniversite Öğrencilerinde Erken Dönem Uyumsuz Şemalar, Başa Çıkma Stilleri ve Öznel İyi Oluş Arasındaki İlişkilere Yönelik Bir Model Sınaması, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Rehberlik ve Danışmanlık Programı, Doktora Tezi, Ankara.
- Bozkurt, A. (2014), Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim, **Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi**, 5(1), 1-21.
- Büyükcebeci, A. (2017), Ergenlerde Sosyal Dışlanma, Yalnızlık ve Okul Öznel İyi Oluş Arasındaki İlişki: Empatik Eğilimin Aracı Rolü, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimler Anabilim Dalı, Rehberlik ve Danışmanlık Programı, Doktora Tezi, İstanbul.

- Byron, T. (2008), Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review, Eriřim Tarihi: 24.01.2017 <http://www.dfes.gov.uk/byronreview/>).
- Caillois, R., (2001), Man, Play and Games., University Of Illinois Press.
- Cardoso-Leite P.; Kludt R.; Vignola G.; Ma W. J.; Green C. S. and Bavelier D. (2016), Technology Consumption and Cognitive Control: Contrasting Action Video Game Experience With Media Multitasking, **Attention, Perception and Psychophysics**, 78(1), 218-241.
- Carnagey, N. L. and Anderson C. A. (2004), Violent Video Game Exposure and Aggression, **Minerya Psichiatr**, 45(1), 1-18.
- Cenkseven, F. (2004), Üniversite Öğrencilerinde Öznel ve Psikolojik İyi Olmanın Yordayıcılarının İncelenmesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Adana.
- Cenkseven, F. ve Akbař, T. (2007), Üniversite Öğrencilerinde Öznel ve Psikolojik İyi Olmanın Yordayıcılarının İncelenmesi, **Türk Psikolojik Danıřma ve Rehberlik Dergisi**, 3(27), 43-62.
- Certel, Z.; Bahadır, Z. ve Saracalođlu, S. (2015), Lise Öğrencilerinin Öz Yeterlilikleri ile Öznel İyi Oluř Düzeyleri Arasındaki İliřkinin İncelenmesi, **Eđitim Öğretim Arařtırmaları Dergisi**, 4(2), 307-318.
- Cheng, H. and Furnham, A. (2003), Personality, Self-Esteem, and Demographic Predictions of Happiness and Depression, **Personality and Individual Differences**, 34 (6), 921- 942.
- Cihangir-Çankaya, Z. (2005), Öz-Belirleme Modeli: Özerklik Desteđi, İhtiyaç Doyumu ve İyi Olma, Gazi Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara.
- Clements, R. (2004), An Investigation Of The Status Of Outdoor Play, **Contemporary Issues In Early Childhood**, 5(1), 68-80.

- Codish, D. and Ravid, G. (2014), Academic Course Gamification: The Art Of Perceived Playfulness, **Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects**, 10, 131–151.
- Cogin, J. (2011), Are Generational Differences İn Work Values Fact Or Fiction? Multi-Country Evidence and İmplications, **The International Journal of Human Resource Management**, 2268-2294, erişim tarihi: 02.09.2017: <https://doi.org/10.1080/09585192.2011.610967>).
- Collins, E. And Freeman J. (2013), Do Problematic And Non-Problematic Video Game Players Differ İn Extraversion, Trait Empathy, Social Capital And Prosocial Tendencies?, **Computers İn Human Behaviour**, 29, 1933-1940.
- Colwell, J. (2007), Needs Met Through Computer Game Play Among Adolescents. **Personality and İnvididual Differences**, 43(8), 2072–2082.
- Cook, D. (2006), What are game mechanics?, lostgarden.com, available online at <http://lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html> (erişim tarihi: 01.02.2018).
- Costa, L. and Veloso, A. (2016), Being (Grand) Players: Review of Digital Games and their Potential to Enhance Intergenerational Interactions, **Journal of Intergenerational Relationships**,14(1), 43-59.
- Coşkun, E. ve Öztürk, M. C. (2016), Steam Dünyası: Dijital Oyun Bloglarına Yönelik Bir Değerlendirme, **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, 4(2), 676-702.
- Crampton, S.M. ve Hodge, J. W. (2007), Generations İn The Workplace: Understanding Age Diversity, **The Business Review Cambridge**, 9(1), 16-23.
- Crawford, C. (2003), On Game Design, New Riders, Indianapolis, Ind, USA.
- Csikszentmihalyi, M. (2017), Mutluluk Bilimi: Akış, (Çeviri, Barış Satılmış), Buzdağı yayın evi, Ankara.
- Çakır, H. (2013), Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerinin Belirlenmesi, **Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 9(2), 138-150.

- Çetinkaya, L. (2008), Ortaöğretim Kurumlarındaki 10. Sınıf öğrencilerinin Elektronik Oyunlardaki Mesajları Algılama Düzeyleri, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Dalgın, T. (2008), Otel İşletmelerinde Liderlik Davranışları ve İş Gören İş Tatmini İlişkisi: Muğla'daki Beş Yıldızlı Otel İşletmelerinde Bir Araştırma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tez Önerisi, Muğla.
- DeGrove, F.; Cauberghe, V. and Van Looy, J. (2014), Toward a Social Cognitive Understanding of Determinants of Digital Play, *Communication Theory*, 24(2), 205–223.
- Demirbaş, K. (2015), Dijital Oyunlara “Oyun Türü” Yaklaşımlarının Sorunları: “Platform Oyunları” Türü Örneği, *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- DeNeve, K. M. and Cooper, H. (1998), The Happy Personality: A Meta-Analysis of 137 Personality Traits and Subjective Well-Being, *Psychological Bulletin*, 124(2), 197-229.
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. and Dixon, D. (2011), Gamification: Toward A Definition, erişim tarihi: 01.02.2018, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Di Tella, R.; Robert J. M. and Andrew J. O. (2001), Preferences Over Inflation and Unemployment: **Evidence From Surveys on Happiness American Economic Review**, 91, 335–380.
- Diener, E. (1984), Subjective Well-Being, *Psychological Bulletin*, 95(3), 542-575).
- Diener, E. (2009). Subjective Well-Being, The Science of Well-Being, *Social Indicators Research Series*, 37, 11-58.
- Diener, E. and Diener, R. B. (2000), New Directions in Subjective Well-Being Research: The Cutting Edge, *Indian Journal of Clinical Psychology*, 27, 21-33.

