



T.C.
İZMİR KATİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI

PROBLEMLİ ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMININ
ÖZ BELİRLEME KURAMI PERSPEKTİFİNDEN
İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

MERVE GÜLEÇ

İZMİR-2023

**T.C.
İZMİR KATİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI**

**PROBLEMLİ ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMININ
ÖZ BELİRLEME KURAMI PERSPEKTİFİNDEN
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

MERVE GÜLEÇ

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ZÜMRÜT GEDİK

İZMİR-2023

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Problemlı Çevrimiçi Oyun Kullanımının Öz Belirleme Kuramı Perspektifinden İncelenmesi” adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

07/08/2023

Merve GÜLEÇ

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

PROBLEMLİ ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMININ ÖZ BELİRLEME KURAMI PERSPEKTİFİNDEN İNCELENMESİ

Merve GÜLEÇ

İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Psikoloji Ana Bilim Dalı

Bu çalışmanın amacı, problemlili çevrimiçi oyun kullanımının (PÇOK) psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisinde öz saygı, depresyon, anksiyete ve oyun motivasyonlarının rolünü incelemektir. Ek olarak bu çalışmada söz konusu değişkenlerin birbiri ile ilişkisine de ışık tutmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda kolayda örnekleme yoluyla 490 oyuncu katılımcıdan veri toplanmış, çalışmaya dahil etme kriterlerini sağlayan 331 katılımcı ile çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışmada katılımcılar sosyodemografik özellikleri ve oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili bilgileri içeren Kişisel Bilgi Formu (KBF) ile Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği (ÇOMO), İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği- Kısa Formu (IOBO), Rosenberg Öz Saygı Ölçeği (ROS), İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDO) ve Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeği'ni (HAD) doldurmuşlardır. Veriler SPSS 25 ve AMOS 22 programı ile analiz edilmiştir. bağımsız örneklemler T testi, hiyerarşik çoklu regresyon analizi ve yol analizi ile değişkenler arası ilişkiler incelenmiştir. Yapılan bağımsız örneklemler t testi sonuçlarına göre PÇOK düzeyinin ve tüm oyun motivasyonu türlerinden alınan puanların erkeklerde anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu; sosyal çevresi ile oyun oynayan, oyundan arkadaş edinen, kendini en az bir oyunda uzman olarak gören bireylerde PÇOK'nın anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yapılan hiyerarşik regresyon analizi sonuçlarına göre, sadece depresyon ve anksiyetenin bağımsız değişken kabul edildiği birinci aşamada depresyonun yordayıcı olduğu; depresyon ve anksiyetenin kontrol edildiği, öz saygı, oyun motivasyonları ve ihtiyaç

doymu alt boyutlarının bağımsız deęişken olduęu ikinci aşamada ise öz saygı, anksiyete, fantezi, sosyal, kaçış ve rekabet motivasyonlarının yordayıcı etkisi olduęu, en yüksek yordayıcı etkiye fantezi motivasyonun sahip olduęu gözlenmiştir. Yapılan yol analizi sonucunda ise ihtiyaç doyumunun otonomi ve yeterlik alt boyutlarının öz saygı, depresyon, fantezi, rekabet ve kaçış motivasyonlarının aracılık etkisiyle PÇOK'na dolaylı etkisi olduęu, ilişkili olma alt boyutunun ise depresyon, fantezi, rekabet ve kaçış motivasyonlarının aracılık etkisi ile dolaylı bir etkisi olduęu, sosyal motivasyonun ise PÇOK'na doğrudan yordayıcı etkisi olduęu saptanmıştır. Söz konusu bulgular literatür ışığında tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: oyun motivasyonları, öz saygı, depresyon, psikolojik ihtiyaç, problemlı çevrimiçi oyun kullanımı

ABSTRACT

Master's Thesis

Investigation of Problematic Online Gaming from the Perspective of Self-Determination Theory

Merve GÜLEÇ

İzmir Katip Çelebi University

Graduate School of Social Sciences

Department of Psychology

The aim of this study was to examine the role of self-esteem, depression, anxiety, and gaming motivations in the relationship between problematic online gaming (POG) and psychological needs. Additionally, the study aims to shed light on the interrelationships among these variables. To achieve this objective, data were collected from 490 player participants through convenience sampling, and the study was conducted with 331 participants who met the study criteria. In the study, participants completed the Personal Information Form (PIF), which assessed their sociodemographic characteristics, gaming habits, and other relevant information, Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ), Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGD-SF), Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES), Need Satisfaction Scale (NSS), and Hospital Anxiety and Depression Scale (HADS). The data were analyzed using SPSS 25 and AMOS 22 software. Independent samples t-test, hierarchical multiple regression analysis, and path analysis were used to examine the relationships between variables. According to the independent samples T-test results, it was found that POG levels and scores from all types of game motivations were significantly higher in males; individuals who play games with their social circle, make friends in games, and consider themselves experts in at least one game have significantly higher POG. Based on the results of the hierarchical regression analysis, in the first stage where only depression and anxiety are considered as independent variables, depression was found to be predictive. In the second stage, where depression and anxiety were controlled, and self-esteem, game

motivations, and sub-dimensions of need satisfaction were taken as independent variables, it was observed that self-esteem, anxiety, fantasy, social, escape, and competitive motivations have a predictive effect, with the fantasy motivation having the highest predictive effect. The results of the path analysis showed that the autonomy and competence sub-dimensions of need satisfaction have an indirect effect on POG through the mediating effect of self-esteem, depression, fantasy, competition, and escape motivations. The relatedness sub-dimension has an indirect effect through the mediation of depression, fantasy, competition, and escape motivations, while social motivation has a direct predictive effect on POG. These findings are discussed in the light of the literature.

Keywords: gaming motivations, self esteem, problematic online gaming, psychological needs, depression

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
ÖZET.....	iii
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR	xii
ÖNSÖZ.....	xiii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
KURAMSAL ÇERÇEVE LİTERATÜR VE AMAÇ	3
1. PROBLEMLİ ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMI (PÇOK)	3
1.1. Problemlİ Çevrimiçi Oyun Kullanımının Yaygınlığı	4
1.2. Problemlİ Çevrimiçi Oyun Kullanımının Etiyolojisi.....	5
1.3. Problemlİ Çevrimiçi Oyun Kullanımını Açıklayan Kuramlar.....	7
1.4. Problemlİ Çevrimiçi Oyun Kullanımında Komorbidite	9
1.5. Problemlİ Çevrimiçi Oyun Kullanımına Yönelik Geliştirilen Tedavi Önerileri	11
2. OYUN MOTİVASYONLARI.....	11
2.1. Oyun Motivasyonları İle İlgili Yapılan Çalışmalar	13
3. ÖZ BELİRLEME KURAMI	14
3.1. Psikolojik İhtiyaçlar	15
3.2. Öz Belirleme Kuramı İle İlgili Araştırmalar.....	17
4. ÖZ SAYGI.....	19
4.1. Öz Saygı ile İlgili Yapılan Çalışmalar	20
5. ARAŞTIRMANIN AMACI VE HİPOTEZLERİ.....	21
İKİNCİ BÖLÜM	26
YÖNTEM.....	26
1. ÖRNEKLEM	26
2. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	29

2.1.Kişisel Bilgi Formu.....	29
2.2.İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği- Kısa Formu (İOBO).....	30
2.3.Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOMO)	30
2.4. İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDO).....	31
2.5. Rosenberg Öz Saygı Ölçeği (ROS)	32
2.6. Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeği (HAD).....	32
3.İŞLEM	33
4. İSTATİSTİKSEL ANALİZ.....	34
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	35
BULGULAR.....	35
1. ÇEVİRİMİÇİ OYUN MOTİVASYONLARI ÖLÇEĞİNE (ÇOMO) İLİŞKİN DOĞRULAYICI FAKTÖR ANALİZİ SONUÇLARI	35
2. BETİMLEYİCİ İSTATİSTİKLER.....	37
3. CİNSİYET FARKLARINA İLİŞKİN BAĞIMSIZ ÖRNEKLEM T TESTİ SONUÇLARI.....	38
4. OYUN OYNAMA DAVRANIŞLARI FARKLILIKLARINA İLİŞKİN BAĞIMSIZ ÖRNEKLEM T TESTİ SONUÇLARI.....	39
5. ÖLÇÜLEN DEĞİŞKENLER ARASI KORELASYON ANALİZİ SONUÇLARI.....	40
6. PÇOK'NIN ANKSİYETE, DEPRESYON, İHTİYAÇ DOYUMU, ÖZ SAYGI VE OYUN MOTİVASYONLARI TARAFINDAN YORDANMASINA İLİŞKİN HİYERARŞİK REGRESYON ANALİZİ SONUÇLARI.....	43
7. YOL ANALİZİ.....	44
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	48
TARTIŞMA	48
1. ÖRNEKLEM ÖZELLİKLERİNE İLİŞKİN TARTIŞMA	48
2. ÇOMO DOĞRULAYICI FAKTÖR ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI.....	49
3. ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI .	50
3.1. CİNSİYETLER ARASI ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI.....	50
3.2. OYUN OYNAMA DAVRANIŞINA GÖRE ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI	52
4. ÖLÇÜMLER ARASI KORELASYON ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI.....	53
5. HİYERARŞİK ÇOKLU REGRESYON ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI.....	57
6. YOL ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI	59
7. GENEL TARTIŞMA	62
8. ÇALIŞMANIN SINIRLILIKLARI VE GÜÇLÜ YÖNLERİ	64

9. GELECEK ÇALIŞMALAR İÇİN ÖNERİLER VE KLİNİK DOĞURGULAR	65
SONUÇ	67
KAYNAKÇA	69
EKLER	100

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Sosyodemografik Özelliklerine ve Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bilgiler	28
Tablo 2. Katılımcıların Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Bilgiler.....	29
Tablo 3. İOBO, İDO, ÇOMO, ROS, HAD ve Alt Ölçeklerden Alınan Puanlara İlişkin Betimleyici İstatistikler.....	37
Tablo 4. Ölçek Puanlarının Cinsiyet Farklarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	40
Tablo 5. Ölçülen Değişkenler ve Alt Ölçekleri Arası Korelasyon Analizi Sonuçları.....	40
Tablo 6. PÇOK'ın Yordayıcı Değişkenlere Dair Hiyerarşik Regresyon Analizi Sonuçları.....	43
Tablo 7. Değişkenler Arası Doğrudan Etkilere İlişkin Bilgiler.....	45
Tablo 8. Dolaylı Etkilere (Aracılık) İlişkin Bilgiler.....	46

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. PÇOK'nda Yeterlik, Otonomi, İlişkili Olma, Öz Saygı, Depresyon, Kaçış, Rekabet, Fantezi ve Sosyal Motivasyonlarının Rolü.....	23
Şekil 2. ÇOMO Doğrulayıcı Faktör Analizi	36
Şekil 3. PÇOK'u Açıklayan Final Model.....	45

KISALTMALAR

ÇOMO	: Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği
DSM-V	: Zihinsel Hastalıkların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı- 5. Baskı
FPS	: Birinci Şahıs Nişancı türü oyunlar
HAD	: Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeği
İDO	: İhtiyaç Doyum Ölçeği
MMORPG	: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
MOBA	: Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası Oyunları
PÇOK	: Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımı
ROS	: Rosenberg Öz Saygı Ölçeği
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları

ÖNSÖZ

Öncelikle hem lisans hem yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi birikimiyle ufkumu açan, her daim geliştirmeye ve öğretmeye odaklı, her daim ulaşılabilir olan, güven veren ve cesaretlendiren, yıllar içerisindeki mesleki gelişimin mimarı, önyargısız ve destekleyici olan, süpervizörüm ve tez danışmanım Doç Dr. Zümrüt Gedik'e bu çalışmadaki danışmanlığı ve bana yıllar içerisinde mesleki anlamda kattığı her şey için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Jüri üyeliğini kabul ederek katkılarıyla beni destekleyen Dr. Öğretim Üyesi Seda Arıtürk'e ve Doç. Dr. Cennet Şafak Öztürk'e teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmaya katılımcı olmayı kabul eden tüm çevrimiçi/video oyun oyuncularına teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak tez sürecimde ve eğitim hayatımda bana her türlü desteği sağlayan, en büyük motivasyon kaynağım olan, vazgeçtiğim yerde güçlenerek daha da hızlı yol almama vesile olan canım aileme teşekkürlerimi sunarım.

Merve GÜLEÇ

İzmir-2023

GİRİŞ

Problemlili çevrimiçi oyun kullanımı (PÇOK) bireyin işlevselliği bozacak düzeyde ve sıklıkla çevrimiçi oyun oynamasını ifade etmektedir (Peters ve Malesky, 2008). Literatürde görece yeni araştırılmaya başlanan bir konu olmasından dolayı farklı araştırmacılar oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı, aşırı oyun oynama, internette oyun oynama bozukluğu gibi farklı isimler kullanarak PÇOK'ını incelemişlerdir.

PÇOK'ının etiolojisi incelendiğinde biyolojik, çevresel, psikolojik ve oyun ile ilişkili bir takım faktörlerin etkili olduğu görülmektedir (American Psychiatric Association ve American Psychiatric Association, 2013; Mestre-Bach ve Potenza, 2023; Paulus, Ohmann, Gontard, vd., 2018). PÇOK'ını kuramsal perspektiften inceleyen çalışmalara bakıldığında ise öz belirleme kuramı öne çıkmaktadır. Öz belirleme kuramı, bireyin fizyolojik ihtiyaçlarının yanında doğuştan sahip olduğu temel psikolojik ihtiyaçlarının da olduğunu ifade etmektedir. Bu ihtiyaçlar otonomi, yeterlik ve ilişkili olma olarak üçe ayrılır. Otonomi bireyin kendi isteği ve kararları doğrultusunda yaşamasını; yeterlik bireyin toplum içerisinde ve kişisel olarak kendini yeterli hissetmesini; ilişkili olma ise bireyin başkaları ile anlamlı bağlar kurma ihtiyacını ifade etmektedir (Deci ve Ryan, 2000). Öz belirleme kuramına göre yaşamında uzun süreler boyunca bu ihtiyaçlarını tatmin edemeyen bireyler çevrimiçi oyunlar aracılığıyla bu ihtiyaçlarını tatmin etmeye yönelirler (Przybylski vd., 2010).

PÇOK'ını öz belirleme kuramı perspektifinden inceleyen araştırmalar bir takım aracı değişkenlerin bu ilişkiyi etkileyebileceğini vurgulamıştır. Örneğin Scerri vd. (2019) tarafından yapılan çalışmada yalnızlık, öz saygı ve depresyonun aracılık etkisi ifade edilmiştir (Scerri vd., 2019). Yapılan farklı çalışmalarda depresyonun farklı değişkenlerle birlikte bu ilişkiye aracılık ettiği belirtilmiştir (Demirbaş Çelik vd., 2022; Tang vd., 2020). Yapılan bir başka çalışmada da farklı oyun motivasyonlarının ihtiyaç doyumu ile PÇOK arasındaki ilişkiye aracılık ettiği ifade edilmiştir (T'ng vd., 2022a).

Oyun motivasyonları, bireylerin oyun oynama davranışını gerçekleştirmelerine sebep olan içsel güdülerini ifade etmektedir. Oyun motivasyonlarının sınıflandırılması için araştırmacılar, farklı kuramlar perspektifinde, farklı oyun türlerine özgü sınıflandırmalar yapmışlardır. Bu sınıflandırmalardan bir tanesi öz belirleme kuramı temel alınarak, tüm oyun türlerini kapsayacak biçimde oluşturulan Demetrovics'in (2011) sınıflandırmasıdır. Buna göre oyun motivasyonları baş etme, kaçış, rekabet, fantezi, sosyal, eğlence, beceri olmak üzere yedi alt boyuttan oluşmaktadır. Literatürdeki çalışmalar incelendiğinde kaçış başta olmak üzere sosyal, fantezi ve rekabet motivasyonlarının PÇOK ile ilişkili olabildiği görülmektedir.

Öz belirleme kuramının PÇOK ile ilişkisi ve bu ilişkide farklı oyun motivasyonlarının aracı etkisini, depresyonun ve öz saygının aracı etkisini ve PÇOK ile anksiyete ilişkisini inceleyen farklı çalışmalara literatüre rastlanmış olsa da PÇOK'na söz konusu değişkenlerin birlikte etkisini ve bu değişkenlerin birbirleri ile ilişkisini inceleyen çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı PÇOK'nın ortaya çıkmasına sebep olabilecek ihtiyaç doyumu, oyun motivasyonlarının, öz saygının, depresyon ve anksiyetenin birlikte etkisini incelemek ve bu değişkenlerin birbiri ile ilişkisini araştırmaktır. Söz konusu değişkenlerin PÇOK'na etkisinin belirlenmesi ve birbiri ile ilişki şeklinin saptanmasının PÇOK'nın etiyojisine ilişkin literatüre bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ek olarak mevcut ilişkilerin yapısının belirlenmesinin PÇOK için tedavi süreçlerinin planlanmasında faydalı etkilerinin olabileceği tahmin edilmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE LİTERATÜR VE AMAÇ

1. PROBLEMLİ ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMI (PÇOK)

Problemli çevrimiçi oyun kullanımı (PÇOK) ilk olarak internet bağımlılığının içerisindeki bir davranış örüntüsü olarak ele alınmıştır (Young, 1998). Young (1998) internet bağımlılığını ortaya çıkmaya başlayan yeni bir davranışsal bağımlılık türü olarak tanımlamış ve bağımlı olan ve olmayan bireylerin davranış biçimlerini kategorize etmiştir. Bu çalışmada internet bağımlılığına sahip olmayan bireyler, interneti, bilgi aramak, elektronik posta kutularını kontrol vb. amaçlar için kullanmıştır. Bağımlı bireyler ise interneti, daha çok, çok oyunculu oyunlar oynamak, sohbet odalarında zaman geçirmek (chatrooms) ve cinsel içeriklere ulaşmak (sanal seks, pornografi vb.) gibi amaçlar için kullanmıştır (Young, 1998).

Daha sonraki araştırmalarda PÇOK “bireyin işlevselliği bozacak düzeyde ve sıklıkla çevrimiçi oyun oynamak” olarak tanımlanmıştır (Peters ve Malesky, 2008). Bu çalışmaların bazılarında, PÇOK; dürtüsel doğası, kişinin zarar görmesine rağmen yaptığı davranışı bırakamaması, oyun oynamaya karşı olan büyük arzu ve obsesif kompulsif semptomlar ile ilişkili bulunması sebebiyle kompulsif bir davranış olarak tanımlanmıştır (Chou ve Ting, 2003; E. J. Kim vd., 2008; Y.-J. Kim vd., 2017). Bazı çalışmalarda ise PÇOK, çevrimiçi oyun bağımlılığı ya da oyun bağımlılığı terimleri ile aynı anlamı ifade edecek şekilde kullanılmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012b). Bu çalışmalarda PÇOK’nın tolerans ve yoksunluk belirtilerini ve aşırı oyun oynama arzusunu da içerdiği ifade edilmiştir. Bazı çalışmalarda ise PÇOK olumsuz sonuçları ifade etmekle birlikte çevrimiçi oyun bağımlılığının daha hafif bir versiyonu olarak ele alınmıştır (Charlton ve Danforth, 2007; Rehbein vd., 2010).

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı’nda (DSM-V) “ileri çalışma gerektiren durumlar” bölümünde PÇOK “İnternette Oyun Oynama

Bozukluğu” ismi ile ele alınmıştır. DSM-V’e göre internette oyun oynama bozukluğu; bireyin işlevselliğini bozacak sürelerde (günde 8-10 saat, haftada 30 saatten fazla) oyun oynaması ile kendini gösteren bir bozukluktur (American Psychiatric Association ve American Psychiatric Association, 2013). Ek olarak DSM-V’te PÇOK potansiyel bir halk sağlığı sorunu olarak ifade edilmektedir (American Psychiatric Association, 2013).

İntertette oyun oynama bozukluğu DSM-V’ te davranışsal bağımlılık olarak ele alınmıştır. Davranışsal bağımlılıklar, biyolojik bir etken maddeyle ilişkili olmayarak ortaya çıkan bağımlılıkları ifade etmek için kullanılır. Davranışsal bağımlılıkta birey, aynı madde bağımlılıklarındaki gibi gittikçe artan düzeyde bağımlı olduğu davranışı gerçekleştirme isteği duyar (tolerans), davranışı gerçekleştirme imkanı bulamadığı zaman ise yoksunluk belirtilerine benzer biçimde gerginlik, sinirlilik gibi olumsuz psikolojik semptomlar gösterir. Aynı zamanda birey davranışın süresi ve içeriği ile ilgili kontrol çabasına girse de genellikle bu çabalar başarısızlıkla sonuçlanır. Birey davranışın sıklığı ve süresi ile ilgili kontrol sağlayamaz (kontrol kaybı). İnternette oyun oynama bozukluğunda da bireyin oyun oynama davranışını zaman için arttırması, oyun oynamadığında olumsuz psikolojik semptomlar, zihnin sürekli oyun ile meşgul olması, çevresindekilere yalan söylemeye varacak düzeyde oyun oynama davranışında kontrol kaybı gözlenmektedir (American Psychiatric Association, 2013).

1.1. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımının Yaygınlığı

PÇOK’nın dünya genelinde yaygınlığı çeşitlilik göstermektedir. Bu bağlamda 11 farklı ülkeden 20 çalışmanın incelendiği bir meta-analiz çalışmasında, PÇOK yaygınlığının %0.7-%27.5 arasında değiştiği belirtilmiştir (L. Li vd., 2018). Bu çalışmada Türkiye’ye özgü bir prevalans değeri belirtilmemiştir. Evren vd’nin (2018) 1250 katılımcı ile yaptığı çalışmada tüm popülasyonda yaygınlık %0.96, oyuncu popülasyonda ise yaygınlık %2.4 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada popülasyonun tamamı üniversite öğrencilerinden oluşmuştur. Erkekler, kadınlara göre daha fazla oyunda zaman geçirmekte ve daha fazla PÇOK semptomu göstermektedir (Evren vd., 2018). MMOG (massive multiplayer online games; devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar) oyuncularının katıldığı, 700 yetişkin katılımcıyla yapılan bir

başka çalışmada ise problemlili çevrimiçi oyun kullananların oranı %11.8 olarak bulunmuştur (Baysak vd., 2020). Bu çalışmaya katılan katılımcıların çok büyük bir çoğunluğu erkeklerden oluşmaktadır (%93). Yaş ortalaması 28.4 ± 9.98 (erkeklerde 28.15 ± 9.82 ; kadınlarda 31.89 ± 11.61)'dir. Katılımcıların %7.8'i çalışmamakta veya düzenli bir işe sahip değilken %39.1'i öğrenci, kalanlar ise bir işte çalışmaktadır. Festl vd. (2013) tarafından Almanya'da yapılan bir çalışmada PÇOK'nın ergenlerde, genç yetişkinlerde ve orta yaş yetişkinlerde yaygınlığı incelenmiştir. Bu çalışmada PÇOK'nın en yaygın oranda ergenlerde (%7.6) ergenlerden sonra da en yaygın olarak genç yetişkinlerde (%3.3) gözleendiği ifade edilmiştir (Festl vd., 2013). Benzer şekilde PÇOK ölçek puanı ortalamaları da ergenlerden sonra en yüksek genç yetişkinlerdedir (1.46/4). Türkiye'de demografik özelliklere göre yaygınlığın tam olarak anlaşılması için daha çok çalışmaya ihtiyaç vardır.

1.2. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımının Etiyolojisi

PÇOK'nın etiyolojisi karmaşıktır ve hala tam olarak açıklanabilmiş değildir (Paulus, Ohmann, Gontard, vd., 2018). Bir takım içsel ve dışsal faktörler PÇOK'nın ortaya çıkmasına ve sürdürülmesine sebep olabilir. Ek olarak genetik, nörobiyolojik, oynanan oyun ile ilişkili bir takım özellikler de PÇOK'nın etiyolojisinde etkili olabilir (Paulus, Ohmann, Gontard, vd., 2018).

Yapılan çalışmalarda bireylerin duygu düzenleme güçlükleri, kaçınan davranış yapısı ve acil ödül ihtiyacına öncelik vermeleri gibi içsel faktörlerin PÇOK ile ilişkili olabileceği saptanmıştır (Paulus, Ohmann, Gontard, vd., 2018). Düşük öz saygı PÇOK'nı tetikleyici olarak ele alınan diğer bir içsel faktördür (Yau ve Potenza, 2015).

PÇOK'nda nörobiyolojik faktörlerin de etkili olabileceğine dair çalışmalar bulunmaktadır. Son çalışmalarda problemlili çevrimiçi oyun kullanıcılarında gri madde hacminde ve fonksiyonel bağlantılarla anomaliler ve ventromedial prefrontal kortekste aktivite gözlenmiştir. Ancak bu bulguların neden mi sonuç mu yoksa risk faktörü mü olduğu hala tam olarak açıklanamamaktadır. Ek olarak problemlili çevrimiçi oyun kullanıcılarında, karar verme görevleri sırasında, anterior insula ve dorsolateral prefrontal kortekste daha az aktivite bulgulanmıştır (Lee vd., 2016; Qi

vd., 2015). Aynı zamanda problemlı çevrimiçi oyun kullanıcılarında bozulmuş bilişsel kontrolle ilişkili olarak straitum hacmi artar (Cai vd., 2016). Bu durum aynı zamanda bu bireylerde oyun oynama davranışında daha baskın dürtüsel davranışlara ve oyun oynama dürtüsüne karşı koyamamaya sebep olabilir (Cai vd., 2016). Amigdaladaki işlev bozukluğunun da duygudurum kontrolünün zorlaşmasına ve ani ödüllere karşı duyarlılığın artmasına sebep olarak aşırı oyun oynama davranışına zemin hazırlayabileceği düşünülmektedir (Kuss ve Griffiths, 2012a). PÇOK'nda dopaminerjik ve mezolimbik sistem aktivitesindeki deęişikler ayrıca önemlidir. Yapılan birçok çalışmada problemlı çevrimiçi oyun kullanıcılarında, bu bölgelerde, dięer madde bağımlılıkları ve kumar bağımlılıklarına benzer biçimde aktivasyonda azalma gözlenmiştir (Kuss ve Griffiths, 2012a; Vousooghi vd., 2015; Weinstein vd., 2015). Hoeft vd. (2008) mezokortikolimbik ödül sistemi ile ilişkili beyin bölgelerinin aktivasyonunu ve bağlanabilirliğini araştırırken cinsiyet farklılıkları bulmuşlardır (Hoeft vd., 2008). Erkeklerde PÇOK riskinin daha yüksek olması, bu nöral farklılıklarla ilişkili olabilir (Paulus vd., 2018).

Dürtüsellik, daha düşük öz denetim, hassaslık (sensitivity), uyarılmışlık, yenilik arayışı, can sıkıntısı eğilimi, hostilite, saldırganlık gibi birtakım kişilik özellikleri yapılan farklı çalışmalarda PÇOK ile ilişkili bulunmuştur (Billieux vd., 2015; Davis, 2001; Jiang ve Leung, 2012; Oh, 2003; Walther vd., 2012). Ancak çoęu çalışmanın kesitsel yapısından dolayı saldırganlık ile PÇOK arasında nedensel bir ilişki bulunmamaktadır (Lemmens vd., 2011). Beş faktör kişilik özelliklerinin PÇOK'nın ortaya çıkması ve sürdürülmesine etkisi hala net deęildir (Costa ve McCrae, 1985). Narsisistik, çekingen, şizoid kişilik özelliklerinin ve azalan empatinin PÇOK ile ilişkili olabileceğine dair çalışmalar bulunmaktadır (Paulus vd., 2018). Son on yıl içerisindeki çalışmaları inceleyen bir meta analiz çalışmasında sosyal anksiyete ile PÇOK arasında bir ilişki olduğu ifade edilmektedir (Gioia vd., 2022). Söz konusu çalışmada sosyal anksiyete düzeyleri yüksek bireylerin yüz yüze iletişim dışındaki dięer kanalları tercih etmeye yatkın oldukları, bu durumun hem sadece oyunlar aracılığıyla sosyalleşmeyi hem de PÇOK riskini arttırdığı ifade edilmektedir (Gioia vd., 2022).

Zayıf aile ilişkileri, sosyal bağların zayıflığı, yalnızlık, yoksulluk, düşük akademik başarı ve okula bağlılık, işsizlik gibi faktörlerin de PÇOK'ye zemin

hazırlayabileceği düşünülmektedir (Paulus vd., 2018). Ek olarak çevrimiçi oyunlarda sosyal çevre edinme imkanının da oyun oynama sıklığını arttıran bir faktör olduğu düşünülmektedir (Domahidi vd., 2014). Trepte vd. (2012) tarafından yapılan bir çalışmada, oyun içerisinde edinilen arkadaşlıkların gerçek yaşamda sosyal destek sağlayabildiği ifade edilmektedir (Trepte vd., 2012). Sıklıkla çevrimiçi oyun oynayan bireylerde oyun içerisindeki çevre ile gerçek yaşam çevresi arasında bir kaynaşma olduğu ifade edilmektedir (Domahidi vd., 2014; Trepte vd., 2012). Yapılan bir meta analiz çalışmasında da çocukların arkadaş ortamında çevrimiçi oyun oynamasının PÇOK için risk faktörü olabileceği ifade edilmektedir (Paulus, Ohmann, von Gontard, vd., 2018).

Tüm bunlara ek olarak belirli oyun türlerinin yapısal özellikleri, patolojik bir oyun oynama davranışını teşvik edebilir. Örneğin çevrimiçi oyunlar ve rol yapma (role playing game; RPG) oyunları içkin sosyal pekiştiricileri nedeniyle diğer oyunlara göre daha fazla bağımlılık yapma potansiyeline sahiptir (Eichenbaum vd., 2015; Haagsma vd., 2013; Thomas ve Martin, 2010). Özellikle MMORPG tipi oyunlar; hiç bitmeyen bir tasarım, güç, şan ve yenilmez silahlar gibi çekici öğeler elde etme olasılığı, hiyerarşik sosyal organizasyonları (örn. guilds; loncalar), düzenli bir üyelik ücreti, ödül ve cezalar (puan alma, seviyelere ulaşma), anlatı öğeleri (örn. etkileşimli bir hikaye), gerçekçi grafik kalitesi, hızlı yükleme süreleri gibi özellikleriyle diğer oyunlara göre daha fazla bağımlılık yapıcı unsur barındırırlar (Thomas ve Martin, 2010).

