



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUN BAĐIMLILIĐI İLE OYUN MOTİVASYONLARI
ARASINDAKİ İLİŐKİDE KARANLIK ÜÇLÜNÜN ARACI ROLÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nurçin Gülőah AKSAKALLI

Lefkoőa
Haziran, 2022

**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN BAĐIMLILIĐI İLE MOTİVASYONLARI
ARASINDAKİ İLİŐKİDE KARANLIK ÜÇLÜNÜN ARACI ROLÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nurçin Gülőah AKSAKALLI

Tez Danıőmanı

Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ

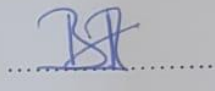
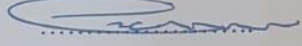
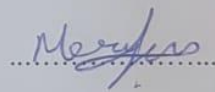
Lefkoőa

Haziran, 2022

Onay

Nurçin Gülşah Aksakallı tarafından hazırlanan “**Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Karanlık Üçlünün Aracı Rolü**” başlıklı tez, kapsam ve nitelik açısından kalite standartlarına uygunluğu ile ilgili Klinik Psikoloji Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak 14 Haziran 2022 tarihinde kabul edilmiştir.

Tez savunması online (çevrim içi) yapılmıştır. Jüri üyeleri onaylarını sözlü olarak vermişlerdir. Tüm süreç kaydedilmiştir.

Jüri Üyeleri	Adı – Soyadı	İmza
Jüri Başkanı:	Yrd. Doç. Dr. Başak Başkano	
Jüri Üyesi:	Yrd. Doç. Dr. Elçi Ulu	
Danışman:	Doç. Dr. Meryem Karaaziz	

Anabilim Dalı Başkanı Onayı

..6.1..7/20.22

Doç. Dr. Meryem Karaaziz

Anabilim Dalı Başkanı



Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

...../...../20...

Prof. Dr. Kemal Hüsnü Çarlı Başer

Enstitü Müdürü



Etik İlkelere Uygunluk Beyanı

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.

Gülşah Aksakallı

07/05/2022

Teşekkür

Yüksek Lisans eğitimin ve tez sürecimde desteklerini esirgemeyen, anlayışı ve samimiyeti ile hep yanımda hissettiğim tez danışmanım Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ'e teşekkürü borç bilirim.

Bu süreçte ve hayatımın her döneminde bana destek olan canım aileme, hem eğitim dönemim hem de tez dönemim boyunca bana destek olup, her konuda güven duyan eşime teşekkür ederim.

Gülşah Aksakallı

Özet

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Karanlık Üçlünün Aracı Rolü

Bu araştırmanın amacı, dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları arasındaki ilişkide karanlık üçlü kişilik özelliklerinin nasıl bir rolü olduğunu belirlemeye çalışmaktır. Araştırmaya 18 yaş üstü dijital oyun oynayan 138 kadın 162 erkek olmak üzere 300 katılımcı dâhil edilmiştir. Katılımcıların internette oyun oynama bozukluğunu ölçmek için İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF), oyun oynama motivasyonlarını ölçmek için Oyun Motivasyonu Ölçeği, son olarak oyun bağımlılığında kişilik özelliklerinin nasıl rol oynadığı görmek ve riskli durumları belirlemek amacıyla da Karanlık Üçlü Ölçeği kullanılmıştır. Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF arasındaki ilişkiye bakılırken cinsiyet, yaş, medeni durum gibi değişkenlerle aralarındaki farklılığa da bakılmıştır. Kadın ve erkeklerin Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanlarının benzer olduğu, oyun motivasyonları ve İOOBÖ-KF puanları arasında ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu bulunmuştur. Karanlık Üçlü ve İOOBÖ-KF puanları ile yaş özelliklerine bakıldığında katılımcıların yaşına göre anlamlı bir fark olmadığı, Oyun Motivasyonları puanları ve katılımcıların yaşları arasında ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu görülmüştür. Yapılan yapısal eşitlik modellemesine ilişkin yol analizi sonuçlarına göre, katılımcıların oyun motivasyonları puanları ile İOOBÖ-KF puanları arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Katılımcıların Karanlık Üçlü ölçeği puanları ile İOOBÖ-KF puanları arasında da anlamlı düzeyde pozitif bir ilişki tespit edilmiştir. Karanlık Üçlü ölçeği puanlarının artmasıyla internette oyun oynama bozukluğu ölçeği puanlarında da artış olduğu görülmüştür. Her iki değişkenin de İOOBÖ-KF puanlarını etkilemesi göz önünde bulundurulduğunda, oyun motivasyonları ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını etkilemesinde Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının tam aracı rol oynamadığı saptanmıştır. Yapılacak olan araştırmalar karanlık üçlü kişilik özelliklerinin internetin diğer sorunlu kullanımları ile ilişkisini de dikkate almalı ve aralarındaki nedensel ilişkileri kurmak için kapsamı daha da genişletilmelidir.

Anahtar Kelimeler: dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun motivasyonu, karanlık üçlü

Abstract

Intermediary Role of the Dark Triad in the Relationship Between Digital Gaming Addiction and Gaming Motivations

This research aims to try to determine the role of dark triad personality traits in the relationship between digital game addiction and game motivations. The study was conducted with 300 participants, including 138 women and 162 men over the age of 18 who played digital games. The Internet Gaming Disorder Scale Short Form (IGDS-SF) was used to measure participants' online gaming disorder, the Game Motivation Scale was used to measure their motivation to play games, and finally, the Dark Triad Scale was used to see how personality traits played a role in gaming addiction and to determine risky situations. When looking at the relationship between the Dark Triad, Game Motivation, and IGDS-SF, the differences between the participants and variables such as gender, age, and marital status were also looked at. It was found that the men and women had similar scores in Machiavellism, Narcissism, and Psychopathy, whereas their game motivations and IGDS-SF scores were statistically significantly different. When it was looked at the dark triad and IGDS-SF scores and age characteristics, it was observed that there was no significant difference between the ages of the participants, whereas there was a statistically significant difference between the Game Motivations scores and the ages of the participants. According to the results of the road analysis on structural equality modeling, a statistically significant and positive relationship was found between the participants' game motivation scores and IGDS-SF scores. The relationship between the Participants' Dark Triad scale scores and IGDS-SF scores was significantly positive as well. The study showed that the increase in Dark Triad scale scores increased online gaming disorder scale scores as well. Considering that both variables affected IGDS-SF scores, it was determined that Dark Triad Scale scores did not play a role in influencing IGDS-SF scores of game motivations scale scores. The researchers should also take into account the relationship of dark personality traits with other problematic uses of the internet and further expand the scope to establish causal relationships between them.

Keywords: digital game addiction, digital game motivation, dark triad

İçindekiler

Onay	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Etik İlkeler Uygunluk Beyanı	ii
Teşekkür	iii
Özet	iv
Abstract	v
İçindekiler	vi
Tablolar Listesi	ix
Şekiller Listesi.....	x
Kısaltmalar	xi
BÖLÜM I.....	1
1. Giriş	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.2.1. Alt Problemler	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Sınırlılıklar.....	5
1.5. Tanımlar	6
1.5.1. Oyun	6
1.5.2. Motivasyon	6
1.5.3. Dijital Oyun.....	6
1.5.4. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	6
1.5.5. Kişilik	7
1.5.6. Karanlık Üçlü.....	7
BÖLÜM II.....	8
2. Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar.....	8
2.1. Dijital Oyun ve Oyun Kavramı	8
2.2. Dijital Oyunların Tarihi	9
2.3. Dijital Oyun Türleri.....	11
2.4. Dijital Oyunlarda Mevcut Durum ve Gelecekte Dijital Oyunlar	12
2.4.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality; VR).....	12
2.4.2. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality; AR)	13

2.4.3.	<i>Metaverse ve Dijital Oyunlar</i>	13
2.5.	Dijital Oyun Bağımlılığı.....	15
2.6.	Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler.....	17
2.7.	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu	18
2.7.1.	<i>Dijital Oyun Oynama Motivasyonunu Etkileyen Faktörler</i>	20
2.7.2.	<i>Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu</i>	21
2.8.	Dijital Oyunların Etkileri.....	22
2.9.	Kişilik Özellikleri	23
2.9.1.	<i>Kişilik Özelliklerinin Oyun Oynama Üzerindeki Rolü</i>	24
2.10.	Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri.....	25
2.10.1.	<i>Narsisizm</i>	27
2.10.2.	<i>Makyavelizm</i>	28
2.10.3.	<i>Psikopati</i>	29
2.11.	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri	30
2.12.	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri	31
2.13.	İlgili Araştırmalar	32
2.13.1.	<i>Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar</i>	32
BÖLÜM III		35
3.	Yöntem	35
3.1.	Araştırma Modeli	35
3.2.	Evren ve Örneklem.....	35
3.3.	Veri Toplama Araçları.....	38
3.3.1.	<i>Etik Konular</i>	38
3.3.2.	<i>Sosyo-demografik Bilgi Formu</i>	38
3.3.3.	<i>İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)</i> .	38
3.3.4.	<i>Oyun Motivasyonu Ölçeği</i>	40
3.3.5.	<i>Karanlık Üçlü Ölçeği</i>	40
3.4.	Veri Toplama Yöntemi.....	41
3.5.	Verilerin Analizi ve Yorumlanması	41
3.6.	Çalışma Planı.....	42
BÖLÜM IV		44
4.	Bulgular ve Yorumlar.....	44
BÖLÜM V		61

5.	Tartışma.....	61
BÖLÜM VI.....		71
6.	Sonuç ve Öneriler.....	71
6.1.	Sonuç.....	71
6.2.	Öneriler.....	73
Kaynakça.....		75
Ekler.....		89
Ek 1. Bilgilendirme Formu.....		89
Ek 2. Aydınlatılmış Onam Formu.		90
Ek 3. Sosyo-Demografik Bilgi Formu.		92
Ek 4. Karanlık Üçlü Ölçeği.		93
Ek 5. Oyun Motivasyonu Ölçeği.....		94
Ek 6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF).....		95
Ek 7. Ölçek İzinleri.		96
Ek 8. İntihal Raporu.		98
Ek 9. Etik Kurul Raporu.....		99
Ek 10. Özgeçmiş.....		100

Tablolar Listesi

Tablo 1. <i>Katılımcıların tanıtıcı (demografik) özelliklerinin dağılımı</i>	36
Tablo 2. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu(İOOBÖ-KF) puanlarının Normallik Testleri</i>	42
Tablo 3. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları</i> 44	
Tablo 4. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının cinsiyetine göre karşılaştırılma sonuçları</i>	45
Tablo 5. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının yaşına göre karşılaştırılma sonuçları</i>	46
Tablo 6. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının eğitim durumuna göre karşılaştırılma sonuçları</i>	49
Tablo 7. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının medeni durumuna göre karşılaştırılma sonuçları</i>	50
Tablo 8. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının çalışma durumuna göre karşılaştırılma sonuçları</i>	52
Tablo 9. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının mesleğine göre karşılaştırılma sonuçları</i>	53
Tablo 10. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının sosyoekonomik durumuna göre karşılaştırılma sonuçları</i>	55
Tablo 11. <i>Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının arasındaki ilişkilere dair sonuçlar</i>	55

Şekiller Listesi

Şekil 1. Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordaması	58
Şekil 2. Katılımcıların Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordaması	59
Şekil 3. Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aracı rolü	59

Kısaltmalar

AR:	Augmented Reality
DIGRA:	Digital Games Research Association
DSM:	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
ICD:	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems
İOÖBÖ-KF:	İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu
SPSS:	Statistical Package for Social Sciences
TÜİK:	Türkiye İstatistik Kurumu
VR:	Virtual Reality

BÖLÜM I

1. Giriş

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi ile kişilerin oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıkları da zamanla değişmeye başlamış ve oyunların yerini teknolojik araçlarla oynanan dijital oyunlar almıştır. Hızla gelişen teknoloji ile birlikte dijital oyunlar, gündelik hayatımızın vazgeçilmezi haline gelmiştir. Sayısı her geçen gün artan dijital oyunlar birçok kişiyi farklı yönleri ile kendisine çekebilecek özellikleri barındırmaktadır.

Dijital oyun, çeşitli platformlarda oynanabilmesi sebebiyle farklı olarak isimlendirilebilmekte, sıklıkla karşılaşılanı ise bilgisayar oyunları olabilmektedir. Bilgisayar oyunları aynı zamanda konsol aracılığı ile televizyona bağlanarak da oynanabilmektedir (Terlemez, 2019). Dijital oyunların kişilerin hayatına girmesi ile oyunlar başında geçirilen süreler de farklı sebeplere bağlı olarak değişiklik göstermeye başlamıştır. Kişileri dijital oyunları oynamaya iten farklı sebepler olabilmektedir. Dijital oyunların farklı kişilerle iletişim kurmaya imkân tanınması, çevrimiçi sunduğu özellikleri gibi durumlar kişileri daha fazla oyun oynamaya itebilmektedir. Oyun başında geçirilen sürenin artması da kişiler arası ilişkileri kötü yönde etkilemesi gibi bazı olumsuz özellikleri beraberinde getirebilmektedir. Zamanının çoğunu bilgisayar karşısında geçiren kişiler için ise oyun bağımlılığı riskinden bahsedilebilmektedir (Yalçın & Bertiz, 2019).

Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmekle birlikte kişilerin uzun süreler herhangi bir denetim olmaksızın oyunların başında olması olarak ifade edilebilmektedir. Oyun oynamaya bağlı olarak kişiler yapmaları gereken işleri yapamazlar ve yoğun bir şekilde oyun oynama ihtiyacı duyarlar (Eni, 2017).

Dijital oyunların ne sıklıkla oynandığı ve hangi tarz oyunların tercih edildiği kişilerin ihtiyaçlarına ve amaçlarına göre değişiklik gösterebildiği gibi yaşamlarında neleri etkilediği de aynı şekilde farklılaşabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığının etki alanında olabilecek bir unsur da oyun motivasyonu olabilmektedir. Kişilerin tatmin olmaya yönelik bazı ihtiyaçları olabilmekte ve ihtiyaçlarla beraber motivasyon süreci başlamaktadır. Giderilmeye çalışılan ihtiyaçlar belli bir amaç doğrultusunda kişinin belli davranışlarda bulunmasını sağlamaktadır. Oyun motivasyonu da aynı şekildedir.

Kişilerin oyun motivasyonu farklı etkenlerden oluşabilmektedir. Oyun oynama nedenleri arasında kişilerin bazı temel ihtiyaçlarını oyunlar üzerinden karşılama isteği yer alabilmektedir. Dijital oyunların taşıdığı bazı özellikler oyuncuların oynadıkları oyunlarda daha fazla vakit geçirmelerine neden olabilmekte ve oyuncular bağımlılık geliştirebilmektedir. Kişilerin farklı kişilik özelliklerine sahip olmalarının da problemlerli internet kullanımı ve çevrimiçi oyunlarla ilişkili olduğu söylenmektedir (Kırcaburun, ve diğ., 2018). Kişilik özelliklerinin kötü niyet barındırması ve olumsuz özellikleri taşıması ise karanlık üçlü kavramını getirmektedir.

Karanlık Üçlü kavramı, “Narsisizm”, “Makyavelizm” ve “Psikopati” olarak üç kişilik özelliğinden oluşmaktadır. Bu kişilik özelliklerini taşıyan kişilerin etik değerleri, toplumsal kuralları yok saymaları, yalan, hile, zorbalık gibi davranışlara daha yatkın oldukları ifade edilmektedir (Muris, & diğ., 2017). Kişilik özellikleri insan davranışlarının en önemli tanımlayıcıları arasında yer almaktadır. Dijital oyun oynama ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkiye yönelik yapılan çalışmalara bakıldığında farklı sonuçların ortaya çıktığı görülebilmektedir.

Oyun oynama bozukluğu/oyun bağımlılığının çeşitli problemlere yol açtığı yapılan çalışmalarla da ortaya konulmuştur. Kişilerin oyun bağımlılıklarında oyun oynama motivasyonları ve kişilik özelliklerinin etkilerinin detaylı incelemesinin yapılmasının oyun bağımlılığının kuramsal olarak daha anlaşılır olmasına önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.1. Problem Durumu

Teknolojinin hızla gelişmesi kişilerin yaşam biçimleri üzerinde de etkili olmuştur. Çocuğundan gencine yaşlısına kadar kullanımının yaygınlaştığı dijital araçlar gündün güne yanına bir yenisinin eklenmesi ile vazgeçilemez hale gelmiştir. Dijital araçlar kişilerin sosyal yaşamlarını, kültürlerini etkilemekle kalmamış küçük yaşta çocukların oyun alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Dijitale geçişle birlikte dışarıda sosyalleşerek oynanan oyunların yerini yer mekân fark etmeksizin erişim sağlanabilen ve ekranlar üzerinden oynanan oyunlar almıştır. Kişilerin boş zamanlarını değerlendirme, eğlenme amaçlı dijital oyunları tercih ettikleri görülebildiği gibi günün stresinden uzaklaşmak, rahatlamak ya da kişisel farklı sebeplere bağlı olarak da oyunları tercih ettikleri görülebilmektedir. Kişileri dijital oyunları oynamaya iten farklı sebepler bulunabilmektedir. Dijital oyunların farklı

kişilerle iletişim kurmaya imkân tanınması, çevrimiçi sunduğu özellikleri gibi durumlar kişileri daha fazla oyun oynamaya itebilmektedir. Oyun başında geçirilen sürenin artması, kişiler arası ilişkileri kötü yönde etkileme gibi bazı olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir. Zamanının çoğunu bilgisayar karşısında geçiren kişiler için oyun bağımlılığı riskinden bahsedilebilmektedir (Yalçın & Bertiz, 2019). Dijital oyun bağımlılığı risklerine bakıldığında; kişisel ve sosyal olarak bazı sonuçların görülebileceği, yalnızlık ve düşük benlik saygısı gibi özelliklere sahip olunmasının da olumsuz sonuçlar arasında yer aldığı söylenmektedir (Lemmens & diğ., 2011). Aynı zamanda yalnızlık ve düşük benlik saygısı gibi özellikler, dijital oyun oynamaya teşvik edici özellikler arasında yer alabilmektedir. Bu durumlar göz önünde bulundurulduğunda aralarında karşılıklı bir ilişki olduğu görülebilmektedir (Gentile, 2009)

Dijital oyunları oynayan kişilerin amaçları ve psikolojik ihtiyaçları birbirlerinden farklı olabilmektedir. Bazı oyuncular oyunda yükselerek statü elde edebilme amaçlı oyun oynarken bazı oyuncular ise sadece eğlence amaçlı oyunları oynayabilmektedir. Kişilerin psikolojik ihtiyaçları da farklılık göstermekte, yalnızlıktan kaçma, onaylanma ihtiyacı, sosyalleşebilme gibi amaçlar kişileri oyun oynamaya yönlendirebilmektedir. Kişiler psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması halinde oyun oynamaya motive olabilmektedir (Przybylski, & diğ., 2010).