- Diener, E. and Fujita, F. (1995), Resources, Personal Strivings and Subjective Well-Being: A Nomothetic and Idiographic Approach, **Journal of Personality and Social Psychology**, 68(5), 926-935.
- Diener, E. (2000), Subjective Well-Being: The Science of Happiness and a Proposal for a National Index, **American Psychologist**, 55, 34-43.
- Diener, E. Oishi, S. and Lucas, R.E. (2009), Subjective Well-Being: The Science of Happiness and Life Satisfaction, in Oxford Handbook of Positive Psychology. **Oxford University Press**, New York, 187-194.
- Diener, E. and Diener, C. (1996), Most People are Happy, **American Psychological Society**, 7(3),181-185.
- Diener, E. and Diener, M. (1995), Cross-Cultural Correlates of Life Satisfaction and Selfesteem, **Journal of Personality and Social Psychology**, 68 (4), 653-663.
- Diener, E. and Suh, E. (1997), Measuring Quality Of Life: Economic, Social, and Subjective Indicators, **Social Indicators Research**, 40 (1-2), 189-216.
- Diener, E.; Suh, E. M; Lucas, E.R. and Smith H.L. (1999), Subjective Well-Being: Three Decades of Progress, **Psychological Bulletin** 125(2), 276-302.
- Diener, E.; Suh, E. and Oishi, S. (1997), Recent Findings on Subjective Well-Being, **Indian Journal of Clinical Psychology**, 1-24.
- Diener, E.; Suh. E. and Oishi, S. (1997), Recent Findings On Subjective Well-Being, **Indian Journal of Clinical Psychology**, 24, 24-41.
- Djaouti, D.; Alvarez, J.; Jessel, J. P.; Methel, G. and Molinier, P. (2008), A Game Play Definition Through Videogame Classification, *International Journal of Computer Games Technology*, (Erişim Tarihi: 17.01.2017: https://www.researchgate.net/publication/220061057_A_Gameplay_Definition_through_Videogame_Classification).

- Dođu, B. (2006), Popüler Kùltürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Yüksek Lisans Tezi.
- Dođusoy, B. ve İnal, Y. (2006), Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara. http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf (2012).
- Donaghue, N. (2009), Body Satisfaction, Sexual Self-Schemas and Subjective Well-Being in Women, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18996067> Erişim tarihi: 01.03.2018).
- Dondlinger, M. J. (2007), Educational video game design: A review of the literature. **Journal of Applied Educational Technology**, 4, 21–31.
- Dumludađ, Ö. G. (2011), Mutluluk ve iktisadi parametreler üzerine bir inceleme. T.C., İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İktisat Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul.
- Durdu P., Tüfekçi A. ve Çağıltay, K. (2005), Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma, **Eurasian Journal of Educational Research** 19, 66-76.
- Edge, K. (2014), A Review Of The Empirical Generations At Work Research: Implications For School Leaders And Future Research, **School Leadership and Management: Formerly School Organization**, 34 (2), 136–155.
- Edmunds, J. and Turner, B. S. (2005), Global Generations: Social Change in the Twentieth Century, **The British Journal of Sociology**, 56(4), 559-577, erişim tarihi, 10.09.2017: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-4446.2005.00083.x>).
- Ellerbrok, A. (2011), Playful Biometrics: Controversial Technology Through The Lens Of Play, **The Sociological Quarterly**, 52, 528–547.

- Elson, M.; Breuer, J.; Ivory, J. D. and Quandt, T. (2014), More Than Stories With Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games, **Journal Commun**, 64, 521–542.
- Elverdam, C. And Aarseth, E. (2007), Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis, **Games and Culture**, 2(1), 3-22.
- Emmons, R. A. and Diener, E. (1985), Personality Correlates of Subjective Well-Being, **Personality and Social Psychology Bulletin**, 11, 89-97.
- Engelberg E. and Sjöberg L. (2004), Internet Use, Social Skills and Adjustment, **Cyber Psychology and Behavior**, 7(1), 41-47.
- Entertainment Software Association. (2013), Essential Facts About The Computer And Video Games Industry, http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf , erişim tarihi: 01.01.2018).
- [Entertainment Software Association, \(2017\), 2017 Bilgisayar ve Video Oyun Endüstrisi Hakkında Temel Bilgiler, \(Erişim Tarihi: 11.01.2017, www.theesa.com/\).](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf)
- Eroğlu, E. (2013), İş ve Yaşamda Motivasyon, Yavuz Tuna (Edit), Anadolu Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir.
- Eryılmaz, A. ve Öğülmüş, S. (2010), Ergenlikte Öznel İyi Oluş ve Beş Faktörlü Kişilik Modeli. Ahi Evran Üniversitesi, **Eğitim Fakültesi Dergisi**, 11(3), 189-203.
- Eryılmaz, A. (2011), Ergen Öznel İyi Oluşunun, Öznel İyi Oluşu Arttırma Stratejilerini Kullanma ile Yaşam Amaçlarını Belirleme Açısından İncelenmesi, **Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi**, 24(1), 44-51.
- Evans, M. D. R. and Kelley, J. (2005), Marital Biographies and Subjective Well Being: The Effect of De Facto Status Differs for The Never Married and The Divorced, Australian Department of Family and Community Services Support, 1-16. (Melbourneinstitute.unimelb.edu.au/assets/documents/hilda_bibliography/hilda-conference-papers/2005/Evans,Mariah.pdf , Erişim tarihi, 12.11.2017).
- Feist, G. J.; Gregory J.; Bodner, T. E.; Jacobs, J. F. and Miles, M. (1995), Integrating Top- Down and Bottom-Up Structural Models of Subjective Well-Being: A

- Longitudinal Investigation, **Journal of Personality and Social Psychology**, 68(1), 138-150.
- Ferguson, C. J. and Olson, C. K. (2013), Friends, Fun, Frustration And Fantasy: Child Motivations For Video Game Play, **Motivation and Emotion**, 37(1), 154–164.
- Festinger, L. (1954), [www.psychologynotes.com/leonfestinger-socialcomparison theory](http://www.psychologynotes.com/leonfestinger-socialcomparison-theory), Erişim Tarihi: 01.03.2018).
- Frasca, G. (2001), Rethinking Agency and Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, **Digital Creativity**, 12(3), 167-174.
- Frey, B. S. Stutzer, A. (2002), The Economics of Happiness, **World Economics**, 3(1), 1-17, [https://www.bsfrey.ch/articles/ 365_2002.pdf](https://www.bsfrey.ch/articles/365_2002.pdf), erişim tarihi, 11.03.2018).
- Froh, J. J.; Sefick, W.J. and Emmons R. A. (2008), Counting Blessings in Early Adolescents: An Experimental Study of Gratitude and Subjective Well-Being, **Journal of School Psychology**, 46 (2), 213-233.
- Fuchs, C. (2008), **Internet and Society-Social Theory in the Information Age**. Routledge: New York.
- Fujita, F.; Diener, E. and Sandvik, E. (1991), Gender Differences in Negative Affect and Well- Being: The Case For Emotional Intensity, **Journal of Personality and Social Psychology**, 61, 427-434.
- Gee, J. (2003), **What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy**, New York: Palgrave Macmillan.
- George, D. and Mallery, P. (2010), **SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference 17.0 Update. 10th Edition**, Pearson, Boston.
- Gertham, U. G and Johannesson, M. (1997), The Relationship Between Happiness, Health and Socio-economic Factors: Result Based On Swedish Micro Data, Working Paper Series in Economics and Finance, <https://swopec.hhs.se/hastef/papers/hastef0207.pdf>, Erişim tarihi: 04.03.2018).