1.3. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımını Açıklayan Kuramlar

PÇOK'u açıklayıcı kuramlar özellikle son yıllarda oldukça artmıştır. Bu kuramların genel olarak bilişsel perspektif, davranışsal bağımlılık perspektifi ve öz belirleme kuramı perspektifi temel alınarak oluşturulduğu söylenebilir.

Bağımlılık perspektifinden oluşturulan güncel modellerden biri I-PACE (Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution; İnsan-Duygu-Biliş-İşletim Etkileşimi) modelidir. I-PACE modeli, problemlili çevrimiçi oyun kullanımı ile birlikte diğer davranışsal bağımlılıkları da kapsayacak şekilde güncellenmiştir (Brand vd., 2019). Modelin P (insan) bileşeni bireyin bireysel çekirdek özelliklerini oluşturur. Bu özellikler genel hazırlayıcı değişkenler ve davranışa özgü hazırlayıcı

değişkenler olmak üzere ikiye ayrılır. Genetik faktörler, erken çocukluk deneyimleri, psikopatoloji, mizaç özellikleri, genel başa çıkma stilleri genel hazırlayıcı değişkenleri oluşturur. Davranışa özgü ihtiyaçlar, değerler ve motivasyonlar ise davranışa özgü hazırlayıcı değişkenleri oluşturur. Belli çekirdek özelliğe sahip bireyler, erken evrede, içsel ve dışsal tetikleyicilerin algılanmasıyla, tetikleyicilere duygusal ve bilişsel yanıtlar oluştururlar. Bu yanıtlar, genel engelleyici (inhibitory) kontrolün düzenleyici etkisiyle davranışa sebep olur. Davranış daha sonra yerini doyuma (gratification) ve telafiye (compensation) bırakır. Doyum ve telafi isteği, ödül beklentisi ve özgül başa çıkma stratejilerinin etkisiyle, bireyin tekrar duygusal ve bilişsel olarak tetiklenmesine sebep olur. Böylece birey davranışı gerçekleştirmesine zemin hazırlayan içsel bir döngüye girer. Güncellenmiş modelde, davranışsal bağımlılığın ilerleyen evrelerinde, duygusal ve bilişsel yanıtlar yerini işaret reaktivitesi ve aşermeye bırakır (Brand vd., 2019).

Bilişsel yaklaşım ile oluşturulan kuramlardan biri ise King ve Delfrabbo'ya (2014) aittir. King ve Delfrabbo'ya göre PÇOK dört bilişsel faktörle ilgilidir. Bu faktörler; oyunun ödül değeri ve nesnelliği hakkındaki inançlar, oyun oynama davranışıyla ilgili uyumsuz ve katı kurallar, benlik saygısı ihtiyaçlarını karşılamak için oyuna aşırı güvenme, sosyal kabul kazanma yöntemi olarak oyun oynama şeklinde ifade edilmiştir (King ve Delfabbro, 2014a). Dong ve Potenza (2014) tarafından geliştirilen bilişsel davranışçı modelde ise davranışı motive eden faktörlere odaklanılmaktadır. Bu modele göre, ödül duyumları/hassasiyeti (reward sensation), stres azaltma, karar verme süreçleri (acil ödüle ulaşma ya da uzun süreli olumsuz sonuçlar), yürütücü kontrol (executive control) (tepki önleme, hata izleme, yürütme fonksiyonları) faktörleri bireyin motivasyon arayışına etki etmektedir. Motivasyon arayışı problemlili çevrimiçi oyun kullanımına sebep olmaktadır (G. Dong ve Potenza, 2014).

Öz belirleme kuramı perspektifinden oluşturulan modellerde bireyin psikolojik ihtiyaçları ve oyun davranışı arasındaki ilişkiye vurgu yapılmaktadır. Örneğin oluşturulan bir modelde, günlük ihtiyaç yoksunluğu ve oyunda ihtiyaç tatmininin birleşimi problemlili çevrimiçi oyun kullanımına sebep olmaktadır (Mills, Milyavskaya, Mettler, Heath, vd., 2018). Daha sonra bu model geliştirilmiştir ve bu ilişkiye öz kontrolün aracılık ettiği modele eklenmiştir (Mills ve Allen, 2020). T'ng

vd'nin (2022) oluşturduğu modelde ise günlük yaşamdaki ihtiyaç yoksunluğunun oyun motivasyonlarını oluşturduğu, oyun motivasyonlarının da problemlili çevrimiçi oyun kullanımına sebep olduğu ifade edilmiştir. Bir başka modelde ise ihtiyaç doyumundaki eksikliğin; yalnızlık, düşük öz saygı ve depresyonun aracı etkisiyle problemlili çevrimiçi oyun kullanımına sebep olduğu ifade edilmiştir (Scerri vd., 2019).

Ergen bireylerde ve çocuklarda PÇOK üzerine geliştirilen modellerde ise sosyal faktörlere vurgu yapılmaktadır. Örneğin Yu vd. (2021) tarafından oluşturulan modelde, dürtüsellik/düşük öz kontrol ve kişiler arası ilişkilerin etkisi (ebeveynler arası ilişkiler ve akran ilişkileri) PÇOK'a sebep olan maladaptif bilişlerin oluşmasına neden olmaktadır (Yu vd., 2021). Benzer şekilde Paulus vd. (2018) tarafından önerilen bütünleşmiş modelde de yapısal beyin anomalileri, düşük öz düzenleme, öz kontrol, karar verme ve duygu düzenleme, öz değer, depresyon ve obsesif kompulsif bozukluk olarak tanımlanan içsel faktörlerin; sosyal faktörler (pozitif ve negatif deneyimler, denge ihtiyacı, tatmin), oyun ile ilişkili faktörler (ödülleri) ve ebeveyn etkileri olarak tanımlanan dışsal faktörler ile tetiklenmesi sonucunda PÇOK oluşmaktadır.

1.4. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımında Komorbidite

PÇOK'nın diğer bağımlılık türleri ile komorbiditesi oldukça yüksektir (Starcevic ve Aboujaoude, 2017). Ek olarak depresyon, sosyal anksiyete, obsesif kompulsif bozukluk (OKB) ve yaygın anksiyete bozuklukları ile komorbidite de sıklıkla görülmektedir (González-Bueso vd., 2018; Starcevic ve Aboujaoude, 2017; C.-Y. Wang vd., 2017). PÇOK'na sahip bireylerde dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) görülme sıklığı, olmayan bireylere göre beş kat daha fazladır (Salerno vd., 2022). PÇOK'a sahip bireylerde uyku bozukluklarına sıklıkla rastlanmaktadır (Fazeli vd., 2020; Liu vd., 2023; Yu vd., 2020). Yapılan bir çalışmada yeme bozuklukları ile PÇOK'un birlikte görüldüğüne dikkat çekilmiştir (Hadwiger vd., 2019). Yakın tarihli bir çalışmada ise yeme bozukluklarının hem diğer davranışsal bağımlılıklar ile hem de PÇOK ile ortak beyin anomalilerinden beslendiği ifade edilmiş ve komorbiditenin araştırılmasının önemine vurgu yapılmıştır (Mestre-Bach ve Potenza, 2023).

Bu tez çalışmasında PÇOK ile depresyon ve anksiyete düzeyinin ilişkisi inceleneceğinden, bu iki psikolojik sıkıntıyla PÇOK'nin komorbiditesi aşağıda daha detaylı olarak ele alınmıştır.

1.4.1. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımının Depresyon ve Anksiyete ile İlişkisi

Depresyon, çökkün duygudurum, yaşamdan zevk alamama, uyku ve yeme problemleri gibi semptomlarla tanımlanabilen bir duygudurum bozukluğudur (American Psychiatric Association, 2013). Anksiyete bozuklukları ise bireyin çarpıntı, titreme, terleme, bulantı, baygınlık hissi gibi fiziksel belirtiler; dikkat dağınıklığı, aşırı uyarılmışlık, nesnesi belli olan ya da olmayan korku gibi psikolojik belirtiler ile tanımlanabilen bozuklukları ifade etmektedir (American Psychiatric Association ve American Psychiatric Association, 2013). Depresyon ve anksiyetenin farklı psikopatolojilerle komorbiditesi oldukça yüksektir (Snyder vd., 2022). PÇOK ile depresyon ve anksiyetenin de komorbiditesi sıklıkla görülür (Alshammari vd., 2022). İlâveten PÇOK ile depresyon ve anksiyetenin ilişkisini açıklayabilecek farklı modellere de literatürde yer verilmiştir. Örneğin yapılan bir araştırmada depresyon ve anksiyeteye sahip bireylerin maladaptif başa çıkma stratejisi olarak video oyunları oynadıkları ifade edilmiştir (Plante vd., 2019). Benzer şekilde başka bir çalışmada da PÇOK ile depresyon ve anksiyete ilişkisine kaçınan (teslimiyet/geri çekilme) baş etmenin aracılık ettiği ifade edilmiştir (Loton vd., 2016). Yapılan güncel bir çalışmada ise internet bağımlılığı ile depresyon ilişkisinde anksiyetenin kısmi aracı etkisi ifade edilmiştir (Stanković vd., 2021). PÇOK'nın internet bağımlılığının alt türü olduğu düşünüldüğünde benzer bir ilişki PÇOK için de beklenmektedir. Marino vd. (2020) tarafından yapılan çalışmada ise sosyal anksiyete ile PÇOK arasında, çevrimiçi oyun kullanımına dair olumsuz metabilişlerin aracı rolü olduğu belirtilmiştir (Marino vd., 2020). Benzer aracılık etkisi COVID-19 döneminde PÇOK'u inceleyen bir başka çalışmada da vurgulanmıştır (Cicarelli vd., 2022).

1.5. Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımına Yönelik Geliştirilen Tedavi Önerileri

PÇOK'a yönelik sıklıkla kullanılan tedavi yaklaşımı bilişsel davranışçı terapi uygulamalarıdır (Griffiths vd., 2016). Ancak müdahale programlarına yönelik yapılan pek çok meta-analiz çalışmasında, geliştirilen müdahale programlarının metodolojik olarak bir bütünlük oluşturmadığı ifade edilmektedir (King vd., 2017; Stevens vd., 2019; Zajac vd., 2020). Programların bazılarının takip ölçümlerinin yapılmaması, bazılarının kontrol grubunu oluşturmaması, bazılarının olumsuz psikolojik semptomları giderirken PÇOK semptomları üzerinde etki göstermemesi bu programların metodolojik eksikleri olarak ele alınmıştır (King vd., 2017; Zajac vd., 2020). Bununla birlikte yakın tarihli bir çalışmada PÇOK terapisi için destekleyici olarak kullanılabilir mobil uygulama tabanlı eğitimsel müdahale programının umut verici olduğu ifade edilmiştir (Pakpour vd., 2022). Araştırmacılar gelişmiş tedavi seçenekleri için metodolojik açıdan güçlü gelecek çalışmaların önemli olduğunu vurgulamaktadır (King vd., 2017; Stevens vd., 2019; Zajac vd., 2020).

2. OYUN MOTİVASYONLARI

Motivasyon, davranışımızı ortaya çıkaran ve sürdüren güdü olarak tanımlanabilir (Demetrovics vd., 2011). Bu güdüler düşünce ve duygularımızdan etkilenirler. Motivasyon belirli ve arzu edilen hedefe ya da hedef kategorilerine atıfta bulunur. Motivasyon, hedefe ulaşma sürecinde düşünce ve fikirlerimizden süzülerek oluşan duygusal tercihlerimizi de kapsar (McClelland, 1985). Motivasyon hedefe doğru ortaya çıkan fiziksel ve psikolojik eylemlerin yönü, gücü ve kararlılığı ile ilişkilidir (Gerrig, 2011). Oyun motivasyonları ise, bireyleri oyun oynama davranışına iten içsel güdülerini ifade eder.

Oyun motivasyonlarını kategorize etmek için farklı yaklaşımlar kullanılmıştır. Farklı yaklaşımlar ile oluşturulan modellerin çoğu, ampirik ya da teorik bir yaklaşımı temel alır (López-Fernández vd., 2021). Bu yaklaşımlardan biri Bartle (1996) tarafından ortaya atılmıştır. Bartle katiller (killers), kâşifler (explorers), başarılılar (achievers) ve sosyalleştiriciler (socializers) olmak üzere dört tip çok

oyunculu bilgisayar oyunu kullanıcısı (multiplayer online gamers) tanımlamıştır. Daha sonra Bartle'in modelini test edip geliştiren (Yee, 2006b) tarafından ilk olarak ilişki, manipülasyon, dalış (immersion), gerçeklerden kaçış ve başarı olmak üzere beş boyuttan oluşan bir motivasyon modeli oluşturulmuştur. Daha sonra Yee modelini üç ana başlığa bağlı on boyutlu bir model olarak güncellemiştir (başarı: ilerleme, mekanik, rekabet; dalış (immersion): keşif, rol yapma, kişiselleştirme, gerçeklerden kaçma; sosyal: sosyalleşme, ilişki, takım çalışması) (Yee, 2006a). Ek olarak yapılan çalışmalarda, motivasyonların belirli bir tip oyuncuyu ifade etmediği, bir oyuncunun birden fazla motivasyon ile oyun oynayabildiği saptanmıştır (Demetrovics vd., 2011).

Bazı araştırmacılar oyun motivasyonlarını tanımlarken motivasyon türlerini belirli bir teorik altyapıya oturtmayı tercih etmişlerdir. Örneğin öz belirleme kuramı doğrultusunda (Lafrenière vd., 2012) içsel motivasyon, bütünleşme, özdeşleşme, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk (amotivation) olmak üzere altı boyutlu olarak oyuncu motivasyonlarını ifade etmişlerdir. Myrseth vd. (2017) ise dört boyutlu Kumar Motiveleri Anketi-Gözden Geçirilmiş'ten (GMQ-R) yola çıkarak geliştirme, başa çıkma, sosyal ve kişisel tatmin olmak üzere dört boyutlu bir oyun motivasyonu modeli oluşturmuşlardır (Myrseth vd., 2017).

Demetrovics vd. (2011) bireylerin temel psikolojik ihtiyaçlarını oyunlar aracılığıyla tatmin ettiklerini vurgulayarak, literatür taraması ve ampirik araştırmaların sonucunda yedi temel motivasyon boyutu tanımlamışlardır. Bu boyutlardan biri olan sosyal motivasyon, başkalarıyla arkadaş olma ve sosyalleşme ihtiyacı ile ilgilidir. Oyuncunun yeni kişilerle tanışıp arkadaşlık kurmasına imkan verdiği ve iyi bir sosyal deneyim sağladığı için oyun oynaması sosyal motivasyon olarak tanımlanmaktadır. Kaçış, gerçek yaşamdaki sorunlardan ve zorluklardan kaçınmak için oyun oynamayı ifade eder. Bireyin oyun oynamayı gerçek hayatı unutmak, hayal kırıklıkları, kırgınlıkları ve hoş olmayan deneyimlerini düşünmemek için oyun oynaması kaçış motivasyonu olarak tanımlanmaktadır. Beceri geliştirme, oyuncunun koordinasyonunu, konsantrasyonunu ve duyularını keskinleştirdiği için oyun oynamasını ifade etmektedir. Rekabet başkalarına galip gelmekten zevk almak, kazanmayı sevmek, başkalarından daha iyi olduğunu hissetme motivasyonu ile oyun oynamayı belirtmektedir. Başa çıkma, oyun oynayarak stresi ve gerilimi azaltmak,

oyuncunun günlük yaşamındaki saldırganlığını yönlendirmesine yardımcı olmak ve daha iyi bir ruh haline girmek için oyun oynamak anlamına gelir. Fantezi, oyuncuların günlük yaşamda yapamadıkları ya da yapmalarına izin verilmeyen şeyleri yapabilmek için, kendilerini başka biri gibi hissetmek için ya da gerçeklikten çok farklı bir dünyada var olmayı deneyimlemek için oyun oynamaları anlamına gelmektedir. Son olarak rekreasyon, eğlence ve keyif için oyun oynamakla ilgilidir (Demetrovics vd., 2011; Király vd., 2015; Wu vd., 2016). Demetrovics vd'nin (2011) motivasyon sınıflandırması, başa çıkma motivasyonunu içermesi ve rekreasyon boyutuna yer vermesi açısından oldukça önemlidir. Ayrıca herhangi bir çevrimiçi oyun türünü değil tüm oyun türlerini kapsayıcı ilk motivasyonel sınıflamadır (Demetrovics vd., 2011).

2.1. Oyun Motivasyonları İle İlgili Yapılan Çalışmalar

Oyun motivasyonları ile ilgili yapılan çalışmalar genel olarak hangi oyun motivasyonlarının PÇOK ile ilişkili olduğuna odaklanmıştır. Örneğin yapılan bir meta-analiz çalışmasında kaçış motivasyonunun PÇOK'yi en iyi yordayan motivasyon olduğu saptanmıştır. Ek olarak oyun oynama motivasyonunun kültürel faktörlerden etkilendiği belirtilmiş, özellikle bireyci toplumlarda kaçış motivasyonu ile PÇOK arasında daha yüksek düzeyde bir ilişki olduğu ifade edilmiştir (H.-Y. Wang ve Cheng, 2022). Ancak Backlund vd. (2022) tarafından yapılan bir meta-analiz çalışmasında ise duygusal kaçış motivasyonu PÇOK ile güçlü bir şekilde ilişkilendirilmiş olsa da, 26 oyun motivasyonunun 23'ünün PÇOK ile ilişkisinin olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda söz konusu çalışma, oyun motivasyonları ile ilgili çalışmaların sonuçlarının çok fazla heterojenlik gösterdiğini ve alanda daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğunu ifade etmiştir (Bäcklund vd., 2022). Yapılan çalışmalarda kaçış motivasyonundan sonra PÇOK ile en çok ilişkili bulunan motivasyonlar dalma (immersion) ve başarıma (achievement) motivasyonu olmuştur (Bäcklund vd., 2022; H.-Y. Wang ve Cheng, 2022). Dalma motivasyonu oyuncunun oyun dünyasına kendini kaptırarak gerçeklikten kopması olarak ifade edilirken, başarıma motivasyonu oyuncunun oyun içindeki başarıları ile motive olmasını ifade etmektedir. Dalma motivasyonu Demetrovics vd. (2011) sınıflandırmasındaki kaçış ve fantezi motivasyonunun birleşimi, başarıma ise rekabet motivasyonuna benzer bir

motivasyon olarak ifade edilebilir. Rekabet motivasyonundan farklı olarak başarıma motivasyonu oyuncunun oyun içindeki rekabet olmaksızın deneyimlediği bireysel başarıları da kapsamaktadır. Ek olarak yapılan çalışmalarda MMO (devasa çok oyunculu oyun) türünde oyun oynayan oyuncularında sosyal motivasyonun PÇOK için önemli bir yordayıcı olduğu ifade edilmiştir (Blinka ve Mikuška, 2014; Bowman vd., 2012). Kovid-19 pandemisi döneminde yapılan bir çalışmada kısıtlamalar döneminde sağlık anksiyetesi ile PÇOK arasında sosyal motivasyonların aracı rol oynadığı belirtilmiştir (Savolainen vd., 2022). Son olarak farklı çalışmalar, psikiyatrik semptomlar ile problemlili çevrimiçi oyun bağımlılığı ilişkisinde oyun motivasyonlarının aracı rolünü vurgulamışlardır (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Fazeli vd., 2020) Bu çalışmalarda aracı olan motivasyonlar kaçış ve fantezi olarak saptanmıştır.

3. ÖZ BELİRLEME KURAMI

“Öz belirleme” kavramı ilk olarak White (1959) tarafından ortaya atılmıştır. White’a göre bu kavram bireyin kendini, kendi içsel değerleri, hedefleri ve istekleri doğrultusunda geliştirme potansiyelini ifade etmektedir (White, 1959) . Bu kavram daha sonra Deci ve Ryan (1985) tarafından geliştirilerek öz belirleme kuramı ortaya atılmıştır. Öz belirleme kuramı bireyin kişilik gelişimini dinamik bir yapı olarak ele alır (Deci ve Ryan, 1985). Bu kuram aynı zamanda Maslow’un motivasyon teorileri ve Piaget’in bilişsel kuramı ile uyumludur (Maslow, 1954; Piaget, 1971)

Öz belirleme kuramı bireyin kişilik gelişimini hiç bitmeyen bir süreç olarak ele alır. Bu süreçte bireyin içsel kaynaklarının ve kendi öz düzenleme becerisinin de önemine vurgu yapar (Ryan ve Deci, 2000). Öz belirleme kuramına göre bireyin sürekli olarak kişilik gelişimini sağlama ve potansiyelini gerçekleştirme amacı vardır. Potansiyelini gerçekleştirme yolunda birey birtakım “psikolojik ihtiyaçları” karşılamaya gereksinim duyar (Ryan ve Deci, 2000). Kişisel gelişim süreci ve psikolojik ihtiyaçları karşılama, içsel bir süreç olarak ele alınsa da, Deci ve Ryan bu ihtiyaçların karşılanması için çevresel koşulların önemine de vurgu yapmışlardır. Deci ve Ryan’a göre bireyin kişilik bütünleşmesini gerçekleştirebilmesi ancak psikolojik ihtiyaçlarını karşılayabileceği koşulların ortaya çıkması ile mümkündür.

Hangi koşulların bu sürece olumlu olarak etki edeceği de psikolojik ihtiyaçların doğası kadar önemli bir meseledir ve ampirik araştırmalarla desteklenmelidir (Deci ve Ryan, 1991).

3.1. Psikolojik İhtiyaçlar

Psikolojik ihtiyaçlar bireyin doğuştan itibaren sahip olduğu ve din, etnik köken, kültür, cinsiyet, eğitim düzeyi fark etmeksizin bütün bireylerde bulunan psikolojik ihtiyaçları ifade eder (Deci ve Ryan, 2000). Psikolojik ihtiyaçların evrenselliği yapılan ampirik çalışmalarla da desteklenmiştir (Ryan ve Deci, 2004; Van den Broeck vd., 2008). İhtiyaçların doyurulması bireyin iyi oluşuyla ilişkilidir. Aynı zamanda bu ihtiyaçların uzun süre doyurulmaması psikopatolojilerle ilişkilendirilir (Ryan ve Deci, 2008b). Bireyin psikolojik ihtiyaçları oldukça çeşitli olsa da bu ihtiyaçlar temel olarak üç başlıkta ele alınmaktadır.

3.1.1. Otonomi

Otonomi bireyin kendi isteği ve kararı doğrultusunda yaşayarak varolabilmesini ifade eder. Otonomi aynı zamanda bireyin kendi istek ve ilgilerini fark edip kabullenebilmesini de içerir. Özerk birey kendi kişisel değerlerini oluşturur, bu değerler doğrultusunda karar verir, davranışı gerçekleştirir ve sürdürür (Decharms ve Carpenter, 1968).

Deci ve Ryan'ın otonomi kavramı bağımsızlık ile aynı anlama gelmemektedir. Bağımsızlık, kişinin toplumdan kopuk, başkalarıyla ilişki kurmadan ve bencil bir biçimde yaşamasını ifade ederken, otonomi bireyin topluma aktif katılımını da içermektedir (Deci ve Ryan, 2000). Özerk birey kendi iradesiyle topluma etkin olarak katılır ancak ne ölçüde ve nasıl katılacağını kendisi belirler (Deci ve Ryan, 2000).

Otonomi kavramı birbiri ile ilişkili üç boyutla ele alınır. Davranışsal otonomi; bireyin davranışlarını kendi seçimleri doğrultusunda gerçekleştirmesi, sürdürmesi ve sonrasındaki kararları kendisinin almasını ifade eder. Duygusal otonomi; bireyin ailesine ve sosyal çevresindeki diğer bireylere bağlı olmadan kendi duygularını yönetebilme becerisini ifade eder. Değerler boyutu ise bireyin toplum kuralları ve

kültürel değerlerin zorlayıcılığına bağlı kalmadan kendi içsel değerleri ile toplumda var olabildiğini ifade eder (Çankaya, 2009)

3.1.2. Yeterlik

Öz belirleme kuramına göre yeterlik kavramı, bireyin kendi yetenekleri doğrultusunda kendini geliştirmesini ve toplumda etkin bir şekilde rol almasını ifade eder. Aynı zamanda yeterlik tek başına yetenek gelişimini değil, bireyin kendi yeteneklerinin farkında olmasını, kendini belirli alanlarda yeterli hissetmesini de kapsar. Bireyin çevreyle baş ederken, istediği sonuçlara ulaşırken; kendi yeteneklerini toplumla uyum içinde geliştirerek yansıtması ve başarıya ulaşacağına inanması yeterliliğin göstergesi sayılabilir. Birey yeterlik ihtiyacını karşılayabilmek için yeteneklerini geliştirebileceği, yetenekleri ile orantılı ölçüde zorluklar barındıran ortamlara gereksinim duyar. Dolayısıyla öz belirleme kuramına göre bireyin koşullarının bireyin yetenekleri ile orantılı ölçüde zorlayıcı olması yeterlik ihtiyacının doyurulması açısından önem taşımaktadır. Diğer bir deyişle, hiç zorlayıcı olmayan bir ortamda bireyler yeterlik ihtiyacını karşılayamazlar (Çankaya, 2009; Doğusan, 2019).

3.1.3. İlişkili Olma

İlişkili olma ihtiyacı, bireyin diğer bireyler ile anlamlı bir bağ kurma ihtiyacını ifade eder. Öz belirleme kuramına göre birey, başkaları ile sıcak ve derin ilişkiler kurmaya, hem bakım vermeye hem bakım almaya ihtiyaç duyar. Başkaları tarafından önemsenmek kadar başkalarını önemsemek de bireyin ilişkili olma ihtiyacının tatmini için oldukça önemlidir. Birey ilişkilerinde hayal kırıklığı, sosyal yabancılaşma, dışlanma ve yalnızlık hissi yaşadığında ilişkili olma ihtiyacını tatmin edemez. Uzun süreli olarak bu olumsuz deneyimleri yaşamak, ihtiyacın doyurulmasını engellediğinden psikopatolojilerin ortaya çıkmasına zemin hazırlayabilir (Deci ve Ryan, 2000)

Öz belirleme kuramına bağlı olarak geliştirilen ilişkiler motivasyonu mini teorisine göre (relationships motivation theory), bireylerin kişisel ilişkiler kurmaları ve belirli gruplara katılımları sadece arzu edilen bir şey değildir. Aynı zamanda ilişki kurma, bireylerin uyumu ve iyi oluşları için gereklidir. Bireyler yüksek kaliteli ilişki

kurmayı bu şekilde öğrenirler ve yüksek kaliteli ilişkiler bireylerin aynı zamanda otonomi ve az miktarda yeterlik ihtiyacını da tatmin eder. Yüksek kaliteli ilişkilerin otonomi ve yeterlik ihtiyacını tatmin ettiği yapılan bir araştırmayla desteklenmiştir (La Guardia ve Patrick, 2008).

3.2. Öz Belirleme Kuramı İle İlgili Araştırmalar

Öz belirleme kuramı literatürde iyi oluş, transdiagnostik faktörler ve terapilerde davranış değiştirmeye ilgili çalışmalarda ele alınmıştır (Koole vd., 2019; Ntoumanis vd., 2009; Patterson ve Joseph, 2007; Richards vd., 2021; Roth vd., 2019; Ryan ve Deci, 2008a; Şakan vd., 2020). Aşağıda, öznel iyi oluş, transdiagnostik faktörler ve davranış değişimi ile ilgili yapılan çalışmalara dair bilgiler ele alınmıştır. Daha sonrasında ise PÇOK'u öz belirleme kuramı perspektifinden inceleyen çalışmalara dair bilgiler verilmiştir.

Öz belirleme kuramı perspektifinden öznel iyi oluş, bireyin tüm psikolojik ihtiyaçlarının düzenli bir şekilde karşılanıyor olmasını ifade etmektedir (Ryan, 2009). Patrick vd. (2007) tarafından yapılan çalışmada da öznel iyi oluş puanları yüksek bireylerin psikolojik ihtiyaç doyumlarının yüksek olduğu ifade edilmiştir (Patrick vd., 2007). Daha sonra yapılan meta-analiz çalışmasında da bu bulgular desteklenmiştir (Tang vd., 2020).

Öz belirleme kuramı transdiagnostik bir faktör olarak öz düzenleme ve duygu düzenleme becerilerine vurgu yapmaktadır (Roth vd., 2019) Özellikle duygu düzenlemenin sağlıklı bir biçimde gerçekleşmesi için otonomi ihtiyacına vurgu yapılmıştır (Roth vd. 2019). Duygu düzenleme ile otonomi ihtiyacı arasındaki ilişki yapılan korelasyonel ve deneysel çalışmalarla da desteklenmiştir (Roth vd., 2019; Vandenkerckhove vd., 2019) Skinner ve Edge (2002), otonomi ihtiyacı ile stres ve başa çıkma stratejileri arasında çift taraflı bir ilişki olduğunu ifade eder. Buna göre bireyin gelişim süreci boyunca otonomi ihtiyacını doyuran çevresel faktörlerle desteklenmesi, bireyin başa çıkma stratejilerine olumlu katkı sağlarken, bireyin başa çıkma stratejilerini aktif olarak kullanmadığı stres dönemleri özerkliği engelleyici işlev görmektedir (Skinner ve Edge, 2002). Ancak genel yaşam stresi ve başa çıkma stratejilerini öz belirleme kuramı perspektifinden inceleyen ampirik çalışmalar oldukça azdır ve bu alanda daha çok araştırmaya ihtiyaç vardır.