Kişilik özellikleri de insan davranışlarının en önemli tanımlayıcıları arasında yer almaktadır. Dijital oyun oynama ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkiye yönelik yapılan çalışmalara bakıldığında farklı sonuçların ortaya çıktığı görülebilmektedir. Narsistik ve saldırgan kişiliklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif yönde, öz-kontrolün ise negatif yönde ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Kişinin sahip olduğu saldırganlık, narsistik gibi kişilik özellikleri bağımlılığın tahmin edilmesinde rol oynamakta, bu durum da risk altında olan gruplar hakkında ön bilgi sağlamaktadır (Kim, & diğ., 2008).

Dijital oyun bağımlılığının çeşitli risk faktörleri olmakla birlikte dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları arasındaki ilişkide karanlık üçlü kişilik özelliklerinin nasıl bir rol oynadığının araştırılmasının önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmekle birlikte kişilerin uzun süreler herhangi bir denetim olmaksızın oyunların başında olması olarak ifade edilebilmektedir. Dijital oyunların başında uzun süreler geçirme ve günlük yaşamda sağlıksız davranışlar geliştirme durumları da dâhil olmak üzere çeşitli olumsuz sonuçlar doğurması veya kişinin takıntılı bir şekilde oyunlarla meşgul olması dijital oyun bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (Jeong & Kim, 2011). Dijital oyun bağımlılığının günden güne önemli bir problem haline gelmesi bu konu üzerinde çalışmaların artmasına neden olmuş ve söz konusu bağımlılığı anlamak için nedenlerini ve sonuçlarını belirleme amacıyla çalışmalar devam etmektedir (Bhagat, & diğ., 2019). Bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları incelenerek, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin nasıl bir aracı rolü olduğu belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarına etkisinde Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aracı rolü olup olmadığı da incelenmiştir.

1.2.1. Alt Problemler

1. Katılımcıların cinsiyetine göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
2. Katılımcıların yaşına göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
3. Katılımcıların eğitim durumuna göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
4. Katılımcıların medeni durumuna göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
5. Katılımcıların çalışma durumuna göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
6. Katılımcıların mesleğine göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
7. Katılımcıların sosyo-ekonomik durumuna göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında fark var mıdır?
8. Katılımcıların göre Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları arasında ilişki var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Geçmişten bugüne teknolojinin gelişimi oyun sektörünün gelişimini de etkilemiştir. Her yaşta insan dijital oyunları oynamakta ve zamanının büyük bir bölümünü bu oyunları oynayarak geçirebilmektedir. Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu'na göre, oyuncu sayısı 42 milyonu geçmiştir. Her geçen gün artan oyuncu sayısı ve oyun çeşitliliği ile beraber kişilerin oyun oynama süreleri de değişiklik göstermekte, aşırı kullanımı bağımlılığa yol açabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı nedeni ile depresyon, kaygı, uyku sorunları gibi çeşitli problemlerin de ortaya çıktığı görülmektedir (Brunborg, & diğ., 2013). Dijital oyun bağımlılığına neden olan ve dijital oyun bağımlılığının sebep olduğu problemler ele alındığında oyun motivasyonunun ve kişilik özelliklerinin bağımlılık üzerinde ne derece etkili olduğunun araştırılması gerekliliği anlaşılmaktadır.

Bu araştırma, dijital oyun bağımlılığının olası nedenlerinde motivasyon ve kişilik faktörlerinin nasıl bir rol oynadığı ve bu faktörlerin araştırılmasında risk altındaki grupların saptanması açısından önemlidir. Karanlık Üçlü, Oyun Oynama Motivasyonu ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu konusunu birlikte ele alan sınırlı araştırma bulunmaktadır ve mevcut çalışma bu yönüyle literatüre önemli katkılar sunmaktadır.

Ülkemizde dijital oyun bağımlılığı konusunda araştırmalar günden güne her ne kadar artsa da daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Yapılan bu çalışmada oyun bağımlılığı kriterleri taşıyan kişilerin cinsiyet, eğitim durumları gibi sosyodemografik özelliklerinin bağımlılıkta nasıl bir rol oynadığını, oyun bağımlılığı, oyun motivasyonu ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin nasıl bir ilişkisi olduğunu anlamamıza yardımcı olması ve bu alanda çalışma yapan araştırmacılar için kaynak olabileceği düşünüldüğünden önem taşımaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

- Araştırma 18 yaş üstü olan Ankara'da yaşayan ve dijital oyun oynayan ve araştırmaya katılmak için gönüllü olan kişilerde sınırlıdır.
- Yapılan bu çalışmada evrenin tümüne ulaşmak mümkün olmadığından örnekleme yapılmıştır.

- Araştırma bulguları, amaca uygun bir şekilde hazırlanmış Katılımcı Bilgi Formu ve “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu”, “Karanlık Üçlü” ve “Oyun Motivasyonları” ölçeklerine verilen yanıtlarla sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Araştırmada kullanılan kavramlar; “Oyun, Motivasyon, Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Kişilik, Karalık Üçlü” dür.

1.5.1. Oyun

Oyun kavramı, kişilerin dünyayı keşfetmelerine, insanlarla etkileşim içinde olmalarına ve yeteneklerini keşfetmelerine yardımcı olan bir faaliyet olarak ifade edilmektedir (Bilgin, 2015).

1.5.2. Motivasyon

Motivasyon, güdülenme ve isteklendirme kavramıyla açıklanmaktadır. Günümüze bakıldığında neredeyse tüm kişilerin kendilerine ait motivasyon tanımlamaları olduğu görülmektedir (Şahin, 2004). Kişilerin tatmin olmaya yönelik bazı ihtiyaçları olabilmekte ve ihtiyaçlarla beraber motivasyon süreci başlamaktadır.

1.5.3. Dijital Oyun

Çeşitli platformlar aracılığıyla, çevrimiçi ya da çevrimdışı olarak bilgisayar, tablet vb. dijital araçların kullanılarak oynandığı oyunlar dijital oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Çeşitli platformlarda oynanabilmesi sebebiyle dijital oyunlar farklı olarak isimlendirilebilmektedir. Bilgisayar oyunları aynı zamanda konsol aracılığı ile televizyona da bağlanarak oynanabilmektedir (Terlemez, 2019).

1.5.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı, kişilerin uzun süreler herhangi bir denetim olmaksızın oyunların başında olması olarak ifade edilebilmektedir. Oyun oynamaya bağlı olarak kişiler yapmaları gereken işleri yapamazlar ve yoğun bir şekilde oyun oynama ihtiyacı duyarlar (Eni, 2017).

1.5.5. Kişilik

Kişilik kavramı, insanların duygu, düşünce, davranış gibi psikolojik tepkileri ve farklılıklarını belirleyen ve süreklilik gösteren özellikleri ve eğilimleri şeklinde ifade edilebilmektedir. İnsanların farklı kişilik özelliklerine sahip olmalarının problemleri internet kullanımını ve çevrimiçi oyunlarla ilişkili olduğu söylenmektedir (Kırcaburun, & diğ., 2018).

1.5.6. Karanlık Üçlü

Karanlık Üçlü kavramı, “Narsisizm”, “Makyavelizm” ve “Psikopati” olarak üç kişilik özelliğinden oluşmaktadır. Bu kişilik özelliklerini taşıyan kişilerin etik değerleri, toplumsal kuralları yok saymaları, yalan, hile, zorbalık gibi davranışlara daha yatkın olmaları ifade edilmektedir (Muris, & diğ., 2017).

BÖLÜM II

2. Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırma ile ilgili kavramsal açıklamalara, tanımlamalara ve araştırma ile ilgili literatürde geçen ve daha önce yapılmış olan araştırmalara ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Dijital Oyun ve Oyun Kavramı

Oyunların, hayatın her döneminde vazgeçilemez bir şekilde var oldukları görülmektedir. Oyunlar her yaşta kişiye hitap etmekte, kimi zaman eğlence, kimi zaman rahatlama, kimi zaman ise stresten kaçış aracı olarak tercih edildiği görülmektedir. Oyunlar özellikleri itibariyle özellikle çocukların diğer oyuncularla iletişim kurmalarını, paylaşmayı ve yardımlaşmayı öğrenmelerini destekleyicidir. Kurallara uymayı, başkalarına saygı duymayı oyunlar yoluyla öğrenebilme imkânı sunar, dolayısıyla geleneksel oyunların çeşitli yönleri itibariyle eğitsel yönlerinin olduğunu söylemek mümkündür. Günümüze bakıldığında teknolojinin hızla gelişimiyle birlikte dışarıda sosyalleşerek oynanan oyunların yerini ya farklı aktiviteler almış ya da oyunlar dijital araçlar üzerinden oynanmaya başlanmıştır. Teknolojinin gelişimi birçok alanda hayatı kolaylaştırıp, fazlaca imkân sunarken beraberinde dijital araçların aşırı kullanımına da yol açmıştır. Dijital araçlar vasıtasıyla dijital oyunlara ulaşım da kolaylaşmış, yer, mekân, zaman ayırt etmeksizin kullanımını artırmıştır. Teknolojinin içine doğan ve dijital araçlarla büyüyen dijital yerli olarak adlandırılan nesil, günün büyük bölümünü dijital araçlar üzerinden oynanan dijital oyunlarla geçirir duruma gelmiştir. Dijital oyunlar milyonlarca insanın farklı amaçlarla bir araya gelebildiği ortamlar haline gelmiştir. Dijital oyunların çeşitliliği de düşünüldüğünde daha geniş kitlelere ulaşması kaçınılmaz olmuştur. Her geçen gün dijital oyun çeşitlerine bir yenisi eklenerek büyüme devam etmektedir. Dijital oyunlar geleneksel oyunlarla kıyaslandığında yapıları itibariyle bazı benzerlikleri olsa da çeşitli farklı özellikleri de bulunmaktadır. Dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar arasındaki farklılıklar Güneş (2012) tarafından aşağıdaki şekilde özetlenmiştir.

- Geleneksel oyunlar birçok disiplinin ilgi alanında olabilirken dijital oyunlar Ludoloji isimli disiplin ile incelenmektedir.

- Geleneksel oyunlarda gönüllüğe bağlı en az iki kişi olurken dijital oyunlarda karşı oyuncunun yerinde yapay zekâ yer alabilmektedir.
- Geleneksel oyunlar gerçek fiziki alanlarda oynanırken dijital oyunlar sanal ortamlarda oynanmaktadır.
- Geleneksel oyunda kazanılan başarılar oyun bitişinde ödül kazandırabilirken dijital oyunlarda oyuncuların kazandığı başarılar oyun devam ederken ödüllendirilmektedir.
- Geleneksel oyunlar içinde oyunun konusu ve gidişatı bellidir fakat dijital oyunlarda oyunun hikâyesi oyuncular tarafından değiştirilebilmektedir.
- Geleneksel oyunlarda profesyonellik bulunmazken dijital oyunlarda profesyonel kurgular ve yapılar yer alabilmektedir.

Dijital oyunlar barındırdığı farklı özellikleri ile kişileri kendine çekmekte kimi zaman eğlendirerek mutlu ederken kimi zaman da eğlenirken öğrenmelerine fırsat tanımaktadır. Dijital oyunların sunduğu fırsatlar ve olası riskleri ise oyunların türlerine ve barındırdığı özelliklere göre farklılaşabilmektedir.

2.2. Dijital Oyunların Tarihi

Dijitalleşen dünya tüm yaşamda değişikliğe sebep olmuş ve kişiler de bu değişikliklerden en çok etkilenenler olmuştur. Steve Russell ve arkadaşları Spacewar yani, uzay savaşı isimli oyunu ilk etkileşimli elektronik oyun olarak geliştirmişlerdir. Bu oyundan sonra on yıl süre sonra ise elektronik oyunlar giderek yaygınlaşmaya başlamıştır (Yılmaz & Çağıltay, 2007).

1972 yılında ilk oyunlardan biri olan Pong isimli tenise benzeyen bir oyun piyasaya sürülmüştür. 1987'de Space Invaders, 1981'de Pac-Man ve Donkey-Kong gibi oyunlar piyasada varlığını sürdürmüştür. 1982 yılında ise çok satan bilgisayar modeli olan Commodore 64 satışa sunulmuştur. 1989 yılında simülasyon oyun olan SimCity ve 1990'da büyük bir satış yapan Super Mario 3 oyunu piyasaya çıkmıştır. Devam eden yıllarda strateji oyunları rol yapma oyunları satışa sunulmuştur ve 1994 senesinde PlayStation oyuncularla buluşmuştur. 1996'da çok fazla popüler olan bir kadın oyun karakterinin başrolü olduğu Tomb Raider oyunu da büyük ses getirmiş birçok oyuncuyu kendine çekmiştir. Günümüze bakıldığında bile hala popülerliğini sürdüren ve ilk çıkışını 1997 yılında yapmış olan diğer bir oyun ise Grand Theft

Auto (GTA)'dur ve aksiyon türündedir. GTA, karakterlerin suç dünyasında gerçekleştirdikleri eylemleri konu edinmekte ve suç dünyasında verilen illegal görevlerin yapılarak para kazanılması amaçlanmaktadır. İçerdiği şiddet ve suç unsurları sebebiyle oyun çeşitli eleştirilere de hala maruz kalmaya devam etmektedir. 2000 yılına gelindiğinde, oldukça parlama gösteren ve oyunu oynayan kişi tarafından yaratılan sanal karakterlerin günlük aktivitelerinin belirlenerek kontrol edilebildiği, ev inşa etme ve dekorasyon imkânının bulunduğu oyunun oldukça esneklik gösterdiği The Sims oyunu ortaya çıkmıştır. 2003 yılında dijital oyunlar konusunda araştırma yapan uluslararası bir topluluk olan Digital Games Research Association (Digra) kurulmuştur. Digra, üyeler arasında işbirliğini, araştırmaları teşvik etme ve yaygınlaştırılması yönünde desteklemektedir. Zaman içinde dijital oyunların çeşitliliği ve oyuncu sayısının giderek arttığı açıkça görülmektedir. 2011 yılına gelindiğinde oyunların gerçek zamanda izlenmesi yönünde tasarlanan Twitch hayata geçirilmiş ve bu kanal yoluyla e-spor ve dijital oyun karşılaşmaları site üzerinden canlı olarak izlenebilir hale gelmiştir. Yine aynı yıl içerisinde Minecraft oyunu geliştirilmiş ve oyun, içerisinde üç boyutlu olarak sanal dünyayı deneyimleme imkânı yaratmıştır. Oyuncular oyunda çeşitli materyalleri kullanarak diledikleri gibi tasarımlar yapabilmekte, oyuna istedikleri gibi yön verebilmektedirler. Oyunun sunduğu özgürlük kişileri oyunu oynamaya daha fazla iten bir özellik olmuştur.

Günümüze doğru yaklaştığımızda 2016 yılında Pokemon Go oyununun patlama yarattığı ve artırılmış gerçekliğin oyun ile birleştirilmesinin bir sonucu olarak ortaya çıktığı görülmüştür. Kişiler pokemon yakalama için dışarda çeşitli yerlerde gezinmeye başlamışlardır. Bu oyun ile teknolojinin geldiği noktanın oyunların dönüşümünü de nasıl etkilediği açıkça görülmüştür. İlerleyen yıllarda yine çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, aksiyon oyunları, VR oyunları gibi farklı türlerde oyunlar piyasa sürülmeye devam etmiştir. 2022 yılına gelindiğinde yine farklı hikâyelere sahip, grafik ve oyun mekanikleri açısından zengin çeşitli oyunlar piyasa sürülmüştür. 2022 yılında piyasaya sürülen ve yeni nesil bir rol yapma oyunu olan Starfield uzayda geçmekte ve oyunculara istedikleri karakteri yaratmalarını sağlamaktadır. Oyuncular kendi oluşturdukları karakter ile oyundaki gizemin çözülmesi için yolculuğa çıkmaktadır. Starfiled oyununun yanı sıra 2022'de oyuncuların karşısına çıkan ve çıkmayı bekleyen farklı türlerde birçok oyun bulunmaktadır.