- Green, M. E. and McNeese, M. N. (2008), Factors That Predict Digital Game Play, **Howard Journal of Communications**, 19(3), 258-272,
- Griffiths, M. D. (2002), The Educational of Videogames, **Education and Health**, 20(3), 47-51.
- Groot, W. (2000), Corrigendum To “Adaptation And Scale of Reference Bias In Self-Assessments Of Quality Of Life”, **Journal of Health Economics**, 19, 403–420.
- Gülaçtı, F. (2009), Sosyal Beceri Eğitimine Yönelik Programın Üniversite Öğrencilerinin, Sosyal Beceri, Öznel ve Psikolojik İyi Olma Düzeylerine Etkisi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Doktora Tezi.
- Güney, G. (2011), Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.
- Güven, İ. G. S. (2008), Fen ve genel lise öğrencilerinin cinsiyet ve sosyometrik statülerine göre öznel iyi oluş düzeyleri, genel sağlık örüntüleri ve psikolojik belirti türleri. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Hansen, D. (2016), Game On!: Video Game History From Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More, Feiwel and Friends Publisher.
- Haring, M. J.; Stock, W. A. and Okun, M. A. (1984), A Research Synthesis of Gender and Social Class as Correlates of Subjective Well-Being, **Human Relations**, 37, 645-657.
- Hayes, N. and Joseph, S. (2003), Big 5 Correlates of Three Measures of Subjective Wellbeing, **Personality and Individual Differences**, 34, 723-727.
- Hazar, M. (2011), Sosyal Medya Bağımlılığı-Bir Alan Çalışması, **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**, Ankara.

Headey, H and Wearing, A. (1989), Personality, Life Events, and Subjective Well-Being: Toward a Dynamic Equilibrium Model, **Journal of Personality and Social Psychology**, 57(4), 731-739.

Hefferon, K. and Boniwell, I. (2011), Positive psychology: Theory, Research and Applications. New York: McGraw-Hill Education.

Hills, P. And Argyle, M. (2001), Happiness, Introversion-Extraversion and Happy Introverts, **Personality and Individual Differences**, 30, 595-608.

Hong, S. M. and Giannakopoulos E. (1994), The Relationship of Satisfaction with Life to Personality Characteristics, **The Journal of Psychology**, 128 (5), 547-558.

Horozcu, Ü. (2010), Tecrübi Araştırmalar Işığında Dindarlık ve Maneviyat ile Ruhsal ve Bedensel Sağlık Araştırmaları Arasındaki İlişki, **Milel ve Nihal Dergisi**, 7(1), 209-240

Horzum, M. B.; Ayas, M. ve Çakır Balta, Ö. (2008), Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi** 3(30), 76-88.

Horzum, M. B. (2011), İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, **Eğitim ve Bilim Dergisi**, 36(159), 56-68.

<http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>, erişim tarihi: 25.12.2017.

<http://oyungezer.com.tr/makaleler/35380-tudof-basin-aciklamasi>, Erişim tarihi: 01.02.2018.

<http://ozmoz.blogcu.com/turk-oyun-tarihi/1052007>, erişim tarihi. 03.02.2018

<http://tdk.gov.tr>, erişim tarihi: 16.06.2017

<http://www.duellogames.com/about>, erişim tarihi: 03.01.2018.

<http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>, Erişim tarihi: 02.02.2018

<http://www.history.com/topics/history-of-video-games>, erişim tarihi: 12.02.2018.

<http://www.sobee.com.tr/hakkinda.html>, Erişim tarihi: 03.01.2018.

<http://www.tdk.gov.tr/> erişim tarihi: 03.01.2018.

<http://www.theesa.com/category/research> erişim tarihi: 24.01.2018.

<https://alictus.com/> erişim tarihi: 02.02.2018.

<https://peak.games/>, erişim tarihi: 01.02.2018.

<https://wenku.baidu.com/view/833a6a1ffad6195f312ba6ca.html> erişim tarihi: 01.02.2018.

<https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey> (E. T: 13.07.2017).

<https://www.taleworlds.com/en/Content/Company>, Erişim tarihi: 02.02.2018.

Huizinga, J. (1938/1995), Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (çeviri), Mehmet Ali Kılıçbay, **Ayrıntı Yayınları**, Birinci Baskı, İstanbul.

Huizinga, J. (1938/2006), Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (çeviri), Mehmet Ali Kılıçbay, **Ayrıntı Yayınları**, İkinci Baskı, İstanbul.

Hull, K. (2009), Computer/Video Games as a Play Therapy Tool in Reducing Emotional Disturbances in Children. Doctoral dissertation, Liberty University, (Erişim tarihi: 15.07.2018: <https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1282&context=doctoral>).

İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi**, 6(3), 523-544.

İslam, G.; Wills-Herrera, E. And Hamilton M. (2010), Objective and Subjective Indicators of Happiness in Brazil: The Mediating Role of Social Class, **The Journal of Social Psychology**, 267-272, (Erişim Tarihi: 15. 12. 2017, <https://doi.org/10.3200/SOCP.149.2.267-272>).

James, W. (1960), The Varieties of Religious Experience, Collins.

Jenkins, H. (2006), Convergence Culture Where Old and New Media Collide, New York University Press.