Terapilerde davranış deęişimi sürecinde ve motivasyonel görüşmelerde seans yapılandırmasında öz belirleme kuramı perspektifinden yararlanmak bireylerin terapi sürecine olumlu katkılar sağlamaktadır (Markland vd., 2005; Richards vd., 2021; Sharma ve Smith, 2011; Williams vd., 2006). Öz belirleme kuramı perspektifinden bireyin motivasyonu, dört boyutlu ve kişiye göre deęişen bir yapıdır (Richards vd., 2021). Motivasyonsuzluk evresinden sonra, dışsal motivasyon, içe yansıtılmış motivasyon, tanımlanmış motivasyon ve bütünleşmiş motivasyon, motivasyonun farklı boyutlarını oluşturur. Dışsal motivasyon ve içe yansıtılmış motivasyonlar kontrollü motivasyon olarak ifade edilir ve psikolojik ihtiyaçları yeterli düzeyde tatmin olan bireylerde bu motivasyon yeterli tatmin sağlandığı bağlam ve durumlarda görülmez (Richards vd., 2021). Tanımlanmış motivasyon ve bütünleşmiş motivasyon otonom motivasyonlar olarak ifade edilir ve psikolojik ihtiyaçların yeterli düzeyde tatmin edildiği bağlamda ve durumda bireyin davranış deęiştirme motivasyonu otonomdur (Richards vd., 2021). Alkol bağımlılıęında birey davranış deęiştirmeye dışsal motivasyon ile gelecektir (Richards vd., 2021). İlk dönemlerde bireyin dışsal motivasyonunu besleyen, sonraki dönemlerde ise bireyin motivasyonunu tanımlanmış ve bütünleşmiş motivasyona doğru yönlendiren terapi yöntemlerinin faydalı olabileceęi ifade edilmektedir (Richards vd., 2021). Ek olarak öz belirleme kuramının motivasyon evreleri davranış deęişiminde etkili kabul edilen transteorik model ile ilişkilidir (Kennedy ve Gregoire, 2009). Yeme bozukluklarında ve dięer bağımlılık türlerinde de öz belirleme kuramı perspektifinden oluşturulan tedavi süreçlerinde benzer sonuçlara ulaşılmıştır (Mills vd., 2021; Vansteenkiste vd., 2005; Wild vd., 2016).

PÇOK'u öz belirleme kuramından inceleyen çalışmalarda ise psikolojik ihtiyaçların tatmini ve yoksunluęunun etkisine odaklanılmıştır. Yapılan farklı çalışmalarda, bireyin günlük hayatta psikolojik ihtiyaçlarını tatmin etmede yoksunluk yaşaması doğrudan ya da dolaylı olarak PÇOK'nun ortaya çıkmasına sebep olduęu ifade edilmiştir (Mills, Milyavskaya, Heath, vd., 2018; Mills ve Allen, 2020; Scerri vd., 2019; T'ng vd., 2022). Örneęin 922 katılımcıyla yapılan bir çalışmada günlük ihtiyaç yoksunluęu ile oyunda ihtiyaç tatmininin ortak etkisinin oyunda geçirilen zamanı ve problemleri çevrimiçi oyun bağımlılıęını yordadığı saptanmıştır (Mills, Milyavskaya, Mettler, ve Heath, 2018). Benzer şekilde yakın tarihli bir araştırmada,

ihtiyaç yoksunluğunun baş etme, kaçış ve sosyal motivasyonlarını güçlü düzeyde yordadığı ve bu motivasyonların PÇOK ile ihtiyaç yoksunluğu arasındaki ilişkide kısmi aracılık rolü olduğu belirtilmiştir (T'ng vd., 2022b). Scerri vd. (2019) tarafından yapılan bir çalışmada ihtiyaç tatminindeki eksikliğin PÇOK ile ilişkisinde yalnızlık, öz saygı ve depresyonun aracılık ettiği ifade edilmiştir. Mills ve Allen (2020) ise bu ilişkiye öz kontrolün aracılık ettiğini saptamıştır. Przybylski vd. (2010) tarafından yapılan bir çalışmada ise video oyunlarının içeriklerinin psikolojik ihtiyaçların tatmini için elverişli bir ortam sağladığı, farklı oyunların baskın bir şekilde farklı ihtiyaçları tatmin etme üzerine kurgulandığı ifade edilmiştir (Przybylski vd., 2010).

4. ÖZ SAYGI

Öz saygı, bireyin kendi değerine ilişkin öznel değerlendirmesini ifade eder (Donnellan vd., 2011; MacDonald ve Leary, 2012). Öz saygı bireyin nesnel yeteneklerini ve becerilerini yansıtmayabilir ve diğer bireylerin değerlendirmelerinden bağımsız olabilir (Orth ve Robins, 2014). Öz saygı, bireyin “yeterince iyi biri olduğu hissi” ile kavramsallaştırılabilir (Rosenberg, 1989). Dolayısıyla, öz saygı, narsisist bireyleri karakterize eden aşırı öz saygı ve kendini büyütmenin aksine, kendini kabul etme ve kendine saygı duyma duygularını içerir (Ackerman vd., 2011).

Öz saygı genellikle 16 yaş ile 50 yaş arasında artma eğilimindedir. 50 yaş ve sonrasında ise azalma eğilimine geçer (Orth ve Robins, 2014). Yaşam boyu eğilimde cinsiyetler arası fark görülmesi de genel olarak erkeklerde öz saygı kadınlara oranla daha yüksek düzeyde görülmektedir (Orth ve Robins, 2014). Etnik azınlıklarda ise öz saygı ergenlikten sonra orta yetişkin dönemine kadar keskin bir şekilde artarken orta yetişkinlik dönemi sonrasında keskin bir şekilde düşme eğilimi göstermektedir (Orth vd., 2012). Bu eğilimin gelir adaletsizliği, sağlık hizmetlerine ulaşım farklılıkları vb. çevresel faktörlerden kaynaklandığı düşünülmektedir (Orth vd., 2010). Yapılan son çalışmalara göre öz saygı, duygurudum gibi değişen ve dinamik bir yapı değil, zeka ve kişilik gibi ancak zaman içerisinde kısmen değişim gösterebilen stabil bir yapıya sahiptir (Donnellan vd., 2012; Kuster vd., 2013).

İlk dönem çalışmalarda öz saygının “neredeyse hiçbir şeyin sonuçlarında etkili olmayan bir faktör olduğu” ifade edilmiş olsa da daha yeni çalışmalarda farklı sonuçlara ulaşılmıştır (Orth ve Robins, 2014). Yapılan boylamsal araştırmalarda öz saygının bireyin yaşam başarısı ve esenliği için güçlü bir yordayıcı olduğu ifade edilmiştir (Kuster vd., 2013; Marshall vd., 2014; Orth vd., 2012). Söz konusu çalışmalar, evlilik ve yakın ilişkilerdeki memnuniyet, sosyal ağ boyutu ve sosyal destek, fiziksel sağlık, zihinsel sağlık, eğitim, istihdam durumu, iş başarısı ve iş tatmini ve suç davranışı dahil olmak üzere çok çeşitli olası sonuçları kapsamaktadır.

4.1. Öz Saygı ile İlgili Yapılan Çalışmalar

Öz saygı ile ilgili yapılan çalışmalar oldukça çeşitlidir. Öz saygının psikiyatrik semptomlar ile ilişkisi farklı çalışmalarda ayrıntılı olarak incelenmiştir. Örneğin yapılan bir meta-analiz çalışmasına göre düşük öz saygı depresyonun güçlü bir yordayıcısıdır (Sowislo ve Orth, 2013). Rosenberg tarafından yapılan çalışmada ise anksiyete düzeyi ile öz saygı arasında güçlü bir ilişki olduğu ifade edilmiştir (Rosenberg, 1962).

Öz saygı ile bağımlılık arasındaki ilişki de farklı çalışmalara konu olmuştur. Yapılan çalışmalarda alkol ve uyuşturucu bağımlılığı ile düşük öz saygı arasında bağlantı olduğu ortaya çıkmıştır (Hyun vd., 2013; Mecca vd., 1989; Mitrovic vd., 2014). Daha yakın tarihli çalışmalar ise farklı bağımlılıklarda öz saygının aracı rolüne odaklanmıştır. Örneğin madde kullanım bozukluğu olan bireylerle yapılan bir çalışmada öz kontrol ve öz etkililik arasındaki ilişkide öz saygının tam aracı etkisi olduğu saptanmıştır (Yang vd., 2019). Başka bir çalışmada ise madde bağımlılığı olan bireylerin algıladıkları sosyal destek ve yaşam doyumu arasında öz saygının kısmi aracılık rolüne vurgu yapılmıştır (Cao ve Liang, 2020). Öz saygının internet bağımlılıkları ile ilişkisinin incelendiği birçok çalışmada ise düşük öz saygı, internet bağımlılığını yordayıcı bir faktör olarak ele alınmıştır (Aydm ve San, 2011; BAHRAINIAN vd., 2014; Błachnio vd., 2016; Köse ve Doğan, 2019). Hawi ve Samantha (2016) tarafından yapılan bir çalışmada ise öz saygının, sosyal medya kullanımı ve depresyon ilişkisinde aracı rolü olduğu saptanmıştır (Hawi ve Samaha, 2017). Yapılan bir meta-analiz çalışmasında ise problemlili akıllı telefon kullanımının düşük öz saygı ile ilişkili bulunduğu, terapilerde öz saygıyı güçlendirici

uygulamalara yer verilmesinin problemleri kullanım için önemli olduđu vurgulanmıřtır (Casale vd., 2022).

PÇOK ve öz saygı ilişkisini inceleyen birçok çalışma PÇOK’nda düşük öz saygının yordayıcı rolüne vurgu yapmaktadır (H.-K. Kim ve Davis, 2009; Ryan ve Deci, 2006; Stetina vd., 2011). Ek olarak King ve Delfabbo (2014) bireyin oyun ortamından elde ettiđi öz saygıyı, PÇOK’nın sürdürülmesine katkıda bulunan önemli bir faktör olarak ele almıř, PÇOK’nın biliřsel modelindeki önemine vurgu yapmıřtır (King ve Delfabbro, 2014b). Aynı zamanda düşük öz saygıya sahip oyuncuların, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ile ilişkisinin diđer oyunculardan farklı olduđuna dair çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalara göre, daha düşük öz saygıya sahip bireyler gerçek benliklerini deđil ideal benliklerine uygun avatarları oluřturma eğilimindedirler ve çevrimiçi oyun bađımlılıđı geliştirme olasılıkları daha fazladır (Beard ve Wickham, 2016; Bessière vd., 2007; Stetina vd., 2011).

5. ARAřTIRMANIN AMACI VE HİPOTEZLERİ

İlgili literatürde, PÇOK’nın bireyin kiřiler arası ilişkilerini ve psikolojik iyi oluřunu olumsuz yönde etkilediđi vurgulanmaktadır. İlaveten PÇOK kimi görüřlere göre potansiyel bir halk sađlıđı sorunu olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple PÇOK’nın etiyolojisini, risk faktörlerini ve tedavi yöntemlerini belirlemek oldukça önem taşımaktadır.

Literatürde PÇOK’nın belirli biyolojik yatkınlıkların, içsel ve dışsal faktörlerin etkisiyle ortaya çıktıđı ifade edilmektedir. Ancak biyolojik yatkınlıkların doğası, içsel ve dışsal faktörlerin yapısı hala tam olarak anlaşılamamıřtır. Bu bağlamda, PÇOK’nu öz belirleme kuramı perspektifinden inceleyen çalışmalar günlük hayatta psikolojik ihtiyaçların doydurulmasındaki eksikliđin PÇOK ortaya çıkıřında önemli bir rolü olduđunu vurgulamaktadır. Ek olarak literatürde sosyal, fantezi, rekabet ve kaçıř řeklindeki oyun oynama motivasyonlarının PÇOK’nın ortaya çıkmasında etkili olduđu ifade edilmektedir. Psikolojik ihtiyaçlar ve PÇOK’nın ilişkisinde oyun motivasyonlarının rolünü inceleyen bir çalışmaya Türkiye örnekleminde rastlanmamıřtır. İlaveten, PÇOK’nın depresyon ve anksiyete ile ilişkisini ortaya koyan birçok çalışma olmasına karřın psikolojik ihtiyaçlar ile

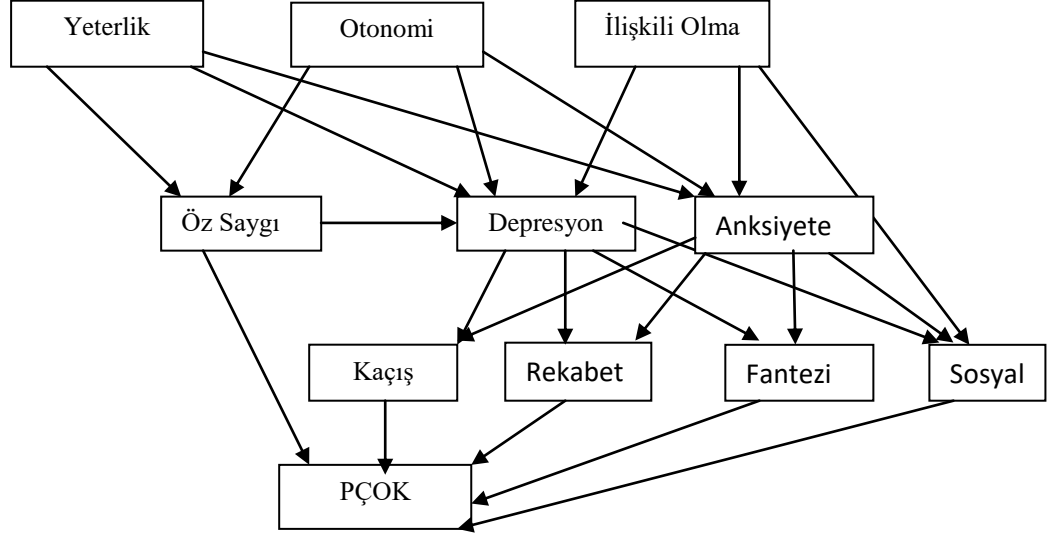
PÇOK ilişkisinde bunların rolünü inceleyen çalışma oldukça azdır. Türkiye örnekleminde ise depresyon ve anksiyetenin PÇOK ile temel psikolojik ihtiyaçlar arasındaki ilişkideki rollerini inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Tüm bunlara ek olarak, öz saygının davranışsal bağımlılıklarda ve PÇOK’da motivasyonel ve düzenleyici etkisini vurgulayan çalışmalar olmasına karşın, Türkiye örnekleminde bu çalışmalar oldukça azdır. PÇOK’nın psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisinde öz saygının rolünü inceleyen çalışma Türkiye örnekleminde bulunmamaktadır.

Bu bağlamda bu çalışmanın en temel amacı PÇOK’nın psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisinde oyun motivasyonları, depresyon, anksiyete ve öz saygının rolünü incelemektedir. Ek olarak Türkiye örnekleminde PÇOK’a sahip bireylerin oyun davranışlarını açıklayabilmek de bu çalışmanın amaçlarından biridir. Bu amaçlar doğrultusunda araştırmanın temel hipotezleri aşağıda verilmiştir.

1. Erkek katılımcıların PÇOK ortalama puanları, kadın katılımcılara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.
2. Oynadıkları oyunlar içerisinden arkadaş edinen katılımcıların PÇOK ortalama puanları, edinmeyenlere göre daha yüksektir.
3. Mevcut sosyal çevreleri ile oyun oynayan katılımcıların PÇOK ortalama puanları, oynamayanlara göre daha yüksektir.
4. Kendilerini en az bir oyunda “uzman” olarak gören katılımcıların PÇOK ortalama puanları, görmeyenlere göre daha yüksektir.
5. PÇOK ile anksiyete arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.
6. PÇOK ile depresyon arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.
7. PÇOK ile kaçış, rekabet, sosyal ve fantezi motivasyonları arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.
8. PÇOK ile öz saygı arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki vardır.
9. PÇOK ile günlük ihtiyaç doyum düzeyi arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki vardır.
10. PÇOK’nın depresyon ve anksiyetenin kontrol edildiği durumda kaçış motivasyonu, rekabet motivasyonu, sosyal motivasyon, fantezi motivasyonu, öz saygı ve günlük ihtiyaç doyum düzeyi tarafından yordanması beklenmektedir.

Son olarak araştırmada ilgili literatür doğrultusunda oluşturulan bir model, bir yapısal eşitlik modellemesi (YEM) olan yol analizi ile test edilecektir. Söz konusu model Şekil 1’de verilmiştir.

Şekil 1. PÇOK’nda Yeterlik, Otonomi, İlişkili Olma, Öz Saygı, Depresyon, Kaçış, Rekabet, Fantezi ve Sosyal Motivasyonlarının Rolü



Yol analizi için oluşturulan hipotezler aşağıdaki gibidir.

1. İhtiyaç doyumunun yeterlik ve otonomi alt boyutlarının öz saygı üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Yeterlik alt boyutunun öz saygı ile pozitif yönde bir ilişkisinin olması beklenmektedir.
 - b. Otonomi alt boyutunun öz saygı ile pozitif yönde bir ilişkisinin olması beklenmektedir.
2. Öz saygının PÇOK üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Öz saygı ile PÇOK arasında negatif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
3. İhtiyaç doyumunun yeterlik, otonomi ve ilişkili olma alt boyutlarının depresyon üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Yeterlik alt boyutunun depresyon ile negatif yönde ilişkisinin olması beklenmektedir.
 - b. Otonomi alt boyutunun depresyon ile negatif yönde ilişkisinin olması beklenmektedir.

- c. İlişkili olma alt boyutunun depresyon ile negatif yönde ilişkisinin olması beklenmektedir.
4. Depresyonun kaçış, rekabet, fantezi ve sosyal motivasyonlar üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Depresyon ile kaçış motivasyonu arasında pozitif yönde ilişki olması beklenmektedir.
 - b. Depresyon ile rekabet motivasyonu arasında pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - c. Depresyon ile fantezi motivasyonu arasında pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - d. Depresyon ile sosyal motivasyon arasında pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
5. Rekabet, kaçış, fantezi ve sosyal motivasyonları PÇOK üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Rekabet motivasyonu ile PÇOK arasında pozitif yönde bir ilişkinin olması beklenmektedir.
 - b. Kaçış motivasyonu ile PÇOK arasında pozitif yönde bir ilişkinin olması beklenmektedir.
 - c. Fantezi motivasyonu ile PÇOK arasında pozitif yönde bir ilişkinin olması beklenmektedir.
 - d. Sosyal motivasyon ile PÇOK arasında pozitif yönde bir ilişkinin olması beklenmektedir.
6. İhtiyaç doyumunun ilişkili olma alt boyutunun sosyal motivasyon üzerinde etkisi olması beklenmektedir.
 - a. İlişkili olma alt boyutu ile sosyal motivasyon arasında pozitif yönde ilişki olması beklenmektedir.
7. İhtiyaç doyumunun otonomi, yeterlik ve ilişkili olma alt boyutlarının anksiyete üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
 - a. Otonomi alt boyutu ile anksiyete arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - b. Yeterlik ve ilişkili olma alt boyutu ile anksiyete arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.

- c. İlişkili olma alt boyutu ile anksiyete arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
8. Anksiyetenin kaçış, fantezi, rekabet ve sosyal motivasyonlar üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir.
- a. Kaçış motivasyonu ile anksiyete arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - b. Fantezi motivasyonu ile anksiyete arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - c. Rekabet motivasyonu ile anksiyete arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.
 - d. Sosyal motivasyon ile anksiyete arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olması beklenmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ÖRNEKLEM

Çalışmada kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çevrimiçi platformda oluşturulmuş olan anket çevrimiçi/video oyun forum sitelerinden ve oyun içi iletişim kanallarından ve sohbet gruplarından katılımcılar ile paylaşılmıştır. Çalışmaya dahil etme kriterleri; 18 yaşından büyük olmak ve çevrimiçi/video oyun oynuyor olmaktır. Bu kapsamda araştırmaya 490 katılımcı katılmıştır. Ancak 23 katılımcının anket formunu okumadan doldurduğu anlaşılmıştır. 136 katılımcının ise katılım kriterlerini sağlamadığı tespit edilmiştir. Geriye kalan 331 katılımcı ile çalışma gerçekleştirilmiştir.

Katılımcıların yaş ortalaması 22.7'dir ($min=18$, $max=70$). Katılımcılar günlük ortalama 2.82 saat oyun oynadıklarını ($SS=2.14$, $min=1$, $max=14$), aralıksız en uzun oyun oynama deneyimlerinin 5.95 saat olduğunu ($SS=3.88$, $min=1$, $max=15$), çevrimiçi çok kullanıcı oyun deneyiminin de ortalama 7.20 yıl olduğunu ($SS=4.15$, $min=1$, $max=12$) ifade etmişlerdir. Katılımcıların %56.8'i ($n=188$) erkek, %42.9'u kadın ($n=142$), %0.3'ü ($n=1$) diğer olarak cinsiyetini belirtmiştir. Katılımcıların %58'i ($n=192$) romantik ilişkisinin olmadığını, %42'si ($n=139$) ise ilişkisinin olduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların %58'i ($n=194$) lisans, %35.3'ü ($n=117$) lise mezunudur. Katılımcıların %72.2'si ($n=239$) çalışmamaktadır. Katılımcıların %90.9'u öğrencidir. Katılımcıların %81'i ($n=268$) günlük yaşamda sosyal çevresinde olan bireylerle video/çevrimiçi oyun oynadığını bildirmiştir. Katılımcıların %54.7'si ($n=181$) oyundan tanıştığı bireylerle arkadaşlık kurduğunu belirtmiştir.

Ek olarak bu çalışmada katılımcıların en çok tercih ettikleri oyunlar sorulmuştur. Oyunlar çevrimiçi oyun platformları ve mağazalarının oyunun özellikleri ve mekaniklerine bağlı olarak yaptıkları sınıflandırma temel alınarak sınıflandırılmıştır. Katılımcıların tercih ettikleri oyunlar altı kategoriye ayrılmıştır. Bu kategorilerden birincisi “birinci şahıs nişancı” (FPS-first person shooter) oyunlarıdır. Bu oyunlarda oyuncular oyun karakterinin gözünden oyun dünyasını görür ve düşmanlara ateş ederek savaşır. Bu oyun türleri takımlarla ya da bireysel olarak oynanabilir. Valorant, Counter Strike, Player Unknown’s Battlegrounds gibi oyunlar bu türe örnek olarak verilebilir. Kategorilerden bir diğeri ise “çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası” oyunlarıdır (MOBA- multiplayer online battle arena). Bu oyun türünde oyuncular iki takıma ayrılarak farklı yetenek ve özelliklere sahip kahramanları kontrol ederler. Karşı takımın üssünü yok eden takım oyunu kazanır. League of Legends, Dota 2 gibi oyunlar bu oyun türüne örnek gösterilebilir. Diğer bir oyun türü de “devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma” oyunlarıdır (MMORPG-massive multiplayer online role playing games). Bu oyun türünde oyuncular devasa büyüklükte bir sanal dünyada etkileşime girerler. Binlerce oyuncu aynı anda aynı sanal dünyada bulunarak oyun oynayabilirler. Her oyuncunun özelleştirdiği avatarı vardır ve oyunlar çok aşamalı ve çok yönlüdür. World of Warcraft, Guild Wars 2 gibi oyunlar bu oyun türüne örnek olarak gösterilebilir. Diğer bir kategoride “gerçek zamanlı strateji” oyunlarıdır (RTS- real time strategy). Gerçek zamanlı strateji oyunlarında oyuncular kaynaklarını, birliklerini ve taktiklerini kullanarak, oyuncularla etkileşime geçerek zafer elde etmeye çalışırlar. Oyun içindeki eylemler eş zamanlı olarak gerçekleşir. Clash of Clans ve Age of Empires gibi oyunlar bu tür oyunlara örnek olarak gösterilebilir. Spor oyunları ise oyuncuların futbol, basketbol, masa tenisi vb. spor oyunlarını çevrimiçi ortamda oynamasıdır. FIFA Online, Pro-Evoliton Soccer (PES) gibi oyunlar bu tür oyunlardandır. Son olarak diğer kategorisinde ele alınan oyunlar ise bu oyunlar dışındaki %5’ten az katılımcının oynadığı oyun türlerini içermektedir. Puzzle oyunları, eğitici oyunlar, okey, tavla, farklı mobil oyunlar, çiftlik oyunları ve simülasyon oyunları diğer kategorisine dahil edilen oyunlardır. Katılımcıların ilk tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında %34.1’inin (n= 113) birinci şahıs nişancı oyunları (FPS), %16.3’ünün çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunlarını

(MOBA), %12.7'sinin (n= 42) devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarını (MMORPG), %12.7'sinin (n= 42) spor oyunlarını, %5.1'nin gerçek zamanlı strateji oyunlarını (RTS) ve %19'unun (n=63) diğer bir kategoride oyun tercih ettikleri görülmüştür. Katılımcıların sosyodemografik özelliklerine ve oyun oynama davranışlarına ilişkin bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Sosyodemografik Özelliklerine ve Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bilgiler

	Sıklık	Yüzde
Cinsiyet		
Erkek	188	56.8
Kadın	142	42.9
Diğer	1	0.3
Romantik İlişki Durumu		
İlişkisi Yok	192	58
İlişkisi Var	139	42
Eğitim Düzeyi		
Lise	117	35.3
Önlisans	10	3
Lisans	194	58.6
Lisansüstü	10	3
Öğrencilik Durumu		
Evet	301	90.9
Hayır	30	9.1
Çalışma Durumu		
Çalışmıyor	239	72.2
Yarı Zamanlı Çalışan	37	11.2
Tam Zamanlı Çalışan	35	10.6
Serbest Zamanlı Çalışan	20	6
Sosyal Çevre İle Video/Çevrimiçi Oyun Oynama		
Evet	268	81
Hayır	63	19
Çevrimiçi Oyun İçerisinden Arkadaş Edinme		
Evet	181	54.7
Hayır	150	45.3
İlk Tercih Edilen Oyun Türü		
FPS	113	34.1
MOBA	54	16.3
RTS	17	5.1
MMORPG	42	12.7
Spor oyunları	42	12.7
Diğer	63	19

Katılımcıların günlük ortalama oyun süresi 2.8 saat (SS = 2.14), temel ihtiyaçlar dışında kesintisiz olarak oynadıkları en uzun oyun süresi ortalama 5.94 saat (SS = 3.8), devasa çevrimiçi oyunları oynama deneyimleri ortalama 7.1 yıldır (SS = 4.1). Erkeklerin günlük ortalama oyun süresi, kesintisiz oynadıkları en uzun

süre ve çevrimiçi video oyun deneyimi kadınlardan daha yüksektir. Katılımcıların oyun oynama sürelerine ilişkin bilgiler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Bilgiler

	Ortalama			SS			Aralık		
	Kadın	Erkek	Toplam	Kadın	Erkek	Toplam	Kadın	Erkek	Toplam
Günlük Ortalama Oyun Süresi	1.95	3.50	2.82	1.44	2.35	2.14	1-8	1-14	1-14
Kesintisiz Oynadığı En Uzun Süre	4.21	7.25	5.94	2.27	4.32	3.8	3-15	3-15	3-15
Çevrimiçi/Video Oyun Deneyimi	4.39	9.31	7.1 yıl	3.31	3.41	4.1	1-12	1-12	1-12

2. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Çalışmada katılımcıların, sosyodemografik bilgileri ve kişisel oyun deneyimleri ile ilgili bilgileri toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu (KBF) kullanılmıştır. İlaveten, Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği (ÇOMO), İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOBO), İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDO), Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeği (HAD) ve Rosenberg Öz Saygı Ölçeği (ROS) de kullanılmıştır. Ölçeklere ve ölçek çalışmalarına ilişkin ayrıntılı bilgiler aşağıda verilmiştir.

2.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu (KBF) katılımcıların sosyodemografik durumları ve oyun oynama deneyimleri ile ilgili soruları içeren bilgi formudur (Bkz. Ek 1). Bu formda katılımcıların yaşı, eğitim düzeyi, çalışma ve öğrencilik durumu, ilişki durumu ile ilgili sorulara yer verilmiştir. KBF’da katılımcıların kişisel kimlik bilgilerini açıklayıcı ölçüde sorular bulunmamasına dikkat edilmiştir. Ayrıca katılımcıların video/çevrimiçi oyunları deneyim süresi, günlük ortalama oyun süresi, kesintisiz oyun başında geçirdikleri en uzun süre, en çok oynadıkları oyunların isimleri, hangi platformlardan oyun oynadıklarına ilişkin bilgiler katılımcılardan bu form aracılığıyla toplanmıştır

2.2.İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği- Kısa Formu (İOBO)

Orijinal formu Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilmiş olan İOBO'nin uyarlama çalışması Evren vd. (2018) tarafından yapılmıştır. Ölçek tek boyutludur ve 9 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li Likert tipidir (1:Hiç, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Sıklıkla, 5: Çok sıklıkla). Orjinal çalışmada ölçeğin Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.87 olarak saptanmıştır. Evren vd. (2018) tarafından yapılan Türkçe uyarlama çalışmasında ise ölçeğin Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.89 olarak bulunmuştur. Bu tez çalışmasının örnekleme ile (n=331) gerçekleştirilen güvenirlik analizlerinde ise İOBO Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.88 olarak hesaplanmıştır. Ölçekten alınan yüksek puanlar internette oyun oynama bozukluğu için yüksek riskte olmayı ifade ederken düşük puanlar risk grubunda olmamayı ifade etmektedir.