2.3. Dijital Oyun Türleri

Teknolojinin gelişimi oyun sektörünün gelişimini de büyük ölçüde etkilemiştir. Dijital oyunları hemen hemen her yaşta insan oynamakta ve zamanının büyük bir bölümünü bu oyunları oynayarak geçirebilmektedir. Günden güne ise dijital oyunlara farklı türlerde ve içeriklerde yenileri eklenmektedir. Türkiye Oyun Sektörü Raporu'na göre, dijital oyun pazarı ise yüzde 9.3 büyüme göstererek 159 milyarı bulmuştur. Pandemi döneminin etkisiyle birlikte kişilerin oyun oynama süreleri de yüzde 30 artış göstermiştir. İstatistikler de göstermektedir ki her geçen gün oyun çeşitliliği ile beraber oyun oynama süreleri artmaktadır. Araştırmacılar oyun türlerini sınıflandırırken oyunun ortamı, oyuncu sayısı ve oynama şekli gibi özellikleri dikkate alarak sınıflandırmışlardır (Kukul, 2013). Oyun türleri ile ilgili yapılan araştırmalar çeşitlilik göstermekle birlikte, Ögel (2012) yaptığı çalışmada macera oyunları, strateji oyunları, aksiyon oyunları, spor oyunları, bilmece oyunları, eğlence oyunları, dövüş oyunları, rol-yapma oyunları, simülasyon oyunları gibi sınıflandırmalar yapmıştır.

- Macera Oyunları: Oyun içerisinde yeni şeylerle karşılaşma, bilinmezlikleri keşfetme ve çözme gibi oyun türleridir.
- Strateji Oyunları: Birçok kişi ile oynama imkânı bulunur. Oyuncuların bir plan dâhilinde ilerlemeleri gerekir ve hızlı karar alma yeteneklerini geliştirme gibi özelliği bulunan oyun türleridir.
- Aksiyon Oyunları: Hızlı ve ani oynanan oyun türleridir. Oyuncuların el-göz koordinasyonlarının gelişmesine yardımcı olmaktadır.
- Spor Oyunları: Çevrimiçi, çok oyunculu oynanan çeşitli spor türlerine ait spor konseptli oyunlardır. Uluslararası kurallar geçerlidir.
- Bilmece Oyunları: Oyundan oyuna göre zorluk seviyelerinin değişiklik gösterdiği, oyuncuların belli problemleri çözmesini gerektiren oyunlardır.
- Eğlence Oyunları: Çevrimiçi ve çok oyunculu oynanan zihinsel gelişime de katkısı olan içerikleri barındıran oyun türleridir.
- Dövüş Oyunları: Gücün ön planda olduğu oyunlardır. Oyun içinde hareketler hızlı ve biçimli bir şekilde tasarlanmış oyun türleridir.
- Rol Yapma (RPG) Oyunları: Oyuncuların kişiliklerine göre uygun roller aldığı oyun türleridir.

- Simülasyon Oyunları: Karakterin ya da oyundaki çevrenin serbest bir şekilde kontrol edilebildiği, belli alanların yaratılabildiği ya da kullanılabildiği oyun türleridir.

2.4. Dijital Oyunlarda Mevcut Durum ve Gelecekte Dijital Oyunlar

Türkiye’de oyun sektörünün her yıl biraz daha geliştiği görülmektedir. 2020 Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2020) pandeminin etkisiyle birlikte oyun sektörünün de büyüme hızının arttığını kişilerin oyun oynama sürelerinin yüzde 30 oranında artış gösterdiğini belirlemiştir. 2019 yılında 32 milyon oyuncu varken 2020 yılında 36 milyona gelmiştir. 2021 yılında ise daha da büyüyerek oyuncu sayısı 42 milyonu geçmiştir. Türkiye’de 42 milyonu geçen oyuncu sayısı olduğu oyun sektörüne ait büyüklüğün 1 milyar 200 milyon dolara geldiği açıklanmıştır. Raporlara bakıldığında video oyunlarına ait gelirin 2017 yılında 78,61 milyar dolar iken yıllara göre gelir istatistiklerinde 2020’den 2024’e kadar öngörülen büyüme yüzde 2.29 olarak açıklanmıştır. 2024 yılına kadar 100.24 milyar dolarlık pazar hacmine ulaşması beklenmektedir. Yine istatistiklere bakıldığında pandemi döneminde oyun oynamayı tercih etmeyen kişileri dahi oyun oynadıkları görülmüştür. Raporda yer alan istatistiklerden biri de Türkiye’deki yetişkinlerin yüzde 79’unun mobil oyun oynaması olmuştur. Yine rapora göre, Türkiye’de en sevilen oyun türünün aksiyon olması ve 49.2’lik bir yüzdeye sahip olduğu ifade edilirken puzzle ikinci sırada 46.2 ve yarış oyunları ise 45.7 oran ile üçüncü sırada yer almıştır.

2021 yılı istatistiklerine göre üç boyutlu oyunlar yani VR oyunlar diğer oyunlara kıyasla yirmi kat daha fazla ilgi çekici bulunmakta ve daha hızlı ilerleme göstermektedir.

2.4.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality; VR)

Sanal gerçeklik, kişilerin üç boyutlu simülasyon içerisinde gerçek dünya ile ilgili olan herhangi bir durumu algılayabildikleri ortamlardır (Kayapa & Tong, 2011). Oyunlar içerisinde oyuncular gerçek mekânda gibi bir hissiyatta olmaktadır. Her ne kadar kişiler sanal ortam deneyimini fiziksel bir çevrede gerçekleştirirler de duyuları ile karşılaştıkları durumları yorumlamaktadırlar. Oyuncuların sanal dünyadaki ortama uyum sağlamaları ve netlik kazandırması da arayüzler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Arayüz ile sanal dünyayla kurulan iletişim ifade edilmektedir

(Kılıç, 2016). Sanal gerçeklik turistik amaçlar, mühendislik, spor gibi birçok alanda uygulanmakla birlikte en yaygın eğlence ve oyun dünyasında kullanım olanağına sahiptir. Amerika ve Japonya’da ise oyun salonları fazlalaşmış ve sanal gerçekliğe bağlı oyun salonları yer almaktadır (Bayraktar & Kaleli, 2007).

Günümüze bakıldığında teknolojik alandaki her gelişme ve yenileşmenin kişileri etkilediği aşikârdır. Özellikle oyunlarda rekabet etme, başarı elde etme, yeni bir kimlik geliştirme, rahatlatma gibi durumlar için oyuncular sanal gerçeklik oyunları tercih eder duruma gelmişlerdir (Ocakoğlu, 2020).

2.4.2. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality; AR)

Sanal ve gerçek objelerin birleştirilmesi, dijital öğelerin gerçek dünya objelerine yansıtılması teknolojisi için artırılmış gerçeklik tanımı kullanılmaktadır. Sanal görüntülerin fiziksel objeler üzerine gerçek zamanlı etkileşimli hale getirilmesi olarak da açıklanabilmektedir (Bingöl, 2018). Artırılmış gerçeklik hem akıllı telefonlarla hem de gözlük aracılığıyla kullanılabilir. Akıllı telefonun kamerası yoluyla fotoğraflara sanal nesnelere yerleştirilebilmekte, bu nesnelere gerçek nesnelere ile etkileşime geçebilmektedir (Yengin & Bayrak, 2018). Dijital araç kullanıcıları cihazlarına yükledikleri artırılmış gerçeklik uygulamaları yoluyla da sanal ve gerçek ortamın etkileşimini deneyimleme şansı bulmaktadırlar. Mobil uygulama üzerinde deneyimlenen artırılmış gerçekliğin bir örneği de Pokemon Go oyunudur (Bingöl). Pokemon Go ile oyuncular gerçek yaşamda belirli adreslerde belirli noktalara giderek dijital görüntüleri takip etmiş ve pokemon karakterlerini yakalamaya çalışmışlardır. Bu oyunun kısa zamanda büyük ilgi görmesi ve popüler hale gelmesi, kişilerin artırılmış gerçekliğe sahip farklı uygulamalara karşı bakış açısını da önemli ölçüde etkilemiştir. Artırılmış gerçeklik tıpkı diğer alanlarda yeniliğe sebep olduğu gibi artırılmış gerçekliğin oyunlarla birleşmesi de eğitimciler için etkileşimli öğrenme şekline yararlanma imkânı sunmaktadır (Bingöl).

2.4.3. Metaverse ve Dijital Oyunlar

Metaverse kavramı için sanal dünyada kişileri bir arada toplama imkânı veren üç boyutlu alan içerisinde kişilerin kendileri için oluşturdukları avatarlar yani, kendilerini temsil eden dijital kimlikler ile birbirleriyle etkileşim halinde olabildikleri ortam tanımının yapıldığı görülmektedir (Duan, & diğ., 2021). Metaverse

kelimesinin ilk olarak 1992 senesinde bilim kurgu romanı yazarı Neal Stephenson'a ait Snow Crash romanında geçtiği belirtilmektedir. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gözlükleri sayesinde kişilerin gerçekliği aşabilecekleri, kendileri ile aynı fiziki alanda olmayan kişilerle sanal ortamda bir araya gelebileceği, arkadaşlarıyla görüşme, çalışma, oyun oynama, eğitim alma gibi faaliyetleri gerçekleştirebileceği sanal bir ortam olarak ifade edilmektedir (Dundas, 2021).

Dünya üzerinde büyük etki yaratan ve dijitalleşme sürecini daha da artırarak neredeyse her alana taşıyan koronavirüs dönemi, kişilerin başka başka sanal süreçlere dâhil olmasının da önünü açmıştır. Uzun bir dönem iletişimin, alışverişin, çalışmanın ve daha birçok şeyin dijital araçlarla sürdürülmesi kişilerin dijital dünyaya bakış açısını da farklılaştırmıştır. Dijital ortamda belki de hiç deneyimlenmeyen faaliyetler denenmiş kişiler farklı bir etkileşim, farklılık arayışına girmişlerdir. Metaverse dünyasının popülerlik kazanması için ise koronavirüs salgın döneminin başlaması ve devam eden süreçte artış gösterdiği belirtilmektedir. Farklı imkânlar, işbirliği sunan, etkileşim sağlayan ve ileri teknolojilerin bir arada kullanıldığı sanal gerçeklik ortamı Metaverse kavramı ile açıklanabilmektedir (Kuş, 2021).

Oyun dünyasının Metaverse ile oldukça uyum halinde görüldüğü ve değişikliklerden de en çok etkilenecek sektör olduğu belirtilmektedir. Dijital oyunların oyunculara sunduğu hikâyeye, kurgu ve kimi zaman bir sonraki adımın tahmin edilemezliği, oyuncuların hayal gücünü daha da beslemekte oyuncuları oyunlara daha fazla yönlendirebilmektedir. Oyunların hayal gücünü besleyen yapısı Metaverse ile de birleşince oyuncuların oyun içine daha da girdiği bir dünya söz konusu olabilmektedir. 2003 senesinde Second Life isimli video oyunu Neal Stephenson' a ait Snow Crash romanından esinlenerek yaratılmış ve oyuncuya özgür bir dünya teması ile sanal dünyada özgürce kendine göre yaptığı seçimlerle yeni bir yaşam kurma, var olma imkânı tanımıştır. Fortnite, Mindcraft gibi oyunlar da Metaverse çalışmalarını devam ettirmektedir.

Teknolojinin hızla ilerlemeye devam ettiği dünyada değişimler ve değişimlere ayak uydurmak da kaçınılmaz duruma gelmiştir. İnternet ve dijital oyunların hayatın ayrılmaz parça haline gelmesi nasıl kaçınılmaz olduysa Metaverse için de ileride aynı şeyi söylemek mümkün gözükmektedir. Kişilerin oyun oynama motivasyonları ve kişilik özellikleri tercih ettikleri dijital oyunları ve hayatlarının içine dâhil etme durumlarını etkilediği gibi dijital oyunlarda Metaverse'ün kullanımı da gerçekçiliği

ile oyuncuların ilgisini fazlasıyla çekeceğini göstermektedir. Ülkelerin Metaverse'e olan ilgileri ile ilgili Walkme.com'un (2019) yaptığı araştırmaya göre, milyon kullanıcı başına ortalama internet aramasına bakıldığında, 292 arama ile Türkiye 12. sırada yer almıştır ve bu da Metaverse'e olan ilginin arttığını göstermektedir. Günlük yaşamlarında sıradan bir hayat sürdüren ve biraz canlanmaya ihtiyaç duyan kişilerin Metaverse ile istediği dakika ortam değiştirebilmeleri, özgürlük alanlarının oldukça geniş olması gibi durumlar sanal dünyanın büyümesine kolaylıkla kapılabileceklerini göstermektedir.

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmekle birlikte kişilerin uzun süreler herhangi bir denetim olmaksızın oyunların başında olması ile ifade edilebilmektedir. Oyun oynamaya bağlı olarak kişiler yapmaları gereken işleri yapamazlar ve yoğun bir şekilde oyun oynama ihtiyacı duyarlar (Eni, 2017). Dijital oyun bağımlılığı sağlıklı günlük yaşam davranışlarına neden olan bilgisayar oyunlarının aşırı ve kontrolsüz kullanımının söz konusu olduğu bağımlılık türü olarak tanımlanmıştır (Jeong & Kim, 2011). Griffiths (2008) ise dijital oyun bağımlılığı için yedi kriter belirlemiştir ve belirlenen yedi maddeden dördüne ya da daha fazla maddeye evet cevabının verilmesi durumunda sorunlu oynama davranışının söz konusu olduğunu ifade etmiştir. Belirlenen yedi madde içerisinde önem atfetme, tolerans, yoksunluk, duygu durum değişikliği, nüksetme, çatışma ve problemler yer almaktadır. Genel olarak bakıldığında kişinin hayatında birtakım problemlere yol açsa dahi oyun oynamaya karşı vazgeçilemez bir isteğinin olması, oyunu bırakmaya çalışsa dahi başarılı olamaması ve başkalarıyla konuyla ilgili çatışma yaşama halinde olduğu görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı için herkesçe kabul edilen ortak bir tanım olmaması ile birlikte Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı 5 (DSM-5) içerisinde ayrı bir başlık olarak yer almamaktadır. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu altında dijital oyunlar da yer almaktadır (Dinç, 2017). DSM-5 dijital oyun bağımlılığına, internette oyun oynama bozukluğu olarak yer vermekle birlikte sürekli ve tekrarlayan biçimde internet tabanlı oyunlar oynanması ile birlikte 12 aylık süreç içerisinde belirlenmiş olan kriterlerden 5 veya fazlasının karşılanmasını gerektirmektedir (Amerikan Psikiyatri Birliği [APB], 2014) Bu kriterler:

- Oyuna dair zihnin sürekli meşgul olması
- Oyunlardan uzak kalındığında yoksunluk belirtilerinin olması
- Tolerans geliştirme, internette hep daha fazla oyun oynama isteği daha fazla vakit harcama ihtiyacı duyma
- Oyun dışı etkinliklere karşı belirgin ilgi kaybı
- Yarattığı problemlerin farkında olunmasına rağmen oyun oynamayı sürdürme
- Oyun oynama, oyun başında geçirilen süre ile ilgili çevresinde bulunan insanlara yalan söyleme
- Olumsuz duygu halinden kaçma yolu olarak oyunları tercih etme
- Oyun oynamaya bağlı olarak hayatında önem taşıyan iş, okul veya kişisel ilişkilerini tehlikeye atmak

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu tanı kriterleri ilk olarak Kumar Oynama Bozukluğu tanı kriterlerinden alınmıştır. Literatür incelendiğinde davranışsal bağımlılık olarak nitelendirilen “Kumar Oynama Bozukluğu” tanı kriteri içerisinde yer alan yoksunluk ve tolerans belirtilerinin İnternette Oyun Oynama Bozukluğu’nun tanısı için deneysellikten uzak olduğu belirtilmektedir (Lee, & diğ., 2020). Çoklu kişiyle oynanan rol yapma oyunlarında tolerans belirtileri olarak tanımlanan, kişinin aynı keyfi devam ettirebilmek için oyun süresini devamlı uzatmasının yanı sıra oyundaki nadir elde edilen ödülleri kazanma uğruna oyunda kaldığı süreyi uzatabildiği de ifade edilmektedir (King & Delfabbro, 2016).

Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması (ICD) tanı kitabının 11. versiyonunda ise “Oyun Oynama Bozukluğu” bir hastalık olarak kabul edilmiştir. Dijital oyunların ne sıklıkla oynandığı ve hangi tarz oyunların tercih edildiği kişilerin ihtiyaçlarına ve amaçlarına göre değişiklik gösterebildiği gibi kişilerin yaşamlarında neleri etkilediğini de aynı şekilde farklılaştırabilmektedir.

İnternette oyun oynama bozukluğu olarak geçmekte olan oyun bağımlılığı “internet” kelimesini içermesi sebebiyle bazı araştırmacıların farklı beyanlarda bulunmalarına neden olmuştur. İnternet bağlantısı olmadan oynanan ve bağımlılık yapan oyun kalıplarına yeterince dikkat edilmediği, sürekli yeni oyunların gelişmesiyle birlikte oynanan oyunların değişebileceği, ayrıca kişilerin tercih ettikleri oyunların internette oyun oynama bozukluğu ile bağlantılı davranış ve sonuçlarında oyun türüne göre değişiklik olup olmayacağını belirgin olmadığı ifade edilmiştir.

Kişilerin oyun bağımlısı olmaları için ya da oyunların potansiyel olarak bağımlılık yapabilmesi için çevrimiçi olarak oynanması gerekmediği belirtilmektedir (Kuss, & diğ., 2016).