- Jiří, B. (2016), The Employees of Baby Boomers Generation, Generation X, Generation Y and Generation Z in Selected Czech Corporations as Conceivers of Development and Competitiveness in Their Corporation, **Journal of Competitiveness**, 8(4), 105-123.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010), Electronic Sport And Its Impact On Future Sport, **Sport In Society**, 13(2), 287-299.
- Judge, T. and Watanabe, S. (1994), Individual Differences in The Nature of The Relationship Between Job and Life Satisfaction, **Journal of Occupational and Organizational Psychology**, 67, 101-107.
- Jull, J. (1999), A Clash Between Game and Narrative, (<http://www.jesperjuul.net/thesis> Erişim tarihi: 29.12.2017).
- Jull, J. (2005), Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press, Cambridge.
- Jull, J. (2011), Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.
- Karahisar, T. (2013), Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu, Sakarya Üniversitesi Uluslararası Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, Sakarya.
- Kasapoğlu, A. (2010), Kuran’a göre İnkâr ve Bunalım - İnkarcılığın Ruh Sağlığına Olumsuz Etkisi, **İstanbul Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi**, 1(1), 211-236
- Kıran, Ö. (2011), Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun örneği), Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Kızılkaya, E. (2010), Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

- Kim-Prieto, C.; Diener, E.; Tamir, M.; Scollon, C.; Dinere, M. (2005), Integrating the Diverse Definitions of Happiness: a Time-Sequential Framework of Subjective WellBeing, **Journal of Happiness Studies**, 6, 261–300.
- Kirriemuir, J. (2002), Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies, D-Lib Magazine, 8(2), (<http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>, Erişim Tarihi: 08.01.2018).
- Kirriemuir, J. (2006), A History of Digital Games İn Jason Rutter and Jo Bryce Eds, Understanding Digital Games, London: Sage, 21-35.
- Köker, S. (1991), Normal Ve Sorunlu Ergenlerin Yaşam Doyumu Düzeyinin Karşılaştırılması, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Köse, S.; Oral, L. ve Tetik, H. T. (2014), Y Kuşağının Birinci ve İkinci Yarısında İş Değerlerinin Karşılaştırılması Üzerine Bir Araştırma, **Humanitas Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi**, 3, 149-166.
- Krahe B. ve Möller, I. (2004), Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents, **Journal of Adolescence**, 27, 53-69.
- Kutner, L. And Olson, C. K. (2008), Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do, New York: Simon And Schuster, (<https://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html> erişim tarihi, 13.05.2018).
- Lama, D. ve Cutler, H. C. (2008), İş Hayatında Mutluluk Sanatı, Çeviri Meltem Tayga, **Klan Yayınları**.
- Latham, J. A.; Patston, L.L.M and Tippett, L. J. (2013), The Virtual Brain: 30 Years Of Video - Game Play And Cognitive Abilities, (Erişim tarihi: 25.12.2017: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>).

- Lazarus, R.S. and Folkman, S. (1988), Coping As A Mediator Of Emotion, **Journal of Personality and Social Psychology**, 54(3), 466–475.
- Lee, D. and LaRose, R. (2007), A Socio-Cognitive Model Of Video Game Usage, **Journal of Broadcasting and Electronic Media**, 51(4), 632–650.
- Lee, R.M.; Dean, B.L. and Jung K. (2008), Social Connectedness, Extraversion and Subjective Well-Being: Testing A Mediation Model, **Personality and Individual Differences**, 45, 141-419.
- Leonard, D. (2003), Live In Your World, Play In Ours: Race, Videogames, And Consuming The Other, **Studies in Media and Information Literacy Education**, 3(4), 41–47.
- Lindley, C. A. (2005), The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design, <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> Erişim tarihi: 01.02.2018).
- Lower, J. (2008), Brace Yourself Here Comes Generations Y, **Critical Care Nurse**, 28(5), 80-84.
- Lu, L. and Shih, J. B. (1997), Sources of Happiness: A Qualitative Approach, **Journal of Social Psychology**, 137 (2), 181-188.
- Lyubomirsky, S.; Sheldon, K. M. and Schkade, D. (2005), Pursuing Happiness: The Architecture Of Sustainable Change, **Review Of General Psychology**, 9, 111-131.
- Malkoç, A. (2011). Öznel iyi oluş müdahale programının üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluş düzeylerine etkisi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Bilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul.
- Malliet, S. and Meyer, G. (2005), The History of The Video Game, Hankbook of Computer Game Studies, J Raessens and Goldstein (Edit), Cambridge and London, MIT Pres, 23-45.

- Modrcin-Talnott, M.A.; Pullen, L.; Zandstra K.; Ehrenberger H.; Muenchen, B. (1998), A Study of Self-Esteem Among Well Adolescents: Seeking a New Direction, **Issues in Comprehensive Pediatric Nursing**, 21, 229-241.
- Myers, D. G. and Diener, E. (1995), Who is Happy?, **Psychological Science**, 6, 10-19.
- Newzoo, (2017), <https://newzoo.com/> (Eriřim Tarihi: 09.01.2017).
- O'Hagan, M. And Carmen M. (2013), Game Localization: Translating For The Global Digital Entertainment Industry, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Ocak, M. A. (2013), Eđitsel Dijital Oyunlar, Pegem Yayıncılık, Eriřim tarihi: 10. 11. 2017:<https://www.pegem.net/dosyalar/dokuman/2882014094333Pages%20from%20EDO%201.%20Bask%C4%B1.pdf>).
- Oishi, S. and Diener, E. (2001), Re-Examining The General Positivity Model of Subjective Well-Being: The Discrepancy Between Specific and Global Domain Satisfaction, **Journal of Personality**, 69 (4), 641-666.
- Oktan, V. (2012), Beden İmajı ve Reddedilme Duyarlılığının Öznel İyi Oluřu Yordama Gücü, **Eđitim Bilimleri ve Uygulama**, 11 (22), 119-134.
- Oswald, A. J. (1997), Happiness And Economic Performance, **The Economic Journal**, 107, 1815–1831, <https://www.andrewoswald.com/docs/happecperf.pdf>, Eriřim Tarihi, 01.01.2018).
- Ögel, K. (2012), İnternet Bađımlılıđı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bađımlılıkla Bařetmek. **Türkiye İř Bankası Kültür Yayınları**, İstanbul.
- Öğüt, P. ve Çobaner, A. A. apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf, Eriřim Tarihi: 28. 12. 2017).
- Öngen, Y. (2014), Kiřilerarası İletişim Açısından Sanal Gerçeklik Olarak Bilgisayar Oyunları: World of Warcraft örneđi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

- Özen, Ö. (2005), Ergenlerin Öznel İyi Oluş Düzeyleri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- Özhan, S. (2011), Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, **Aile ve Toplum Dergisi**, 12(7), 21-33.
- Öztürk, D. (2007), Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Papastergiou, M. (2009), Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education: A Literature Review, **Computers and Education**, 53, 603–622.
- Parikka, J. And Suominen, J. (2006), Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement, **The International Journal of Computer Game Research**, erişim tarihi 11. 12. 2017: http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen).
- Pavot, W. (2008), The Assessment of Subjective Well-Being , The Science of Subjective Well-Being, (Edit), Eid, M. And Randy, J. L., New York: Guil Ford Press, 124-140.
- Przybylski, A. K.; Weinstein, N.; Murrayama, K.; Lynch, M. F. and Ryan, R. M. (2011), The İdeal Self At Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be, **Psychological Science**, 23 69–76.
- Rask, K.; Palvi, A.K.; Pekka, L. (2002), adolescent Subjective Well-Being and Realized Values, **Journal of Advanced Nursing**, 38(3), 254-263.
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000), Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being, **American Psychologist**, 55 (1), 68-78.

- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2001), On Happiness And Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being, **Annual Review of Psychology**, 52, 141–166.
- Ryan, R. M.; Rigby, C. S. and Przybylski, A. (2006), The motivational pull of video games: a self-determination theory approach, (erişim tarihi: 03.05. 2018, <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11031-006-9051-8> .
- Ryan, R. M.; Rigby, C. S. and Przybylski, A. (2006), The Motivational Pull Of Video Games: A Self- Determination Theory Approach, **Motivation and Emotion**, 30(4), 344–360.
- Ryff, C. D. (1989), Happiness is Everything, or is It? Explorations on the Meaning of Psychological Well-Being, **Journal of Personality and Social Psychology**, 57 (6), 1069-1081.
- Ryff, C. D. (1995), Psychological Well-Being in Adult Life, **Current Directions in Psychological Science**, 4(4), 99-104.
- Ryff, C.D., Keyes, C.L.M. (1995), The Structure of Psychological Well-Being Revisited, **Journal of Personality and Social Psychology**, 69(4), 719-727.
- Sakallıođlu, B; Erol, V. ve Akgün, B. T. (2014), Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri, Akademik Bilişim Konferans Bildirileri, 5-7 Şubat 2014, Mersin Üniversitesi (Erişim Tarihi: 15.01.2017: http://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioglu_erol_ab14.pdf).
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004), Rules of Play: Game Design Fundamentals: MIT Press.
- Sayın, M. E. D. (2016), Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Schermelleh-Engel, K.; Moosbrugger, H., and Müller, H. (2003). Evaluating the Fit of Structural Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness-of-Fit Measures. **Methods of Psychological Research**, 8(2), 23-74.

- Schmutte, P.S.; Ryff, C. D. (1997), Personality and Well-Being: Reexamining Methods and Meanings, **Journal of Personality and Social Psychology**, 73 (3), 549-559.
- Segrin, C.; Hanzal, A.; Donnerstein, C.; Taylor, M. and Domschke, T. J. (2007), Social Skills, Psychological Well-Being and The Mediating Role of Perceived Stres, **Anxiety, Stress and Coping**, 20(3), 321-329.
- Seifert, T. A. (2005), The Ryff Scales of Psychological Well-Being, Eriřim tarihi: 29.03.2018: <http://www.liberalarts.wabash.edu/ryff-scales/>).
- Seligman, M. (2011), Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being. New York: Free Press, (eriřim tarihi: 15.05 2018, https://tannerlectures.utah.edu/documents/a-to-z/s/Seligman_10.pdf).
- Seligman, M.E.P.; ve Csikszentmihalyi, M. (2000), Positive Psychology: An Introduction. **American Psychologist**, 55(1), 5-14).
- Selim, S. (2008), Life Satisfaction and Happiness in Turkey, **Social Indicators Research**, 88, 531-562.
- Sepetci, T. (2017), Dijital Oyunlar,, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileřim, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Sert, S. (2009), Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Lise Öğrencilerini İnternete İliřkin Bilgi Düzeyi Performansına Etkisi: Quest Atlantis Örneęi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Sicart, M. (2008), Defining Game Mechanics, **The International Journal of Computer Game Research** 8(2), (eriřim tarihi 01.03. 2018: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>).
- Siwek, S. E. (2017), Video Games in the 21. Century: the 2017 Report, ([Eriřim Tarihi: 11.01.2017: www.theesa.com/](http://www.theesa.com/)).

- Snodgrass J.; Lacy M.; Dengah F.; Fagan J., and Most D. (2011), Magical Flight and Monstrous Stress: Technologies of Absorption and Mental Wellness in Azeroth, **Culture, Medicine and Psychiatry**, 35(1), 26-62.
- Soini, H.T.; Aro, K.S. and Niemivirta, M. (2008), Achievement Goal Orientations and Subjective Well-Being: A Person-Centred Analysis, **Learning and Instruction**, 18, 251-266.
- Steel, P.; Schmidt, J. and Schultz, J. (2008), Refining The Relationship Between Personality and Subjective Well-Being, **Psychol Bulletin**, 134(1), 138-161.
- Steinkuehler, C. (2010), Video Games and Digital Literacies, **Journal of Adolescent and Adult Literacy**, 54(1), 61-63.
- Stevenson, B. and Wolfers, J. (2009), The Paradox of Declining Female Happiness, **Bureau of Economic Research**, 1-45, erişim tarihi: 28.02.2018, <http://www.nber.org/papers/w14969.pdf>).
- Sucu, İ. (2014), Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Açısından Sosyal Medya Sanal Dünya Oyunu Olarak Second Life Örneği, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul.
- Suh, E. M ve Choi, S. (2018), Predictors of Subjective Well-Being Across Cultures, <https://www.nobascholar.com/chapters/45> erişim tarihi: 09.03.2018).
- Sullivan, S. E.; Forret, M.L.; Carraher, S.M. and Maiminero, L.A. (2009), Using The Kaleidoscope Career Model To Examine Generational Differences In Work Attitudes, **Fairfield University Digital Commons**, 14(3), 284-302).
- Sweetser, P. And Wyeth, P. (2005), Game Flow: A Model For Evaluating Player Enjoyment In Games. **Computers in Entertainment (CIE)**, 3(3), 3.
- Şalap, K. O. (2016), Çalışma Yaşamında Kuşaklar: Kuşakların İş ve Özel Yaşam Dengesine İlişkin Yaklaşımları, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Tezel, Y. (2016), Bilgisayar Oyunları Tarihi, **Sokak Kitapları**, İstanbul.