2.3.Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (ÇOMO)

Demetrovics vd. (2011) tarafından geliştirilen bu ölçeğin seçilme sebebi çevrimiçi oyun motivasyonlarını, oyun türü fark etmeden ölçmek için tasarlanmış tek ölçek olmasıdır. ÇOMO'nun Türkçe uyarlama çalışması ilk olarak Kırcaburun vd. tarafından (2018) daha sonrasında ise Evren vd. (2020) tarafından yapılmıştır. Bu çalışmada daha güncel olduğu düşünülerek Evren vd. (2020) tarafından yapılan uyarlama çalışması sonucunda oluşturulan ÇOMO kullanılmıştır. Ölçek 21 maddeden oluşmaktadır ve 5'li Likert tipidir (1: neredeyse hiçbir zaman / hiçbir zaman, 2: Bazen, 3: Zamanın yarısında, 4: Çoğu zaman, 5: Neredeyse her zaman / her zaman). Orijinal çalışmada ÇOMO'nun alt ölçeklerinin güvenirlik katsayıları 0.79 (eğlence) ile 0.90 (rekabet ve sosyal) arasında değişkenlik göstermektedir. Orijinal geçerlik güvenirlik çalışmasında ölçek yedi faktörlü olarak bulunmuş, teorik alt yapının aksine baş etme ve kaçış motivasyonları ayrı faktörler olarak ele alınmıştır (Demetrovics vd. 2011). Türkçe uyarlama çalışmasında ise ölçeklerin faktör yükleri teorik alt yapı ile uyumlu çıkmış, kaçış ve baş etme faktörleri birleştirilmiştir. Uyarlama çalışması sonucunda, Türkçe ölçek, fantezi, rekabet,

kaçış/baş etme, karakter gelişimi, sosyal, eğlence motivasyonunu ölçen altı alt ölçeğe sahiptir. Uyarlama çalışmasında ölçeğin Cronbach alfa katsayıları; baş etme/kaçış alt ölçeği için 0.91, eğlence alt ölçeği 0.92, fantezi alt ölçeği için 0.88, beceri gelişimi için 0.91, sosyal için 0.87 ve rekabet alt ölçeği için 0.89 olarak bulunmuştur (Evren vd., 2020). Evren vd. (2020) tarafından yapılan uyarlama çalışmasının örnekleme üniversite öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu çalışmada ise katılımcılar kolayda örnekleme yöntemi ile ulaşılan çevrimiçi/video oyun oyuncularındır. Örneklem özelliklerinin farklılığından dolayı bu örneklem için doğrulayıcı faktör analizinin tekrarlanması uygun görülmüştür. Bu tez çalışmasının örnekleme ile (n= 331) gerçekleştirilen doğrulayıcı faktör analizlerine ilişkin bulgular üçüncü bölümde ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Bu bulgulardan hareketle çalışmanın faktör yüklerinin orijinal çalışma ile benzer özellik gösterdiği ve yedi boyutlu olduğu, baş etme ve kaçış boyutlarının ayrı olarak hesaplanması gerektiği saptanmıştır ($\chi^2/df=1.91$, $RMSEA=.07$, $GFI=.89$, $AGFI=.85$, $CFI=.96$, $NFI=.92$). Bu tez çalışması kapsamında gerçekleştirilen güvenirlik analizlerinde yedi alt ölçeğin Cronbach Alpha katsayıları; kaçış alt ölçeği için 0.90, baş etme alt ölçeği için 0.79, eğlence alt ölçeği için 0.90, fantezi alt ölçeği için 0.86, beceri gelişimi alt ölçeği için 0.89, sosyal alt ölçeği için 0.81 ve rekabet alt ölçeği için 0.87 olarak hesaplanmıştır.

2.4. İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDO)

İDO orijinal çalışması, öz belirleme kuramını geliştiren araştırmacılar tarafından 1991 yılında yapılmıştır (Deci ve Ryan, 1991). İDO'nun Türkçe uyarlama çalışması ise Bacanlı ve Cihangir Çankaya (2003) tarafından yapılmıştır. Ölçek 21 maddeden oluşmaktadır. Yeterlik, otonomi ve ilişkili olma olmak üzere 3 alt ölçek 3 temel ihtiyacı ölçmek üzere tasarlanmıştır. Ölçek 7'li Likert tipidir (1: Hiç doğru değil, 4: Biraz doğru, 7: Çok doğru). Ölçeğin 3., 4., 7., 11., 15., 16., 18., 19. ve 20. maddeleri ters puanlanan maddelerdir. Her bir alt ölçek 7 madde ile ölçülmektedir. Ölçek puanlamasında ters maddeler işlendikten sonra madde puanlarının toplanmasıyla ölçek puanları elde edilir. Her bir alt ölçeğin maddeleri toplanınca alt ölçek puanını, tüm alt ölçeklerden alınan toplam puan da genel ölçek puanını oluşturur. Ölçekten alınan yüksek puanlar bireyin günlük yaşantısında ihtiyaç doyumunun yüksek olduğunu, düşük puanlarsa ihtiyaç doyumunun azlığını ifade

etmektedir. Uyarılama çalışmasında ölçeğin toplam puana ve alt ölçeklere yönelik iç tutarlık katsayıları Cronbach alfa yöntemiyle hesaplanmıştır. Ölçeğin iki hafta arayla uygulanmasıyla elde edilen korelasyon 0.89; otonomi alt ölçeği için 0.82, yeterlik alt ölçeği için 0.80, ilişkili olma alt ölçeği için ise 0.81'dir. Ölçeğin iç tutarlık katsayıları otonomi alt ölçeği için .71, yeterlik alt ölçeği için .60, ilişkili olma alt ölçeği için .74 ve toplamda İhtiyaç Doyumu Ölçeği için ise .83'dir. Ölçeğin madde-toplam korelasyonları değerleri .33 ile .64 arasında değişmektedir. Bu tez çalışmasının örnekleme ile (n=331) yapılan çalışmada ise Cronbach alfa katsayıları otonomi alt ölçeği için 0.74, yeterlik alt ölçeği için 0.66, ilişkili olma alt ölçeği için 0.75, İDO toplam puan için 0.85 olarak hesaplanmıştır.

2.5. Rosenberg Öz Saygı Ölçeği (ROS)

Ölçeğin orijinal formu Rosenberg (1965) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek on maddeli ve tek boyutludur. Ölçeğin Türkçe çevirisi (Çuhadaroğlu, 1986) tarafından yapılmış olup, çalışmasında Cronbach alfa değeri 0.91 olarak bulunmuştur. Ölçek 4'lü Likert tipidir (yanlış, çok yanlış, doğru, çok doğru). Ölçeğin puanlanmasında Guttman puanlama yöntemi kullanılmaktadır. Ölçekten alınan maksimum puan 6 olmaktadır. 0- 1 puan yüksek , 2-4 puan orta ve 5-6 puan düşük benlik saygısı düzeyi olarak belirtilmiştir. Bu tez çalışmasında (n=331) ölçeğin Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.86 olarak hesaplanmıştır.

2.6. Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeği (HAD)

HAD 14 maddeden oluşmaktadır. Tek sayılı maddeler anksiyeteyi, çift sayılı maddeler depresyonu ölçmektedir. Ölçek 4'lü likert tipidir. Ölçek maddelerinin puanları 0-3 arasındadır. Ancak her maddenin puanlaması değişik biçimdedir; 1., 3., 5., 6., 8., 10., 11. ve 13. maddeler giderek azalan şiddet gösterirler ve puanlama 3, 2, 1, 0 biçimindedir. Öte yandan, 2., 4., 7., 9., 12. ve 14. maddeler ise 0, 1, 2, 3 biçiminde puanlanırlar. Alt ölçeklerin toplam puanları bu madde puanlarının toplanması ile elde edilir. Anksiyete alt ölçeği için tek sayılı maddelerin puanları toplanırken; depresyon alt ölçeği için çift sayılı maddelerin puanları toplanır. HAD Türkçe formunun anksiyete alt ölçeğinin kesme noktası 10, depresyon alt ölçeğinin kesme noktası ise 7 olarak hesaplanmıştır. Bu puanların üzerinde puan elde eden

hastalar risk grubu olarak kabul edilmektedir. Geçerlik güvenilirlik çalışmasında depresyon alt ölçeği için Cronbach alfa katsayısı 0.78, anksiyete alt ölçeği için 0.85 olarak hesaplanmıştır (Aydemir vd., 1997). Bu tez çalışmasının örnekleme ile (n=331) gerçekleştirilen güvenilirlik analizlerinde ise Cronbach alfa değeri depresyon alt ölçeği için 0.71, anksiyete alt ölçeği için 0.80 olarak hesaplanmıştır.

3.İŞLEM

Çalışma kapsamında erişilmesi gereken katılımcı sayısı, yol analizi için en az 200 kişiden veri toplanması gerektiği yönündeki genel kurala göre belirlenmiştir (Kline, 2011). İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu'ndan çalışma başlamadan önce gerekli izinler ve etik kurul onayı alınmıştır. Çalışma için oluşturulan anket formları için "Google Forms" programı kullanılmıştır. Çevrimiçi oluşturulan anketler kolayda örnekleme yoluyla çevrimiçi oyuncuların bulunduğu oyun forum sitelerinde, oyuncuların oluşturduğu Whatsapp gruplarında, yüksek lisans ve lisans öğrencilerinin tez çalışması anketlerini birbirleri ile paylaştığı Telegram ve Whatsapp sohbet gruplarında, bir MMORPG oyun türü olan World of Warcraft oyununun oyuncularının iletişim kurduğu "Chat log" larda paylaşılmıştır.

Anket formunun başında çalışmanın amacı, kapsamı, katılımcı kriterleri, uygulama süresi ve gönüllülük esasına dayalı bilgiler "Bilgilendirilmiş Onam Formu" vasıtasıyla katılımcılara sunulmuştur. Bilgilendirilmiş Onam Formu'nu onaylayarak katılımcı olmayı kabul eden bireyler sırasıyla KBF, ÇOMO, İDO, ROS, HAD, IOBO ölçeklerini doldurmuşlardır. Oyuncuların dikkatli bir biçimde ölçekleri doldurup doldurmadığını tespit etmek amacıyla anket formunun başında, ortasında ve sonunda "Bu bir dikkat kontrol sorusudur. Okuyorsanız lütfen'yı işaretleyin (... anket sorusu içerisindeki Likert maddelerden biridir)" şeklinde 3 tane dikkat kontrol sorusu eklenmiştir. Çalışma verileri incelendiğinde 23 kişinin anket formunu rastgele doldurduğu saptandığı için verileri araştırmadan çıkarılmıştır. 136 kişi ise çalışma kriterlerini sağlamamasına rağmen anketi doldurmuştur. Bu kişilere ait veriler çalışmadan çıkarılmıştır. Analizler için 331 katılımcının verisi kullanılmıştır.

4. İSTATİSTİKSEL ANALİZ

Bu tez çalışması kapsamında elde edilen verilerin işlenmesi ve gerekli analizlerin yapılması amacıyla SPSS 25 paket programı ve AMOS 22 versiyonu kullanılmıştır. İlk olarak verilerin normal dağılım sağlayıp sağlamadığını tespit etmek amacıyla ; Basıklık ve çarpıklık değerleri incelenmiştir. Yapılan analizlerde değişkenlerin dağılımlarının basıklık ve çarpıklık katsayıları +2 ve -2 arasında yer alması nedeniyle, verilerin normal dağıldığı kabul edilmiştir (George ve Mallery, 2010). Daha sonra ise sırasıyla aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir.

Katılımcıların ölçek puanları betimleyici istatistiksel yöntemler ile incelenmiş, cinsiyete ve oyun davranışlarına bağlı olarak PÇOK puanlarının değişip değişmediğini anlamak için Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Katılımcıların depresyon, anksiyete, oyun motivasyonları, öz saygı ve ihtiyaç doyumu düzeylerinin PÇOK ile ilişkisini incelemek amacıyla Pearson korelasyon analizi, çoklu hiyerarşik lineer regresyon analizleri uygulanmıştır. Son olarak değişkenler arasındaki ilişkileri daha geniş bir perspektiften anlamak amacıyla bir Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM) olan yol analizi yapılmıştır. YEM, teoriye dayanan ve lineer regresyonla incelenemeyen karmaşık modelleri sınamada kullanılan doğrulayıcı bir yöntemdir (Byrne, 2013). Bu çalışmada istatistiksel anlamlılık değeri $p < 0.05$ olarak kabul edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

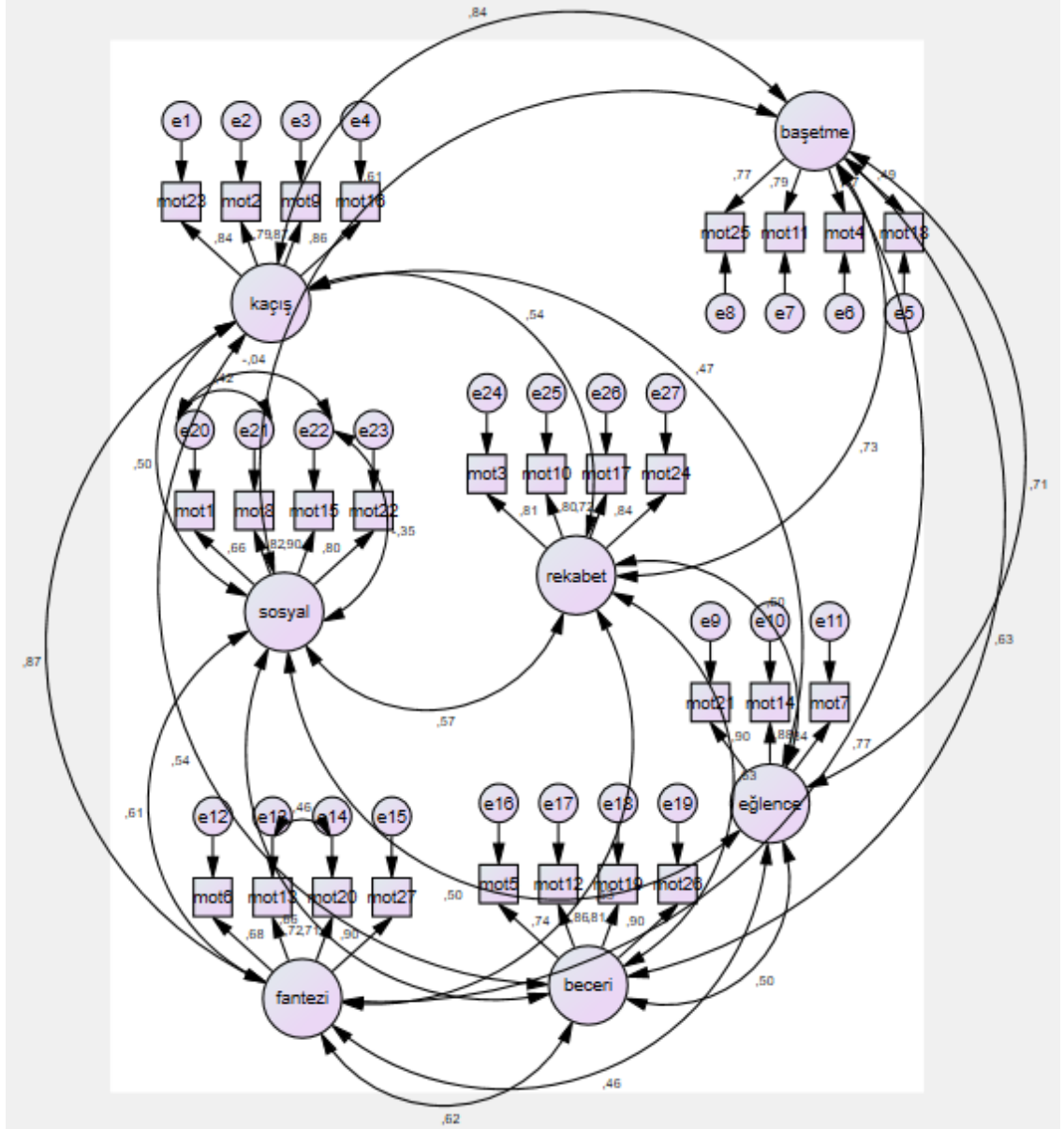
1. ÇEVİRİMİÇİ OYUN MOTİVASYONLARI ÖLÇEĞİNE (ÇOMO) İLİŞKİN DOĞRULAYICI FAKTÖR ANALİZİ SONUÇLARI

Evren vd. (2020) tarafından yapılan ÇOMO Türkçe uyarlama çalışmasında örneklem üniversite öğrencileri olarak belirlenmiştir. Bu çalışmanın örneklemini ise kolayda örnekleme yoluyla ulaşılan çevrimiçi/video oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır. Bu durum bu tez çalışmasındaki örneklem ile uyarlama çalışmasındaki örneklem özelliklerini kısmen farklılaştırabilir. Bu sebeple bu tez çalışmasında ÇOMO için doğrulayıcı faktör analizinin tekrar edilmesi uygun görülmüştür.

Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, faktör yükleri ve ölçek maddeleri uyarlama çalışmasına uygun olarak oluşturulduğunda ölçek modelinin uyum göstermediği anlaşılmaktadır ($RMSEA= .23$, $CFI= 1.00$, $NFI= 1.00$, $GFI= 1.00$). Analiz sonuçlarından hareketle faktör yükleri orijinal çalışmaya uygun olarak tekrar oluşturulmuş ve doğrulayıcı faktör analizi tekrarlanmıştır. Tekrarlanan doğrulayıcı faktör analizinde model uyumlu çıkmamıştır. Kuramsal alt yapı doğrultusunda modifikasyon endekslerinden hareketle ölçeğin birinci maddesinin standart hatası ile sekizinci maddenin standart hatası, birinci maddenin standart hatası ile on beşinci maddenin standart hatası, on beşinci maddenin standart hatası ile sosyal faktör yükü arasına kovaryans bağlantıları eklenmiştir. Tekrarlanan analiz sonucunda modelin kabul edilebilir uyum gösterdiği saptanmıştır ($\chi^2/df=1.91$, $RMSEA=.07$, $GFI=.89$, $AGFI=.85$, $CFI=.96$, $NFI=.92$) (Berkout vd., 2014). Nihai model Şekil 2’de sunulmuştur. Şekil 2 incelendiğinde bu tez örneklemini için ölçeğin

yedi faktörlü bir yapı gösterdiği, orijinal çalışmaya benzer şekilde baş etme faktörünün ayrı ele alındığı fark edilmektedir.

Şekil 2. ÇOMO Doğrulayıcı Faktör Analizi



2. BETİMLEYİCİ İSTATİSTİKLER

Çalışma örnekleminin (n= 331) İOBO, İDO, ÇOMO, ROS, HAD ve alt ölçeklerinden aldıkları puanlara ilişkin betimleyici istatistikler Tablo 3.'de verilmiştir.

Tablo 3. İOBO, İDO, ÇOMO, ROS, HAD ve Alt Ölçeklerden Alman Puanlara İlişkin Betimleyici İstatistikler

	X	SS	Aralık (minimum-maksimum)
İOBO	17.87	7.20	9-43
İDO Toplam Puan	104.38	16.63	57-140
İDO Otonomi Alt Ölçeği Puanı	29.87	6.37	7-42
İDO Yeterlik Alt Ölçeği Puanı	28.35	5.83	12-41
İDO İlişkili Olma Alt Ölçeği Puanı	46.14	7.79	15-61
HAD Depresyon Alt Ölçeği Puanı	7.06	3.67	1-20
HAD Anksiyete Alt Ölçeği Puanı	9.74	4.41	0-21
ROS	4.50	1.64	0-6
ÇOMO Kaçış Alt Ölçeği Puanı	10.20	4.75	4-20
ÇOMO Rekabet Alt Ölçeği Puanı	10.94	4.46	4-20
ÇOMO Sosyal Alt Ölçeği Puanı	8.36	3.66	4-20
ÇOMO Beceri Geliştirme Alt Ölçeği Puanı	9.82	4.48	4-20
ÇOMO Eğlence Alt Ölçeği Puanı	12	2.93	5-15
ÇOMO Fantezi Alt Ölçeği Puanı	7.8	4.21	4-20
ÇOMO Baş Etme Alt Ölçeği Puanı	10.7	3.85	4-20

3. CİNSİYET FARKLARINA İLİŞKİN BAĞIMSIZ ÖRNEKLEM T TESTİ SONUÇLARI

Tez çalışmasının sürekli değişkenlerini oluşturan İDO toplam, otonomi, yeterlik ve ilişkili olma alt ölçeği, ROS, HAD depresyon, HAD anksiyete, ÇOMO kaçış, rekabet, sosyal, beceri geliştirme, eğlence, fantezi baş etme alt ölçeklerine ilişkin puanların cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Ölçek puanlarının cinsiyet farklarına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 4.'te sunulmuştur.

Tablo 4. Ölçek Puanlarının Cinsiyet Farklarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Ölçek	Kadın		Erkek		t
	X	SS	X	SS	
İDO Toplam Puan	104.73	15.29	104.16	17.64	.31
İDO Otonomi Alt Ölçeği Puanı	29.85	6.26	29.95	6.44	-.13
İDO Yeterlik Alt Ölçeği Puanı	28.10	5.43	28.57	6.11	-.73
İDO İlişkili Olma Alt Ölçeği Puanı	46.76	7.16	45.63	8.23	1.31
HAD Depresyon Alt Ölçeği Puanı	6.48	3.56	7.50	3.71	-2.49*
HAD Anksiyete Alt Ölçeği Puanı	10.40	4.23	9.21	4.49	2.45*
ROS	4.45	1.55	4.56	1.69	-.62
ÇOMO Kaçış Alt Ölçeği Puanı	9.39	4.51	10.80	4.86	-2.68*
ÇOMO Rekabet Alt Ölçeği Puanı	9.27	3.97	12,20	4.42	-6.22**
ÇOMO Sosyal Alt Ölçeği Puanı	6.77	2.66	9,57	3.86	-7.77**
ÇOMO Beceri Geliştirme Alt Ölçeği Puanı	8.25	3.65	11,04	4.69	-6.07**
ÇOMO Eğlence Alt Ölçeği Puanı	11.00	3.00	12.75	2.65	-5.50**
ÇOMO Fantezi Alt Ölçeği Puanı	6.60	3.60	8.77	4.42	-4.91**
ÇOMO Baş Etme Alt Ölçeği Puanı	9.80	3.54	11.54	3.93	-4.14**
İOBO	15.24	6.24	19.79	7.25	-6.10**

*p<.05 **p<.01

Analiz sonuçlarına göre Erkek katılımcıların HAD depresyon alt ölçeği ortalama puanları ($X=7.50$, $SS=3.71$), kadın katılımcıların HAD depresyon alt ölçeği ortalama puanlarından ($X=6.48$, $SS=3.56$) anlamlı ölçüde daha fazladır ($t(328)=-.29, p<.05$). HAD anksiyete alt ölçeğinde ise kadın katılımcıların ortalama

puanları ($X=10.40$, $SS=4.23$) erkek katılımcıların ortalama puanlarından ($X=9.21$, $SS=4.49$) anlamlı düzeyde daha yüksektir ($t(228)=2.44$, $p<.05$). ÇOMO kaçış alt ölçeğinde erkek katılımcıların ortalama puanları ($X=10.80$, $SS=4.86$) kadın katılımcıların ortalama puanlarından ($X=9.39$, $SS=4.51$) anlamlı ölçüde daha fazladır ($t(328)=-6.22$, $p<.05$). ÇOMO rekabet, sosyal, beceri geliştirme, eğlence, fantezi, baş etme alt ölçeklerinden erkek katılımcıların aldığı ortalama puanlar (rekabet; $X=12.20$, $SS=4.42$, sosyal; $X=9.57$, $SS=3.86$, beceri geliştirme; $X=8.25$, $SS=3.65$, eğlence; $X=12.75$, $SS=2.65$, fantezi; $X=8.77$, $SS=4.42$, baş etme; $X=11.54$, $SS=3.93$) kadın katılımcıların aldığı ortalama puanlardan (rekabet; $X=9.27$, $SS=3.97$, sosyal; $X=6.77$, $SS=2.66$, beceri geliştirme; $X=8.25$, $SS=3.65$, eğlence; $X=11.00$, $SS=3.00$, fantezi; $X=6.60$, $SS=3.60$, baş etme; $X=9.80$, $SS=3.54$) anlamlı düzeyde daha yüksektir (rekabet; $t(328)=-6.22$, sosyal; $t(328)=-7.77$, beceri geliştirme; $t(328)=-6.07$, eğlence; $t(328)=-5.50$, fantezi; $t(328)=-4.91$, baş etme; $t(328)=-4.14$, $p<.01$). Benzer şekilde erkek katılımcıların İOBO ortalama puanları ($X=19.79$, $SS=7.25$) kadın katılımcıların İOBO ortalama puanlarından ($X=15.24$, $SS=6.24$) anlamlı düzeyde daha yüksektir ($t(328)=-6.10$, $p<.01$).

4. OYUN OYNAMA DAVRANIŞLARI FARKLILIKLARINA İLİŞKİN BAĞIMSIZ ÖRNEKLEM T TESTİ SONUÇLARI

Katılımcıların oyundan arkadaş edinme ve sosyal çevreleriyle oyun oynama davranışlarına göre PÇOK düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre oyundan arkadaş edinen katılımcıların İOBO puanları ($X=20.29$, $SS=7.04$) oyundan arkadaş edinmeyenlerin İOBO puanlarından ($X=14.94$, $SS=6.26$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($t(327.3)=-7.30$, $p<.01$). Oyundan arkadaş edinenlerin ortalama puanları oyundan arkadaş edinmeyenlerin ortalama puanlarından daha yüksektir. Benzer şekilde sosyal çevresiyle oyun oynayan katılımcıların İOBO puanları ($X=18.54$, $SS=7.16$) sosyal çevresiyle oyun oynamayan katılımcılardan ($X=14.98$, $SS=6.67$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($t(329)=-3.59$, $p<.01$). Sosyal çevresiyle oyun oynayanların ortalama puanları oynamayanlardan daha yüksektir. Kendini en az bir oyunda uzman olarak tanımlayan katılımcıların ortalama puanları da ($X=21.22$, $SS=7.37$)

kendini uzman olarak tanımlamayanların puanlarından ($X=16$, $SS=6.40$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($t(214.4) = -6.45$, $p < .01$). Kendini en az bir oyunda uzman olarak gören katılımcıların ortalama puanları, kendini uzman olarak görmeyenlerden daha yüksektir. Analiz sonuçlarına ilişkin bilgiler Tablo 4.'de verilmiştir.

Tablo 4. Katılımcıların Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Değişkenler		N	X	SS	t	Df	p
Oyundan Arkadaş Edinme	Evet	150	20.29	7.04	-7.30	327.3	.00*
	Hayır	181	14.94	6.26			
Sosyal Çevre İle Oyun Oynama	Evet	268	18.54	7.16	-3.59	329	.00*
	Hayır	63	14.98	6.67			
Kendini En Az Bir Oyunda Uzman Olarak Tanımlama	Evet	118	21.22	7.37	-6.45	214.4	.00*
	Hayır	213	16	6.40			

* $p < .01$

5. ÖLÇÜLEN DEĞİŞKENLER ARASI KORELASYON ANALİZİ SONUÇLARI

Katılımcıların İOBO, ÇOMO, İDO, HAD, ROS ölçek puanları ve alt ölçek puanları arasında ilişki olup olmadığını belirlemek amacıyla Pearson momentler çarpımı korelasyon analizi uygulanmıştır. Korelasyon analizi sonuçları Tablo 5.'de verilmiştir.

Tablo 5'te görüldüğü üzere, İOBO puanlarının oyun motivasyonlarının tüm alt türleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır. Buna göre İOBO puanları tüm oyun motivasyonları boyutları ile orta düzeyde bir ilişki içindedir ($p < .01$). En yüksek düzey ilişki ise fantezi ($r = .63$, $p < .01$) ve kaçış ($r = .60$, $p < .01$) motivasyonlarıdır. Aynı zamanda İOBO puanlarının anksiyete ($r = .21$, $p < .01$) ile

zayıf düzeyde, depresyon ile ($r=.33, p<.01$) orta düzeyde bir ilişkisi vardır. İOBO puanlarının öz saygı ($r=-.37, p<.01$) ve ihtiyaç doyumunu ($r=-.34, p<.01$) toplam puanı ile orta düzeyde negatif yönlü bir ilişkisi vardır. İOBO puanlarının İDO alt ölçeklerinden ilişkili olma ile zayıf düzeyde ($r=.24, p<.01$) otonomi ($r=-.31, p<.01$) ve yeterlik ($r=-.30, p<.01$) ile orta düzeyde negatif yönde ilişkisi vardır.

Oyun motivasyonları alt testlerinin diğer oyun motivasyonları alt testleri ile ilişkisi incelendiğinde neredeyse tamamının birbiriyle orta düzeyde pozitif yönde bir ilişkisi olduğu gözlenmektedir ($p<.01$). İlâveten, kaçış motivasyonu ile fantezi motivasyonu ($r=.74, p<.01$) ve baş etme motivasyonu ($r=.75, p<.01$). puanları arasında yüksek düzeyde pozitif yönde bir ilişki saptanmıştır

Oyun motivasyonları alt testlerinin diğer değişkenler ile ilişkisi incelendiğinde, fantezi ve rekabet motivasyonlarının hem anksiyete (fantezi için; $r=.23, p<.01$, rekabet için; $r=.15, p<.01$) hem depresyon (fantezi için; $r=.23, p<.01$, rekabet için; $r=.16, p<.01$) ile pozitif yönlü zayıf bir ilişkisinin olduğu, kaçış motivasyonunun ise anksiyete ($r=.35, p<.01$) ve depresyon ($r=.34, p<.01$) ile orta düzeyde pozitif yönlü bir ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Ek olarak rekabet ($r=-.12, p<.05$) ve fantezi ($r=-.27, p<.05$) motivasyonları ile ROS puanlarının zayıf düzeyde, kaçış ($r=-.39, p<.01$) motivasyonu ve ROS puanlarının orta düzeyde negatif yönde bir ilişkisinin olduğu belirtilmiştir. İDO toplam puanı ile rekabet ($r=-.11, p<.05$) motivasyonları arasında zayıf, fantezi ($r=-.33, p<.01$) ve kaçış ($r=-.37, p<.01$) motivasyonları arasında orta düzeyde negatif yönlü bir ilişki vardır. Fantezi ($r=-.30, p<.01$) ve kaçış ($r=-.34, p<.01$) motivasyonunun İDO otonomi alt boyutu ile orta düzeyde, İDO yeterlik (fantezi için; $r=-.26, p<.01$, kaçış için; $r=-.33, p<.01$) ve İDO ilişkili olma boyutu (fantezi için; $r=-.25, p<.01$, kaçış için; $r=-.27, p<.01$) ile zayıf düzeyde negatif yönde bir ilişkisi vardır. Baş etme motivasyonunun ise tüm ölçek puanları ve alt ölçek puanları ile zayıf düzeyde bir ilişkisi vardır ($p<.01$).