2.6. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler

Dijital oyunların başında geçirilen süreyi oyunları oynarken kişilerde uyandırdığı his ve duygular oldukça etkilemektedir. Kişilerin bağımlılık süreçleri bir anda gerçekleşmemekte bağımlılık süreci oyunun akışına, kişilik özelliklerine de bağlı olarak değişebilmektedir. Dijital oyunlar içerisinde oyuncuları motive eden ya da oyunları daha fazla oynamaya teşvik eden unsurlar bulunmaktadır. Oyun tasarımcıları oyuncuların oyunlarda daha fazla vakit geçirmelerine yönelik mekanikleri kullanmaktadır. Oyuncuların oyunda motive olmalarını destekleyen bileşenler Yee (2006) tarafından sınıflandırılmıştır. Bunlar; başarı, sosyal ve oyuna dalma bileşenleridir. Oyuncular gerçek hayatta elde edemedikleri başarıları, tatmin olma ihtiyaçlarını dijital oyunlar üzerinden giderme isteği içinde olabilmektedirler. Oyunda geçilen her seviye ya da oyunda geliştirilen karakterler ile elde edilen başarı, oyuncuyu memnun ederek oyuna daha da fazla ilgi göstermesine hatta uzun süreler oyunda kalmasına neden olabilmektedir. Oyunlardaki sosyal bileşen de oyuncuların diğer oyuncularla iletişim kurmasını, yardımlaşmasını sağlamaktadır. Yee (2006) sosyal motivasyonun oyuncuların temel motivasyonlarını oluşturduğunu ifade etmekte yardımlaşma, iletişim kurma, takım çalışmasının bir parçası olma gibi motivasyonlarının ise bu motivasyon türünün alt boyutları olduğunu ifade etmektedir. Sosyal motivasyon özellikle çok oyunculu dijital oyunlarda mümkün olmakta, kişiler oyunda bulunan diğer oyuncularla sözlü ya da yazılı olarak iletişimde bulunarak iş birliği yapabilmekte ve bir takım ruhu oluşturulabilmektedir. Oyuna dalma bileşenleri de oyuncuların uzun süreler oyunda kalmalarında oldukça önemli bir unsurdur. Oyuncular oyun içindeki bilinmezlikle bir sonraki bölümde ne ile karşılaşacaklarına veya oyun içi görevlerin ne olduğuna dair merak duyar ve bu merak onları oyuna daha fazla çekebilir. Aynı şekilde oyuncunun oyuna başlamadan önce oyunun kurgusuna uygun bir karakter oluşturması ve oluşturduğu karakteri kendi isteğine göre geliştirebilmesi de etkili olabilmektedir. Oyun içi karakter ile gerçek hayatta sahip olmak istediği role girmesi oyuncuyu oyuna bağlayabilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı risklerine bakıldığında, kişisel ve sosyal olarak bazı sonuçların görülebileceği, yalnızlık ve düşük benlik saygısı gibi özelliklere sahip olmanın da olumsuz sonuçlar arasında yer aldığı söylenmektedir (Lemmens, & diğ., 2011). Aynı zamanda yalnızlık ve düşük benlik saygısı gibi özellikler de dijital oyun oynamaya teşvik edici özellikler olabilmektedir. Bu durumlar göz önünde bulundurulduğunda aralarında karşılıklı bir ilişki olduğu görülebilmektedir (Gentile, 2009).

2.7. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu

Kişilerin tatmin olmaya yönelik bazı ihtiyaçları olabilmekte ve ihtiyaçlarla beraber motivasyon süreci başlamaktadır. Giderilmeye çalışılan ihtiyaçlar belli bir amaç doğrultusunda kişinin belli davranışlarda bulunmasını sağlamaktadır. Oyun motivasyonu da aynı şekildedir. Kişilerin oyun motivasyonu farklı etkenlerden oluşabilmekte, oyun oynama nedenleri arasında bazı temel ihtiyaçlarını oyunlar üzerinden karşılama isteği yer alabilmektedir. Dijital oyun oynama motivasyonu oyuncular arasında farklılaşmakla birlikte dijital oyunları oynamaya devam etmelerinde önemli bir unsur olmaktadır. Kimi oyuncu için oyunda elde ettiği başarı motivasyon sağlarken kimi oyuncu için yalnızca oyunda özgürce hareket etme imkanı motivasyon sağlayabilmektedir. King vd. (2011) yaptıkları araştırmada oyuncuların oyunda kazandıkları puan, oyunda üst seviyelere ilerlemeleri gibi durumların önemli motivasyonlar olduğunu belirtmektedirler. Ayrıca, problemleri oyun oynama davranışı gösteren kişilerin, oyunu profesyonel bir şekilde oynamaya aşırı dikkat ederek yüksek puanlar alma, daha fazla başarı elde etme gibi sebeplerle oyun başında daha fazla vakit geçirmekte oldukları gösterilmektedir. Bu özelliğe sahip oyuncuların ise diğer oyuncularından ayrıldığı belirtilmektedir.

Oyuncuların oyun oynama motivasyonlarına dair yapılan bir başka çalışmada ise zamanının büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçiren kişilerin kendi hayatlarında sahip olamadıkları çevreye oyunlarda sahip olmalarının onları motive eden en önemli etken olduğu bulunmuştur (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Oyuncular oyunlarda bir araya geldiği diğer oyuncular ile iletişim kurmak, boş zamanını değerlendirmek, eğlenmek amaçlı oyun oynamayı tercih edebilmektedirler. Oyuncular diğer oyuncularla iletişim kurabildikleri oyunları tercih edebilmekte sosyalleşme imkânı bulabilmektedirler. Yapılan farklı bir araştırma sonucu ise

sosyalleşme faktörünün oyun oynama bozukluğuna neden olan en az öneme sahip motivasyon faktörü olduğunu göstermektedir (King ve diğ., 2019).

Dijital oyunların çoklu görevlendirmelere sahip olması, bilgisayar başında müzik dinleyen kişinin aynı zamanda oyun oynayabilmesi gibi eş zamanlı yapılabilen faaliyetler oyuncular için önem taşıyabilmektedir. Oyunların sahip olduğu özellikler ve eklentiler de oyuncuların oyun seçimlerini önemli ölçüde etkileyebilmektedir. Oyunların özelliklerine bağlı olarak; oyun içi mesajlaşma, oyun müziği, oyunda elde edilen puanlamalar ve envanterler, geliştirilebilen karakterler oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını sağlayabilmektedir. Oyuncular oyunlar içerisinde kendilerine ait, sanal dünyada kendi temsillerini oluşturdukları bir imaj yaratabilmekte ve kendilerini temsil eden bu profiller ile oyuna daha da bağlanabilmektedir (Doğu, 2009).

Motivasyon kuramları arasında olan Öz-Belirleme Kuramı oyunlarla ilişkilendirilmiş ve dijital oyun oynama motivasyonu konusunda yol gösterici sayılabileceği belirtilmiştir (Lafreniere, & diğ., 2012). Oyunlarla ilişkilendirilen öz-belirleme kuramına göre ise oyuncuların oyun oynama nedenleri üç psikolojik ana nedene dayandırılmaktadır. Bunlar psikolojik ihtiyaçlar olan; özerklik, yetkinlik ve ilişkisellik (Ryan & Deci, 2000). Öz belirleme kuramında kişilik gelişimi ve davranışlar ardındaki içsel ve dışsal motivasyon süreçlerine odaklanılmaktadır. Özerklik, kişinin kendi adına karar verebilmesi kendi yaşamı üzerinde kontrol sağlayabilmesidir. Yeterlik, kişinin kendi kapasitesini kullanabilmesi, kendini yeterli hissedebilme çabasına karşılık gelmekte, ilişkisellik ihtiyacı ise diğer insanlarla etkileşimde olma ihtiyacı ile ilişkilidir. Oyunlar açısından bu özellikler ele alındığında; oyunlar içerisinde oyuncuların üstlendiği görevlerde veya ilerlemelerde oyuncuların seçim yapma şanslarının olması özerklik ihtiyaçlarını, hedeflerine ulaşabilme, başarı kazanmaları yeterlik ihtiyaçlarını ve son olarak çevrimiçi oynanan oyunlarda özellikle diğer oyuncularla karşılıklı işbirliği geliştirilmesi, bir grup olunabilmesi de ilişkisellik ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlamaktadır. Oyunlar üzerinde çoğunlukla oyuncuların bu temel üç ihtiyacı beslenerek oyunda daha uzun süreler kalınması hedeflenmektedir. Oyuncu, oyunda ilerlerken kendi seçimlerini yapabildiği, istediği karakteri seçebildiği durumlarda özerklik ihtiyacını karşılamış olacak ve bu durumda oyunu oynamaya daha fazla zaman harcayacaktır. Dijital oyunların psikolojik ihtiyaçları karşılaması oyuncuları oyun oynamaya daha fazla

motive etmekte ve oyun oynama davranışlarını sürdürmelerinde önemli ve etkileyici bir unsur olarak kabul edilmektedir.

2.7.1. Dijital Oyun Oynama Motivasyonunu Etkileyen Faktörler

Oyuncuların dijital oyun oynama nedenleri, psikolojik ihtiyaçlarına göre motivasyonları, kişisel istek ve amaçları doğrultusunda şekillenmektedir. Oyuncuları dijital oyun oynamaya yönlendiren etkenlerden en önemlisi motivasyondur. Motivasyon oyuncunun harekete geçmesini, amaca yönelik çaba göstermesini sağlar. Ryan vd. (2006) Öz- Belirleme kuramına göre motivasyonu incelemiştir, bu kurama göre içsel ve dışsal motivasyon, motivasyon türlerini oluşturmaktadır. İçsel ve dışsal motivasyonlara bağlı olarak oyun oynamak psikolojik nedenleri kapsamaktadır. İçsel motivasyonda kişi yalnızca davranıştan keyif aldığı ya da ilginç geldiği için o şekilde hareket eder, dışsal motivasyonda ise kişi, sonucunda ihtiyacı olan bir şey elde edeceği için söz konusu davranışı gerçekleştirir. Oyun bağımlısı olan kişilerin içsel motivasyonlarının bağımlı olmayan kişilere göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir (Wan & Chiou, 2007). Bunların yanı sıra, dışsal motivasyonun içsel motivasyon üzerinde de etkisi olduğu belirtilmektedir. Oyuncu, dışsal motivasyona bağlı olarak içsel motivasyon sağlayabilmektedir. Kişinin oyundan keyif alıp oyuna devam etmesi içsel motivasyon sağlarken oyunda kazanacağı ödül için oyuna devam etmesi dışsal motivasyon örnekleridir (Lafreniere, & diğ., 2012). Oyuncular oyun içerisinde belirlenmiş olan kurallar, görevler, amaçlar gibi sistemler aracılığıyla bölümleri geçerken heyecan, endişe, keyif alma gibi duyguları yaşamaktadır. Oyuncuların oyun içi kurallara dikkat ederek oyunun amacına ve hedefine yönelik hareket etmeleri, oyun oynama süreci ile ilgili olumlu veya olumsuz olarak geri dönüş sağlayabilmeleri ise dijital oyun mekanizmaları ile doğrudan ilişkilidir. Oyunlar genellikle ilk bölümlerde kolay başlayan ve giderek zorlaşan mekanizmalar ile oyuncuların oyundan sıkılmalarının da önüne geçmektedir. Her bölümde değişen bir heyecan içine giren oyuncu bölümleri geçtikçe başarı duygusunu tatmakta ve yeterli ihtiyacını da karşılamaktadır. Kendi yeterlilik ihtiyacını karşılayan oyuncu oyun oynama motivasyonunu da pekiştirebilmektedir.

Dijital oyun bileşenleri, oyunlardaki hedefler, elde edilen ödüller, hediyeler, rozetler vb. olarak sayılabilmektedir. Oyuncuların dijital oyun oynama nedenleri arasında dijital oyun bileşenleri de önemli yer tutmaktadır. Oyuncuların oyunlardan

elde etmiş oldukları kazanımlar, rozetler, hedefler, hediyeler, ödüllendirme sistemi, puan, sanal eşyalar gibi bileşenler oyuncuları oyun oynamaya daha fazla teşvik etmektedir (Öğüt & Çobaner, 2017). Oyunlardaki teşvik unsurları oyuncuların sosyal etkileşimini, işbirliği geliştirmelerini daha anlamlı kılmakta ve kişiler bireysel veya grup olarak oynadıkları oyunlarda ödül elde edebilmek için işbirliği geliştirmektedir. Toplu halde hedef için çabalamak ve ortak bir başarı elde etmek oyuncuların motivasyonunu olumlu yönde etkilemekte ve onları sevindirmektedir (Tu, & diğ., 2015). Kişilerin bir davranışı sürdürmesinde motivasyon sağlamaları önemli psikolojik bir ihtiyaçtır. Oyunda elde edilen başarılar ise oyuncuların başarı duygusu yaşamasını ve yeterli ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlamaktadır.

2.7.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu

Kişilerin motivasyonu, amaçları, inançları ve ihtiyaçları gibi unsurlardan etkilenmektedir. Dijital oyunların görsel, işitsel, zihinsel öğeleri barındırması oyuncuyu daha fazla oyuna itebilmekte, grafik ve oyunun ara yüzü gibi özellikler de oyuncunun motivasyonunu desteklemektedir (Ocak, 2013). Oyunu oynayan kişilerin amaçları ve motivasyonları birbirlerinden farklı olabilmektedir. Bazı oyuncular oyunda yükselip statü elde ettikleri oyunlarla motivasyon sağlarken bazı oyuncular sadece eğlence amaçlı oynadıkları oyunlarla motivasyon sağlayabilmektedir. Kişilerin psikolojik ihtiyaçları da farklılık göstermektedir. Yalnızlıktan kaçma, onaylanma ve sosyalleşme ihtiyacı gibi amaçlar kişileri oyun oynamaya yönlendirebilmektedir. Kişiler psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması halinde oyun oynamaya motive olabilmektedirler (Przybylski, & diğ., 2010). Oyuncuları motive eden etkenler başarı, sosyal, oyuna dalma gibi başlıklar ile ele alınmıştır (Yee, 2006). Başarı bileşeni içerisinde oyuncunun ilerleme ve statü kazanma isteğini barındıran “yükselme”, oyunun temel kurallarını çözme zorunluluğu olan “mekanik” ve oyundaki diğer oyuncularla rekabet etme isteği olan “rekabet” yer almaktadır. Sosyal bileşen; diğer oyuncularla sosyalleşme, ilişki kurma ve ekip çalışmasını, Oyuna dalma bileşeni ise keşif, rol yapma, kontrol sağlama ve gerçeklerden kaçma gibi durumları içermektedir. Dijital oyunların taşıdığı bazı özellikler oyuncuların oynadıkları oyunlarda daha fazla vakit geçirmelerine neden olabilmekte ve oyuncular bağımlılık geliştirebilmektedir. Gerçeklerden kaçma gibi motivasyonlar bazı kişiler için dijital oyun oynamayı daha çekici hale getirirken, bu motivasyonların çok

yüksek seviyelerde olması da sağlıklı bir şekilde takıntı haline dönüşebilmektedir (Demetrovics, & diğ., 2011). Oyuncular üzerinde etkili olan diğer bir unsur ise oyundaki akıştır. Akış, oyuncuların gerçekleştirdikleri faaliyete dikkatlerini tam olarak vermeleri ve gerçekleştirdikleri faaliyetten memnun olmalarıdır.

Gerçekleştirilen faaliyete kişinin kendisini bütünüyle odaklaması adeta o an ile bütünleşmesidir. Akışın oyun içinde yaşanması oyuncuların kendilerini oyunlara tamamiyle kaptırmalarına hatta akış içinde kaybolmalarına neden olabilmektedir. Oyun içindeki akış bir yandan motivasyon sağlarken bir yandan da bağımlılığın bir parçasını oluşturabilmekte, oyuncuların oyundan kopamamalarına neden olabilmektedir. Chou ve Ting (2003) yaptıkları çalışmada kişilerin oyunda akış deneyimine sahip olmalarının oyun bağımlısı olma ihtimallerini yükselttiğini göstermektedir.

2.8. Dijital Oyunların Etkileri

Dijital oyunlar içeriklerine, türlerine ve oyuncuların oyun oynama biçimlerine bağlı olarak birtakım etkilere sahiptir. Dijital oyunların kişilerin üzerinde oluşturduğu etkiler olumlu ya da olumsuz olarak ayrılabilir. Dijital oyunların beraberinde getirdiği olumlu ya da olumsuz etkilerinden etkilenme durumu ise oyuncudan oyuncuya farklılık gösterebilmektedir.

Olumlu Etkileri:

- Kişilerin streslerini atmalarında, sakinleşmelerinde rol oynama (Barnett & Coulson, 2010)
- El-göz koordinasyonunu geliştirme (Sağlam & Topsümer, 2019)
- Görsel-dikkat becerilerini geliştirme, kalıcı öğrenme sağlama (İnal & Çağıltay, 2005)
- Problem çözme, stratejik düşünme becerileri sağlama (Ögel, 2012)
- Bilişsel, duygusal, motivasyonel gelişime katkı sağlama (Granic, & diğ., 2016)
- İş birliğini, paylaşmayı ve empatiyi artırma (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016)
- Hayal gücünü geliştirme (Yalçın & Bertiz, 2019)
- Kazanma ve başarı elde etme duygusu özgüveni artırır (Bayırtepe & Tüzün, 2007).