- Tian,,L.; Tingting Y. and Huebner, E.S. (2017), Achievement Goal Orientations and Adolescents' Subjective Well-Being in School: The Mediating Roles of Academic Social Comparison Directions, **Original Research**, 1-11.
- Tran, G. A. and Strutton, D. (2013), What Factors Affect Consumer Acceptance of In-Game Advertisements?, Chick "Like" to Manage Digital Content For Players, **Journal Of Advertising Research**, 53(4), 455-469.
- Tu, C. H.; Yen, C.J.; Laura S. M. and Gayle A. R. (2015), Gaming Personality And Game Dynamics In Online Discussion Instructions, **Educational Media International**, 52(3), 155-172.
- Tuğrul, B.; Ertürk, H. G.; Özen Altinkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014), Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi, **The Journal of Academic Social Science Studies**, 27, 1-16).
- Tuzgöl Dost, M. (2004), Üniversite Öğrencilerinin Öznel İyi Oluş Düzeyleri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Tuzgöl Dost, M. (2007), Üniversite Öğrencilerinin Yaşam Doyumunun Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi, **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi** 2(22), 132-143.
- Tuzgöl, Dost. M. (2005), "Öznel İyi Oluş Ölçeği" nin Geliştirilmesi: Geçerlilik Güvenilirlik Çalışması", **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi**, 3, 103-111.
- Türkdoğan, T. (2010), Üniversite Öğrencilerinde Temel İhtiyaçların Karşılama Düzeyinin Öznel İyi Oluş Düzeyini Yordamadaki Rolü, Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Denizli.
- Türkiye Bilişim Derneği. (2016), Türkiye Bilişim Derneği 2016 Değerlendirme Raporu, <http://www.tbd.org.tr/wp-content/uploads/2016/12/TBD-Bilisim-2016-Degerlendirme-Raporu.pdf>, erişim Tarihi: 02.03.2018).


- Twenge J. M.; Campbell S. M.; Hoffman B. J. And Lance C. E. (2010), Generational Differences İn Work Values: Leisure And Extrinsic Values Increasing, Social and Intrinsic Values Decreasing, **Journal Of Management**, 36(5), 1117 – 1142.
- Twenge, J. M. and Campell S. M. (2008), Generation Differences İn Psychological Traits and Their İmpact On The Workplace, **Journal of Managerial Psychology**, 23(8), 862-887.
- Twenge, J.M.; Campell, S.M.; Hoffman B.J.; Lance, C. E. (2010), Generational Differences in Work Value: Leisure and Extrinsic Value İncrasing, **Social and İntrinsic Value Decresing, Journal of Management**, 36(5), 1117-1147.
- Ulrich, S. (2008), The Structure of Subjective Well-Being, The Science of Subjective Well-Being, (Edit), Eid, M. And Randy, J. L., New York: Guil Ford Press.
- Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliđi Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı, (2017), Dijital Oyunlar Sektör Çalıştayı Sonuç Raporu, (Erişim tarihi: 11.01.2017: <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com>).
- Uysal, A. (2005), Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Ünal, G. T. ve Batı, U. (2011), Dijital Oyunlar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri, (edit), Gülin Terek Ünal, Uğur Batı, Derin Yayınları İstanbul.
- Valkenburg P. M. and Peter J. (2011), Online Communication Among Adolescents: An İntegrated Model of İts Attraction, Opportunities, and Risks, **Journal of Adolescent Health**, 48(2), 121-127.
- Veenhoven, R. (2009), Advances in Understanding Happiness, (<http://www2.eur.nl/fsw/research/veenhoven/Pub1990s/97c-full.pdf> erişim tarihi: 13.03.2018).
- Vermaat, J. R. C. (2005), Household Production, Health and Happiness. Phd. Thesis, Wageningen University. Erişim tarihi: 08. 11. 2017: (<http://library.wur.nl/WebQuery/wurpubs/fulltext/121637>).

- Virvou, M.; Katsionis G. and Manos K. (2005), Combining Software Games With Education: Evaluation Of Its Educational Effectiveness, **Educational Technology and Society**, 8(2), 54-65.
- Wilson, W. R. (1967), Correlates of Avowed Happiness, **Psychological Bulletin**, 67(4), 294-306.
- Witthford, N.D. and Sharman, Z. (2005), The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry, (Eriřim Tarihi: 22.01.2017: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1575/1728>).
- Wouters, P.; VanNimwegen, C.; VanOostendorp, H. and VanderSpek, E. D. (2013), A Meta-analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games, **Journal of Educational Psychology**, 105(2), 249-265.
- Wuu, M. (2011), Gamification From a Company of Pro Gamers, <https://community.lithium.com/t5/Science-of-Social-Blog/Gamification-from-a-Company-of-Pro-Gamers/ba-p/19258>, eriřim tarihi: 02.08.2018).
- www.ntv.com.tr/turkiye/turk-telekom-oyun-sektorunu-sobeledi, (Eriřim tarihi: 02.02.2018).
- www.superdataresearch.com/ (Eriřim tarihi: 12. 02. 2018).
- Yağız E. (2007), Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016), Ergen ve Genç Eriřkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, **Türk Psikiyatri Dergisi**, 27(2), 128-137.
- Yee, N. (2006), Motivations for Playing Online Games, **Cyberpsychology and Behaviour**, 9(6), 772-775.
- Yengin, D. (2012), Dijital Oyunlarda Şiddet, **Beta Yayınları**, İstanbul.
- Yetim, Ü. (2001), Toplumdan Bireye Mutluluk Resimleri, **Bağlam Yayınları**, İstanbul.

- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2004), Elektronik Oyunlar ve Türkiye, TBD. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, Ankara.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2005), History of Digital Games in Turkey, Proceedings of DİGRA Conference.
- Yurcu, G. (2014), Konaklama İşletmelerinde Çalışanların Örgütsel Vatandaşlık Davranışlarının İş Doyumu ve Öznel İyi Oluşlarına Etkisi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı Doktora Tezi, Aydın.
- Yüksel, G. (1997), Sosyal Beceri Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeyine Etkisi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara.
- Zagal, J. P. and Bruckman A. (2008), Notices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games, 8(2), (Erişim tarihi: 24.01.2017, <http://gamestudies.org/0802/articles/zagalbruckman>).
- Zencirkıran, M. (2017), Davranış Bilimleri üzerine, Editör davranış Bilimleri, **Dora Basım-Yayın Dağıtım.**

EKLER:

Ek 1: Anket Formu



Sayın Katılımcı, bu anket formu Ege Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü İletişim Araştırmaları Doktora Programı çalışması hazırlanmıştır. Bu çalışmada dijital oyunların öznel iyi oluş üzerindeki etkisi incelenecektir. Vereceğiniz cevaplar gizli tutulacak olup, sadece akademik ve bilimsel çalışmalar için kullanılacaktır. Araştırmanın doğru sonuçlar verebilmesi için içtenlikle ve titiz bir şekilde cevaplamanızı rica eder, gösterdiğiniz ilgi ve katkıdan dolayı teşekkür ederim.