Tablo 5. Ölçülen Değişkenler ve Alt Ölçekleri Arası Korelasyon Analizi Sonuçları

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.İOBO															
2.Baş etme-ÇOMO***	.52*														
3.Beceri-ÇOMO***	.40*	.59*													
4. Sosyal- ÇOMO***	.46*	.54*	.64*												
5.Rekabet- ÇOMO***	.48*	.63*	.57*	.54*											
6.Eğlence-ÇOMO***	.35*	.60*	.47*	.46*	.53*										
7.Fantezi-ÇOMO***	.63*	.66*	.54*	.55*	.45*	.38*									
8.Kaçış-ÇOMO***	.60*	.75*	.51*	.48*	.50*	.43*	.74*								
9.HAD-Ank.***	.24*	.26*	.078	.01	.15*	.07	.23*	.35*							
10..HAD-Dep***	.33*	.24*	.12**	.06	.16*	.12**	.28*	.34*	.56*						
11.ROS	-.37*	-.25*	-.04	-.03	-.12**	-.09	-.27*	-.39*	-.52*	-.55*					
12.İDO	-.34*	-.22*	-.01	-.03	-.11**	-.04	-.33*	-.37*	-.44*	-.54*	.62*				
13.İDO- Oto***	-.31*	-.22**	-.01	-.04	-.09	-.03	-.30*	-.34*	-.47*	-.46*	.57*	.82*			
14.İDO-İlişki***	-.24*	-.15**	-.04	-.04	-.10	-.01	-.26*	-.27*	-.27*	-.42*	.43*	.84*	.50*		
15.İDO- Yet***	-.30	-.20*	.04	-.02	-.08	-.07	-.25*	-.33*	-.38*	-.49*	.58*	.81*	.59*	.51*	

*p<.01 **p<.05 *** Baş etme-ÇOMO: ÇOMO Baş Etme Alt Ölçeğini, Beceri-ÇOMO: ÇOMO Beceri Geliştirme Alt Ölçeğini, Sosyal- ÇOMO: ÇOMO Sosyal Alt Ölçeğini, Rekabet-ÇOMO: ÇOMO Rekabet Alt Ölçeğini, Fantezi-ÇOMO: ÇOMO Fantezi Alt Ölçeğini, Kaçış-ÇOMO: ÇOMO Kaçış Alt Ölçeğini, HAD-Ank.: HAD Anksiyete Alt Ölçeğini, HAD-Dep.: HAD Depresyon Alt Ölçeğini, İDO-Oto: İDO Otonomi Alt Ölçeğini, İDO-İlişki: İDO İlişkili Olma Alt Ölçeğini, İDO-Yet: İDO Yeterlik Alt Ölçeğini ifade etmektedir.

6. PÇOK'NIN ANKSİYETE, DEPRESYON, İHTİYAÇ DOYUMU, ÖZ SAYGI VE OYUN MOTİVASYONLARI TARAFINDAN YORDANMASINA İLİŞKİN HİYERARŞİK REGRESYON ANALİZİ SONUÇLARI

Bu tez çalışmasında, bağımlı değişkenler olarak ele alınan öz saygı, ihtiyaç doyumu ve oyun motivasyonlarının depresyon ve anksiyete kontrol edildiği durumda PÇOK üzerindeki etkisini incelemek için iki aşamalı hiyerarşik regresyon analizi uygulanmıştır. Bağımsız değişkenler arası çoklu doğrusallık gözlenmemiştir (tüm değişkenler için VIF<3.52) Analiz sonuçlarına göre, birinci aşamada HAD depresyon varyansın %11'ini açıklamaktadır ($F(2,328)=20.70, p<.001$). İkinci aşamada analize İDO alt ölçekleri, ÇOMO alt ölçekleri, ve ROS dahil edilmiştir. İkinci aşamada ROS, ÇOMO- Kaçış, ÇOMO- Rekabet, ÇOMO- Fantezi ve ÇOMO- Sosyalin varyansın %52'sini açıkladığı gözlenmiştir ($F(13,317)=27.15, p<0.01$). Birinci aşamanın aksine ikinci aşamada HAD Depresyonun yordayıcı etkisinin olmadığı ($p>.05$), HAD anksiyetenin ise zayıf düzeyde yordayıcı etkisinin olduğu ($\beta= -.10, p<.001$) saptanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 6. da verilmiştir.

Tablo 6. PÇOK'mı Yordayıcı Değişkenlere Dair Hiyerarşik Regresyon Analizi Sonuçları

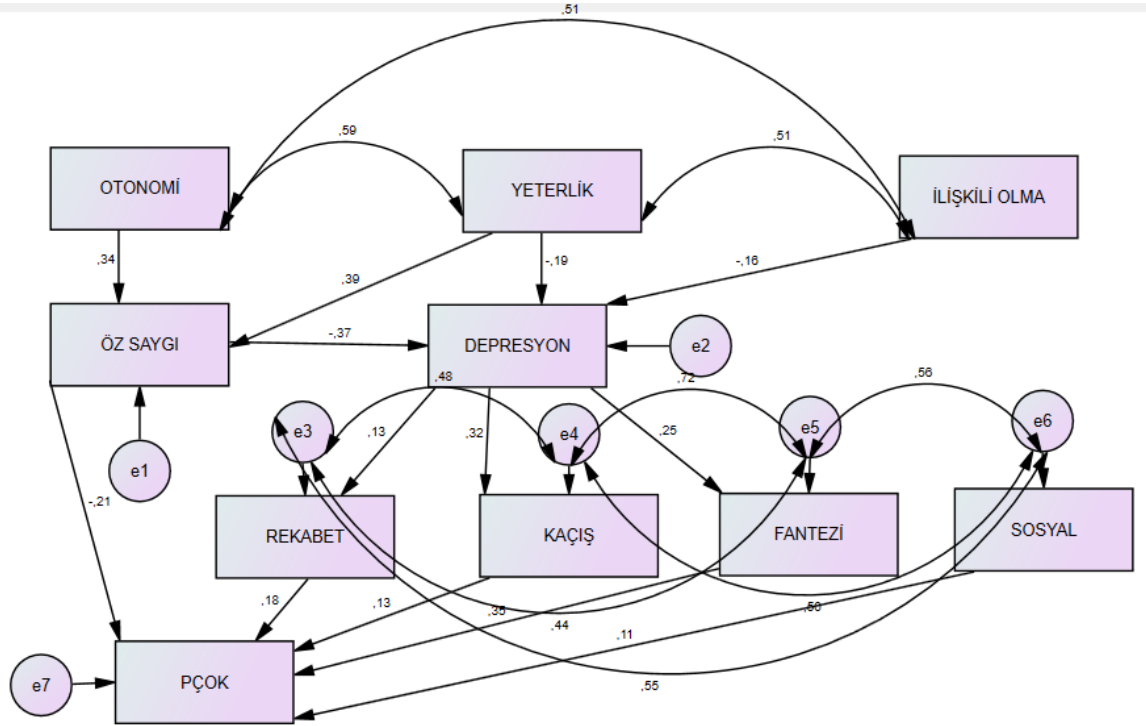
	R ²	ΔR ²	ΔF	β (1. Aşama)	β (2. Aşama)
<i>Bağımlı Değişken: IOBO (PÇOK)</i>					
1. Aşama	.11	.10	20.70***		
HAD Anksiyete				.04	-.10***
HAD Depresyon				.31***	.09
2. Aşama	.52	.50	27.15***		
İDO Otonomi					-.03
İDO Yeterlik					-.04
İDO İlişkili Olma					.03
ROS					-.16**
ÇOMO- Kaçış					.17*
ÇOMO- Fantezi					.35***
ÇOMO- Rekabet					.21***
ÇOMO- Sosyal					.13*
ÇOMO- Beceri					-.05
ÇOMO- Eğlence					.02
ÇOMO- Baş Etme					-.08

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

7. YOL ANALİZİ

Yol analizi, kuramsal çerçeve kapsamında oluşturulmuş modellerin çalışma örnekleme ile uygunluğunu test etmektedir. İlâveten yol analizi, bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki doğrudan ve dolaylı (aracılık etkisiyle) ortaya çıkan nedensel ilişkilerin test edilmesini sağlar. Bu bağlamda bu tez çalışmasının birinci bölümünde açıklanan kuramsal alt yapı doğrultusunda ihtiyaç doyumu boyutlarının depresyon, özsaygı ve oyun oynama motivasyonlarından kaçış, rekabet, fantezi ve sosyal motivasyon değişkenlerinin aracılık etkisiyle PÇOK'ı yordayıcılığı test edilmiştir. Test edilen model Amaç ve Hipotezler başlığı altında Şekil 1'de verilmiştir. Şekil 1'de verilen modelde eksojen değişkenler yeterlik, otonomi ve ilişkili olma; endojen değişkenler öz saygı, depresyon, kaçış, rekabet, fantezi, sosyal motivasyonlar ve PÇOK olarak belirlenmiştir. Önerilen modelin iyi uyum göstermediği bulunmuştur ($\chi^2/df= 2138$, $CFI=.62$, $GFI=.72$, $AGFI=.42$, $NFI=.61$, $RMSEA=.24$). AMOS tarafından önerilen modifikasyon endeksleri doğrultusunda, kuramsal alt yapı göz önünde bulundurularak motivasyonlar arasında kovaryans bağlantıları oluşturulmuş, istatistiksel olarak anlamlı olmayan bağlantılar modelden çıkarılmıştır. Final model Şekil 3'te sunulmuştur.

Şekil 3. PÇOK'u Açıklayan Final Model



Nihai model için yapılan analiz sonuçları incelendiğinde modelin kabul edilebilir uyum gösterdiği saptanmıştır ($\chi^2/df= 2.81$, $CFI=.97$, $GFI=.96$, $AGFI=.91$, $NFI=.95$, $RMSEA=.07$)

Modeldeki doğrudan ilişkilere ilişkin ayrıntılı bilgi Tablo 7’de verilmiştir. Tablo 7 incelendiğinde, otonomi ve yeterliliğin öz saygı üzerinde doğrudan etkisi olduğu görülmektedir. Yeterlik, ilişkili olma ve öz saygının da depresyon üzerinde doğrudan etkisinin olduğu görülmektedir. Depresyonun ise rekabet, kaçış ve fantezi üzerinde doğrudan etkisinin olduğu görülmektedir. Son olarak PÇOK’da öz saygı, rekabet, kaçış, fantezi ve sosyal motivasyonun doğrudan etkisi olduğu ifade edilebilir.

Tablo 7. Değişkenler Arası Doğrudan Etkilere İlişkin Bilgiler

Doğrudan Etki	Tahminler	SH*	KO*	SRK*	p
<u>Öz Saygı İçin</u>					
Otonomi	.08	.13	6.56	.34	<.001
Yeterlik	.10	.15	7.42	.38	<.001
<u>Depresyon İçin</u>					
Yeterlik	-.12	.03	-3.22	-.19	<.01

İlişkili Olma	-.07	.02	-3.13	-.16	<.01
Öz Saygı	-.83	.12	-6.84	-.37	<.001
<i>Rekabet İçin</i>					
Depresyon	.16	.05	2.92	.13	<.01
<i>Kaçış İçin</i>					
Depresyon	.40	.05	6.96	.31	<.001
<i>Fantezi İçin</i>					
Depresyon	.28	.05	5.58	.25	<.001
<i>PÇOK için</i>					
Öz Saygı	-.89	.17	-5.17	-.21	<.001
Rekabet	.28	.07	3.60	.18	<.001
Kaçış	.19	.09	2.10	.13	<.05
Fantezi	.58	.10	5.66	.35	<.001
Sosyal	.22	.09	2.24	.11	<.05

*SH= Standart Hata, KO= Kritik Oran, SRK= Standartlaştırılmış Regresyon Katsayısı

Kaçış, fantezi, rekabet, depresyon ve özsaygının aracılık ettiği dolaylı etkilere ilişkin bilgiler Tablo 8’de sunulmuştur. Tablo 8 incelendiğinde öz saygının otonomi ve yeterliliğin depresyona etkisine aracılık ettiği görülmektedir. İlişkili olma ve öz saygının fantezi üzerindeki etkisine depresyonun, otonomi ve yeterliliğin fantezi üzerindeki etkisine ise öz saygı ve depresyonun birlikte aracılık ettiği gözlenmektedir. Benzer şekilde ilişkili olma ve öz saygının kaçış üzerindeki etkisine depresyonun, otonomi ve yeterliliğin kaçış üzerindeki etkisine öz saygı ve depresyonun birlikte aracılık ettiği fark edilmektedir. Aynı aracılık etkileri rekabet için de geçerlidir. Ek olarak ilişkili olma ve öz saygının PÇOK üzerindeki etkisine depresyon, fantezi, rekabet ve kaçışın; yeterlik ve otonominin PÇOK üzerindeki etkisine öz saygı, depresyon, rekabet ve kaçışın; Depresyonun PÇOK üzerindeki etkisine fantezi, kaçış ve rekabetin aracılık ettiği saptanmıştır. Elde edilen aracılık etkisi bulguları, endojen değişkeni etkileyen herhangi bir doğrudan etkiye ek dolaylı etkiyi ifade etmektedir (Kline, 1998, p. 52).

Tablo 8. Dolaylı Etkilere (Aracılık) İlişkin Bilgiler

Dolaylı etki	Aracı	β	p
<i>Depresyon İçin</i>			
Otonomi	Öz saygı	-.12	.001
Yeterlik	Öz saygı	-.14	.001
<i>Fantezi İçin</i>			
İlişkili Olma	Depresyon	-.04	.001
Otonomi	Öz Saygı ve Depresyon	-.03	.001
Yeterlik	Öz Saygı ve Depresyon	-.08	.001
Öz Saygı	Depresyon	-.09	.001
<i>Kaçış İçin</i>			
İlişkili Olma	Depresyon	-.05	.001
Otonomi	Öz Saygı ve Depresyon	-.04	.001
Yeterlik	Öz Saygı ve Depresyon	-.10	.001

Öz Saygı	Depresyon	-.12	.001
<i>Rekabet İçin</i>			
İlişkili Olma	Depresyon	.02	.001
Otonomi	Öz Saygı ve Depresyon	.02	.001
Yeterlik	Öz Saygı ve Depresyon	.05	.001
Öz Saygı	Depresyon	.05	.001
<i>PÇOK İçin</i>			
İlişkili Olma	Depresyon, Fantezi, Kaçış ve Rekabet	-.02	.001
Otonomi	Öz Saygı, Depresyon, Fantezi, Kaçış ve Rekabet	-.10	.001
Yeterlik	Öz Saygı, Depresyon, Fantezi, Kaçış ve Rekabet	-.13	.001
Öz Saygı	Depresyon, Fantezi, Kaçış ve Rekabet	-.06	.001
Depresyon	Fantezi, Kaçış ve Rekabet	.15	.001

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu çalışmanın amacı PÇOK'nın psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisinde depresyon, öz saygı ve oyun motivasyonlarının aracı rolünü incelemektir. Ek olarak bu çalışmada depresyon ve anksiyetenin kontrol edildiği durumda oyun motivasyonları ve öz saygının aracı rolü de incelenmiştir. Bu bölümde çalışma bulguları ilgili literatür bağlamında tartışılmıştır. İlk olarak örneklem özelliklerine ilişkin tartışma ele alınmıştır. Daha sonra sırasıyla ölçüm farklarına ilişkin sonuçlar, ölçümler arası korelasyon analizi sonuçları ve yol analizi sonuçları ilgili literatür ışığında tartışılmıştır. Son olarak genel tartışma, çalışmanın sınırlılıkları ve güçlü yönleri, gelecek çalışmalar için öneriler ve klinik doğurgulara yer verilmiştir.

1. ÖRNEKLEM ÖZELLİKLERİNE İLİŞKİN TARTIŞMA

Bir bilimsel araştırmada örneklemin evrene uyumlu seçilmesi örneklemin genellenebilirliği açısından oldukça önemlidir (Şimşek, 2012). Bu çalışmanın amacı kısaca PÇOK'na çeşitli değişkenlerin etkisini incelemektir. Bu kapsamda örneklemin PÇOK'na sahip bireyleri olabildiğince temsil edecek şekilde seçilmesi oldukça önemlidir. Örneklem seçiminde kolayda örneklem yönteminin seçilmesi bu çalışmaya bir takım sınırlılıklar getirmiştir. Bu sınırlılıklar "Çalışmanın Sınırlılıkları ve Güçlü Yönleri" başlığı altında ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Bu çalışmaya katılan katılımcıların yaş ortalamaları 22.7'dir. Festl vd. (2023) tarafından yapılan çalışmada genç yetişkinlerde PÇOK'nın daha ileriki yaştaki yetişkinlere göre daha sıklıkta görüldüğü belirtilmiştir (Festl vd., 2013). Benzer bir bulgu Beard (2017) tarafından yapılan çalışmada da ifade edilmiştir (Beard vd., 2017). Dolayısıyla yetişkinlerin yaşlarının evreni temsil edici özelliği olduğu ifade edilebilir. Katılımcıların yaklaşık %90'ı öğrencidir. Yapılan çalışmalarda da PÇOK'na üniversite öğrencilerinde genel nüfusa göre daha sıklıkla rastlandığı ifade

edilmektedir (Alsunni ve Latif, 2022; Chiang vd., 2022; Ohayon ve Roberts, 2021). Dolayısıyla katılımcıların çoğunluğunun öğrenci olması da evreni temsil edici bir özellik olarak ele alınabilir. Katılımcıların günlük oyun süresinin, aralıksız oyun süresi ve çoklu çevrimiçi oyun deneyiminin ise PÇOK'na ilişkin yapılan farklı çalışmalardaki örnekleme benzer nitelikte olduğu ifade edilebilir (Ko vd., 2020; Mills, Milyavskaya, Mettler, ve Heath, 2018; T'ng vd., 2022a).

2. ÇOMO DOĞRULAYICI FAKTÖR ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI

Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ÇOMO'nun orijinal çalışmaya benzer bir biçimde yedi boyutlu bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. ÇOMO'nun Türkçe'ye yapılan ilk uyarlama çalışmasında da yedi boyutlu bir yapı gözlenmiştir (Kircaburun vd., 2018). Ancak bu çalışmada çevrilen ölçek, veriler ile çoğunlukla yetersiz uyum gösterdiğinden ÇOMO her bir boyuttan iki madde alınmak üzere on dört maddelik olacak şekilde tasarlanmıştır. On dört maddelik ÇOMO veriler ile iyi uyum göstermiştir ($\chi^2/df=1.94$, RMSEA= .05 [CI 90% (0.03, 0.06)], CFI.98, GFI=0.97) ve güvenilirlik analizi sonuçları kabul edilebilir düzeydedir (Cronbach $\alpha=0.74-0.88$). İlk yapılan uyarlama çalışmasının da örnekleme Türk oyuncularından oluşmaktadır ve veri toplama yöntemi oldukça benzerdir. Farklı kültürlerde yapılan uyarlama çalışmalarında da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Örneğin Çin'de yapılan bir uyarlama çalışmasında ölçeğin yedi faktörlü bir yapı sergilediği belirtilmiştir (Wu vd., 2016). Bu farklılığın Türkçe uyarlama çalışması ile bu tez çalışması arasındaki örneklem özellikleri farklılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Çünkü Kore'de üniversite öğrencilerinin dahil edildiği geçerlik güvenilirlik çalışmasında da ölçeğin faktör yapısının altı boyutlu olduğu saptanmış, baş etme boyutu ayrı bir faktör olarak ele alınamamıştır (B.-N. Kim ve Kang, 2021). Bununla birlikte farklı oyun türlerindeki motivasyonları ölçen çalışmalar ölçeğin madde sayıları ile ilgili farklı öneriler sunmuşlardır (Kircaburun vd., 2018; Wu vd., 2016). Dolayısıyla ölçeğin farklı oyun türlerinin motivasyonlarını daha isabetli ölçebilmek adına yeniden düzenlenmesine ihtiyaç olabilir.

3. ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI

Katılımcıların IOBO, HAD Depresyon, HAD Anksiyete, ROS, ÇOMO alt ölçeklerinden aldıkları puanların cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bulgular bu başlık altında tartışılacaktır. Katılımcıların IOBO puanlarının oyun içinden arkadaş edinimi, gerçek yaşamdaki sosyal çevresi ile oyun oynama deneyimi ve katılımcının kendini belirli bir oyunda uzman olarak tanımlaması durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığı da yine bu başlık altında tartışılacaktır.

3.1. CİNSİYETLER ARASI ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI

Katılımcıların İDO alt ölçeklerinden ve toplam ölçekten aldıkları puanların cinsiyete göre farklılaşmadığı görülmektedir. Literatürde ilişkili olma ihtiyacının ve temel psikolojik ihtiyaçların tamamının tatmin düzeyinin kadınlarda daha fazla görüldüğü çalışmalar mevcuttur (Akbag ve Ümmet, 2017; Butkovic vd., 2020). Bununla birlikte öz belirleme kuramı perspektifinden çevrimiçi/video oyun oynama davranışı bireyin gerçek dünyada ihtiyaç tatmini sağlayamadığı durumlarda gerçekleşmektedir (Przybylski vd., 2010). Dolayısıyla çevrimiçi/video oyun oynayan kadınların gerçek hayattaki ihtiyaç doyum düzeyi, oyun oynamayan kadınlara göre daha düşük olduğu için farklılık ortaya çıkmamış olabilir.

Katılımcıların HAD depresyon alt ölçeğinden aldıkları puanlar cinsiyete göre farklılaşmıştır. Bu tez çalışmasındaki örneklem için erkek katılımcılarda depresyon düzeyi kadın katılımcılara göre istatistiksel olarak daha fazladır. Literatürde cinsiyet ve depresyon ilişkisini incelemeye yönelik çok sayıda çalışmaya rastlanmaktadır. Bu çalışmalara göre genellikle kadın olmanın depresyon riskini arttırdığı ve kadınlarda depresyonun erkeklerden daha fazla görüldüğü ifade edilmektedir (Culbertson, 1997; Girgus ve Yang, 2015; Nolen-Hoeksema, 2001). Bu çalışmada sonuçların farklı çıkması çalışmanın oyuncu örneklem ile yapılmasından kaynaklanıyor olabilir. Nitekim farklı davranışsal bağımlılık türlerine ilişkin yapılan çalışmalarda davranışsal bağımlılıkların yüksek düzey depresyon ile ilişkili olduğu belirtilmiştir (Andreassen, 2015; Peper ve Harvey, 2018; Weinstein vd., 2015). PÇOK'na sahip

bireylerde de daha yüksek düzeyde depresyon görüldüğü ifade eden çalışmalar mevcuttur (Ostinelli vd., 2021; Stetina vd., 2011; Wei vd., 2012). PÇOK'nın en bariz belirtilerinden biri oyunda geçirilen süredir. Erkek ve kadın katılımcıların oyun oynama sürelerine ilişkin bilgilere (Tablo 2.) bakıldığında erkeklerin ortalama daha uzun süreler çevrimiçi oyunda vakit geçirdiği görülmektedir. Dolayısıyla depresyon puanlarının erkeklerde daha yüksek çıkmasının beklendik bir durum olarak düşünülebilir. PÇOK'nın erkeklerde daha yüksek düzeyde görüldüğü göz önünde bulundurulduğunda bu örnekleme cinsiyetler arası farklılaşmanın tersine olması PÇOK'a sahip bireylerin varlığından kaynaklanıyor olabilir.

Katılımcıların HAD anksiyete alt ölçeğinden aldıkları puanlar cinsiyete göre farklılaşmıştır. Bu tez çalışmasındaki örnekleme için kadın katılımcılarda anksiyete düzeyi erkek katılımcılara göre istatistiksel olarak daha fazladır. Literatürdeki anksiyete ve cinsiyet ilişkisini inceleyen çalışmalara bakıldığında genellikle kadınlarda anksiyete düzeyinin daha yüksek olduğu belirtilmektedir (Lewinsohn vd., 1998; McLean ve Anderson, 2009; Pigott, 1999). Dolayısıyla çalışma bulgularının ilgili literatür ile benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Katılımcıların IOBO ölçeğinden aldıkları puanlar cinsiyete göre farklılaşmıştır. Araştırma sonuçlarına göre erkek katılımcıların IOBO puanları kadın katılımcıların IOBO puanlarından anlamlı düzeyde fazladır. IOBO puanlarını arttıkça bireyin PÇOK düzeyinin de arttığı kabul edilmektedir. Literatürde de genel olarak erkek katılımcılarda PÇOK'un kadın katılımcılarınkinden fazla olduğu ifade edilmiştir. Bu sebeple bazı çalışmalarda erkek olmak IOBO için bir risk faktörü olarak ele alınmaktadır (Bonnaire ve Baptista, 2019; G. Dong vd., 2018; G.-H. Dong ve Potenza, 2022). Bu farklılaşmanın sebebini biyolojik, psikolojik ve sosyolojik perspektiften açıklayan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Paulus (2018) tarafından yapılan meta analiz çalışmasında erkeklerin beyin yapısının kadınlardan farklılaşması sebebiyle erkeklerin PÇOK'na daha yatkın olabileceği ifade edilmiştir (G. Dong vd., 2018). Aynı zamanda çalışmada PÇOK'nın DHEB ile ilişkisine dikkat çekilmekte ve yatkınlığın aynı biyolojik sebepten kaynaklandığı ifade edilmektedir. Başka bir deyişle bu çalışmaya göre DHEB sahip olan bireyler daha fazla problemlilik düzeyinde oyun oynarlar (Percy vd., 2017). DHEB erkeklerde daha fazla görüldüğü için problemlilik oyun oynama da erkeklerde daha fazla görülmektedir. Ek olarak

sosyolojik açıdan oyun dünyası incelendiğinde kadın oyuncuların erkek oyuncular tarafından ayrımcılığa maruz kaldığını ve taciz edildiğini belirten çalışmalar bulunmaktadır (Hayday ve Collison, 2020; S. J. Kim ve Kim, 2022; Rogstad, 2021). Bu durum kadın katılımcıların oyun dünyasındaki varlıklarını sürdürmelerini ve aldıkları doyumunu azaltıyor olabilir.

Katılımcıların ÇOMO alt ölçeklerinden aldıkları puanlar incelendiğinde, bütün alt ölçeklerden alınan puanlarda erkeklerin daha yüksek ortalamalara sahip olduğu görülmektedir. Bu durum erkek bireylerde daha fazla IOBO görülmesinden kaynaklanıyor olabilir. Nitekim yapılan meta analiz çalışmasında kaçış motivasyonu IOBO ile ilişkili bulunsa da farklı motivasyonları inceleyen çalışmalarda yirmi üç motivasyon türünün IOBO ile ilişkili olduğu belirtilmiş, IOBO'ya sahip bireylerde oyun oynama motivasyonlarının çok boyutlu olabildiği ifade edilmiştir (Bäcklund vd., 2022). Ek olarak kadın oyuncuların yaşadıkları ayrımcılık ve taciz oyun motivasyonu düzeylerini etkiliyor olabilir.

3.2. OYUN OYNAMA DAVRANIŞINA GÖRE ÖLÇÜM FARKLARINA İLİŞKİN SONUÇLARIN TARTIŞILMASI

Araştırma bulguları incelendiğinde gerçek yaşamdaki sosyal çevreleri ile video/çevrimiçi oyun oynayan bireylerin daha yüksek IOBO puanlarına sahip olduğu görülmektedir. Bu durum literatürdeki çalışmalarla ortak noktalar içermektedir. Özellikle çocuklarda PÇOK'ı inceleyen çalışmalarda arkadaş ortamında oyunun önemine oldukça vurgu yapılmıştır (Paulus, Ohmann, von Gontard, vd., 2018). Trepte vd. 2012 tarafından yapılan çalışmada da PÇOK arttıkça gerçek dünya ile oyun dünyası arasındaki sınırların değiştiği ve bu dünyalar arasındaki ilişkilerin geçişken bir yapı kazandığı ifade edilmiştir. Buna göre bireyde PÇOK arttıkça hem çevrimiçi ortamda tanıştığı bireyler ile gerçek dünyada arkadaşlık yapma eğilimi artmakta hem de kendi sosyal çevresi ile oyun oynama eğilimi artmaktadır. Bu tez çalışmasında çevrimiçi oyunlarda tanıştığı bireyler ile gerçek dünyada arkadaşlık yapan katılımcıların IOBO puanlarının fazla çıkması da Trepte vd.'nin çalışması ile paralellik göstermektedir.

Yapılan analizler sonucunda kendini en az bir oyunda uzman olarak tanımlayan bireylerin IOBO puanları kendini uzman olarak görmeyen bireylere göre daha yüksektir. Farklı çalışmalarda PÇOK'nın kişinin benliği ile ilişkisine vurgu yapılmaktadır. Bu çalışmalara göre kendi benliğinden mutlu olmayan bireyler oyun dünyasındaki avatarları aracılığıyla ideal benliklerini oluştururlar (Beard ve Wickham, 2016; B.-N. Kim ve Kang, 2021). Bu durum bireylerin oyunlara bağımlı hale gelmesine sebep olmaktadır. Ek olarak PÇOK'na sahip bireylerin oyundaki başarıları ve yaptıkları ile benliklerini değerlendirdikleri ifade edilmektedir (Beard ve Wickham, 2016; B.-N. Kim ve Kang, 2021). Bu durumda kendini bir oyunda uzman olarak tanımlayan bireylerde PÇOK'nın daha fazla olması mevcut literatür ile aynı doğrultudadır.