Olumsuz Etkileri:

- Saatlerce ve kontrolsüz bir şekilde dijital oyunlar ile vakit geçirmenin kişilerde baş ağrısı, kas-iskelet sistemi rahatsızlıkları, göz problemleri, el ve bilekte rahatsızlık, uyku problemleri ve yeme problemlerine neden olması
- Şiddet içerikli oyunların kişilerin şiddete karşı duyarsızlaşma, öfkeli ve saldırgan davranışlar göstermeye yönlendirmesi
- Kendini sadece dijital oyun oynamaya adanma, sosyal çevresi ile iletişimi kesen kişilerde asosyalleşmeye ve içe kapanmaya neden olması,
- Dijital oyunların aşırı kullanımına bağlı olarak okul veya iş performansında düşüş olması
- Dijital oyunların bilinçsiz ve uzun süreler kullanımına bağlı olarak oyun bağımlılığı geliştirme
- Dijital oyunlar üzerinden çevrimiçi tehditlere maruz kalma
- Dijital oyun içeriklerine bağlı olarak farklı değer yargıları ve olumsuz algı oluşturma
- Dijital oyunlarla geçirilen süreye bağlı olarak diğer günlük aktivitelere karşı ilgi kaybının olması

2.9. Kişilik Özellikleri

Kişilik kavramı, insanların duygu, düşünce, davranış gibi psikolojik tepkileri ve farklılıklarını belirleyen ve süreklilik gösteren özellikleri ve eğilimleri şeklinde ifade edilebilmektedir. Kişilerin duyguları, düşünceleri ve davranışları birbirinden farklılaşmakta kişiden kişiye değişiklik göstermektedir. Bu durum da kişilik özellikleri kavramıyla açıklanabilir. Kişilik özellikleri kavramı için tek bir tanım bulunmamakta, literatürde farklı açıklamalar yer almaktadır. Cüceloğlu (2010) kurulan ilişki şeklinin ayırt edici ve yapılaşmış özellikleri barındırdığını ifade etmekte, Ciccarelli ve White (2016) ise kişilik kavramını kişilerin hayatlarında kendilerine has düşünceleri ve davranışları olarak açıklamıştır. Kişilik özellikleri kişilerin yaşamlarının farklı bölümlerinde farklı yansımalara neden olmakta, yaşamın birçok alanını etkilemektedir.

İnsanların farklı kişilik özelliklerine sahip olmalarının problemli internet kullanımını ve çevrimiçi oyunlarla ilişkili olduğu söylenmektedir (Kırcaburun, & diğ., 2018). Dijital oyunlar üzerinde kişilik özelliklerinin etkisi karmaşık olmakla birlikte

kişilik özelliklerinin farklı durumları oyuncuların sorunlu kullanımına yol açabilmekte ve oyuncuların oyun içi deneyimlerini etkileyebilmektedir (Müller, & diğ., 2014).

2.9.1. Kişilik Özelliklerinin Oyun Oynama Üzerindeki Rolü

İnternette oyun oynama bozukluğu için risk oluşturduğu düşünülen bir değişkenin kişilik olduğu öne sürülmekte ve kişiliğin oyun bağımlılığı ile ne derece ilişkili olduğu konusunda çeşitli araştırmalar yapıldığı görülmektedir. Kişilik ile ilgili yapılan araştırmalarda ise genellikle Beş Faktör Modeli ele alınmıştır. Bu model, kişilik özelliklerini temel almakta ve kişilik özelliklerini dengeli bir şekilde beş boyutta toplamaktadır. Beş Faktör Modeli, Costa ve McCrae (1992) tarafından geliştirilmiş olup, “Deneyime Açıklık (Openness), Özdisiplin (Conscientiousness), Dışa Dönüklük (Extraversion), Uyumluluk (Agreeableness) ve Duygusal Dengesizlik (Neuroticism)” olarak adlandırılmaktadır. Deneyime açıklık, kişinin yeni deneyimlere açık olması şeklinde ifade edilmektedir (Çetin & Şahin, 2018). Özdisiplin, görev ve sorumluluk bilincine sahip olan kişileri kapsamaktadır. Özdisipline sahip kişilerin hem işbirliğine ayak uydurma hem de bireysel çalışma konusunda iyi oldukları belirtilmektedir (Tekin, 2012). Dışa Dönüklük, kişilerin cana yakın ve sosyal olma biçimlerini ifade etmektedir. Dışa dönük olmayan kişilerin mesafeli, kendilerini koruma altına alan ve sosyallikten uzak kalan kişiler oldukları ifade edilmektedir (Horzum, & diğ., 2017). Uyumluluk kişilik boyutu, kişiler arası ilişkilerle bağlantılı olmakla birlikte, alçakgönüllü, kolay anlaşılabilir kişileri ifade etmektedir (Somer, & diğ., 2004). Nevrotiklik ise kişinin aşırı kaygılı, güvensiz, takıntılı düşüncelere sahip olup, duygusal anlamda tutarsızlık göstermesi gibi durumlarla açıklanabilmektedir (Çoklar, 2014).

Oyun bağımlılığı veya problemlili oyun oynama davranışında kişilerin tercih ettikleri oyun türlerinin kişilik özellikleri ile ilişkili olup olmadığı çeşitli araştırmalarla incelenmiştir. Araştırmalar birbirinden farklı sonuçları ortaya çıkarmıştır. Yapılan bir araştırmaya göre, yaşlı kişilerin tercih ettikleri oyun türleri ile kişilik özellikleri incelenmiş ve elde edilen sonuçlar içe dönük, uyum düzeyi düşük kişilerin şiddet içeren oyunları tercih ettiklerini göstermiştir (Blocker, & diğ., 2014). Diğer bir araştırmada strateji, simülasyon, aksiyon, rol yapma oyunları üzerinden yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, aksiyon oyunlarını tercih eden

kişilerin dışa dönüklük puanlarının diğer oyunları tercih eden kişilere göre yüksek, nevroitiklik puanlarının ise diğerlerine göre düşük olduğu görülmüştür. Simülasyon oyunlarını tercih edenlerin ise diğer kişilere göre yüksek özdenetim puanlarına sahip oldukları belirtilmiştir (Braun, & diğ., 2016).

Potard vd. (2019) ise yaptıkları çalışmada kişilik, oyun oynama alışkanlıkları, tercih edilen oyun türleri ilişkisini incelemiştir. Çalışma sonucunda rol yapma oyunlarının deneyime açık olma, strateji oyunlarının narsisizm üstünlük boyutu, spor oyunlarının ise dışadönüklük ile pozitif yönde ilişkili olduğunu saptamışlardır. Kişiliğin, oyun türü tercihlerini etkilediği düşünüldüğü kadar kişilerin oyun oynama alışkanlıklarını da büyük ölçüde etkilediği düşünülmektedir.

Smohai vd. (2013) yaptıkları çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırmada değerlendirme yapılırken gün içinde zamanının büyük bölümünü dijital oyunlara ayıran kişilerle, arada sırada oynayan kişiler birlikte değerlendirmeye alınmıştır. Araştırmanın sonucuna göre, günde 4 saatten fazla oyun oynayan kişilerin agresyon puanları yüksek çıkarken, arada sırada oyun oynayan kişilerin geçimlilik, deneyime açıklık ve sorumluluk puanları yüksek bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve bilişsel işleme arasındaki bağlantının araştırıldığı ve 103 katılımcı ile gerçekleştirilen araştırmanın sonucuna göre, oyun bağımlılığı ile ilişkili kişilik özellikleri içerisinde kendini uzaklaştırma, olumsuz duygulanım ve psikotizm özelliklerinin olduğu belirtilmiştir (Laier, & diğ., 2018).

Kişilik özelliklerinin dijital oyun oynama üzerindeki etkilerini inceleyen çeşitli çalışmaların yer aldığı görülmektedir. Kişilerin sahip oldukları kişilik özellikleri, oyun oynama davranışlarını ve oyun tercihlerini de farklı şekillerde etkileyebilmektedir.

2.10. Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri

İnsanların kişilik özelliklerinin davranışlarına nasıl yansıdığı farklılaşabilmektedir. Davranışlara yansıyan durum kişiliğin pozitif yönü ile karanlık yönünün kendi aralarında büyük bir değişikliği barındırdığını göstermektedir. Pozitif yönlü kişiliğe bakıldığında, insanlara karşı sıcak, sevgiyle yaklaşan bir tavrı

barındırırken, karanlık yön ise genel olarak hayata karşı negatif tutumları, sosyal açıdan da tatsız durumları beraberinde getiren bir yapıya sahiptir (Set, 2020).

Karanlık Üçlü kavramı, “Narsisizm”, “Makyavelizm” ve “Psikopati” olarak üç kişilik özelliğinden oluşmaktadır. Bu kişilik özelliklerini taşıyan kişilerin etik değerleri, toplumsal kuralları yok saydıkları, yalan, hile, zorbalık gibi davranışlara daha yatkın oldukları ifade edilmektedir (Muris, & diğ., 2017). Karanlık Üçlü kavramı ilk olarak Paulhus ve Williams (2002) tarafından yapılan çalışmalarla gündeme gelmiş ve daha sonra diğer araştırmacıların dikkatini çekmeye başlamıştır. Üç farklı kişilik türünü içeren Karanlık Üçlü, itici özellikleri taşıyan ama klinik düzeyde olmayan bir kavramı ifade etmekte ve kişilik türlerinin kendi içlerinde birbirleri ile ilişkili oldukları belirtilmektedir (Paulhus & Williams, 2002). Aralarındaki ilişki incelendiğinde, Psikopati ve Makyavelizm arasında yüksek düzeyde, Makyavelizm ve Narsisizm arasında ise düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu ifade edilmektedir (O’Boyle, & diğ., 2012). Karanlık Üçlü kişilik özellikleri ile Beş Faktör Modeli ilişkisi de araştırılmıştır. Ortaya çıkan sonuç, Karanlık Üçlü’de yer alan kişilik özelliklerinin Beş Faktör Modeli’nde yer alan kişilik özellikleri ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Yani bu sonuç, kişilik özelliklerinin her birinin birbirinden ayrıldığı ve değişiklik gösterdiği yönler olduğu anlamına gelmektedir (Jonason, & diğ., 2013). Yapılan araştırmalar, Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinin kendi içlerinde ayrı ayrı özellikleri barındırsalar dahi aralarında mutlaka bir ilişki olduğunu göstermekte ve beraber çalışılmasının önemine vurgu yapılmaktadır. Duyarsız ve bencil olma, kişilik özelliklerinin üç ayrı türünde de görülmekte fakat birbirleri ile ortak özelliklere sahip olmaları ayırt edici farklı özelliklere sahip olmaları durumunu da değiştirmemektedir (Jones & Figueredo, 2013). Birbirinden farklı Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinin benzer olduğu noktalardan biri de hedefleridir. Benzer hedeflerde birleşilmesi, kişileri aynı şekilde davranmaya yönlendirebilmektedir. Böyle bir durum da üçünün de benzer duyarsızlığa sahip olmalarından kaynaklanmaktadır (Wai & Tiliopoulos, 2012).

Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinin ortaya çıkışında hem kalıtsal hem de çevresel etkenlerin olduğu ifade edilmektedir. Çevresel koşulların kötü olması, kişilerin ayakta kalabilmek adına geliştirdikleri olumsuz davranışlara sebep olmuş olabilir ya da genetik olarak kişide var olan bu kişilik özellikleri ile kötü çevre koşullarının bir araya gelmesi onları büyük ölçüde tetiklemiş olabilmektedir

(Saltođlu & Irak, 2020). Karanlık Üçlü ile ilgili yapılan bir alıřmada, üç kiřilik özelliđinin de kalıtımsal biçimde aktarılabildiđi belirtilmekte, Makyavelizm kiřilik özelliđinin genetik olarak aktarılmanın yanı sıra bir dereceye kadar öğrenildiđi ifade edilmektedir. (Vernon, & diđ., 2008). Karanlık üçlü kiřilik özelliklerinin kendi aralarında benzeřen ve deđişiklik gösteren yönlerinin ne derecede kalıtsal olduđunun henüz netlik kazanmadıđı belirtilmektedir (Schermer & Jones, 2019). Ayrıca, Karanlık Üçlü kiřilik özelliklerine sahip kiřiler yařadıkları durumlara karřı dođru bař etme yöntemleri kullanamama durumlarına bađlı olarak sonuçlarından olumsuz etkilenebilmektedirler (Birkas, & diđ., 2016). Karanlık Üçlü kiřilik özelliklerine sahip kiřilerin ahlak bakımından zayıf oldukları belirtilmekte, Campbell vd. (2009) yaptıkları alıřmaya göre de, ahlak ile Karanlık Üçlü arasında anlamlı yönde bir iliřki olduđu ifade edilmektedir. Karanlık Üçlü'nün sahip olduđu özellikler genel olarak hořa gitmeyen ve itici özellikler olarak kabul edilse de liderlik, çekicilik, yüksek pozisyonlara ulaşma, bařarılı kariyer elde etme gibi bazı bařarı kriterlerinde avantaj sağladıđı ifade edilmektedir (Ames, 2009; Paunonen, & diđ., 2006; Babiak, & diđ., 2010).

2.10.1. Narsisizm

Narsisizm, kiřinin kendini aşırı derecede sevmesi, bařlarının kendisini beğenmesine karřı güçlü bir arzuya sahip olması, empatiden yoksun, kendinden bařka herkesi önemsiz olarak tanımlama gibi özelliklere sahip bir yapıyı tanımlamaktadır (Geçtan, 2010). Narsisizm kelimesinin kökeninin ise Yunan mitolojisinde suda yansımasını gören ve kendine âřık olan Narkissos'a dayandıđı ifade edilmektedir (Karaaziz & Atak, 2013). Narsist kiřiler, karřılarındaki insanların ihtiyalarına karřı duyarsız kalan bir yapıya sahip oldukları için insanlarla daha yüzeysel iliřki kurmakta, onlar için önemli nokta karřı tarafın hayranlıđını kazanabilmek olmaktadır (Sedikides & Gregg, 2008). Narsisizm literatürde iki farklı boyut olarak ele alınmıř ve örtüřen noktalara sahip olsalar da aralarında farklılar bulunmaktadır. Bunlardan biri kiřilik özelliđi olarak tanımlanan subklinik narsisizm, diđeri ise kiřilik bozukluđu olarak deđerlendirilen klinik narsisizmdir. (Özsoy & Ardı, 2017). Narsisizmin kiřiyi zor duruma düşürecek tehlikeli boyutlara ulaşmaması için kontrol altına alınması gerektiđi ifade edilmektedir (Cihangirođlu, & diđ., 2015). Kiřinin kendisini daha üstte görmesi, çevreden gelen öneri veya

eleştirilere kapalı bir davranış biçimi geliştirmesi, hep daha iyi olma isteği narsisizmin yol açtığı sorunlardır (Raskin & Terry, 1988). Bunların yanı sıra sağlıklı bir narsisizmin ise kişinin hedeflerine ulaşması bakımından daha etkili sonuçlar getireceği yapılan araştırmalarla gösterilmektedir (Campbell, & diğ., 2000).

2.10.2. Makyavelizm

Makyavelizm, Karanlık Üçlü kişilik özellikleri arasında yer almaktadır. Bu kişilik özelliğine sahip kişilerin daima şüpheli, etik değerlere karşı gelen, istediklerini elde etme uğruna manipüle etme yoluna başvuran kişiler oldukları ifade edilmektedir (Furnham, & diğ., 2013). Makyavelizm kavramının Christie ve Geis (1970) tarafından ilk defa etraflıca incelendiği belirtilmektedir. İncelemelerine dayanarak makyavelizm kişilik özelliğine sahip kişiler için bazı maddeleri de ortaya koymuşlardır. Bazı politik liderlerin seyircilerini ne şekilde etkiledikleri, hedefleri doğrultusunda onları etkilemek için ne gibi davranışlar sergiledikleri gözlemlenerek incelenmiştir. İncelemelerden yola çıkarak manipülatif davranışlar sergiledikleri ifade edilmiştir. Liderlerin ortak özellikleri olarak ise genel olarak ahlaki yönden zayıf oldukları ve kişilerle kurdukları iletişimlerde yetersiz oldukları belirtilmiştir (Christie & Geis). Makyavelizm özelliklerini taşıyan kişilerin tam olarak duygularının bilincinde olmadıkları, bunun bir sonucu olarak da ulaşmak istedikleri hedefler için verdikleri kararların duygusal sonuçlarını önemsemedikleri, sadece amaçlarına ulaştıklarında elde ettiklerine odaklanma eğiliminde oldukları görülmektedir (Zeigler-Hill & Vonk, 2015). Makyavelistlerin sahip olduğu özelliklerin, krallara kendi çıkarlarından ve güçlerinden ödün vermemeleri için Nicolo Machiavelli tarafından önerilen etik olmayan yöntemleri içerdiği görülmekte ve bu yöntemlerin günlük yaşama yansımaları olduğu ifade edilmektedir (Muris, & diğ., 2017). Makyavelist kişilik özelliği “Amaca ulaştıran her yöntem haklıdır” anlayışına sahiptir. Davranış ahlaki olmasa da stratejik ve kişisel çıkar gözeterek, istediklerini elde etmeye yönelik davranışlar sergilerler. Makyavelist özelliklerin bir kısmına birçok insanın sahip olduğu belirtilmekte, bununla birlikte eğer kişi özelliklerin tümüne sahip ise Makyavelist kişiliğinin yüksek olduğu ifade edilebilmektedir (Özsoy & Ardıç, 2017).