Murat SAĞLAM
Ege Üniversitesi Doktora Öğrencisi

Anket no:

1-Cinsiyetiniz?
 Kadın Erkek

2-Yaşınız?
 18-24 25-29 30-34

3-Medeni Durumunuz?
 Bekâr Evli

4-Aylık Geliriniz?
 1.000 ve altı 1.000-2.000 2.000-3.000 3.000-4.000 4.000 ve üstü

5-Dijital oyun oynuyor musunuz?
 Evet, oynuyorum Hayır oynamadım Evet oynuyordum Oynuyordum bıraktım

6-Dijital oyun oynama sıklığınız?
 Günde bir saatten az Günde 1-3 saat Günde 3-5 saat Günde 5 saatten fazla

7-Dijital oyunu genellikle nereden oynarsınız (Birden fazla seçim yapabilirsiniz)?
 Evde kurulu internet veya oyun konsolu aracılığıyla Cep telefonu aracılığıyla Okul ortamında kendi dizüstü veya okul bilgisayarından Diğer (lütfen belirtiniz)

8- Hangi tür dijital oyun oynarsınız
 Aksiyon-Macera oyunları Strateji-Zekâ oyunları Platform oyunları MMORPG oyunlar (çok oyunculu ağ oyunları) Yarış-Araba oyunları Spor oyunları

9- En çok tercih ettiğiniz dijital oyun isimlerini yazar mısınız? (Aynı anda birden fazla oyun oynuyor olabilirsiniz, lütfen en çok hangi oyunu seviyor ve oynuyorsanız onu yazın)

10- Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz?
 1 yıldan az 1-3 yıl 4-6 yıl 6 yıldan fazla

11- Kişilik yapınızı iki seçenikle nasıl tanımlarsınız?
 Dışa dönük/Sosyal/optimist (olumlu düşünen) İçe kapanık/Çekingen/Pesimist (karamsar düşünen)

11- Fakülte ve Meslek yüksekokulundaki Bölümünüz
 Fakülte:
 Bölüm/Programınız

Dijital Oyun Oynama Nedeniniz	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Meraklandırması, şaşırtması ve ilgilerime hitap etmesi oyun oynamama etkili oluyor.					
Oyun sırasında başarı kazanmak, sanal da olsa bir yerleri fetih etmek ve yeni keşifler yapmak beni mutlu ediyor					
Oynadığım oyunla ilgili gelişmeleri takip eder Web sitelerini sık sık ziyaret ederim					
Oyunun görevlerini tamamlamak benim için önemlidir.					
Oyun oynarken gerçek hayatta olduğumdan daha çok kendim oluyorum					
Bence dijital oyun oynamanın dikkat, mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözümü becerilerine olumlu etkisi vardır					
Dijital oyun oynarken diğer oyuncularla chat yapma, sosyalleşmekten hoşlanırım					
Bence chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor ve oyuncular arasında iyi bir etkileşim oluşmasını sağlıyor					
Oyun arkadaşlarıma güveniyorum ve gerçek hayatta da görüşmek isterim					
Boş zamanlarımı değerlendirmek için oyun oynarım					
İçinde bulunduğum stres ve sıkımdan kurtulmak için oyun oynarım					
Oyun oynamak bedensel ve ruhsal sağlığım için iyi geliyor					
Oyun oynarken sanal bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum					
Oynadığım oyunun benim için önemi büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor					
Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum					
Bence dijital oyun ortamlarındaki diğer bireylerle ortak değerleri paylaşıyoruz.					
Birlikte oyun oynamanın, oyun oynadığım kişilerle olan ilişkilerimde olumlu etkisi var.					
Birlikte oyun oynadığım arkadaşlarımdaki duyguları benim için önemlidir					
Arkadaşlarımdaki sorunların oyun içinde yaşadıkları problemler beni de üzer					
Oyun oynamak benim için mutluluk kaynaklarından birisidir.					
Oyun oynarken diğer oyuncularla kurduğum iletişim benim için önemlidir					

II. Öznel İyi Oluş Ölçeği

Sorular	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Geleceğe yönelik planlar yapmaktan hoşlanırım.					
Yaşamımda zevk alarak yaptığım etkinlik sayısı azdır.					
Genel olarak kendimi neşeli hissediyorum.					
Geriye dönüp baktığımda istediklerimin çoğunu elde edemediğimi görüyorum.					
Kişilik özelliklerimden genel olarak memnunum.					
İstedğim nitelikte ve sayıda arkadaşım olmamasına üzülüyorum.					
Günlük yaşamımdaki sorumluluklarımı başarıyla yerine getiririm.					

Ulaşmak istediğim ideallerim var.					
İlgi ve yeteneklerime uygun etkinliklerin yaşamımdaki yeri istediğim ölçüdedir.					
Küçük sorunları bile büyütürüm.					
Kendimi genel olarak canlı ve enerjik hissedirim.					
Yakın gelecekte yaşamımda güzel gelişmeler olacağına inanıyorum.					
Kişilerarası ilişkilerde sıklıkla hayal kırıklığı yaşıyorum.					
Yaşamıma beni ona bağlayacak anlamlar katmakta zorlanmam.					
Beni eğlendiren faaliyetlere yeterince katılmıyorum.					
Umutlarımın gerçekleşeceğine inanıyorum.					
Mümkün olsa geçmiş hayatımı değiştiririm.					
Ailemle olan ilişkilerimden memnunum.					
Genelde hüzünlü ve düşünceliyim.					
Yaşamımda yapmam gerekenleri düşünmek hoşuma gider.					
Kendimi yalnız hissediyorum.					
Amaçlarıma ulaşmak için çevremdeki olanakları etkili bir şekilde kullanabilirim.					
Genel olarak kendimi huzurlu hissediyorum.					
Başkalarının mutlu görüldüğü kadar mutlu olmayı isterdim.					
Sorunları yaşamın öğretici ve doğal bir parçası olarak görürüm.					
Çevremdeki insanların yaşamlarına imreniyorum.					
Amaçlarıma ulaşmak için yeterince kararlı davranabilirim.					
Yaşamımı genel olarak monoton ve sıkıcı buluyorum.					
Sosyal ilişkilerimdeki gerginlik yanımdan hoşnutum.					
Kendime hedefler koymakta zorlanıyorum.					
İç dünyamın zaman geçtikçe zenginleştiğini hissediyorum.					
Tanıdığım insanların çoğundan daha fazla sıkıntım var.					
Yaşamın zorluklarıyla baş etme gücüne güveniyorum.					
Sevilen ve güvenilen biri olduğumu hissediyorum.					
Geçmişte yaptığım hatalardan dolayı yoğun suçluluk duygusu yaşıyorum.					
Serbest zamanlarımda zevkle vakit geçirecek bir uğraşı bulurum.					
Yaşamım başarısızlıklarla dolu.					
Güçlükler karşısında çabuk pes ederim.					
Çevremde ihtiyaç duyduğumda destek alabileceğim insanlar var.					
Sıklıkla ümitsiz ve çökkün hissediyorum.					
Okumak ve çalışmak benim için zevkli uğraşlardır.					
İsteklerime ve değerlerime uygun bir hayat sürüyorum.					
Ailemle olan ilişkilerimde sorunlar yaşıyorum.					
Yaşama iyimser bir açıyla bakabilme yönünden memnunum.					
Arkadaşlarıma kendimi istediğim gibi ifade edemiyorum.					
Başkalarına yardım edebilme ve onlara destek olma becerimden hoşnutum.					