4. ÖLÇÜMLER ARASI KORELASYON ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI

Korelasyon analizi sonuçları incelendiğinde IOBO puanlarının bütün oyun motivasyonu alt türleriyle orta güçte ilişki içerisinde olduğu görülmektedir. IOBO puanlarının en yüksek düzeyde ilişkili görüldüğü motivasyonlar fantezi ve kaçıştır. Bu bulgular PÇOK ile oyun motivasyonlarının ilişkisini araştıran çalışmalar ile aynı doğrultudadır. Literatüre göre PÇOK'u en yordayıcı motivasyonlar kaçış, fantezi ve rekabet olarak kabul edilmektedir (Bäcklund vd., 2022; Paulus, Ohmann, Gontard, vd., 2018; H.-Y. Wang ve Cheng, 2022). Ek olarak PÇOK'na sahip oyuncuların motivasyonlarının çok çeşitli olabileceği de belirtilmiştir (Bäcklund vd., 2022). Dolayısıyla IOBO puanlarının bütün oyun motivasyonu alt türleri ile ilişkisinin çıkması PÇOK sahip oyuncularının çok boyutlu motivasyona sahip olması ile açıklanabilir.

IOBO puanları IDO puanı ve otonomi ile ilişkili olma alt ölçek puanları ile zayıf düzeyde negatif yönde ilişkili bulunmuştur. Literatür incelendiğinde temel ihtiyaç tatminin azlığının ve yoksunluğunun davranışsal bağımlılıklar ve PÇOK ile ilişkili bulunduğu dair çalışmalar mevcuttur (Demirbaş Çelik vd., 2022; Mills vd., 2021; Tang vd., 2020; T'ng vd., 2022b). Dolayısıyla bu bulgular literatür ile aynı doğrultuda kabul edilebilir.

Tüm bunlarla birlikte IOBO puanlarının HAD Anksiyete, HAD Depresyon ve ROS puanları ile ilişkili olduğu saptanmıştır. Literatürde PÇOK'na öz saygının hem aracı hem de doğrudan etkisinin olduğunu ifade eden çalışmalara rastlanmaktadır (Aydin ve San, 2011; BAHRAINIAN vd., 2014; Beard vd., 2017). Dolayısıyla bu durumun beklenen bir sonuç olduğu ifade edilebilir. Benzer şekilde depresyon ve IOBO ilişkisini inceleyen pek çok çalışma depresyon ve IOBO'nun karmaşık bir ilişkisi olduğunu ifade etmektedir (Ostinelli vd., 2021; Scerri vd., 2019; T'ng vd., 2022b). Literatürde anksiyete ve PÇOK ilişkisini inceleyen az sayıda çalışmada anksiyetenin aracılık etkisine vurgu yapılmıştır (Bonnaire ve Baptista, 2019; Fazeli vd., 2020). Ek olarak sosyal anksiyetenin PÇOK için yordayıcı olduğu ifade edilmiştir (Gioia vd., 2022; Wei vd., 2012). HAD Anksiyete ve IOBO puanları arasındaki zayıf ilişki bu çalışmaların bulguları ile benzerdir.

Katılımcıların ROS puanlarının HAD Anksiyete ve HAD Depresyon puanları ile orta düzey ilişkisinin olduğu görülmektedir. Öz saygı ve depresyon ilişkisini araştıran çalışmalar öz saygının depresyonun önemli bir yordayıcısı olduğunu ifade etmektedir (Sowislo ve Orth, 2013). Ek olarak anksiyete ile öz saygının ilişkili olduğunu ifade eden birçok çalışma bulunmaktadır (Rosenberg, 1962; Sowislo ve Orth, 2013). Dolayısıyla bu bulguların literatür ile paralellik gösterdiği ifade edilebilir.

Bu çalışmada katılımcıların İDO puanlarının ÇOMO Kaçış, ÇOMO Fantezi, ROS, HAD Anksiyete ve HAD Depresyon ile ilişkili olduğu saptanmıştır. T'ng (2022) tarafından yapılan çalışmada ihtiyaç doyumu ile PÇOK ilişkisinde oyun motivasyonlarının aracı rol oynadığı ifade edilmiştir. Dolayısıyla İDO puanlarının literatürde IOBO ile en çok ilişkili kabul edilen iki motivasyon ile ilişkili bulunması literatürle uyumludur. Ek olarak öz belirleme kuramına göre bireylerin belirli sebepler ile uzun süreli olarak temel psikolojik ihtiyaçlarını karşılayamadıklarında psikopatolojinin ortaya çıkması beklenmektedir (Ryan ve Deci, 2008a). Dolayısıyla İDO puanlarının HAD Depresyon ve HAD Anksiyete ile ilişkili çıkması beklenen bir durumdur.

ÇOMO Baş Etmenin analize dahil edilen tüm değişkenler ile farklı düzeylerde ilişkili olduğu görülmüştür. Yapılan farklı çalışmalarda bireylerin

olumsuz duygular ile baş etmek için oyun oynadıkları ifade edilmektedir (Marchica vd., 2019; Xu vd., 2021). Dolayısıyla HAD Depresyon ve HAD Anksiyete puanlarının ÇOMO Baş Etme ile ilişkili çıkması bu çalışmanın bulgularına benzerdir. Öz saygının olumsuz duyguları yordayıcı etkisi düşünüldüğünde (Rosenberg, 1962; Sowislo ve Orth, 2013) ÇOMO Baş Etme ile ilişkisi de beklendik bir sonuçtur. ÇOMO Baş Etmenin İDO alt ölçekleri ile ilişkisine ilişkin literatürde bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak kuramsal perspektiften incelendiğinde bireylerin ihtiyaç doyumunu eksikliği onlarda olumsuz duygular oluşturulabilir ve bireyler bu olumsuz duygular ile baş etmek için oyun oynuyor olabilirler (Ryan ve Deci, 2008a). Bu durumda ÇOMO Baş Etme ile İDO alt ölçekleri arasındaki ilişki anlaşılabilir.

ÇOMO Beceri ile HAD Depresyon arasında ve ÇOMO Eğlence ile HAD Depresyon arasında zayıf düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Literatür incelendiğinde bu ilişkilere işaret eden bir çalışmaya rastlanmamıştır.

ÇOMO Rekabet ile HAD Anksiyete, HAD Depresyon, HAD Anksiyete, ROS ve İDO puanları arasında zayıf düzeyde ilişkiler bulunmuştur. Rekabet motivasyonu farklı çalışmalarda PÇOK'ı yordayıcı değişken olarak ele alınmaktadır (Bäcklund vd., 2022). Ek olarak rekabet motivasyonunun İDO ile PÇOK ilişkisinde aracılık etkisinin olduğu da yapılan bir çalışmada saptanmıştır (T'ng vd., 2022b). Depresyon, anksiyete ve öz saygının PÇOK'ı yordayıcı etkisi düşünüldüğünde, PÇOK ile ilişkili olarak ele alınan rekabet ile ilişkili bulunması oldukça beklendiktir. Ek olarak MOBA ve FPS türü oyun oynayan bireylerde rekabet motivasyonunun daha sık görüldüğüne dair çalışmalar bulunmaktadır (Ghuman ve Griffiths, 2012; T'ng vd., 2022b). Bu çalışmanın örnekleminin önemli bir kısmını MOBA ve FPS oynayan oyuncular oluşturduğundan böyle bir ilişkinin görülmesi literatür ile uyumludur.

ÇOMO Fantezi ile HAD Depresyon, HAD Anksiyete, ROS ve İDO puanları arasında ilişkiler bulunmuştur. Literatürde fantezi motivasyonunun PÇOK ile ilişkili olduğunu ifade eden çalışmalara rastlanmaktadır (Bäcklund vd., 2022; H.-Y. Wang ve Cheng, 2022). Depresyon, anksiyete, ihtiyaç doyumunu ve öz saygının da PÇOK ile ilişkili olduğunu gösteren çalışmalar vardır (Aydm ve San, 2011; Mills, Milyavskaya, Mettler, Heath, vd., 2018; Ostinelli vd., 2021). Dolayısıyla PÇOK'ı

etkileyen bu deęişkenlerin birbiri ile de iliřkili bulunması aslında oldukça anlaşılırdır.

ÇOMO Kaçış da ÇOMO Fantezi ile benzer biçimde HAD Depresyon, HAD Anksiyete, ROS ve İDO puanları ile iliřkili bulunmuřtur. Literatürde depresyon ile kaçış motivasyonunun iliřkisine deęinen çalıřmalar bulunmaktadır (Goh vd., 2019; Larche vd., 2021; D. Li vd., 2011). Ayrıca bu motivasyon doęası gereęi olumsuz duygulardan kaçış için oyun oynamayı ifade etmektedir. Dolayısıyla HAD Anksiyete ve ROS puanının iliřkili çıkması řaşırtıcı deęildir. Kaçış motivasyonun ihtiyaç doyumunu ile iliřkisine deęinen çalıřmalar literatürde mevcuttur (Mills vd., 2021; T'ng vd., 2022b). Bu sebeple bu bulguların literatür ile paralellik gösterdięi ifade edilebilir.

HAD Depresyon, HAD Anksiyete, ROS ve İDO puanları birbirleri ile iliřkili bulunmuřtur. Öz belirleme kuramına göre bireylerin temel psikolojik ihtiyaçlarını tatmin etmemeleri iyi oluřlarına etki etmekte uzun vadede psikopatolojilere sebep olabilmektedir (Ryan ve Deci, 2008a). Dolayısıyla bu deęişkenlerin İDO ile iliřkili çıkması kuramsal perspektif ile uyumludur. Literatürde depresyon, anksiyete ve öz saygının birbiri ile iliřkili olduęunu ifade eden çok sayıda çalıřmaya rastlanmaktadır (Sowislo ve Orth, 2013). Dolayısıyla bu bulguların literatür ile paralellik gösterdięi ifade edilebilir.

5. HİYERARŞİK ÇOKLU REGRESYON ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI

Bu çalışmada hiyerarşik çoklu regresyon analizi yapılmasının amacı depresyon ve anksiyete kontrol edildiğinde ihtiyaç doyumu, oyun motivasyonları ve öz saygının PÇOK ile ilişkisini incelemektir. Bu bağlamda yapılan hiyerarşik çoklu regresyon analizinde fantezi motivasyonunun en güçlü yordayıcı etkiye sahip olan bağımsız değişken olduğu görülmüştür. Yapılan farklı araştırmalarda da fantezi motivasyonun PÇOK için yordayıcı olduğu ifade edilmektedir (Bäcklund vd., 2022; Király vd., 2015; Kircaburun vd., 2020; Montag vd., 2022; H.-Y. Wang ve Cheng, 2022).

PÇOK yordayıcı etkisi bulunan diğer motivasyonlar kaçış, rekabet ve sosyal motivasyondur. Özellikle Kovid 19 pandemisi döneminde yapılan çalışmalar sosyal motivasyonun PÇOK için yordayıcı etkisine vurgu yapmaktadır (Savolainen vd., 2022). Daha eski dönemde gerçekleştirilen başka bir çalışmada da sosyal motivasyonun PÇOK için belirleyici olabildiği belirtilmiştir (Blinka ve Mikuška, 2014). Rekabet motivasyonunun PÇOK'ını yordayıcı etkisine dair az sayıda çalışma bulunmaktadır. Bununla birlikte çalışmalar rekabet motivasyonunun kaçış kadar güçlü olmasa da PÇOK için bir motivasyon türü olduğu belirtilmiştir (Beard ve Wickham, 2016; Király vd., 2015; T'ng vd., 2022b; H.-Y. Wang ve Cheng, 2022). Kaçış motivasyonu literatürde PÇOK ile ilişkisi en çok vurgulanan motivasyon olarak düşünülebilir. Dolayısıyla PÇOK'ını yordayan bir değişken olması beklentilerle uyumludur. Ancak kaçış motivasyonunun diğer motivasyonlardan daha düşük düzeyde yordayıcı etkisinin bulunması oldukça ilginçtir. Backlund vd. (2022) tarafından yapılan çalışmada kaçış motivasyonunun bireysel kültürlerde PÇOK'ını yordayıcı etkisinin daha yüksek olduğu ifade edilmiştir. Göregenli (1997) tarafından yapılan çalışmada Türk kültürü bireyselci bir kültür olarak ele alınmamaktadır (Göregenli, 1997). Dolayısıyla kaçış motivasyonunun bu örnekte daha düşük yordayıcı etkiye sahip olması kültürün etkisinden kaynaklanıyor olabilir. Hagström ve Kaldo'ya göre (2014) göre ise PÇOK'un gerçek dünyadan kaçış ile mi yoksa

fantezi ögeleri içeren sanal dünyaya olan hayranlık ile mi ilişkili olduğu tam olarak anlaşılammaktadır. Bu sebeple Hagström ve Kaldö (2014) kaçışı, olumsuz kaçış olarak kavramlaştırmış ve transdiagnostik bir risk faktörü olarak ele alınan deneyimsel kaçınma ile ilişkilendirmiştir. Buna göre olumsuz kaçış gerçek hayattan, istenmeyen sorumluluk, düşünme ve hislerden kaçış olarak kavramsallaştırıldığında MMORPG oyuncularında PÇOK'nu yordayan en güçlü öge olarak belirlenmiştir (Hagström ve Kaldö, 2014). Ancak bu tez çalışmasının örnekleminde farklı türde oyun oynayan oyuncular da mevcuttur. Örneğin MOBA oyuncularında yapılan bir çalışmada en güçlü yordayıcı role sahip motivasyon rekabet motivasyonu olarak bulunmuştur (T'ng vd., 2022b). Video spor oyunlarını, kullanım ve tatmin teorisi perspektifinden inceleyen bir çalışmada fantezi, kullanıcıların spor oyunlarını tercih etmelerinin en önemli sebeplerinden biri olarak ifade edilmektedir (Kim ve Ross, 2006). Dolayısıyla bu çalışmada fantezi motivasyonunun yüksek yordayıcı etkisi spor oyunları oynayan oyuncuların bulunmasından da kaynaklanıyor olabilir.

Ek olarak öz saygının PÇOK için yordayıcı etkisi olduğu gözlenmiştir. Yapılan birçok çalışmada öz saygının diğer davranışsal bağımlılıklar ve PÇOK üzerinde etkisi olduğu ifade edilmektedir (Aydm ve San, 2011; BAHRAINIAN vd., 2014; Beard vd., 2017; Błachnio vd., 2016; Casale vd., 2022; Köse ve Doğan, 2019). Öz saygı ve PÇOK arasındaki ilişkiyi inceleyen bir meta analiz çalışmasında öz saygının cinsiyet, yaş, kültürel özellikler fark etmeksizin PÇOK ile ilişkisinin olduğu, düşük öz saygının PÇOK için bir risk faktörü olarak ele alınması gerektiği ifade edilmiştir (Kavanagh vd., 2023). Dolayısıyla öz saygının PÇOK üzerindeki etkisinin literatür ile uyumlu bulunduğu söylenebilir. Ek olarak Kavanagh vd. (2023) tarafından öz saygıyı telafi etmek için çevrimiçi/video oyunları oynama hipotezini destekleyici deneysel desenle yürütölen bir çalışma olmadığı özellikle vurgulanmış ve güçlü nedensellik ilişkileri için deneysel desenle ve boylamsal çalışmalara ihtiyaç olduğu ifade edilmiştir.

Tüm bunlarla birlikte hiyerarşik regresyon analizinin ilk aşamasında depresyonun PÇOK için yordayıcı etkisinin olduğu görölmektedir. Ancak depresyon ve anksiyetenin kontrol edildiği ikinci aşamada depresyonun yordayıcı etkisinin olmadığı anksiyetenin ise negatif yönde yordayıcı etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Loton vd. (2016) tarafından yapılan çalışmada oyuncuların anksiyete ile

teslimiyetçi baş etmede oyunu kullandıkları ifade edilmektedir. Bu çalışmanın örnekleminde de bazı oyuncuların benzer bir sebepten oyun oynadıkları düşünülebilir. Ek olarak regresyon analizinin ilk aşamasında depresyon PÇOK üzerinde yordayıcı bir etkiye sahipken ikinci aşamasında yordayıcı etki ortadan kalkmıştır. Bu durum depresyonun yordayıcı etkisinin diğer değişkenler tarafından baskılandığı ya da depresyonun aracı etkisinin olabileceğini akla getirmektedir. Dolayısıyla depresyonun aracı etkisi ve diğer yordayıcı değişkenler ile ilişkisi bir sonraki başlıkta ayrıntılı olarak tartışılmaktadır.

6. YOL ANALİZİ SONUÇLARININ TARTIŞILMASI

Kuramsal alt yapı ışığında oluşturulan YEM için yazılan araştırma hipotezlerinin ne kadar desteklendiği bu bölümde tartışılacaktır.

Araştırma bulguları incelendiğinde araştırmanın birinci hipotezinin desteklendiği görülmektedir. Buna göre otonomi ve yeterlik öz saygıyı doğrudan etkilemektedir. Deci ve Ryan'a göre otonomi kişinin kendi kararları doğrultusunda karar vererek hareket edebilmesi, yeterlik ise kişinin topluma ve kendine faydalı olabildiğine ilişkin algısıdır (2000). Öz saygı ise bireyin kendi değerine ilişkin öznel yargısını ifade etmektedir. Kuramsal bağlamda ele alındığında öz saygının otonomi ve yeterlik ihtiyaçlarının tatmini ile beslenebileceği açıkça görülmektedir. Yapılan ampirik çalışmalarla da bu görüş desteklenmektedir (Butkovic vd., 2020; Tang vd., 2020; Ümmet, 2015).

Araştırmanın ikinci hipotezinde öz saygının PÇOK'na doğrudan etkisinin olacağı ifade edilmiştir. Araştırma bulguları bu ikinci hipotezi doğrulamıştır. Öz saygının PÇOK üzerindeki yordayıcı etkisi farklı çalışmalarda ele alınmıştır (Beard vd., 2017; Cudo vd., 2020; Scerri vd., 2019). İlâveten bu çalışmada PÇOK'nın ihtiyaç doyumu ile ilişkisinde depresyon ile birlikte aracılık etkisi olduğu da bulgulanmıştır. Scerri vd. (2019) tarafından yapılan çalışmada da depresyon ve öz saygının PÇOK ve ihtiyaç doyumu ilişkisinde aracılık ettiği ifade edilmiştir. Ancak söz konusu çalışmada depresyonun PÇOK ile öz saygı arasındaki ilişkiye tam aracılık etkisi bulunmuşken, bu çalışmada depresyonun PÇOK ile öz saygı arasındaki ilişkiye kısmi aracılık etkisinin olduğu saptanmıştır. Dolayısıyla depresyon, PÇOK

ve öz saygı arasındaki ilişkinin daha net ortaya koyulması için gelecek çalışmalarda farklı örneklerle ilişkilerin tekrar sınanması literatüre katkı sağlayabilir.

Araştırmanın üçüncü hipotezi otonomi, yeterlik ve ilişkili olmanın depresyon üzerinde doğrudan etkisini öngörmektedir. Araştırma bulguları sonucunda üçüncü hipotezin kısmen desteklendiği ifade edilebilir. Literatürde ihtiyaç doyumundaki eksikliğin depresyonu yordayabileceğine dair çalışmalar bulunmaktadır. Ek olarak Ryan ve Deci'ye göre (2008) bireylerin otonomi ihtiyaçlarının mevcut çevre tarafından karşılanmaması psikopatolojilerine sebep olabilir. Dolayısıyla kuramsal ve literatür bilgileri göz önünde bulduğunda depresyonun otonomi tarafından yordanması beklenmektedir. Ancak otonominin depresyon üzerine doğrudan etkisi bulunmasa da öz saygının aracılığıyla dolaylı bir etkisinin olduğu görülmüştür. Literatür incelendiğinde benzer bir sonuca ulaşan bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Araştırmanın dördüncü hipotezinde depresyonun kaçış, rekabet, fantezi ve sosyal motivasyonlar üzerinde doğrudan etkisinin olması beklenmektedir. Araştırma bulguları sonucunda dördüncü hipotezin kısmen desteklendiği ifade edilebilir. Önceki bölümlerde depresyonun kaçış motivasyonunu yordayıcı etkisine değinilmiştir. Ek olarak Cudo vd. (2022) tarafından yapılan çalışmada depresyon ve PÇOK arasındaki ilişkiye kaçışa ek olarak fantezi ve rekabet motivasyonlarının da aracılık ettiği saptanmıştır (Cudo vd., 2022). Öngörülenin aksine depresyon ile sosyal motivasyon arasında ilişki çıkmamıştır. Bu durum sosyal motivasyonun farklı kaynaklardan beslenmesiyle ilgili olabilir. Örneğin yapılan bazı çalışmalarda sosyal anksiyete ile PÇOK ilişkisinde sosyal motivasyonun aracılığı belirtilmiştir (Gioia vd., 2022; Percy vd., 2017). Kovid 19 döneminde yapılan çalışmalarda da bireylerin sosyal izolasyon döneminde sosyal motivasyonla oyun oynama eğiliminin ve sıklığının arttığı ifade edilmiştir (Balhara vd., 2020; Barr ve Copeland-Stewart, 2021; Savolainen vd., 2022). Dolayısıyla bu çalışmanın örneklemini oluşturan bireylerdeki sosyal motivasyon farklı sebeplerden kaynaklanıyor olabilir. Sosyal anksiyete ya da sosyal izolasyona ilişkin ölçüm yapılmamış olması bu çalışmanın bu bağlamda bir sınırlılığı olarak ele alınabilir.

Araştırma bulgularına bakıldığında araştırmanın beşinci hipotezinin tamamen desteklendiği görülmektedir. Yapılan farklı çalışmalarda kaçış, fantezi, rekabet ve

sosyal motivasyonların PÇOK'mı yordayıcı etkisi olduğu ifade edilmiştir. Dolayısıyla sonuçlar mevcut literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmanın altıncı hipotezinin araştırma bulguları tarafından desteklenmediği görülmektedir. İlişkili olma bireyin başkaları ile anlamlı bağlar kurma ihtiyacı olarak ifade edilmektedir. Dolayısıyla bireyin yeni arkadaşlıklar kurma ve sosyal çevreler edinme davranışının kuramsal perspektiften bu ihtiyaçtan kaynaklandığı ifade edilmektedir. Öte yandan öz belirleme kuramına göre birey ihtiyaçlarını gerçek dünyadaki çevresinden tatmin edemediğinde dijital dünyaya yönelmektedir. Bu durum PÇOK'na sebep olabilmektedir. Dolayısıyla kuramsal perspektiften incelendiğinde bireyin ilişkili olma motivasyonu ile sosyal motivasyon arasında ilişki çıkması beklenmektedir. Ancak yapılan çalışmalar incelendiğinde bu ilişkiye değinen ampirik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ek olarak yapılan çalışmalar sosyal anksiyete ile sosyal motivasyon arasındaki ilişkiye vurgu yapmaktadır. Sosyal anksiyete "bireyin başkaları tarafından yargılanabileceği kaygısını taşıdığı toplumsal ortamlarda mahcup ya da rezil olacağı düşüncesi ve bu konuda belirgin ve sürekli korkusunun olduğu bir kaygı bozukluğu" olarak ifade edilmektedir (American Psychiatric Association ve American Psychiatric Association, 2013). Dolayısıyla sosyal anksiyetenin varlığı her zaman için bireyin ilişkili olma ihtiyacının tatmin edilmemesi anlamına gelmemektedir. Örneğin birey günlük yaşamında derin ilişkiler kurmasına karşın toplumsal ortamlarda mahcup olacağına dair bir korku yaşayabilir. Dolayısıyla bu örneklem özelinde ilişkili olma ve sosyal motivasyon arasında anlamlı bir ilişki saptanmaması sosyal motivasyonun sosyal anksiyete gibi başka bir bağımsız değişkene aracılık yapmasından kaynaklanıyor olabilir.

Araştırmanın 7. ve 8. hipotezinin de araştırma bulguları tarafından desteklenmediği görülmektedir. Bu durumun sebebinin örneklem farklılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ek olarak her ne kadar HAD ölçeğinin geçerlik güvenilirlik çalışması bedensel hastalığı olan, psikiyatrik tanısı olan bireyler ile birlikte normal popülasyon olarak tanımlanabilecek üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilmiş olsa da ölçek yapısı itibarıyla hasta bireyler için geliştirilmiştir. Dolayısıyla ölçek oyuncu popülasyonda etkili ölçüm yapamamış olabilir. Bu sebeple gelecek çalışmalarda anksiyetenin farklı ölçekler ile tekrardan ölçülmesi anksiyetenin PÇOK'na etkisini daha net ortaya koyacaktır.

7. GENEL TARTIŞMA

Bu çalışmada katılımcıların cinsiyet, kendini uzman olarak görme, oyundan arkadaş edinmiş olma ve sosyal çevre ile oyun oynama özelliklerinin PÇOK ile ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Literatür incelendiğinde de erkek bireylerde PÇOK'na daha sık rastlandığı, bu bakımdan çalışma örneklemini incelendiğinde örneklem özelliklerinin literatür ile uyumlu olduğu ifade edilebilir. Ek olarak kendini uzman olarak görmenin PÇOK ile ilişkili oluşu PÇOK'na sahip oyuncuların öz benliklerini oyun aracılığıyla oluşturması ile ilişkili olabilir. PÇOK'na sahip bireylerin sosyal çevreleri ile oyun oynamaları bu bireylerin gerçek yaşamları ile oyun arasındaki sınırların geçirgenleşmesi ile ilgili olabilir. PÇOK'nın oyundan arkadaş edinmiş olma ile ilişkili çıkması oyuncuların sosyal motivasyonları ile ilgili olabileceği gibi PÇOK sahibi bireylerin oyunda geçirdiği uzun zamandan kaynaklanıyor da olabilir. Çünkü PÇOK bireyin işlevselliğini bozacak sıklıkta ve uzunlukta video/çevrimiçi oyun oynaması olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla PÇOK'a sahip bireyler oyunda geçirdikleri uzun zamandan dolayı burada kurdukları oyun temelli ilişkileri arkadaş ilişkileri olarak tanımlıyor olabilir.

Bu çalışmanın temel amacı doğrultusunda yapılan regresyon analizi sonuçlarına göre depresyon ve anksiyetenin kontrol edildiği durumda öz saygı, sosyal, rekabet, fantezi ve kaçış motivasyonlarının PÇOK'na yordadığı görülmüştür. Analiz sonuçları incelendiğinde en güçlü yordayıcı değişkenin fantezi olduğu görülmektedir. Bu bulgu oldukça ilginçtir çünkü fantezi motivasyonun PÇOK ile ilişkili bulunduğu çalışmalar olsa da literatür PÇOK ile kaçış motivasyonun ilişkisine fazlaca vurgu yapmaktadır. Bu durumun ortaya çıkmasında Türk kültürünün bireyselci olarak tanımlanmaması ve örnekleme spor oyunları başta olmak üzere farklı oyun türleri oynayan bireylerin bulunuyor olması etkili olmuş olabilir. Ek olarak hiyerarşik regresyon analizinin birinci basamağında depresyonun yordayıcı etkisi olduğu görülürken ikinci basamağında bu etki ortadan kalkmıştır. Bu durum depresyon değişkeninin diğer değişkenler tarafından baskılanması ya da muhtemel aracılık etkisinden kaynaklanıyor olabilir. Hiyerarşik regresyon analizinin ikinci basamağı incelendiğinde anksiyetenin PÇOK üzerinde negatif yönde bir yordayıcı

etkisi olduđu grlmektedir. Bu durum literatrde anksiyeteye sahip bireylerin oyunu anksiyete ile bař etme amacıyla kullanabildiđini belirten az sayıda alıřma ile uyumludur.

Bu alıřmada ele alınan deđiřkenler arası iliřkileri incelemek amacıyla yapılan yol analizi sonularına gre ihtiya doyumunu ile POK iliřkisinde z saygı, depresyon, rekabet, kaıř, fantezi motivasyonlarının farklı yollarla aracılık etkisi olduđu grlmřtr. Scerri vd. (2019) tarafından yapılan alıřmada da ihtiya doyumunu ile POK iliřkisine z saygı ve depresyonun aracılık ettiđi grlmřtr. T'ng vd. (2022) tarafından yapılan alıřmada da benzer Őekilde kaıř ve rekabet motivasyonların ihtiya doyumunu ve POK iliřkisinde aracı etkisi olduđu grlmektedir. Sz konusu alıřmada, bu tez alıřmasından farklı olarak sosyal ve bař etme motivasyonlarının da aracılık etkisi olduđu, fantezi motivasyonun ise aracılık etkisinin olmadığı ifade edilmiřtir. Mevcut farklılık, ihtiya doyumunu lmek iin kullanılan lek farklılıđından ve sadece devasa evrimii savař arenası trndeki tek bir oyunu oynayan katılımcılar ile arařtırmanın gerekleřtirilmiř olmasından kaynaklanıyor olabilir. Ek olarak oyun motivasyonları arasında yksek dzey kovaryans bađlantıları olduđu gzlenmektedir. Bu durum alıřmaya katılan katılımcıların byk kısmının birden fazla motivasyonla oyun oynamasından kaynaklanıyor olabilir. Ek olarak bu durum alıřma katılımcılarının tamamına yakınının oyun oynamak iin birden fazla oyun trn tercih etmeleri ile de iliřkili olabilir. Nitekim bu tez alıřmasında yer alan katılımcıların tamamına yakını (n=323) farklı trlerde evrimii oyunlar oynadıklarını belirtmiřlerdir. Literatrde yapılan alıřmalarda da oyuncuların farklı oyun trlerini farklı motivasyonlar ile oynadıkları belirtilmektedir (Ghuman ve Griffiths, 2012; Mnnikk vd., 2017). YEM'de sosyal motivasyonun POK zerinde grlen dođrudan etkisi de beklentiler ile uyumludur.