2.10.3. Psikopati

Psikopati tanımı ilk defa psikiyatri öncüsü olarak ifade edilen Philippe Penel tarafından yapılmış olup, herhangi bir psikotik durumu olmayan entelektüel kapasitesi normal olmakla birlikte, etik değerlere önem vermeyen, kontrolsüz davranan ve duygusal yetenekleri zarar görmüş kişiler için kullanılmıştır (Schulsinger, 1972). Psikopat kişiler, çevreye karşı saldırgan davranış sergileyen, kolay sinirlenen yapıya sahiptirler. Ayrıca, manipülatif özelliklere sahip, empati kurmayan, sorumluluk sahibi olmayan kişiler olarak ifade edilmektedir (Arrigo & Shipley, 2001). Yani psikopati, duygusal yeteneğe sahip olmayan antisosyal davranışlarla birlikte suç işlemeye meyilli kişiler olarak ifade edilmekte, kişilik bozukluğu olarak değil kişilik özelliği olarak belirtilmektedir. Karanlık Üçlü arasında yer alan psikopatinin kişilik özelliği ifadesiyle yer alması Hare 1985'e ait var olan patolojik psikopati ölçeğinin patolojik olmayan psikopatiye uyarlaması ile olmuştur (Paulhus & Williams, 2002).

Psikopati kavramının DSM tanı kriterlerinden çok önceye dayandığı, bu kişilik özelliklerine sahip kişilerin sergilediği olumlu veya olumsuz duyguların gerçeklikten bir hayli uzak olduğu belirtilmektedir. Bunların yanı sıra, yaptıklarından utanç duymama ve acıma duygularının olmaması yaşadıkları herhangi bir olaydan ders çıkarmalarının da önüne geçmektedir (Kring, & diğ., 2015). Psikopatinin iki modele sahip olduğu, birinci modelde; egoist, endişe duymama, haksız çıkar sağlama gibi özellikleri taşıdığı, ikinci modelde ise antisosyal davranışları kapsadığı belirtilmektedir (Furtner, & diğ., 2011). Psikopatinin empatiden yoksun, ahlaki olmayan davranışları, kendinden başka insanları küçümseme eğiliminde oldukları da bilinmektedir (Özsoy & Ardıç, 2017). Literatüre bakıldığında, kadınlara kıyasla erkeklerde daha yaygın olduğu gösterilmektedir (Kiehl & Hoffman, 2011).

Karanlık üçlü arasındaki psikopati, diğer iki kişilik özelliği ile ortak özellikler göstermektedir. Üç kişilik özelliğine de ayrı ayrı bakıldığında saldırgan, duygusal yönden zayıflık gibi olumsuz davranışlara sahip oldukları görülmektedir (Paulhus & Williams, 2002). Ayrıca, başarı elde etme, güç kazanma, itibar sağlama, liderlik elde etme isteği gibi özelliklere sahip olma isteği Karanlık Üçlü 'ye sahip kişilerde büyük ölçüde görülmektedir (Rauthmann & Kolar, 2013). Psikopati kişilik özelliğine sahip kişilerin Makyavelizm ve Narsisizm gibi kurumsal ortamda çalışanlarının ise

mantıksal ve duygusal davranışların gerekmediği işlerde başarı elde etmeleri olası görünmektedir (Yang & Raine, 2008).

2.11. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri

Dijital oyun oynama ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkiye yönelik yapılan çalışmalara bakıldığında farklı sonuçların ortaya çıktığı görülebilmektedir. Narsistik ve saldırgan kişilikler çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif yönlü ilişkili, öz-kontrol ise negatif yönde ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Kişinin sahip olduğu saldırganlık, narsistik gibi kişilik özelliklerine sahip olmasının bağımlılığının tahmin edilmesinde rol oynamakta, bu durum da risk altında olan gruplar hakkında ön bilgi sağlamaktadır (Kim, & diğ., 2008).

Karanlık Üçlü içerisinde yer alan Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati kişilik özellikleri çeşitli problemlerle çevrimiçi davranış ve kullanım şekilleri ile ilişkili bulunmuş fakat oyun oynama bozukluğu ile ilgili çok az bilinirlik bulunmaktadır (Tang, & diğ., 2020). Oyun oynama bozukluğunda kişilik özelliklerinin farklı seviyedeki halleri oyuncuları problemlerle oyun oynama davranışına daha yatkın duruma getirirse de kişilerin çevrimiçi oyunlar içerisindeki deneyimlerini etkilemektedir. Beş Büyük Kişilik özelliklerine göre gerçekleştirilen çalışmalar, oyun oynama bozukluğunun yüksek nevrozizm düzeyi ile ilişkili olduğunu göstermiştir. (Müller, & diğ., 2014) Bunun yanı sıra dürtüsellik, heyecan arama ve saldırganlık gibi kişilik özellikleri yine oyun oynama bozukluğu ile ilişkili bulunmuştur. Yakın zamana geldikçe Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinin hangi özellikleri barındırdığı ve sorunlu çevrimiçi davranışlarda ne kadar etkili olduğu araştırılmaya başlanmıştır. Karanlık Üçlü için kötü niyetli, aldatici, benmerkezci, dürtüsel, duygusuz, gibi özellikleri barındıran kişilik özellikleri denilmekte, ayırt edici özellikleri de barındırdığı görülmektedir. Narsisizm, büyüklük ve üstünlük duygusuyla; psikopati, dürtüsellik ve zararlı davranışlara karşı vicdansızlık ile Makyavelizm ise, manipülasyona ve kişisel kazanç için sömürücü davranışlar sergilemeye yönelik eğilimlere sahip olma ile bağlantılıdır (Paulhus & Williams, 2002).

Karanlık Üçlü kişilik özelliklerine sahip kişilerin siber zorbalıkta bulunma ihtimallerinin de yüksek olduğu belirtilmektedir (van Geel, & diğ., 2017). Dijital oyunların sunduğu imkânlar düşünüldüğünde, karanlık üçlü kişilik özelliklerine sahip oyuncuların bu özellikleri oyun içerisinde rakip oyuncuya yönelik davranışlarına da

yansıyacak ve siber zorbalık yapma ihtimallerini kolaylaştıracaktır. Karanlık Üçlü kişilik özelliklerine sahip kişiler, çevrimiçi ortamda itibar kazanma, başkalarını manipüle etme ve kullanma, oyunlar içerisinde daha kolay başarı ve ödül elde etme gibi durumları gerçekleştirerek kendilerini rahatlatabilmektedir. Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinin dijital oyun oynama davranışları üzerinde etkisi olduğu varsayılmakla birlikte, yapılan sınırlı sayıdaki çalışma oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkisini incelemiştir. Karanlık kişilik özelliklerinin oyun oynama bozukluğu ile doğrudan bir ilişkisi olduğu ve bu ilişkiye kaçış, fantezi, rekabet ve beceri geliştirme yoluyla aracılık edildiği de saptanmıştır (Kırcaburun, & diğ., 2018). Ayrıca, Karanlık Üçlü kişiliğe sahip kişiler çevrimiçi oyunları oyun içindeki diğer kişileri sömürme gibi amaçlarla kötü niyetli kullanma eğiliminde olabilmekte, dijital oyunların onlara bu ortamı sunuyor olması da işlerini kolaylaştırabilmektedir (Tang, & diğ., 2020).

2.12. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri

Yapılan araştırmalar oyun oynama bozuklukları ve psikiyatrik belirtiler ile olan ilişkide çeşitli oyun oynama motivasyonlarının etkili olduğunu göstermektedir. Bu motivasyonlardan bazıları gerçeklerden kaçma, fantezi, rekabet ve sosyalleşme olarak belirtilmektedir (Ballabio, & diğ., 2017).

Stopfer vd. (2015), narsist kişilerin dijital oyun dünyasında sanal zenginlik elde etme, kazandığı yeteneklerle diğer oyuncuların ilgisini ve beğenisini toplama, başarı elde etme gibi durumları gerçek dünyaya kıyasla daha kolay sağlayabilecekleri için gerçeklerden kaçma motivasyonlarına bağlı olarak dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtmektedir. Kim vd. (2008)'de narsist oyuncuların oyunda diğer oyuncular tarafından saygı görme ve tanınma istekleri sebebiyle daha fazla oyun oynayabildiklerini ifade etmişlerdir. Oyuncuların rekabet ve zevk alma motivasyonlarıyla hareket etmelerinin de oyun bağımlılığı üzerinde etkili bir faktör olduğu ifade edilmekte, bunun sebebinin de karanlık kişilik özelliklerinin başka kişilerin başarısızlıklarından duyulan memnuniyet duygusu ile ilişkili olmasından kaynaklandığı söylenmektedir (James, & diğ., 2014). Oyuncuların sahip olduğu oyun oynama motivasyonları dijital oyun oynama isteklerini, seçimlerini daha etkili kılmaktadır. Oyun oynamaya karşı sahip olunan yüksek motivasyonlar bazı kişilerde en üst noktaya çıkabilmekte ve karşı koyulamaz bir şekilde saplantı haline gelebilmektedir. Oyuncuların oyun içinde kendilerini yeterli hissetmesi, diğer

oyuncularla rekabet edebilme, gerçek yaşamın stresinden kaçabilme, oyun içi sohbetler aracılığı ile sosyalleşebilme gibi özellikler onların oyun oynama nedenlerini ve motivasyonlarını oluşturmakta oyuna daha fazla çekebilmektedir.

Kırcaburun vd. (2018), oyun oynama bozukluğunda sosyal motivasyonun aracı rolü olmadığını bulmuşlardır. Tam aksine Tang vd. (2020) ise karanlık kişilik özelliklerinin tümü ve sosyal motivasyonun dolaylı etkileri olduğunu bulmuşlardır. Zhong ve Yao (2013) sosyal motivasyonun çevrimiçi oyun bağımlılığında dolaylı ve doğrudan etkileri olduğunu saptamış ve tanımlanmış bir diğer motivasyonun da sosyal etkileşim olduğunu belirtmişlerdir. Oyuncuların oyundaki motivasyonları onları birçok yönden etkileyebilmekte, oyun bağımlılığına karşı daha savunmasız hale gelmelerine zemin hazırlayabilmektedir. Kişilik özelliklerinin de ortak payı bulunmakta, kişilik özellikleri ile oyuncu motivasyonu oyuncuları oyun oynama biçimlerini etkileyerek oyunda kalma sürelerini etkileyebilmektedir.

2.13. İlgili Araştırmalar

Araştırmaya ait olan bu bölümde dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları arasındaki ilişki ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin rolü ile ilgili yurtiçi ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.13.1. Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Kırcaburun vd. (2015) çalışmalarında oyun motivasyonunun psikiyatrik belirtiler ile problemlili çevrimiçi oyun oynama arasındaki aracı etkisini araştırmışlardır. Elde edilen sonuçlara göre, psikiyatrik sıkıntıların hem doğrudan hem de dolaylı olarak (kaçış ve rekabet güdülerini yoluyla) problemlili oyun oynama ile negatif ilişkili olduğu görülmüştür.

Kırcaburun vd. (2018) yaptıkları çalışmayı 421 çevrimiçi oyuncu arasında gerçekleştirmişlerdir. Çevrimiçi oyun güdülerini (oyunda harcanan saatlerin kontrolü) aracılığıyla karanlık dördü özelliklerinin (yani makyavelizm, psikopati, narsisizm, sadizm) problemlili oyun oynama ile doğrudan ve dolaylı ilişkilerini araştırmışlardır. Araştırmanın sonucu, problemlili oyun oynama, çevrimiçi oyun güdülerini ve farklı oyunların tercih edilmesini içeren teorik modeller düşünülürken karanlık özelliklerin de dikkate alınması gerektiğini göstermiştir.

Kim vd. (2008) çevrimiçi oyun oynayan 1471 kişi ile yaptıkları çalışmalarında oyun bağımlılığıyla narsistik kişilik özellikleri, kendini kontrol etme ve saldırganlık gibi davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmanın sonucuna göre, narsistik kişilik özelliği gibi bazı psikolojik özelliklerin kişilerin oyunlara bağımlı olma durumunu engelleyebileceği saptanmıştır. Narsisizmde kişinin üst seviyede kendini sevmesinden kaynaklı kendini çevrimiçi video oyunlarına bağımlı olmaktan üstün görebilmesi veya bağımlılığı olduğunu fark etme konusunda daha iyi olabileceği düşünülmüştür.

Moor ve Anderson (2019) 26 araştırma üzerinden giderek yapmış oldukları çalışmada kişilik özellikleri ve antisosyal çevrimiçi davranışlar arasındaki ilişkiyi değerlendirmişlerdir. Elde edilen sonuçlara göre, siber zorbalık, problemlili sosyal medya kullanımı, problemlili çevrimiçi oyun oynama gibi sorunlarla antisosyal kişilik özellikleri arasında ilişki olduğu saptanmıştır. Kişilerin problemlili davranışlarının ardında psikopatının yer aldığı söylenmiştir.

Jones (2019) gerçekleştirdiği tez çalışması ile kişilik ve karanlık oyun çerçevesinde Karanlık Üçlü, Mükemmeliyetçilik ve anti-sosyal çevrimiçi oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Yapılan çalışmanın sonucuna göre, Psikopati ve Makyavelizm çevrimiçi oyun bağımlılığı ile önemli derecede ilişkili, Narsisizmin ise çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olmadığı tespit edilmiştir.

Tang vd. (2020) yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayan 1502 Alman katılımcı ile oyun oynama bozukluğunda kişilik özellikleri ve motivasyonlar arasındaki aracılığı, karanlık üçlünün etkileşimini araştırmışlardır. Araştırma sonucu, kaçış yoluyla narsisizm için tam aracılı bir ilişkiye ve Makyavelizm ile psikopati için kısmi aracılık ilişkilerine işaret etmektedir. Makyavelizm ve psikopati için oyun bozukluğu üzerinde doğrudan etki olduğu saptanmıştır.

Mejia-Suazo vd. (2021) 450 kişiden oluşan katılımcı ile Karanlık ve Aydınlik Üçlü kişilik özelliklerine ait puanların internet oyun oynama bozukluğu, internet kullanımı ile ilgili kişilerarası çatışmalar ve cep telefonlarıyla ilgili iletişimsel duygusal kullanım üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. Sonuca göre, Makyavelizm ve Psikopati puanlarının internette oyun oynama bozukluğu puanları üzerinde anlamlı etkileri olduğu belirtilmiştir. İnternet kullanımı ile ilgili içsel çatışmalar Makyavelizmden olumlu, Narsisizm puanlarından ise olumsuz etkilenmiştir.

Psikopati puanları, internet kullanım puanlarına ilişkin kişilerarası çatışmaları belirtmektedir.

Yurtiçinde yapılan arařtırmalara bakıldıđında dijital oyun bađımlılıđı ve dijital oyun oynama motivasyonlarına y6nelik arařtırmaların farklı deđiřkenler ađısından incelendiđi g6r6lmekte fakat dijital oyun bađımlılıđı ile oyun motivasyonları arasındaki iliřkide Karanlık 6çl6 kiřilik 6zelliklerinin rol6n6n incelendiđi herhangi bir arařtırmaya rastlanmamaktadır. Oyun oynama bozukluđu/oyun bađımlılıđının 6eřitli problemlere yol ađtıđı yapılan 6alıřmalarla da ortaya konulmuřtur. Kiřilerin oyun bađımlılıđlarında oyun oynama motivasyonları ve kiřilik 6zelliklerinin etkilerinin detaylı incelemesinin yapılmasının oyun bađımlılıđının kuramsal olarak daha anlařılır olmasına 6nemli bir katkı sađlayacađı d6ř6n6lmektedir.

BÖLÜM III

3. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeline, araştırmanın evren ve örnekleme, verilerin toplanması ile çözümlenmesine ve verilerin istatistiksel analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelinde iki veya daha fazla değişken arasında birlikte değişimin var olup olmadığı ve derecesinin ne olduğu belirlenmeye çalışılmaktadır. Tarama yapılarak elde edilen ilişkiler gerçek bir neden sonuç ilişkisi olarak sayılamaz (Karasar, 2016).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 18 yaş üstü olan Ankara'da yaşayan kişiler oluşturmuştur. Yapılacak bu çalışmada evrenin tümüne ulaşmak mümkün olamayacağından örnekleme yapılmıştır. Bu araştırma kapsamında kolay örnekleme yöntemi yapılmıştır. Bu örneklemin kullanılmasının sebebi, isteyen herkesin örneklem içerisine ve örnekleme dâhil edilebilecek oluşudur. Denek bulma işlemi belirlenen örneklem hacmine ulaşıncaya kadar devam etmektedir. Kullanılacak olan kolay örnekleme yöntemi zaman ve ekonomik açıdan tasarruf sağlamaktadır (Ural, 2011). Örneklem büyüklüğünün, evreni temsil edebilmesi önem taşımaktadır. Eğer temsil yeterliliği bulunmaz ise örnekleme hatası olmaktadır (Bailey, 1987, aktaran Balcı, 2005). Örneklem büyüklüğünün yeterliliği önemli olmakla birlikte örneklemin araştırmanın evrenini en yakın şekilde temsil etmesi gerekmektedir (Demir, 2019). Örneklem güvenilir olabilmesi için örneklem ortalamalarının evren ortalamasına yakın olması gerekmektedir. Yakınlık arttıkça güvenilirlik de artacaktır (Kaptan, 2000).