Anketimizi cevaplandırduğunuz için teşekkür ederiz...

EK 2: Ölçek İzin onayı

Posta ve kişilerde ara

Yeni Yanıtla Sil Arşivle Gerekli Süpür Taşı Kategoriler

Klasörler

Gelen Kutusu

Gereksiz E-posta

Taslaıklar 55

Gönderilmiş Öğeler

Silinmiş Öğeler 14

Arşiv

Konuşma Geçmiş

tez

Trash 90

Premium'a yükseltin

Re: Hocam Özel İyi Oluş Ölçeğimize ihtiyacım var

Meliha TUZGOL DOST <mtuzgol@hacettepe.edu.tr>
21.10.2017 (Cmt), 11:34
Siz

Bu iletiyi 29.07.2018 18:00 tarihinde ilettiliniz

Ozel İyi Olus Ölcegi.doc
51 KB

İndir OneDrive - Kişisel konumuna kaydet

Merhaba Murat Bey,

Ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak, benim geliştirdiğim form üniversite öğrencileri için uygundur. Çalışma grubunuz üniversite öğrencileri midir?

Kolay gelsin.

MTD

On 10/20/17 10:42 AM, **murat sağlam** <murat4081@hotmail.com> wrote:

Hocam merhaba ege üniversitesi iletişim fakültesinde doktora öğrencisiyim. "dijital oyunların bireylerin özel iyi oluş ve sosyal beceri üzeri etkisi" üzerine araştırma yapıyorum. Bundan dolayı "özel iyi oluş ölçeğinize" ihtiyacım var... yardımlarınızı bekliyorum görüşmek dileğiyle

İyi Çalışmalar kolay gelsin
05443355429

Doç. Dr. Meliha TUZGÖL DOST
Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Psikolojik Danışma ve Rehberlik A.D.
06800 Beytepe / ANKARA
Tel: (312) 297 85 51 / 111

Ek 3: Muğla Meslek Yüksek Okulu Müdürlüğü İzin Onayı



T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Muğla Meslek Yüksekokulu Müdürlüğü

Sayı: 84949579-302.08.01.00-424

12/04/2018

Konu: Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

Sayın Murat SAĞLAM

İlgi: 03.04.2018 tarihli dilekçeniz

İlgi dilekçenizde belirtmiş olduğunuz "Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi : Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma" konulu doktora tez çalışmanızı Yüksekokulumuzda yürütmeniz uygun görülmüştür. Bilgilerinizi rica ederim.



e-İmzalıdır

Prof.Dr. Mehmet Naci ÖNAL
Yüksekokul Müdürü V.

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre elektronik imza ile imzalanmıştır. Doğrulama Kodu: 940600-731840 <http://bks.mu.edu.tr>

Muğla Meslek Yüksekokulu Müdürlüğü 48000 Merkez / MUĞLA
Orhaniye Mah.İskender Alper Cad.Papatya Sok.No:25/2 MUĞLA
Tel: 0(252)2112205 Faks: 0(252)2111882 E-posta: muglamyo@mu.edu.tr www.mu.edu.tr

Ek 4: İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dekanlığı İzin Onayı



T.C.
MUĞLA SİTKİ KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dekanlığı

Sayı: 12562951-044.00.00.00-464
Konu: Anketler

19/03/2018

Sayın Murat SAĞLAM

İlgi: 14.03.2018 tarihli Murat SAĞLAM yazısı

Fakültemizde ilgi dilekçenizde belirttiğiniz konuda doktora tez çalışmanız için anket uygulamanız uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.



e-imzalıdır
Prof.Dr. Famil ŞAMİLOĞLU
Dekan

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre elektronik imza ile imzalanmıştır. Doğrulama Kodu: 930865-724128 <http://bks.mu.edu.tr>

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi 48000 Kötekli/MUĞLA
Tel: 02522111361 Faks: 02522111362 E-posta: iibf@mu.edu.tr www.iibf.mu.edu.tr

Ek 5: Özgeçmiş

Özgeçmiş, 25.02.2019

Murat SAĞLAM

1. KİŞİSEL BİLGİLER

1.1. **Doğum yeri ve tarihi:** Ermenek, 10.02.1986

1.2. **Adres:** Orhaniye Mahallesi, İskender Alper Caddesi Papatya Sok. No:25/2 MUĞLA

1.3. **İş telefonu:** 0 252 211 2174

1.4. **GSM:** 0544 335 5429

1.5. **E-mail :** murat4081@hotmail.com

2. EĞİTİM BİLGİLERİ

2.1. **İlköğretim (1-5) :** Civler Şehit Abit Orbay İlköğretim okulu (Haziran 1997)

2.2. **İlköğretim (6-8) :** Civler Şehit Abit Orbay İlköğretim okulu (Haziran 2000)

2.3. **Lise:** Kumluca Gül-Çetin Kaur Lisesi (Haziran 2004)

2.4. **Lisans:** Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü (Haziran 2011)

2.5. **Yüksek Lisans:** Süleyman Demirel Üniversitesi, Çalışma ve Endüstri İlişkileri Anabilim Dalı (Ekim 2015)

2.6. **Doktora** Ege üniversitesi iletişim Fakültesi İletişim Araştırmaları Anabilim Dalı

3. PUAN BİLGİLERİ

3.1. **Lisans:** 72,232 - 2.81 (Haziran 2011)

3.3. **ALES:** 83.101 (Bahar dönemi 2014)

3.4. **YDS:** 61.250 (Güz dönemi 2014)

4.İŞ TECRÜBESİ

4.1 **Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla Meslek Yüksekokulu (Ağustos 2011-Devam Ediyorum)**