Yapılan yol analizinde sosyal motivasyonun ihtiya doyumunu alt lekleri ile iliřkili ıkkmaması ihtiya tatmini dıřında farklı mekanizmaların da POK'da nemli etkisinin olabileceđini akla getirmektedir. Ek olarak otonominin depresyona etkisinde z saygının tam aracılık etkisinin bulunması da literatrde rastlanmamıř bir bulgudur.

8. ÇALIŞMANIN SINIRLILIKLARI VE GÜÇLÜ YÖNLERİ

Araştırmada önemli bulgulara ulaşılmış olsa da araştırma birtakım sınırlılıklara sahiptir. Bu sınırlılıklardan biri araştırmanın kolayda örnekleme yoluyla ulaşılan katılımcıları içermesidir. Bu durum araştırma verilerinin genellenmesini güçleştiren bir faktör olarak düşünülebilir. Sınırlılıklardan bir diğeri ise araştırmanın kesitsel bir biçimde yapılmış olmasıdır. Bu durum PÇOK'ı yordayıcı değişkenlerin zaman içerisindeki değişimini ve etki düzeyini görmeyi zorlaştırmaktadır. İlâveten, araştırmanın bir diğeri sınırlılığı da öz bildirim ölçeklerinin kullanılmış olmasıdır. Katılımcılar öz bildirim ölçeklerini doldururken kendini iyi gösterme yanlılığı ya da felaketleştirme yanlılığı sergilemiş olabilirler. Araştırmanın bir diğeri sınırlılığı ise oyun türlerine ilişkin değişkenlerin değerlendirilememiş olmasıdır. Farklı çalışmalara göre oyun türleri hem PÇOK ile ilişkili bulunmuştur hem de oyuncuların motivasyonlarında farklılaşmaya sebep olmaktadır (Ghuman ve Griffiths, 2012; Hagström ve Kaldö, 2014; Männikkö vd., 2017). Bu tez çalışmasının örneklemindeki oyuncular genellikle birden fazla oyun türünü tercih ettiklerinden PÇOK'na oyun türünün etkisini ölçme fırsatı bulunamamıştır. İlâveten, yapılan çalışmalara göre davranışsal bağımlılıklarda hem farklı alt türler arasında hem de davranışsal bağımlılıkların madde ile ilişkili bozukluklar ile yüksek düzeyde komorbiditeye sahip olduğu belirtilmiştir (Hadwiger vd., 2019; Ohayon ve Roberts, 2021). Ancak bu çalışmada, katılımcılardan, diğeri davranışsal bağımlılıklar ve madde ile ilişkili bozukluklara ilişkin veri toplanamamıştır. Ek olarak bu çalışmanın amacı doğrultusunda PÇOK öz belirleme kuramı perspektifinden incelenmiştir. Dolayısıyla ihtiyaç doyumu ile ilişkili olabilecek değişkenler araştırmaya dahil edilmiştir. Ancak literatürde PÇOK'nın sosyal anksiyete, DEHB, dürtüsellik ve birtakım beyin anomalileri ile ilişkili olabileceğine yönelik çalışmalar da bulunmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012a; Percy vd., 2017; Ryu vd., 2018; Salerno vd., 2022; Şalvarlı ve Griffiths, 2019). Dolayısıyla söz konusu değişkenlere bu araştırmada yer verilmemesi araştırmanın bir diğeri sınırlılığını oluşturmaktadır.

Tüm bunlarla birlikte bu çalışmanın birtakım güçlü yönleri de mevcuttur. Öncelikle bu çalışma Türkiye örnekleminde oyun içinden ulaşılan örneklem ile

gerçekleştirilen az sayıda çalışmadan biridir. Bu durum çalışma örnekleminin temsil gücünü arttırmaktadır. Araştırmanın bir diğer güçlü yönü ise oyun motivasyonları, ihtiyaç doyumu, depresyon ve öz saygının PÇOK'na etkisinin tek model içerisinde kavramsallaştırarak açıklamasıdır. Literatürde bu değişkenlerin farklı yollar ile PÇOK'na etkisine ilişkin çalışmalar bulunsa da söz konusu değişkenlerin birlikte etkisini ve birbiri ile ilişkisini tek potansiyel eriten bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu durum çalışmanın literatüre sağladığı katkı ve güçlü yönü olarak ele alınabilir.

9. GELECEK ÇALIŞMALAR İÇİN ÖNERİLER VE KLİNİK DOĞURGULAR

Bu bölümde araştırmanın sınırlılıkları ve bulguları dikkate alınarak gelecek çalışmalar için öneriler ele alınmıştır. Yukarıda belirtildiği gibi araştırmanın sınırlılıklarından biri kolayda örneklem yönteminin kullanılmasıdır. PÇOK'nın literatürde nispeten yeni araştırılmaya başlayan bir konu olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu tez çalışmasının bulgularının olasılıklı örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulan araştırma deseninde tekrardan sınanması önerilebilir. İlaveten, PÇOK'na doğrudan etkisi olan sosyal motivasyon bu çalışmada herhangi bir değişken ile ilişkili bulunamamıştır. Sosyal motivasyon ile ilişkili olabileceği düşünülen sosyal anksiyeteye de bu çalışmada yer verilmemiştir. Gelecek çalışmalarda sosyal motivasyona sebep olabilecek sosyal anksiyete gibi farklı değişkenlere yer verilerek genişletilmiş bir model sınavının yapılmasının literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Benzer şekilde DHEB, biyolojik değişkenler ve dürtüsellik boyutuna da gelecek çalışmalarda yer verilmesi oldukça önemlidir. Ek olarak araştırma değişkenlerinin öz bildirim ölçeklerinden daha fazla veri sunan nitel veriler ile tekrar incelenmesi de oldukça önemlidir. Özellikle oyun motivasyonlarına dair verinin karma yöntemlerle toplanması önerilir. PÇOK literatürde oldukça yeni çalışılan bir konu olduğunda bu alandaki boylamsal çalışmalar oldukça azdır. Gelecek çalışmalarda boylamsal yöntemin kullanılmasının literatüre çok büyük katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. İlaveten bu çalışma PÇOK sahip olan ve olmayan tüm katılımcılar ile gerçekleştirilmiştir. Gelecek çalışmalarda sadece PÇOK

sahip olan katılımcılar ile araştırmanın tekrar edilmesi bir başka öneri olarak ifade edilebilir.

Literatürdeki PÇOK'na yönelik tedavi önerileri incelendiğinde yapılan araştırmaların bilişsel davranışçı terapilere odaklandığı görülmektedir. Yapılan çalışmalarda bilişsel ve davranışsal etiyolojilerin önemi yadsınamaz olmakla birlikte ihtiyaç doyumunun da önemi vurgulanmaktadır. Dolayısıyla gelecek çalışmalarda geliştirilen tedavi programlarında öz belirleme terapisi ve ihtiyaç doyumuna dikkate alınarak oluşturulabilecek eklektik tedavi yöntemlerinin literatüre katkı sağlayacağı ön görülmektedir. Ek olarak PÇOK'ı etkileyen değişkenler ve tedavi yöntemlerine ilişkin araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda PÇOK'nın prognozunu ve yordayıcı motivasyonların bireye özgü çok fazla öge içerebileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla oluşturulacak tedavi planlarının bireye özgü olacak şekilde tasarlanmasının danışanlara en yüksek faydayı sağlayacağı tahmin edilmektedir.

SONUÇ

PÇOK bireyin işlevselliği bozacak düzeyde ve sıklıkla çevrimiçi oyun oynaması anlamına gelmektedir. Literatürde görece yeni araştırılmaya başlanan PÇOK bazı kaynaklarda potansiyel bir halk sağlığı sorunu olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla PÇOK'nın etiyojisi ile ilgili çalışmalar hem PÇOK'ü önleyici uygulamaların geliştirilmesi hem de tedavi planlamasına sağlayacağı katkılar bakımından oldukça önemlidir.

Bu çalışma kapsamında literatürde PÇOK'nın ortaya çıkmasına sebep olabilecek değişkenler olarak ele alınan depresyon, anksiyete, öz saygı ve oyun motivasyonunun öz belirleme kuramı perspektifinden etkisi incelenmiştir. Bu doğrultuda ilk olarak değişkenlerin cinsiyete göre ve oyun oynama davranışlarına göre farklılaşp farklılaşmadığı araştırılmıştır. Daha sonrasında değişkenlerin birbiri ile ilişkisi korelasyon analizi ile PÇOK'u yordama gücü hiyerarşik çoklu regresyon analizi ile incelenmiştir. Ek olarak değişkenlerin birbiri üzerindeki aracılık etkisini ve PÇOK'na yordayıcı etkisini daha iyi görmek amacıyla yol analizi uygulanmış ve bulgular literatür ışığında tartışılmıştır.

Bu çalışmanın sonucunda PÇOK'un ihtiyaç doyumu ile ilişkisinde depresyonun, öz saygının ve rekabet, kaçış, fantezi motivasyonlarının aracı etkisi olduğu saptanmıştır. Ek olarak sosyal motivasyonun da PÇOK üzerinde doğrudan bir yordayıcı etkisi olduğu ifade edilebilir. Aynı zamanda bu çalışmada motivasyonlar arasında güçlü kovaryans bağlantıları olduğu fark edilmiş, bu durumun oyuncuların çok büyük bir kısmının birden farklı motivasyon ile oyun oynamasından kaynaklı olduğu düşünülmüştür.

Araştırma sonuçları incelendiğinde söz konusu değişkenlerin PÇOK'na birlikte etkisini inceleyen bir çalışmaya literatürde rastlanmadığından söz konusu

alıřmanın, bir takım sınırlılıklarına rađmen, zgn olduđu ve literatre katkı sađlayabileceđi dřnlmektedir.

KAYNAKÇA

- Ackerman, R. A., Witt, E. A., Donnellan, M. B., Trzesniewski, K. H., Robins, R. W., ve Kashy, D. A. (2011). What does the Narcissistic Personality Inventory really measure? *Assessment*, 18(1), 67-87.
<https://doi.org/10.1177/1073191110382845>
- Akbag, M., ve Ümmet, D. (2017). Predictive Role of Grit and Basic Psychological Needs Satisfaction on Subjective Well-Being for Young Adults. İçinde *Online Submission* (C. 8, Sayı 26, ss. 127-135).
<https://eric.ed.gov/?id=ED577838>
- Alshammari, T., Alseraye, S., Rogowska, A., Alrasheed, N., ve Alshammari, M. (2022). Examining the Indirect Effect of Online Gaming on Depression via Sleep Inequality and Anxiety—A Serial and Parallel Mediation Analysis. *Journal of Clinical Medicine*, 11(24), Article 24.
<https://doi.org/10.3390/jcm11247293>
- Alsunni, A. A., ve Latif, R. (2022). Internet gaming disorder and its correlates among university students, Saudi Arabia. *Journal of Family ve Community Medicine*, 29(3), 217-222. https://doi.org/10.4103/jfcm.jfcm_129_22
- American Psychiatric Association ve American Psychiatric Association (Ed.). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (5th ed). American Psychiatric Association.
- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: A comprehensive review. *Current addiction reports*, 2(2), 175-184.

- Aydemir, Ö., Güvenir, T., Küey, L., ve Kültür, S. (1997). Hastane anksiyete depresyon ölçeği türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 8, 280-287.
- Aydm, B., ve San, S. V. (2011). Internet addiction among adolescents: The role of self-esteem. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3500-3505.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.325>
- Bacanlı, H., ve Cihangir-Çankaya, Z. (2003). *İhtiyaç doyumu ölçeği uyarlama çalışması*. VII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi, Malatya.
- Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., ve Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), Article 3.
<https://doi.org/10.1556/2006.2022.00053>
- BAHRAINIAN, SA., HAJI ALIZADEH, K., RAEISOON, MR., HASHEMI GORJI, O., ve KHAZAEE, A. (2014). Relationship of Internet addiction with self-esteem and depression in university students. *Journal of Preventive Medicine and Hygiene*, 55(3), 86-89.
- Balhara, Y. P. S., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., ve Bhargava, R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian Journal of Public Health*, 64(6), 172.
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., ve Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research ve Theory*, 25(5), Article 5. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., ve Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among

esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive psychiatry*, 94, 152117.

- Barr, M., ve Copeland-Stewart, A. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 15554120211017036. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Baysak, E., Kaya Yertutanol, F. D., Şahiner, İ. V., ve Candansayar, S. (2020). Sociodemographic characteristics of online game players and the relationship of game addiction with some psychosocial factors (tur). *Journal of Clinical Psychiatry*, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.5505/kpd.2020.10337>
- Beard, C. L., Haas, A. L., Wickham, R. E., ve Stavropoulos, V. (2017). Age of Initiation and Internet Gaming Disorder: The Role of Self-Esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), Article 6. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0011>
- Beard, C. L., ve Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507-515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- Berkout, O. V., Gross, A. M., ve Young, J. (2014). Why so many arrows? Introduction to structural equation modeling for the novitiate user. *Clinical child and family psychology review*, 17, 217-229.
- Bessière, K., Seay, A. F., ve Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology ve Behavior*, 10(4), 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>

- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., ve Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242-250.
- Błachnio, A., Przepiorka, A., ve Pantic, I. (2016). Association between Facebook addiction, self-esteem and life satisfaction: A cross-sectional study. *Computers in Human Behavior*, 55, 701-705.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.026>
- Blinka, L., ve Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology*, 8(2).
- Bonnaire, C., ve Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521-530.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Bowman, N. D., Schultheiss, D., ve Schumann, C. (2012). "I'm Attached, and I'm a Good Guy/Gal!": How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 169-174.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0311>
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., ve Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience ve Biobehavioral Reviews*, 104, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>

- Butkovic, A., Tomas, J., Spanic, A. M., Vukasovic Hlupic, T., ve Bratko, D. (2020). Emerging Adults Versus Middle-Aged Adults: Do they Differ in Psychological Needs, Self-Esteem and Life Satisfaction. *Journal of Happiness Studies*, 21(3), 779-798. <https://doi.org/10.1007/s10902-019-00106-w>
- Byrne, B. M. (2013). *Structural equation modeling with Mplus: Basic concepts, applications, and programming*. routledge.
- Cai, C., Yuan, K., Yin, J., Feng, D., Bi, Y., Li, Y., Yu, D., Jin, C., Qin, W., ve Tian, J. (2016). Striatum morphometry is associated with cognitive control deficits and symptom severity in internet gaming disorder. *Brain Imaging and Behavior*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.1007/s11682-015-9358-8>
- Cao, Q., ve Liang, Y. (2020). Perceived social support and life satisfaction in drug addicts: Self-esteem and loneliness as mediators. *Journal of Health Psychology*, 25(7), 976-985. <https://doi.org/10.1177/1359105317740620>
- Casale, S., Fioravanti, G., Bocci Benucci, S., Falone, A., Ricca, V., ve Rotella, F. (2022). A meta-analysis on the association between self-esteem and problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 134, 107302. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107302>
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), Article 3. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chiang, C. L. L., Zhang, M. W. B., ve Ho, R. C. M. (2022). Prevalence of Internet Gaming Disorder in Medical Students: A Meta-Analysis. *Frontiers in*

Psychiatry, 12.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2021.760911>

- Chou, T.-J., ve Ting, C.-C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyberpsychology ve Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 6(6), Article 6.
<https://doi.org/10.1089/109493103322725469>
- Ciccarelli, M., Nigro, G., D'Olimpio, F., Griffiths, M. D., Sacco, M., Pizzini, B., ve Cosenza, M. (2022). The associations between loneliness, anxiety, and problematic gaming behavior during the COVID-19 pandemic: The mediating role of mentalization. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.13129/2282-1619/mjcp-3257>
- Costa, P. T., ve McCrae, R. R. (1985). *The NEO personality inventory: Manual, form S and form R*. Psychological Assessment Resources.
- Cudo, A., Szewczyk, M., Błachnio, A., Przepiórka, A., ve Jarzabek-Cudo, A. (2020). The Role of Depression and Self-Esteem in Facebook Intrusion and Gaming Disorder among Young Adult Gamers. *Psychiatric Quarterly*, 91(1), Article 1. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09685-6>
- Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Fudali-Czyż, A., ve Griffiths, M. D. (2022). The Relationship between Depressive Symptoms, Loneliness, Self-Control, and Gaming Disorder among Polish Male and Female Gamers: The Indirect Effects of Gaming Motives. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), Article 16.
<https://doi.org/10.3390/ijerph191610438>

- Culbertson, F. M. (1997). Depression and gender: An international review. *American Psychologist*, 52(1), 25-31. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.52.1.25>
- Çankaya, C. Z. (2009). Özerklik desteği, temel psikolojik ihtiyaçların doyumu ve öznel iyi olma: Öz-belirleme kuramı. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(31), Article 31.
- Çuhadaroğlu, F. (1986). Adölesanlarda benlik saygısı. *Uzmanlık Tezi, Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı, Ankara.*
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior*, 17(2), Article 2.
- Decharms, R., ve Carpenter, V. (1968). Measuring Motivation in Culturally Disadvantaged School Children. *The Journal of Experimental Education*, 37(1), 31-41. <https://doi.org/10.1080/00220973.1968.11011086>
- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality*, 19(2), 109-134. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)90023-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)90023-6)
- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (1991). *A motivational approach to self: Integration in personality.*
- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (2000). The " what " and " why " of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), Article 4.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., ve Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire

(MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), Article 3.

<https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>

Demirbaş Çelik, N., Yeşilyurt, F., ve Çelik, B. (2022). *Internet Gaming Disorder: Life satisfaction, negative affect, basic psychological needs, and depression.*

Doğusan, S. (2019). CİDDİ SERBEST ZAMAN KATILIMINDA KADIN UZUN MESAFE KOŞUCULARININ DENEYİMLERİNİN ÖZ BELİRLEME KURAMINA GÖRE İNCELENMESİ. *Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33468/sbsebd.103>

Domahidi, E., Festl, R., ve Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in Human Behavior*, 35, 107-115.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.023>

Dong, G., ve Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications.

Journal of Psychiatric Research, 58, 7-11.

<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>

Dong, G., Wang, L., Du, X., ve Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: Implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(11), 1203-1214.

<https://doi.org/10.1093/scan/nsy084>

Dong, G.-H., ve Potenza, M. N. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*,

153, 25-29. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.057>

- Donnellan, M. B., Kenny, D. A., Trzesniewski, K. H., Lucas, R. E., ve Conger, R. D. (2012). Using trait–state models to evaluate the longitudinal consistency of global self-esteem from adolescence to adulthood. *Journal of research in personality, 46*(6), 634-645.
- Donnellan, M. B., Trzesniewski, K. H., ve Robins, R. W. (2011). Self-esteem: Enduring issues and controversies. *The Wiley-Blackwell handbook of individual differences, 718-746*.
- Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A., ve Green, C. S. (2015). Role-playing and real-time strategy games associated with greater probability of Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(8), Article 8.
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Evren, B., ve Pontes, H. M. (2018). Psychometric validation of the Turkish nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF). *Psychiatry Research, 265*, 349-354.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.05.002>
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M., ve Kutlu, N. (2020). *Psychometric Validation of the Turkish Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) Across University Students and Video Game Players*.
<http://earsiv.cankaya.edu.tr:8080/xmlui/handle/20.500.12416/4620>
- Fazeli, S., Zeidi, I. M., Lin, C.-Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K., ve Pakpour, A. H. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports, 12*, 100307.

- Festl, R., Scharnow, M., ve Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- George, D., ve Mallery, M. (2010). *SPSS for windows step by step: A simple guide and reference*.
- Gerrig, R. (2011). Individual differences in readers' narrative experiences. *Scientific Study of Literature*, 1(1), 88-94. <https://doi.org/10.1075/ssol.1.1.09ger>
- Ghuman, D., ve Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 2(1), 13-29. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Gioia, F., Colella, G. M., ve Boursier, V. (2022). Evidence on Problematic Online Gaming and Social Anxiety over the Past Ten Years: A Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 9(1), 32-47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
- Girgus, J. S., ve Yang, K. (2015). Gender and depression. *Current Opinion in Psychology*, 4, 53-60. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.01.019>
- Goh, C., Jones, C., ve Copello, A. (2019). A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatric Quarterly*, 90(4), Article 4. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., ve Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: A

comprehensive review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), Article 4.

Göregenli, M. (1997). Individualist-Collectivist Tendencies in a Turkish Sample.

Journal of Cross-Cultural Psychology, 28(6), 787-794.

<https://doi.org/10.1177/0022022197286009>

Griffiths, M. D., Kuss, D. J., ve Pontes, H. M. (2016). A brief overview of Internet

Gaming Disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist*, 2(1),

Article 1.

Haagsma, M. C., Caplan, S. E., Peters, O., ve Pieterse, M. E. (2013). A cognitive-

behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12–22

years. *Computers in human behavior*, 29(1), Article 1.

Hadwiger, A. N., Middleman, A. B., ve Pitt, P. D. (2019). Case series: Gaming vs.

eating—comorbidity of ARFID and IGD. *Eating and Weight Disorders-*

Studies on Anorexia, Bulimia and Obesity, 24, 959-962.

Hagström, D., ve Kaldo, V. (2014). Escapism Among Players of MMORPGs—

Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors, and

Development of a New Measure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social*

Networking, 17(1), 19-25. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0222>

Hawi, N. S., ve Samaha, M. (2017). The Relations Among Social Media Addiction,

Self-Esteem, and Life Satisfaction in University Students. *Social Science*

Computer Review, 35(5), 576-586.

<https://doi.org/10.1177/0894439316660340>

- Hayday, E. J., ve Collison, H. (2020). Exploring the Contested Notion of Social Inclusion and Gender Inclusivity within eSport Spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208. <https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- Hoefl, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., ve Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of psychiatric research*, 42(4), Article 4.
- Hyun, M., Woo, J., ve Kim, H. (2013). Insight, Self-esteem, and Coping Skills among Patients with Alcohol Addiction. *Journal of Korean Academy of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 22(3), 137-146. <https://doi.org/10.12934/jkpmhn.2013.22.3.137>
- Jiang, Q., ve Leung, L. (2012). Effects of individual differences, awareness-knowledge, and acceptance of Internet addiction as a health risk on willingness to change Internet habits. *Social Science Computer Review*, 30(2), Article 2.
- Kavanagh, M., Brett, C., ve Brignell, C. (2023). What is the reported relationship between self-esteem and gaming disorder? A systematic review and meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 145, 107776. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107776>
- Kennedy, K., ve Gregoire, T. K. (2009). Theories of Motivation in Addiction Treatment: Testing the Relationship of the Transtheoretical Model of Change and Self-Determination Theory. *Journal of Social Work Practice in the Addictions*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.1080/15332560902852052>
- Kim, B.-N., ve Kang, H. S. (2021). Korean validation of the Motives for Online Gaming Questionnaire: Focusing on its factor structure and incremental

validity. *Addictive Behaviors*, 122, 107019.

<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107019>

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry: The Journal of the Association of European Psychiatrists*, 23(3), Article 3.

<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>

Kim, H.-K., ve Davis, K. E. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, flow, and the self-rated importance of Internet activities. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 490-500.

Kim, S. J., ve Kim, Y. S. (2022). Gender Inequality in eSport Participation: Exploring the Social Process of Women eSport Consumers. *Journal of Sport Behavior*, 45(4), 79-107.

Kim, Y., ve Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8(1), 28-40.

<https://doi.org/10.1108/IJSMS-08-01-2006-B006>

Kim, Y.-J., Lim, J. A., Lee, J. Y., Oh, S., Kim, S. N., Kim, D. J., Ha, J. E., Kwon, J. S., ve Choi, J.-S. (2017). Impulsivity and compulsivity in Internet gaming disorder: A comparison with obsessive–compulsive disorder and alcohol use disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), Article 4.

<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.069>

- King, D. L., ve Delfabbro, P. H. (2014a). Internet Gaming Disorder Treatment: A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome. *Journal of Clinical Psychology, 70*(10), Article 10. <https://doi.org/10.1002/jclp.22097>
- King, D. L., ve Delfabbro, P. H. (2014b). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review, 34*(4), Article 4. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.03.006>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Wu, A. M. S., Doh, Y. Y., Kuss, D. J., Pallesen, S., Mentzoni, R., Carragher, N., ve Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review, 54*, 123-133. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2017.04.002>
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., ve Demetrovics, Z. (2015). The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *Journal of Medical Internet Research, 17*(4), Article 4. <https://doi.org/10.2196/jmir.3515>
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Király, O., Kun, B., ve Tosuntaş, Ş. B. (2020). Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups. *International Journal of Mental Health and Addiction, 18*(5), Article 5. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00179-x>
- Kircaburun, K., Jonason, P. K., ve Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives

- and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135, 298-303. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038>
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling, 3rd ed* (ss. xvi, 427). Guilford Press.
- Ko, C.-H., Lin, H.-C., Lin, P.-C., ve Yen, J.-Y. (2020). Validity, functional impairment and complications related to Internet gaming disorder in the DSM-5 and gaming disorder in the ICD-11. *Australian ve New Zealand Journal of Psychiatry*, 54(7), Article 7. <https://doi.org/10.1177/0004867419881499>
- Koole, S. L., Schlinkert, C., Maldei, T., ve Baumann, N. (2019). Becoming who you are: An integrative review of self-determination theory and personality systems interactions theory. *Journal of personality*, 87(1), Article 1.
- Köse, Ö. B., ve Doğan, A. (2019). The relationship between social media addiction and self-esteem among Turkish university students. *Addicta Turk. J. Addict*, 6, 175-190.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012a). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sciences*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012b). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuster, F., Orth, U., ve Meier, L. L. (2013). High self-esteem prospectively predicts better work conditions and outcomes. *Social Psychological and Personality Science*, 4(6), 668-675.

- La Guardia, J. G., ve Patrick, H. (2008). Self-determination theory as a fundamental theory of close relationships. *Canadian Psychology / Psychologie canadienne*, 49(3), 201-209. <https://doi.org/10.1037/a0012760>
- Lafrenière, M.-A. K., Verner-Filion, J., ve Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53(7), Article 7. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.06.013>
- Larche, C. J., Tran, P., Kruger, T. B., Dhaliwal, N., ve Dixon, M. J. (2021). Escaping the Woes Through Flow? Examining the Relationship Between Escapism, Depression, and Flow Experience in Role-Playing and Platform Games. *Journal of Gambling Issues*, 46.
- Lee, D., Lee, J., Yoon, K. J., Kee, N., ve Jung, Y.-C. (2016). Impaired anterior insular activation during risky decision making in young adults with internet gaming disorder. *NeuroReport*, 27(8), Article 8. <https://doi.org/10.1097/WNR.0000000000000584>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), Article 1. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Lewinsohn, P. M., Gotlib, I. H., Lewinsohn, M., Seeley, J. R., ve Allen, N. B. (1998). Gender differences in anxiety disorders and anxiety symptoms in adolescents. *Journal of abnormal psychology*, 107(1), 109.
- Li, D., Liao, A., ve Khoo, A. (2011). Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers. *Cyberpsychology*,

Behavior, and Social Networking, 14(9), Article 9.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0463>

- Li, L., Xu, D.-D., Chai, J.-X., Wang, D., Li, L., Zhang, L., Lu, L., Ng, C. H., Ungvari, G. S., Mei, S.-L., ve Xiang, Y.-T. (2018). Prevalence of Internet addiction disorder in Chinese university students: A comprehensive meta-analysis of observational studies. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.53>
- Liu, Y., Wang, R., Gong, R., Yu, Y., Xu, C., Yu, X., Chang, R., Wang, S., Hu, F., ve Xiang, M. (2023). The trajectories and associations of insomnia symptoms with addictive behaviours in adolescents: A two-year longitudinal study. *Journal of Sleep Research*, e13817.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., ve Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment transactions. *Adicciones*, 33(3), 263-272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., ve Polman, R. (2016). Video Game Addiction, Engagement and Symptoms of Stress, Depression and Anxiety: The Mediating Role of Coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(4), 565-578. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9578-6>
- MacDonald, G., ve Leary, M. R. (2012). Individual differences in self-esteem. *Handbook of self and identity*, 2, 354-377.
- Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., ve Kääriäinen, M. (2017). Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults:

- Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(2), 324-338. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9726-7>
- Marchica, L. A., Mills, D. J., Derevensky, J. L., ve Montreuil, T. C. (2019). The Role of Emotion Regulation in Video Gaming and Gambling Disorder: A Systematic Review. *Canadian Journal of Addiction*, 10(4), 19. <https://doi.org/10.1097/CXA.0000000000000070>
- Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L., ve Spada, M. M. (2020). Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 617-628. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00044>
- Markland, D., Ryan, R. M., Tobin, V. J., ve Rollnick, S. (2005). Motivational Interviewing and Self-Determination Theory. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 24(6), Article 6. <https://doi.org/10.1521/jscp.2005.24.6.811>
- Marshall, S. L., Parker, P. D., Ciarrochi, J., ve Heaven, P. C. (2014). Is self-esteem a cause or consequence of social support? A 4-year longitudinal study. *Child Development*, 85(3), 1275-1291.
- Maslow, A. H. (1954). The instinctoid nature of basic needs. *Journal of Personality*, 22, 326-347. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1954.tb01136.x>
- McClelland, D. C. (1985). How motives, skills, and values determine what people do. *American Psychologist*, 40(7), 812-825. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.40.7.812>

- McLean, C. P., ve Anderson, E. R. (2009). Brave men and timid women? A review of the gender differences in fear and anxiety. *Clinical Psychology Review*, 29(6), 496-505. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2009.05.003>
- Mecca, A., Smelser, N. J., ve Vasconcellos, J. (1989). *The Social Importance of Self-Esteem*. University of California Press.
- Mestre-Bach, G., ve Potenza, M. N. (2023). Potential Biological Markers and Treatment Implications for Binge Eating Disorder and Behavioral Addictions. *Nutrients*, 15(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/nu15040827>
- Mills, D. J., ve Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105, 106209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106209>
- Mills, D. J., Li Anthony, W., ve Nower, L. (2021). General motivations, basic psychological needs, and problem gambling: Applying the framework of Self-Determination Theory. *Addiction Research ve Theory*, 29(2), Article 2. <https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1787389>
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., ve Heath, N. L. (2018). Exploring the pull and push underlying problem video game use: A Self-Determination Theory approach. *Personality and Individual Differences*, 135, 176-181. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.007>
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., ve Derevensky, J. L. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? *British Journal of Social Psychology*, 57(2), Article 2. <https://doi.org/10.1111/bjso.12239>

- Mitrovic, M., Hadzi-Pesic, M., Stojanovic, D., ve Milicevic, N. (2014). Personality Traits and Global Self-esteem of Alcohol Addicts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 127, 255-259.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.251>
- Montag, C., Schivinski, B., Kannen, C., ve Pontes, H. M. (2022). Investigating gaming disorder and individual differences in gaming motives among professional and non-professional gamers: An empirical study. *Addictive Behaviors*, 134, 107416. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107416>
- Myrseth, H., Notelaers, G., Strand, L. Å., Borud, E. K., ve Olsen, O. K. (2017). Introduction of a new instrument to measure motivation for gaming: The electronic gaming motives questionnaire. *Addiction*, 112(9), 1658-1668.
<https://doi.org/10.1111/add.13874>
- Nolen-Hoeksema, S. (2001). Gender Differences in Depression. *Current Directions in Psychological Science*, 10(5), 173-176. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00142>
- Ntoumanis, N., Edmunds, J., ve Duda, J. L. (2009). Understanding the coping process from a self-determination theory perspective. *British journal of health psychology*, 14(2), Article 2.
- Oh, W. O. (2003). Factors influencing internet addiction tendency among middle school students in Gyeong-buk area. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 33(8), Article 8.
- Ohayon, M. M., ve Roberts, L. (2021). Internet gaming disorder and comorbidities among campus-dwelling U.S. university students. *Psychiatry Research*, 302, 114043. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2021.114043>

- Orth, U., ve Robins, R. W. (2014). The Development of Self-Esteem. *Current Directions in Psychological Science*, 23(5), Article 5.
<https://doi.org/10.1177/0963721414547414>
- Orth, U., Robins, R. W., ve Widaman, K. F. (2012). Life-span development of self-esteem and its effects on important life outcomes. *Journal of personality and social psychology*, 102(6), 1271.
- Orth, U., Trzesniewski, K. H., ve Robins, R. W. (2010). Self-esteem development from young adulthood to old age: A cohort-sequential longitudinal study. *Journal of personality and social psychology*, 98(4), 645.
- Ostinelli, E. G., Zangani, C., Giordano, B., Maestri, D., Gambini, O., D'Agostino, A., Furukawa, T. A., ve Purgato, M. (2021). Depressive symptoms and depression in individuals with internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 284, 136-142.
<https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.02.014>
- Pakpour, A. H., Fazeli, S., Zeidi, I. M., Alimoradi, Z., Georgsson, M., Brostrom, A., ve Potenza, M. N. (2022). Effectiveness of a mobile app-based educational intervention to treat internet gaming disorder among Iranian adolescents: Study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, 23(1), Article 1.
<https://doi.org/10.1186/s13063-022-06131-0>
- Patrick, H., Knee, C. R., Canevello, A., ve Lonsbary, C. (2007). The role of need fulfillment in relationship functioning and well-being: A self-determination theory perspective. *Journal of personality and social psychology*, 92(3), 434.