Örneklem büyüklüğünün belirlenebilmesi için bazı formüller geliştirilmiştir. Bu formüller ile hesaplamaların yapılabilmesi için bazı bilgiler gerekmektedir. Ancak çoğu zaman bu bilgiler elde edilemeyebilir. Elde olan bilgiler ise yüksek olasılıkla kesin veya net değerler olmayacaktır. Örneklem alınacağı evren, ilgili özelliğin standart sapmasını kestirecek kadar tanınıyorsa, kabul edilebilir hata payı

kararlařtırılabiliyorsa, sonucun öngörülen hata aralıđı içine düşme olasılıđını veren güven düzeyi seçilebiliyorsa, örneklem büyüklüğü sayısal olarak saptanabilmektedir (Sencer, 1989, aktaran Demir, 2019). Bu çalışmada elde edilen örneklem büyüklüğü Yazıcıođlu ve Erdoğan'ın (2004) formülü ile hesaplanmıřtır. Örneklemin hesaplanması için çeřitli formüller bulunmaktadır ancak mevcut çalışmada bu formülün tercih edilme sebebi, evren birim sayısının 10.000'in üzerinde olmasından kaynaklanmaktadır. Formülün uygulanabilmesi için evreni oluřturan birim sayısı, evrenin toplam nüfus içinde görölme sıklıđı gibi bilgilerin bilinmesi gerekmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu (2020) tarafından yapılan "Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi Sonuçlarına" göre; çalışmanın gerçekleştirileceđi il olan Ankara'nın nüfusu "5,663,322", çalışmanın evrenini oluřturan 18 yař üstü Ankara'da yařayan toplam kiři sayısı "4.269.399" olarak belirtilmiřtir. Bu deđerler temel alındıđında Ankara'da örneklemin görölme sıklıđı %75 olarak belirlenmiřtir. %95 güvenilirlik üzerinden çalışmanın en az "288" katılımcı ile gerçekteřmesi gerektiđi anlařılmıřtır.

Bu deđer göz önünde bulundurulduđunda en az 288 katılımcıdan oluřacak bu çalışmanın, evreni temsil etme özelliđine sahip olabileceđi söylenebilmektedir.

Veri toplanması için seçilen hedef kitlenin örneklemini 18 yař üstü toplam 300 kiři oluřturmuř ve bu çalışmaya, 138'i kadın, 162 'si erkek olmak üzere toplam 300 kiři katılım sađlamıřtır. Katılımcılara ait sosyo-demografik bilgiler Tablo-1'de sunulmuřtur.

Tablo 1.

Katılımcıların tanıtıcı (demografik) özelliklerinin dađılımı

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kadın	138	46,00
Erkek	162	54,00
Yař		
18-24	97	32,33
25-31	81	27,00
31-37	74	24,67
37 ve üstü	48	16,00
Eđitim Durumu		

Tablo 1 (Devamı).

İlköğretim	7	2,33
Lise	43	14,33
Üniversite	203	67,67
Lisansüstü	47	15,67
Medeni Durum		
Bekâr	187	62,33
Evli	113	37,67
Şu anda bir işte çalışma		
Çalışan	169	56,33
Çalışmayan	131	43,67
Meslek		
Kamu görevlisi	80	26,67
Özel sektör çalışanı	83	27,67
Serbest meslek	33	11,00
Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	34,67
Sosyoekonomik durum		
Düşük	39	13,00
Orta	243	81,00
Yüksek	18	6,00

Tablo 1’de araştırmaya alınan katılımcıların tanıtıcı(demografik) özelliklerinin dağılımı verilmiştir.

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılanların %46’sının kadın, %54’ünün erkek olduğu, %32,33’ünün 18-24 arası yaş grubuna, %27’sinin 25-31 arası yaş grubuna, %24,67’sinin 31-37 arası yaş grubuna, %16’sının 37 ve üzeri yaş grubuna mensup olduğu, %2,33’ünün ilköğretim mezunu, %14,33’ünün lise mezunu, %67,67’sinin üniversite mezunu, %15,67’sinin lisansüstü mezunu olduğu, %56,33’ünün şu anda çalışmadığı, %43,67’sinin şu anda çalışıyor olduğu, %26,67’sinin kamu görevlisi, %27,67’sinin özel sektör çalışanı, %11’inin serbest meslek sahibi olduğu, %34,67’sinin emekli, ev hanımı, öğrenci olup çalışmadığı, %13’ünün sosyoekonomik durumunun düşük, %81’inin sosyoekonomik durumunun orta, %6’sının sosyoekonomik durumunun yüksek olduğu görülmüştür.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada katılımcıların demografik bilgilerini belirlemek amacıyla “Sosyo-demografik Bilgi Formu” ile birlikte aşağıdaki ölçekler uygulanmıştır.

- İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu
- Karanlık Üçlü Ölçeği
- Oyun Motivasyonları Ölçeği

Araştırma için gerekli olan temel veriler, “açık kaynak anket uygulamalarından biri olan Google Form” üzerinden ölçüm araçları kullanılarak çevrimiçi olarak toplanmıştır. Oluşturulan çevrimiçi anket formu katılımcılara çevrimiçi olarak gönderilmiştir.

Araştırmada kullanılacak ölçekler için gerekli izinler alınarak kullanılan ölçeklerin geçerliği ve güvenilirliği kanıtlanmış olup kullanılan ölçekler ile bilgi sırasıyla verilmiştir.

3.3.1. Etik Konular

Araştırmada kullanılacak veri toplama araçları için gerekli olan tüm izinler ilgili kişiler tarafından izin alınarak yapılmıştır. Çalışma boyunca etik kurallar titiz bir şekilde uygulanmıştır. Ölçek izinleri ölçek sahipleri tarafından alınmış ve gizlilik ilkesi içerisinde bütün etik kuralları uygulanmıştır. Anketler katılımcılara uygulanmadan önce etik konular belirlenmiştir ve yazılı olarak katılımcılara bildirilmiştir.

3.3.2. Sosyo-demografik Bilgi Formu

Katılımcılara uygulanmış olan “Sosyo-demografik Bilgi Formu” bu çalışmayı yapan araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Çalışmaya katılan kişilerin cinsiyet, yaş, eğitim, maddi durum, meslek, medeni hal gibi durumları içeren demografik sorular yer almıştır.

3.3.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)

Kullanılmış olan “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)”, Pontes ve Griffiths (2015) tarafından tasarlanmış ve geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmış olup Türkçe ’ye Arıca vd. (2018) tarafından geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasıyla uyarlaması yapılmıştır. Dünya geneli alan yazına

bakıldığında internette oyun oynama bozukluğunu ölçmek için geliştirilen 12 birbirinden farklı ölçme aracı olduğu fakat kültürlerarası sınanmış olan 2 ölçek bulunduğu görülmektedir. Pontes ve Griffiths' in (2015) geliştirdikleri ölçek internette oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formudur ve çabuk cevaplanabilir pratik bir yapıya sahiptir. Dokuz maddeden oluşan İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu, uluslararası seviyede oyun bağımlılığını ölçmek için DSM-5 tabanlı geliştirilen ölçme araçları arasında yer almaktadır (Arıcak, & diğ., 2019). Pontes ve Griffiths (2015) geliştirdikleri ölçeği 58 farklı ülkeden 16 ile 70 yaş arası kişilerden topladıkları bilgilerle geliştirmişlerdir. Geliştirilen ölçek DSM-5'e göre internette oyun oynama bozukluğunu tanımlayan 9 kriterin temel alınması ile oluşturulmuştur. Belirlenen 9 kriter; aşırı zihinsel uğraş, yoksunluk belirtileri, tolerans gelişimi, oyun oynama davranışını kontrol ederken başarısız girişimlerin olması, yapılan eski uğraşlara ilginin kaybı, olumsuz sonuçlara rağmen oyuna devam etme, oynanan süre ile ilgili yalan söyleme, oyun oynamayı olumsuz duygulardan kurtulmak için kullanma, oyun oynamaya bağlı olarak önemli bir ilişkiyi ya da mesleki fırsatın kaçırılması olarak sayılabilmektedir (Amerikan Psikiyatri Birliği [APB], 2014). Kişilerin son 12 aylık zaman diliminde sayılan bu davranışları ne kadar süre ile gösterdikleri sorulmakta, maddelere verilen cevaplara "Asla" 1 puan "Nadiren" (2 puan), "Bazen" (3 puan), "Sık sık" (4 puan) ve "Çok sık" (5 puan) olarak puan verilmektedir. Elde edilen puan 9 ile 45 arasında değişmekte her madde için "sık sık" cevap verilmesi halinde elde edilen puan 36 olacak bu puan ise oyun oynama bozukluğunda kesme noktası olacak şekilde değerlendirilecektir (Pontes & Griffiths, 2015). Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı, Cronbach Alfa tekniği ile hesaplanmış olup birinci grup (n = 532) için .88, ikinci grup için (n = 528) .87 ve tüm örneklem (N= 1060) içinse .87 olarak belirtilmiştir. Ölçeğin, Arıcak vd. (2018) tarafından yapılan Türkçe uyarlamasında dilsel eşdeğerlik çalışması ve ölçeğin yapı geçerliliği için doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. İç tutarlılık güvenilirlik katsayısı için Cronbach Alfa ve test-yarı güvenilirlik analizleri yapılmış ve 9 madde için elde edilen Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.82, Guttman test-yarı güvenilirlik katsayısı ise 0.75 olarak elde edilmiştir. Gerçekleştirilen bu çalışma ön ergenlikten yetişkinliğe uzanan geniş bir yaş dönemini kapsaması sebebiyle oldukça önem taşımaktadır (Arıcak, & diğ.). Elde edilen bulgular ile ölçeğin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu ifade edilmektedir.

3.3.4. *Oyun Motivasyonu Ölçeği*

Kullanılan diğer bir ölçek olan “Oyun Motivasyonu Ölçeği” oyun kullanıcılarının oyun motivasyonlarını belirlenmesini sağlamıştır. Ölçek, Lafrenière vd. tarafından (2012) geliştirilmiş ve geçerlilik güvenirlik çalışması taraflarınca yapılmıştır. Türkçe’ye uyarlama çalışması ise Akın vd. (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin orijinali öz-belirleme kuramı kapsamında geliştirilerek içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme, motivasyonsuzluk gibi özellikleri içermekte, 7’li likert derecelendirmeli (1- Hiç Katılmıyorum; 7- Tamamen Katılıyorum) ve bireysel olarak cevaplanmaktadır. Alt ölçekler içsel motivasyon, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme, motivasyonsuzluk alt boyutları olup her bir madde üç maddeyi kapsamaktadır. Toplam 18 maddeden oluşmaktadır. Lafreniere vd. (2012) tarafından geliştirilen orijinal ölçeğin güvenirlik çalışmasında yapı geçerliği faktör analizi ile incelenmiş olup Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı bütün alt boyutlar için .70 ve üzeri değerlerde bulunmuştur. Akın vd. tarafından ölçeğin güvenirlik çalışmasında yapı geçerliği için açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi uygulanmış güvenirliği için de iç tutarlık yöntemi kullanılmıştır ve Cronbach alfa iç tutarlılık güvenirlik katsayıları içsel motivasyon alt ölçeği için .84, bütünleşme alt ölçeği için .89, kimliğe katma alt ölçeği için .85, içe yansıtma alt ölçeği için .87, dışsal düzenleme alt ölçeği için .88, motivasyonsuzluk alt ölçeği için .76 olarak bulunmuştur.

3.3.5. *Karanlık Üçlü Ölçeği*

Araştırmada kullanılacak son ölçek ise “Karanlık Üçlü Ölçeği” dir. Karanlık Üçlü Ölçeği oyun bağımlılığında kişilik özelliklerinin nasıl rol oynadığı görmek ve riskli durumları belirlemek amacıyla uygulanacaktır. Karanlık üçlü şeklinde ifade edilen narsisizm, makyavelizm ve psikopati kişilik özellikleri yapılan yeni araştırmalar için konu olabilmektedir (Erarslan-Çapan, & diğ., 2015). Ölçeğin orijinali, Jonason ve Webster (2010) tarafından geliştirilmiş olup Türkçe’ye uyarlaması Erarslan-Çapan vd. tarafından yapılmıştır. Ölçeğin orijinali “Dirty Dozen” adıyla 12 maddeden oluşmakta ve “Karanlık Üçlü” kavramının ölçülebilmesi adına makyavelizm, psikopati ve narsisizm boyutlarını 4’er madde ile ölçmektedir. Ölçeğin Türkçe’ye uyarlamasında dilsel eşdeğerlik, yapı ve uyum geçerliği çalışmaları yapılarak Türk kültüründe çalışabilirliğini anlamak incelemek için doğrulayıcı faktör

analizi kullanılmıştır. Karanlık Üçlü Ölçeğinin güvenilirliğini incelemek için de elde edilen toplam değerlerin Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı incelenmiştir. Cronbach alfa katsayısı Makyavelizm için $\alpha_2 = .80$, $\alpha_3 = .79$ ve $\alpha_{toplam} = .79$, psikopati için $\alpha_2 = .72$, $\alpha_3 = .73$ ve $\alpha_{toplam} = .71$ ve narsisizm için $\alpha_2 = .87$, $\alpha_3 = .87$ ve $\alpha_{toplam} = .87$ olarak bulunmuştur.

3.4. Veri Toplama Yöntemi

Araştırmadaki veriler 11 Kasım 2021 ile 11 Ocak 2022 tarihleri arasında Türkiye Cumhuriyeti'nden çevrimiçi olarak toplanmıştır. Verileri toplama süresi iki ay olup, ölçeklerin uygulaması 5-10 dakika arası sürmektedir. Veri toplama araçları Google Forms üzerinden oluşturularak katılımcılara çevrimiçi olarak gönderilmiştir. Araştırmada katılımcılara teşvik verilmemiştir. Araştırma gönüllülük esasına dayalı olmuştur. Araştırmada katılımcılara katılımcı bilgi formu ve onam formu çevrimiçi anket aracılığıyla gönderilmiştir. Katılımcılardan kendilerine gönderilen çevrimiçi anket formu üzerinde yer alan bilgilendirme ve onam formlarını okuyup ankete katılım sağlayıp sağlamayacakları yönünde dönüş yapmaları ve onayladıkları takdirde ankete devam etmeleri beklenmiştir. Ankete devam edip olumlu dönüş yapan katılımcıların onayı alınmış sayılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırma verilerinin istatistiksel olarak analizinde Statistical Package for Social Sciences (SPSS) yazılımının 26.'nci sürümü kullanılmıştır.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formuna vermiş oldukları yanıtların güvenilirliği Cronbach Alfa testiyle incelenmiştir. Hesaplanan Cronbach Alfa değerleri Karanlık Üçlü için 0,901, Oyun Motivasyonu için 0,937 ve İOOBÖ-KF için 0,912 bulunmuştur.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu puanlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler verilmiş ve bu puanları normallik testlerine ilişkin sonuçlar Tablo 2.'de gösterilmiştir.

Tablo 2.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu(İOOBÖ-KF) puanlarının normallik testleri

	İstatistik	sd	p	Çarpıklık	Basıklık
Makyavelizm	0,226	300	0,000	4,031	1,931
Narsizm	0,209	300	0,000	4,222	1,917
Psikopati	0,170	300	0,000	-0,040	0,960
İçsel motivasyon	0,159	300	0,000	-0,791	0,675
Bütünleşme	0,218	300	0,000	1,216	1,416
Kimliğe katma	0,217	300	0,000	0,783	1,309
İçe yansıtma	0,249	300	0,000	2,678	1,779
Dışsal düzenleme	0,229	300	0,000	1,623	1,522
Motivasyonsuzluk	0,181	300	0,000	0,299	1,058
İOOBÖ-KF	0,190	300	0,000	2,464	1,524

Tablo 2.'de katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu puanlarının normal dağılıma uyma durumu Kolmogorov-Smirnov testiyle incelenmiş ve normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Buna göre araştırmada nonparametrik test istatistikleri kullanılmıştır.

Katılımcıların demografik özellikleriyle Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları karşılaştırılırken, bağımsız değişken 2 gruptan oluşuyorsa Mann-Whitney U testi, 2'den daha fazla sayıda gruptan oluşuyorsa Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının arasındaki ilişkiler Spearman testiyle incelenmiştir.

Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aracı rolünün incelenmesinde ise yapısal eşitlik modellemesi kullanılmıştır.

3.6. Çalışma Planı

Yapılan bu çalışma “giriş”, “kuramsal çerçeve”, “yöntem” alan araştırmasına ait “bulgular”, “tartışma” ve “sonuç ve öneriler” olmak üzere altı bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın ana bölümünü oluşturan kuramsal çerçevede, araştırmanın konusunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı, oyun motivasyonu gibi

tanımlamalardan, Karanlık Üçlü kişilik özelliklerinden Makyavelizm, Psikopati, Narsisizm tanımlarından ve aracı rolünden ayrıca literatür taramasından bahsedilecektir. Çalışmanın yöntem başlığında araştırmaya katılan kişilerin demografik bilgileri, veri toplarken kullanılan ölçekler (Karanlık Üçlü, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Oyun Motivasyonu Ölçeği) analizlerin nasıl yapılacağından bahsedilecektir. Bulgular başlığında araştırmanın analiz sonuçları detaylı bir şekilde anlatılacaktır. Tartışma başlığında ise araştırmaya ait bulgular özetlenecek, bulgular yorumlanacak ve yapılan benzer çalışmalarla karşılaştırılarak tartışılacaktır. Çalışmanın son bölümümü oluşturan Sonuç ve Öneriler bölümünde ise araştırmanın genel bir değerlendirmesi yapılarak, araştırmanın ne gibi sınırlılıklarının olduğu, gelecekte yapılacak çalışmalar için araştırmacılara öneriler ve araştırmanın literatüre ne gibi katkılar sağladığından bahsedilecektir.

BÖLÜM IV

4. Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde çalışma sorularına yönelik toplanan veriler ışığında ulaşılan bulgulara değinilmektedir.