- Patterson, T. G., ve Joseph, S. (2007). Person-centered personality theory: Support from self-determination theory and positive psychology. *Journal of Humanistic Psychology*, 47(1), Article 1.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Gontard, A. von, ve Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine ve Child Neurology*, 60(7), Article 7.
<https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., ve Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine ve Child Neurology*, 60(7), 645-659.
<https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pearcy, B. T. D., McEvoy, P. M., ve Roberts, L. D. (2017). Internet Gaming Disorder Explains Unique Variance in Psychological Distress and Disability After Controlling for Comorbid Depression, OCD, ADHD, and Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(2), Article 2.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0304>
- Peper, E., ve Harvey, R. (2018). Digital Addiction: Increased Loneliness, Anxiety, and Depression. *NeuroRegulation*, 5(1), 3-3. <https://doi.org/10.15540/nr.5.1.3>
- Peters, C. S., ve Malesky, L. A. (2008). Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *CyberPsychology ve Behavior*, 11(4), 481-484.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>
- Piaget, J. (1971). The theory of stages in cognitive development. *İçinde Measurement and Piaget* (ss. ix, 283-ix, 283). McGraw-Hill.

- Pigott, T. A. (1999). Gender differences in the epidemiology and treatment of anxiety disorders. *Journal of Clinical Psychiatry*, *60*, 4-15.
- Plante, C. N., Gentile, D. A., Groves, C. L., Modlin, A., ve Blanco-Herrera, J. (2019). Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, *8*(4), 385-394.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000186>
- Pontes, H. M., ve Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human behavior*, *45*, 137-143.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., ve Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, *14*(2), 154-166.
<https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Qi, X., Du, X., Yang, Y., Du, G., Gao, P., Zhang, Y., Qin, W., Li, X., ve Zhang, Q. (2015). Decreased modulation by the risk level on the brain activation during decision making in adolescents with internet gaming disorder. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, *9*.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2015.00296>
- Rehbein, F., Kleimann, M., ve Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *13*(3), Article 3.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Richards, D. K., Pearson, M. R., ve Witkiewitz, K. (2021). Understanding alcohol harm reduction behaviors from the perspective of self-determination theory:

A research agenda. *Addiction Research ve Theory*, 29(5), 392-397.

<https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1863378>

Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, 1-19.

Rosenberg, M. (1962). The association between self-esteem and anxiety. *Journal of Psychiatric Research*, 1, 135-152. [https://doi.org/10.1016/0022-3956\(62\)90004-3](https://doi.org/10.1016/0022-3956(62)90004-3)

Rosenberg, M. (1989). *Society and the adolescent self-image*, Rev. Ed (ss. xxxii, 347). Wesleyan University Press.

Roth, G., Vansteenkiste, M., ve Ryan, R. M. (2019). Integrative emotion regulation: Process and development from a self-determination theory perspective. *Development and psychopathology*, 31(3), Article 3.

Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*.

Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2004). Autonomy Is No Illusion: Self-Determination Theory and the Empirical Study of Authenticity, Awareness, and Will. İçinde *Handbook of Experimental Existential Psychology* (ss. 449-479). The Guilford Press.

Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2006). Self-Regulation and the Problem of Human Autonomy: Does Psychology Need Choice, Self-Determination, and Will? *Journal of Personality*, 74(6), 1557-1586. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2006.00420.x>

- Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2008a). A self-determination theory approach to psychotherapy: The motivational basis for effective change. *Canadian psychology/Psychologie canadienne*, 49(3), Article 3.
- Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2008b). *Self-determination theory and the role of basic psychological needs in personality and the organization of behavior*.
- Ryu, H., Lee, J.-Y., Choi, A., Park, S., Kim, D.-J., ve Choi, J.-S. (2018). The Relationship between Impulsivity and Internet Gaming Disorder in Young Adults: Mediating Effects of Interpersonal Relationships and Depression. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/ijerph15030458>
- Šakan, D., Žuljević, D., ve Rokvić, N. (2020). The role of basic psychological needs in well-being during the COVID-19 outbreak: A self-determination theory perspective. *Frontiers in Public Health*, 8, 583181.
- Salerno, L., Becheri, L., ve Pallanti, S. (2022). ADHD-Gaming Disorder Comorbidity in Children and Adolescents: A Narrative Review. *Children*, 9(10), Article 10.
- Savolainen, I., Vuorinen, I., Sirola, A., ve Oksanen, A. (2022). Gambling and gaming during COVID-19: The role of mental health and social motives in gambling and gaming problems. *Comprehensive Psychiatry*, 117, 152331.
- Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., ve Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100144>

- Sharma, M., ve Smith, L. (2011). Self Determination Theory and Potential Applications to Alcohol and Drug Abuse Behaviors. *Journal of Alcohol and Drug Education*, 55(2), 3-7.
- Skinner, E., ve Edge, K. (2002). Self-determination, coping, and development. İçinde *Handbook of self-determination research* (ss. 297-337). University of Rochester Press.
- Snyder, H. R., Siltan, R. L., Hankin, B. L., Smolker, H. R., Kaiser, R. H., Banich, M. T., Miller, G. A., ve Heller, W. (2022). The Dimensional Structure of Internalizing Psychopathology: Relation to Diagnostic Categories. *Clinical Psychological Science*, 21677026221119484.
<https://doi.org/10.1177/21677026221119483>
- Sowislo, J. F., ve Orth, U. (2013). Does low self-esteem predict depression and anxiety? A meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 139, 213-240. <https://doi.org/10.1037/a0028931>
- Stanković, M., Nešić, M., Čičević, S., ve Shi, Z. (2021). Association of smartphone use with depression, anxiety, stress, sleep quality, and internet addiction. Empirical evidence from a smartphone application. *Personality and Individual Differences*, 168, 110342.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110342>
- Starcevic, V., ve Aboujaoude, E. (2017). Internet gaming disorder, obsessive-compulsive disorder, and addiction. *Current Addiction Reports*, 4(3), Article 3.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., ve Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and

- depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), Article 1. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.09.015>
- Stevens, M. W. R., King, D. L., Dorstyn, D., ve Delfabbro, P. H. (2019). Cognitive–behavioral therapy for Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology ve Psychotherapy*, 26(2), Article 2. <https://doi.org/10.1002/cpp.2341>
- Şalvarlı, Ş. İ., ve Griffiths, M. D. (2019). The association between internet gaming disorder and impulsivity: A systematic review of literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.
- Şimşek, A. (2012). Evren ve örneklem. *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi*, 108-133.
- Tang, M., Wang, D., ve Guerrien, A. (2020). A systematic review and meta-analysis on basic psychological need satisfaction, motivation, and well-being in later life: Contributions of self-determination theory. *PsyCh Journal*, 9(1), 5-33. <https://doi.org/10.1002/pchj.293>
- Thomas, N. J., ve Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology*, 62(2), Article 2.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., ve Pau, K. (2022b). Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>

- Trepte, S., Reinecke, L., ve Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Ümmet, D. (2015). Self Esteem among College Students: A Study of Satisfaction of Basic Psychological Needs and Some Variables. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1623-1629.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.813>
- Van den Broeck, A., Vansteenkiste, M., De Witte, H., Houdmont, J., ve Leka, S. (2008). *Self-determination theory: A theoretical and empirical overview in occupational health psychology*. 3, 63-88.
- Vandenkerckhove, B., Brenning, K., Vansteenkiste, M., Luyten, P., ve Soenens, B. (2019). The Explanatory Role of Basic Psychological Need Experiences in the Relation between Dependency, Self-Criticism and Psychopathology in Adolescence. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 41(4), 574-588. <https://doi.org/10.1007/s10862-019-09719-0>
- Vansteenkiste, M., Soenens, B., ve Vandereycken, W. (2005). Motivation to change in eating disorder patients: A conceptual clarification on the basis of self-determination theory. *International Journal of Eating Disorders*, 37(3), Article 3. <https://doi.org/10.1002/eat.20099>
- Vousooghi, N., Zarei, S. Z., Sadat-Shirazi, M.-S., Eghbali, F., ve Zarrindast, M. R. (2015). MRNA expression of dopamine receptors in peripheral blood lymphocytes of computer game addicts. *Journal of Neural Transmission*, 122, 1391-1398.

- Walther, B., Morgenstern, M., ve Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European addiction research*, 18(4), Article 4.
- Wang, C.-Y., Wu, Y.-C., Su, C.-H., Lin, P.-C., Ko, C.-H., ve Yen, J.-Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of behavioral addictions*, 6(4), Article 4.
- Wang, H.-Y., ve Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.2196/23700>
- Wei, H.-T., Chen, M.-H., Huang, P.-C., ve Bai, Y.-M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: An internet survey. *BMC Psychiatry*, 12(1), 92. <https://doi.org/10.1186/1471-244X-12-92>
- Weinstein, A., Maayan, G., ve Weinstein, Y. (2015). A study on the relationship between compulsive exercise, depression and anxiety. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 315-318.
- White, R. W. (1959). Motivation reconsidered: The concept of competence. *Psychological Review*, 66(5), 297-333. <https://doi.org/10.1037/h0040934>
- Wild, T. C., Yuan, Y., Rush, B. R., ve Urbanoski, K. A. (2016). Client Engagement in Legally-Mandated Addiction Treatment: A Prospective Study Using Self-Determination Theory. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 69, 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.jsat.2016.06.006>
- Williams, G. C., McGregor, H. A., Sharp, D., Levesque, C., Kouides, R. W., Ryan, R. M., ve Deci, E. L. (2006). Testing a self-determination theory intervention for motivating tobacco cessation: Supporting autonomy and competence in a

clinical trial. *Health Psychology*, 25, 91-101. <https://doi.org/10.1037/0278-6133.25.1.91>

Wu, A. M. S., Lai, M. H. C., Yu, S., Lau, J. T. F., ve Lei, M. (2016). Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet gaming disorder symptoms among Chinese people. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(1), 11-20. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.007>

Xu, S., Park, M., Kang, U. G., Choi, J.-S., ve Koo, J. W. (2021). Problematic Use of Alcohol and Online Gaming as Coping Strategies During the COVID-19 Pandemic: A Mini Review. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2021.685964>

Yang, C., Zhou, Y., Cao, Q., Xia, M., ve An, J. (2019). The Relationship Between Self-Control and Self-Efficacy Among Patients With Substance Use Disorders: Resilience and Self-Esteem as Mediators. *Frontiers in Psychiatry*, 10. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2019.00388>

Yau, M. Y. H., ve Potenza, M. N. (2015). Gambling disorder and other behavioral addictions: Recognition and treatment. *Harvard review of psychiatry*, 23(2), Article 2.

Yee, N. (2006a). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Yee, N. (2006b). *The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 15 (3), 309-329.

- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology ve Behavior, 1*, 237-244.
<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Yu, Y., Mo, P. K.-H., Zhang, J., Li, J., ve Lau, J. T.-F. (2021). Impulsivity, Self-control, Interpersonal Influences, and Maladaptive Cognitions as Factors of Internet Gaming Disorder Among Adolescents in China: Cross-sectional Mediation Study. *Journal of Medical Internet Research, 23*(10), Article 10.
<https://doi.org/10.2196/26810>
- Yu, Y., Yang, X., Wang, S., Wang, H., Chang, R., Tsamlag, L., Zhang, S., Xu, C., Yu, X., ve Cai, Y. (2020). Serial multiple mediation of the association between internet gaming disorder and suicidal ideation by insomnia and depression in adolescents in Shanghai, China. *BMC psychiatry, 20*(1), Article 1.
- Zajac, K., Ginley, M. K., ve Chang, R. (2020). Treatments of internet gaming disorder: A systematic review of the evidence. *Expert Review of Neurotherapeutics, 20*(1), Article 1.
<https://doi.org/10.1080/14737175.2020.1671824>

EKLER

Ek1: Bilgilendirilmiş Onam Formu

Bu araştırma, Doç. Dr. Zümrüt Gedik danışmanlığında İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Psikoloji Bölümü Genel Psikoloji Yüksek Lisans programı öğrencisi Merve Güleç tarafından yürütülen tez çalışmasıdır. Araştırmanın amacı kısaca, kişilerin çevrimiçi oyun kullanımının oyun motivasyonları ve psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisinde öz saygı, depresyon ve anksiyetenin rolünü incelemektir. Anketteki tüm soruların yanıtlanması 10-15 dakika sürmektedir. Bu çalışmadan elde edilecek bilgilerin geçerli sayılabilmesi açısından anketin sorularına verdiğiniz yanıtların sizi en iyi yansıtacak şekilde olması önemlidir. Ölçeklerde yer alan soruların doğru ya da yanlış cevap yoktur. Bu nedenle lütfen soruları eksiksiz ve size en uygun olan şekilde cevaplayınız. Araştırma içerisinde ad, soyad, T.C. kimlik numarası gibi kimliğinizi belirtecek herhangi bir bilgi istenmemektedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar ise yalnızca bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak ve bireysel olarak değerlendirilmeyecektir. Araştırmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Katılım için 18-65 yaş aralığında olmanız gerekmektedir. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çıkma hakkına sahipsiniz, ancak araştırmanın amacına ulaşması için katılımınız önemlidir. Araştırmayla ilgili sorularınız için Psk. Merve Güleç ile (merveapakgulec@gmail.com) adresi üzerinden iletişime geçebilirsiniz. Bu araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorsanız lütfen aşağıdaki kutucuğu işaretleyiniz. Araştırmamıza katıldığınız ve zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Bilgileri okudum ve anladım. Bu araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum.

*

Eve

Ek2.Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu

1. **Cinsiyetiniz:** () Kadın () Erkek () Diğer

2. **Yaşınız:** () 18- 22 () 23- 28 () 29- 40 () 41- 49 () 50+

3. **Eğitim durumunuz?** () İlkokul () Ortaokul () Lise () Önlisans () Lisans
() Yüksek Lisans () Doktora

4. **Öğrenci misiniz?** () Evet () Hayır

5. **Çalışıyor musunuz?** () Evet () Hayır

(Evet ise 6. sorudan, hayır ise 7. sorudan devam ediniz.)

6. **Çalışma şekliniz?** () Tam zamanlı () Yarı zamanlı () Serbest zamanlı/Evden çalışma (freelance)

7. **Hangi platformda daha sık oyun oynuyorsunuz? Kullanım düzeyinize göre sıralayınız. (Kullanmadığınız platformları sıralamaya koymayınız)**

Bilgisayar- Telefon -Tablet - Playstation

1..... 2..... 3..... 4.....

8. **Çevrimiçi platformlarda oynamayı tercih ettiğiniz oyunların isimlerini tercih sırasına göre yazınız?**

1..... 4..... 7.....

2..... 5..... 8.....

3..... 6..... 9.....

9. **Günlük ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz?**

() 0-1 saat () 1-2 saat () 2-4 saat () 4-6saat () 6-8saat () 8-10saat

() 10 saatten fazla

10. **Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek v.b) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?**

() 3 saatten az () 3-7 saat () 7-10 saat () 10-12 saat () 12- 15 saat

() 15 saatten fazla

11. Kaç yıldır çok kullanıcıli çevrimiçi türünde oyunlar (multiplayer online games) oynamaktasınız?

Hiç oynamıyorum.

0- 1 yıldır

2- 5 yıldır

6- 10 yıldır

10 yıldan fazladır.

12. Sosyal çevrenizdeki bireylerle (iş arkadaşı, okul arkadaşı, aile üyesi vb. ile birlikte) bilgisayar oyunları oynar mısınız?

Evet Hayır

13. Çevrimiçi oyunlarda tanıştığınız bireylerle arkadaşlık kurar mısınız?

Evet Hayır

14. Herhangi bir çevrimiçi oyunda kendinizi uzman olarak görüyor musunuz?

Evet Hayır

15. Evet ise hangi oyunda/oyunlarda kendinizi uzman olarak görüyorsunuz?

.....

Ek.3. Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği

İnsanlar farklı nedenlerle çevrimiçi oyunlar oynarlar. Bazı nedenler aşağıda listelenmiştir.

Lütfen uygun cevapları daire içine alarak aşağıda listelenen nedenlerle ne kadar sıklıkla çevrimiçi oyun oynadığınızı belirtin - neredeyse hiçbir zaman / hiçbir zaman (1), bazen (2), çoğu zaman (3), çoğu zaman (4), neredeyse her zaman / her zaman (5).

Doğru ya da yanlış cevap yoktur! Biz sadece oyun oynamadaki amaçlarınızla ilgileniyoruz.

(1= neredeyse hiçbir zaman/hiçbir zaman) (2=bazen) (3= zamanın yarısında) (4= çoğu zaman) (5= neredeyse her zaman/her zaman)	1	2	3	4	5
1. Yeni kişilerle tanışabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
2. Yaşadığım günlük zorlukları unutmama yardımcı olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
3. Başkalarıyla rekabet etmekten keyif aldığım için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
4. Beni daha iyi bir ruh haline soktuğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
5. Duyularımı keskinleştirdiği için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
6. Bu bir dikkat kontrol sorusudur. Okuyorsanız lütfen beşi işaretleyin.	1	2	3	4	5
7. Gerçek hayatta yapamadığım ya da yapmama izin verilmediği şeyleri yapabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
8. Hoş vakit geçirdiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
9. Birçok farklı kişiyle tanışabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
10. Gerçek hayatı unutmamı sağladığı için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
11. Kazanmayı sevdiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
12. Stresten kurtulmamı sağladığı için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
13. Becerilerimi geliştirdiği için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5

14. Kendimi başka birisiymişim gibi hissetmek için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
15. Eğlenceli olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
16. Güzel bir sosyal deneyim olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
17. Gerçeklikten kaçmama yardımcı olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
18. Başkalarından daha iyi olduğumu hissetmek güzel olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
19. Saldırganlığımı yönlendirmeme yardımcı olduğu için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
20. Konsantrasyonumu geliştirdiği için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
21. Belli bir süreliğine bir başkası olabilmek için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
22. Oyun oynamaktan keyif aldığım için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
23. Oyun oynamak bana arkadaşlık sağladığı için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
24. Hoş olmayan şeyleri ya da kırgınlıklarımı unutmak için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
25. Başkalarını yenmenin zevkini yaşamak için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
26. Gerginliğimi azalttığı için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
27. Koordinasyon becerilerimi geliştirdiği için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5
28. Başka bir dünyada olabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	1	2	3	4	5

Ek4. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

Bu sorular size son bir yıl içinde oyun oynamanız hakkında (ör. Son 12 ay) soracaktır. Oyun etkinliği ile, bir bilgisayardan / dizüstü bilgisayardan veya oyun konsolundan veya herhangi bir başka türden cihazdan (ör. mobil telefon, tablet vb.) hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oynanan oyunla ilgili etkinlikleri anlıyoruz.

	Hiç	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Çok Sıklıkla
1. Oyun oynama davranışınız ile zihinsel olarak meşgul olduğunuzu hissediyor musunuz? (Bazı örnekler: Daha önceki oyun etkinliklerini düşünüyor veya bir sonraki oyun seansını bekliyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızda baskın bir etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Oyun oynama aktivitenizi azaltmaya veya durdurmaya çalıştığınızda daha fazla sinirlilik, kaygı veya hatta hüznü hissediyor musunuz?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Tatmin sağlamak veya zevk elde etmek için oyun oynamaya artan miktarda zaman harcamanız gerektiğini hissediyor musunuz?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Oyun oynama aktivitenizi kontrol etmeye veya durdurmaya çalışırken sistematik olarak başarısız oluyor musunuz?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Oyun ile meşguliyetinizin bir sonucu olarak önceki hobilerinize ve diğer eğlence etkinliklerinize ilginizi kaybettiniz mi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Sizle diğer insanlar arasında sorunlara neden olduğunu bilmenize rağmen oyun oynama aktivitenize devam ettiniz mi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Oyun oynama aktivitenizin miktarı nedeniyle aile üyelerinizden, terapistlerinizden veya diğerlerinden herhangi birini kandırdınız mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Hiç	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Çok Sıklıkla
8. Olumsuz bir duygudurumdan (ör., çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçici olarak kaçmak veya hafifletmek için oynuyor musunuz?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Oyun oynama aktiviteniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, mesleğinizi veya eğitim veya kariyer fırsatınızı tehlikeye attınız veya kaybettiniz mi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ek5. İhtiyaç Doyum Ölçeği

Not: Anketi doldururken lütfen oyun deneyiminiz dışındaki zamanları düşünerek doldurunuz.

Aşağıda bireylerin ihtiyaçlarını doyurma biçimlerine dair ifadeler verilmiştir. Lütfen her bir ifadeyi okuduktan sonra, ifadelerin size uygunluk derecesini belirtiniz.

	1	2	3	4	5	6	7
	Hiç doğru değil		Biraz doğru			Çok doğru	
1. Hayatımı nasıl yaşayacağıma karar verme özgürlüğümün olduğunu hissediyorum.							
2. Etkileşimde bulunduğum insanlardan gerçekten hoşlanıyorum.							
3. Kendimi çoğu zaman çok yeterli hissetmem.							
4. Hayatımda kendimi baskı altında hissediyorum.							
5. Bu bir dikkat kontrol sorusudur. Okuyorsanız lütfen beş yazınız.							
5. Tanıdığım insanlar yaptığım şeylerde iyi olduğumu söylerler.							
6. Etkileşimde bulunduğum insanlarla iyi geçinirim.							
7. Daha çok kendi başımayımdır ve çok fazla sosyal etkileşime girmem.							
8. Görüş ve düşüncelerimi ifade etmede genellikle kendimi özgür hissederim.							
9. Düzenli olarak etkileşimde bulunduğum insanları arkadaşım olarak görürüm.							
10. Son zamanlarda yeni ve ilginç beceriler öğrendim.							
11. Günlük yaşamımda bana söylenenleri sıklıkla yapmak zorunda kalırım.							
12. Hayatımdaki insanlar benimle ilgilenirler.							
13.Çoğu zaman, yaptıklarımın dolaylı başarı duygusunu hissederim.							
14. Günlük yaşamımda etkileşimde bulunduğum insanlar duygularımı dikkate alırlar.							
15. Hayatımda ne kadar yetenekli olduğumu gösterme şansını bulamıyorum.							
16. Yakın olduğum çok fazla insan yok.							
17. Günlük yaşamımda kendi benliğimi ortaya koyabildiğimi hissediyorum.							
18. Düzenli olarak etkileşimde bulunduğum insanlar benden hoşlanmıyor gibi gözüküyor.							
19. Kendimi çoğu zaman becerikli hissetmem.							
20. Günlük yaşamımda kendi kararlarımı vermek için çok fazla imkanım yoktur.							
21. Genellikle insanlar bana karşı oldukça dostane davranır.							

Ek6. Rosenberg Öz Saygı Ölçeđi

Not: Anketi doldururken lütfen oyun deneyiminiz dışındaki zamanları düşünerek doldurunuz.

1) Kendimi en az diđer insanlar kadar değerli buluyorum.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

2) Bazı olumlu özelliklerim olduğunu düşünüyorum.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

3) Bu bir dikkat kontrol sorusudur. Okuyorsanız lütfen doğru yazan seçeneđi işaretleyin.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

3) Genelde kendimi başarısız bir kişi olarak görme eğilimindeyim.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

- d) Çok yanlış
- 4) Ben de diğer insanların birçoğunun yapabildiği kadar birşeyler yapabilirim.
- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Çok yanlış
- 5) Kendimde gurur duyacak fazla bir şey bulamıyorum.
- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Çok yanlış
- 6) Kendime karşı olumlu bir tutum içindeyim.
- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Çok yanlış
- 7) Genel olarak kendimden memnunum.
- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Çok yanlış
- 8) Kendime karşı daha fazla saygı duyabilmeyi isterdim.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

9) Bazen kesinlikle kendimin bir işe yaramadığımı düşünüyorum.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

10) Bazen kendimin hiç de yeterli bir insan olmadığımı düşünüyorum.

a) Çok doğru

b) Doğru

c) Yanlış

d) Çok yanlış

Ek7. Hastane Anksiyete Depresyon Ölçeđi

Bu anket sizi daha iyi anlamamıza yardımcı olacak. Her maddeyi okuyun ve son birkaç gününüzü göz önünde bulundurarak nasıl hissettiđinizi en iyi ifade eden yanıtın yanındaki kutuyu işaretleyin. Yanıtınız için çok düşünmeyin, aklınıza ilk gelen yanıt en doğrusu olacaktır.

1) Kendimi gergin, 'patlayacak gibi' hissediyorum.

- Çođu zaman
- Birçok zaman
- Zaman zaman, bazen
- Hiçbir zaman

2) Eskiden zevk aldığım şeylerden hala zevk alıyorum.

- Aynı eskisi kadar
- Pek eskisi kadar değil
- Yalnızca biraz eskisi kadar
- Neredeyse hiç eskisi kadar değil

3) Sanki kötü birşey olacakmış gibi bir korkuya kapılıyorum.

- Kesinlikle öyle ve oldukça da şiddetli
- Evet, ama çok da şiddetli değil
- Biraz, ama beni endişelendirmiyor.
- Hayır, hiç öyle değil

4) Gülebiliyorum ve olayların komik tarafını görebiliyorum .

- Her zaman olduğu kadar
- Şimdi pek o kadar değil
- Şimdi kesinlikle o kadar değil
- Artık hiç değil

5) Aklımdan endişe verici düşünceler geçiyor.

- Çođu zaman

- Birçok zaman
- Zaman zaman, ama çok sık değil
- Yalnızca bazen

6) Kendimi neşeli hissediyorum.

- Hiçbir zaman
- Sık değil
- Bazen
- Çoğu zaman

7) Rahat rahat oturabiliyorum ve kendimi gevşek hissediyorum.

- Kesinlikle
- Genellikle
- Sık değil
- Hiçbir zaman

8) Kendimi sanki durgunlaşmış gibi hissediyorum.

- Hemen hemen her zaman
- Çok sık
- Bazen
- Hiçbir zaman

9) Sanki içim pır pır ediyormuş gibi bir tedirginliğe kapılıyorum.

- Hiçbir zaman
- Bazen
- Oldukça sık
- Çok sık

10) Dış görünüşüme ilgimi kaybettim.

- Kesinlikle

- Gerektiđi kadar özen göstermiyorum
- Pek o kadar özen göstermeyebiliyorum
- Her zamanki kadar özen gösteriyorum

11) Kendimi sanki hep birşey yapmak zorundaymışım gibi huzursuz hissediyorum.

- Gerçekten de çok fazla
- Oldukça fazla
- Çok fazla değil
- Hiç değil

12) Olacakları zevkle bekliyorum.

- Her zaman olduđu kadar
- Her zamankinden biraz daha az
- Her zamankinden kesinlikle daha az
- Hemen hemen hiç

13) Aniden panik duygusuna kapılıyorum.

- Gerçekten de çok sık
- Oldukça sık
- Çok sık değil
- Hiçbir zaman

14) İyi bir kitap, televizyon ya da radyo programından zevk alabiliyorum.

- Sıklıkla
- Bazen
- Pek sık değil
- Çok seyrek