Tablo 3.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları

	n	\bar{x}	s	Min	Max
Makyavelizm	300	8,37	5,81	4	36
Narsisizm	300	8,94	6,09	4	36
Psikopati	300	12,64	8,86	4	36
İçsel motivasyon	300	8,76	5,71	3	21
Bütünleşme	300	6,57	4,59	3	21
Kimliğe katma	300	6,78	4,83	3	21
İçe yansıtma	300	5,89	4,28	3	21
Dışsal düzenleme	300	6,39	4,56	3	21
Motivasyonsuzluk	300	7,29	4,71	3	21
İOOBÖ-KF	300	15,26	7,34	8	45

Tablo 3’te katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları verilmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılanların Karanlık Üçlü olarak tanımlanan Makyavelizmden ortalama $8,37 \pm 5,81$ puan, minimum 4, maksimum 36 puan, Narsisizmden ortalama $8,94 \pm 6,09$ puan, minimum 4, maksimum 36 puan, Psikopatiden ortalama $12,64 \pm 8,86$ puan, minimum 4, maksimum 36 puan aldıkları, Oyun Motivasyonu alt boyutları olan İçsel motivasyondan ortalama $8,76 \pm 5,71$ puan, minimum 3, maksimum 21 puan, Bütünleşmeden ortalama $6,57 \pm 4,59$ puan, minimum 3, maksimum 21 puan, Kimliğe katmadan ortalama $6,78 \pm 4,83$ puan, minimum 3, maksimum 21 puan, İçe yansıtmadan ortalama $5,89 \pm 4,28$ puan, minimum 3, maksimum 21 puan, Dışsal düzenlemeden ortalama $6,39 \pm 4,56$ puan, minimum 3, maksimum 21 puan, Motivasyonsuzluktan ortalama $7,29 \pm 4,71$ puan,

minimum 3, maksimum 21 puan aldıkları ve İOOBÖ-KF genelinden ortalama $15,26 \pm 7,34$ puan, minimum 8, maksimum 45 puan aldıkları tespit edilmiştir.

Tablo 4.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının cinsiyetine göre karşılaştırılma sonuçları

	Cinsiyet	n	x	s	M	SO	Z	p
Makyavelizm	Kadın	138	8,25	5,86	6,00	147,79	-0,513	0,608
	Erkek	162	8,46	5,78	6,50	152,81		
Narsisizm	Kadın	138	8,47	5,40	7,00	146,34	-0,777	0,437
	Erkek	162	9,33	6,61	7,00	154,05		
Psikopati	Kadın	138	12,30	8,65	9,50	147,66	-0,527	0,598
	Erkek	162	12,93	9,06	10,00	152,92		
İçsel motivasyon	Kadın	138	7,99	5,49	6,00	136,87	-2,545	0,011*
	Erkek	162	9,41	5,84	7,00	162,11		
Bütünleşme	Kadın	138	5,72	4,17	3,00	131,34	-3,652	0,000*
	Erkek	162	7,29	4,81	6,00	166,82		
Kimliğe katma	Kadın	138	5,96	4,58	3,00	131,66	-3,616	0,000*
	Erkek	162	7,47	4,95	6,00	166,55		
İçe yansıtma	Kadın	138	5,62	4,79	3,00	133,67	-3,305	0,001*
	Erkek	162	6,12	3,78	5,00	164,83		
Dışsal düzenleme	Kadın	138	5,86	4,64	3,00	133,80	-3,210	0,001*
	Erkek	162	6,85	4,46	5,00	164,72		
Motivasyonsuzluk	Kadın	138	6,84	4,70	5,00	139,43	-2,080	0,037*
	Erkek	162	7,67	4,70	6,00	159,93		
İOOBÖ-KF	Kadın	138	14,14	7,93	11,00	128,53	-4,103	0,000*
	Erkek	162	16,22	6,67	15,00	169,22		

* $p < 0,05$

Tablo 4'te katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları cinsiyetlerine göre Mann Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya katılanların cinsiyetine göre Karanlık Üçlü olarak adlandırılan Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanları arasında

istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kadın ve erkeklerin Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanları benzerdir.

Katılımcıların cinsiyetine göre Oyun Motivasyonu olarak tanımlanan İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark vardır ($p<0,05$). Erkeklerin İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları, kadınların İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Katılımcıların cinsiyetine göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark vardır ($p<0,05$). Erkeklerin İOOBÖ-KF puanları, kadınların İOOBÖ-KF puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksektir

Tablo 5.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının yaşına göre karşılaştırılma sonuçları

	Yaş	n	x	s	M	SO	X ²	p	Fark
Makyavelizm	18-24	9 7	8,90	5,7 5	7,00	162,3 0	15,27 6	0,002 *	1-4
	25-31	8 1	9,11	7,0 3	7,00	157,7 1			2-4
	31-37	7 4	8,51	5,4 6	7,00	155,1 6			3-4
	37 ve üstü	4 8	5,81	2,9 8	4,00	107,3 1			
Narsisizm	18-24	9 7	8,90	5,6 9	7,00	154,6 2	2,870	0,412	
	25-31	8 1	9,67	6,9 0	7,00	154,0 9			
	31-37	7 4	9,20	6,6 1	7,00	153,6 1			
	37 ve üstü	4 8	7,38	4,1 6	6,00	131,3 1			
Psikopati	18-24	9 7	12,8 4	8,6 8	9,00	154,5 8	16,64 3	0,001 *	1-4
	25-31	8 1	13,7 4	8,8 5	13,0 0	163,0 4			2-4
	31-37	7 4	14,0 7	9,8 9	12,0 0	161,1 3			3-4
	37 ve üstü	4 8	8,21	5,9 5	6,00	104,7 0			

Tablo 5 (Devamı).

İçsel motivasyon	18-24	9 7	9,33	5,7 9	8,00	159,6 4	13,37 8	0,004 *	1-4
	25-31	8 1	9,70	5,9 7	9,00	163,8 3			2-4
	31-37	7 4	8,70	5,8 7	7,00	149,6 5			3-4
	37 ve üstü	4 8	6,08	3,9 5	4,00	110,8 4			
Bütünleşme	18-24	9 7	7,24	4,8 2	6,00	164,5 4	16,72 6	0,001 *	1-4
	25-31	8 1	7,10	4,5 9	6,00	162,4 5			2-4
	31-37	7 4	6,66	5,1 1	4,00	146,4 4			3-4
	37 ve üstü	4 8	4,17	1,6 5	3,00	108,2 2			
Kimliğe katma	18-24	9 7	7,71	5,4 4	6,00	165,3 5	20,25 6	0,000 *	1-4
	25-31	8 1	7,56	4,8 5	6,00	169,1 3			2-4
	31-37	7 4	6,16	4,6 0	3,00	136,5 7			
	37 ve üstü	4 8	4,52	2,5 7	3,00	110,5 2			
İçe yansıtma	18-24	9 7	6,07	4,4 0	4,00	154,2 0	5,728	0,126	
	25-31	8 1	6,48	4,7 8	5,00	159,9 6			
	31-37	7 4	5,93	4,3 1	4,00	151,3 4			
	37 ve üstü	4 8	4,48	2,5 3	3,00	125,7 8			
Dışsal düzenleme	18-24	9 7	6,92	4,6 0	5,00	163,7 6	8,208	0,042 *	1-4
	25-31	8 1	6,69	4,6 8	5,00	155,7 4			2-4
	31-37	7 4	6,31	4,8 3	4,00	144,9 3			3-4
	37 ve üstü	4 8	4,94	3,5 9	3,00	123,4 4			
Motivasyonsuzluk	18-24	9 7	7,25	4,7 7	6,00	149,6 2	1,938	0,585	
	25-31	8 1	7,12	4,2 7	6,00	151,9 1			
	31-37	7 4	7,96	5,1 8	6,50	158,8 2			
	37 ve üstü	4 8	6,60	4,5 4	5,50	137,0 7			

Tablo 5 (Devamı).

İOOBÖ-KF	18-24	9	15,4	7,2	13,0	156,0	7,159	0,067
		7	5	8	0	3		
	25-31	8	15,7	7,6	13,0	157,3		
		1	9	1	0	1		
	31-37	7	15,8	7,8	13,5	155,4		
		4	0	6	0	2		
	37 ve üstü	4	13,1	5,8	10,0	120,2		
		8	7	6	0	4		

* $p < 0,05$

Tablo 5’te katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları yaşlarına göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 5 incelendiğinde, araştırmaya katılanların yaşına göre Makyavelizm ve Psikopati puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Yaşı 37 ve üzerinde olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanları, yaşı 18-24 arası, 25-31 arası ve 31-37 arası olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde düşük bulunmuştur. Katılımcıların yaşına göre Narsisizm puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$).

Katılımcıların yaşlarına göre İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma ve Dışsal düzenleme puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark vardır ($p < 0,05$). Yaşı 37 ve üzerinde olan katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme ve Dışsal düzenleme puanları, yaşı 18-24 arası, 25-31 arası ve 31-37 arası olan katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme ve Dışsal düzenleme puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde düşük bulunurken, katılımcılardan yaşı 37 ve üzerinde olanların Kimliğe katma puanları, yaşı 18-24 arası olan ve yaşı 25-31 arası olan katılımcıların Kimliğe katma puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde düşük bulunmuştur.

Katılımcıların yaşına göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$). Yaşı 37 ve üzerinde olan katılımcıların İOOBÖ-KF puanları, daha genç olan katılımcıların İOOBÖ-KF puanlarından daha düşük hesaplanmıştır fakat yaştan kaynaklı hesaplanan puan farkı istatistiksel olarak anlamlı düzeyde değildir.

Tablo 6.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının eğitim durumuna göre karşılaştırılma sonuçları

	Eğitim	n	\bar{x}	s	M	SO	X²	p	Far
Makyavelizm	İlköğretim	7	5,43	1,6	5,00	112,0	8,590	0,035	1-3
	Lise	43	7,35	4,2	6,00	139,2			1-4
	Üniversite	20	8,32	6,0	6,00	147,2			
	Lisansüstü	47	9,96	6,0	9,00	180,8			
Narsisizm	İlköğretim	7	7,43	4,4	6,00	137,2	2,388	0,496	
	Lise	43	7,65	3,9	7,00	139,3			
	Üniversite	20	9,15	6,5	7,00	149,8			
	Lisansüstü	47	9,43	5,5	8,00	165,6			
Psikopati	İlköğretim	7	7,71	1,2	8,00	122,1	15,01	0,002	1-3
	Lise	43	9,14	6,4	7,00	115,5			1-4
	Üniversite	20	12,7	8,9	9,00	151,1			
	Lisansüstü	47	16,2	9,5	16,0	184,1			
İçsel motivasyon	İlköğretim	7	8,71	4,3	9,00	161,6	2,142	0,543	
	Lise	43	8,02	5,4	6,00	140,7			
	Üniversite	20	8,69	5,8	7,00	148,7			
	Lisansüstü	47	9,72	5,6	10,0	165,1			
Bütünleşme	İlköğretim	7	6,14	2,3	6,00	171,0	1,993	0,574	
	Lise	43	5,67	3,7	4,00	138,6			
	Üniversite	20	6,65	4,7	4,00	149,9			
	Lisansüstü	47	7,09	4,8	6,00	160,8			
Kimliğe katma	İlköğretim	7	6,14	2,7	6,00	159,9	3,404	0,333	
	Lise	43	5,37	3,5	4,00	130,7			
	Üniversite	20	7,00	5,1	5,00	151,7			
	Lisansüstü	47	7,17	4,5	6,00	161,6			
İçe yansıtma	İlköğretim	7	5,86	2,6	6,00	174,7	0,814	0,846	
	Lise	43	5,14	2,9	4,00	145,3			
	Üniversite	20	6,01	4,5	3,00	150,3			
	Lisansüstü	47	6,09	4,4	4,00	152,1			
Dışsal düzenleme	İlköğretim	7	7,71	3,7	7,00	197,1	3,169	0,366	
	Lise	43	5,51	3,2	4,00	142,8			
	Üniversite	20	6,49	4,9	4,00	148,5			
	Lisansüstü	47	6,55	4,1	5,00	158,9			
Motivasyonsuzluk	İlköğretim	7	7,14	2,8	7,00	171,1	5,989	0,112	
	Lise	43	5,67	3,4	4,00	122,9			
	Üniversite	20	7,45	4,8	6,00	152,9			
	Lisansüstü	47	8,09	5,2	7,00	162,1			
İOOBÖ-KF	İlköğretim	7	21,5	8,0	23,0	220,7	6,422	0,093	
	Lise	43	15,3	5,9	14,0	160,5			
	Üniversite	20	14,9	7,5	12,0	144,6			
	Lisansüstü	47	15,4	7,2	13,0	155,9			

* $p < 0,05$

Tablo 6’da katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları eğitim durumlarına göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 6 incelendiğinde, araştırmaya katılanların eğitim durumuna göre Makyavelizm ve Psikopati puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Üniversite mezunu olan ve lisansüstü mezunu olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanları, ilkokul mezunu olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek hesaplanmıştır.

Katılımcıların eğitim durumuna göre Oyun Motivasyonu olarak tanımlanan İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olmadığı görülmüştür ($p > 0,05$). Eğitim durumlarına bakılmaksızın katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları benzerdir.

Katılımcıların eğitim durumuna göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$). Katılımcıların eğitim durumlarının İOOBÖ-KF puanlarına istatistiksel olarak anlamlı düzeyde etkisi bulunmamaktadır.

Tablo 7.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının medeni durumuna göre karşılaştırılma sonuçları

	Medeni Durum	n	\bar{x}	s	M	SO	Z	p
Makyavelizm	Bekâr	187	9,29	6,41	7,00	163,58	-3,453	0,001*
	Evli	113	6,83	4,24	5,00	128,85		
Narsisizm	Bekâr	187	9,52	6,64	7,00	157,18	-1,737	0,082
	Evli	113	7,96	4,92	7,00	139,44		
Psikopati	Bekâr	187	14,00	8,95	12,00	165,52	-3,887	0,000*
	Evli	113	10,40	8,29	7,00	125,64		
İçsel motivasyon	Bekâr	187	9,41	5,73	8,00	161,05	-2,746	0,006*
	Evli	113	7,67	5,53	6,00	133,04		

Tablo 7 (Devamı).

Bütünleşme	Bekâr	187	7,15	4,90	5,00	160,72	-2,713	0,007*
	Evli	113	5,60	3,84	4,00	133,59		
Kimliğe katma	Bekâr	187	7,56	5,19	6,00	163,52	-3,483	0,000*
	Evli	113	5,49	3,87	3,00	128,95		
İçe yansıtma	Bekâr	187	6,09	4,38	4,00	153,76	-0,892	0,372
	Evli	113	5,57	4,10	3,00	145,11		
Dışsal düzenleme	Bekâr	187	6,72	4,63	5,00	156,86	-1,705	0,088
	Evli	113	5,84	4,41	4,00	139,97		
Motivasyonsuzluk	Bekâr	187	7,50	4,77	6,00	154,30	-0,995	0,320
	Evli	113	6,93	4,61	6,00	144,22		
İOOBÖ-KF	Bekâr	187	15,32	7,28	13,00	152,95	-0,638	0,523
	Evli	113	15,18	7,47	13,00	146,44		

* $p < 0,05$

Tablo 7’de katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları medeni durumlarına göre Mann Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 7 incelendiğinde, araştırmaya katılanların medeni durumuna göre Makyavelizm ve Psikopati puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Bekâr olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanları, evli olan katılımcıların Makyavelizm ve Psikopati puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Katılımcıların medeni durumuna göre Narsisizm puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$).

Katılımcıların medeni durumlarına göre İçsel motivasyon, Bütünleşme ve Kimliğe katma puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark vardır ($p < 0,05$). Medeni durumu bekar olan katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme ve Kimliğe katma puanları, medeni durumu evli olan katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme ve Kimliğe katma puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Katılımcıların medeni durumlarına göre İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$).

Katılımcıların medeni durumuna göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmamaktadır ($p>0,05$). Medeni durumu evli olan ve medeni durumu bekâr olan katılımcıların İOOBÖ-KF puanları benzer hesaplanmıştır.

Tablo 8.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının çalışma durumuna göre karşılaştırılma sonuçları

	Çalışma	n	\bar{x}	s	M	SO	Z	p
Makyavelizm	Çalışan	169	8,31	5,86	6,00	148,62	-0,439	0,660
	Çalışmayan	131	8,44	5,77	6,00	152,93		
Narsisizm	Çalışan	169	9,11	6,39	7,00	150,83	-0,075	0,940
	Çalışmayan	131	8,71	5,70	7,00	150,08		
Psikopati	Çalışan	169	12,89	9,23	10,00	150,77	-0,062	0,951
	Çalışmayan	131	12,33	8,39	9,00	150,15		
İçsel motivasyon	Çalışan	169	8,43	5,51	7,00	146,91	-0,825	0,409
	Çalışmayan	131	9,18	5,96	8,00	155,13		
Bütünleşme	Çalışan	169	6,40	4,43	5,00	149,07	-0,336	0,737
	Çalışmayan	131	6,79	4,80	5,00	152,35		
Kimliğe katma	Çalışan	169	6,44	4,37	5,00	148,20	-0,543	0,587
	Çalışmayan	131	7,21	5,36	5,00	153,47		
İçe yansıtma	Çalışan	169	5,78	4,08	4,00	150,03	-0,114	0,909
	Çalışmayan	131	6,05	4,53	4,00	151,11		
Dışsal düzenleme	Çalışan	169	6,18	4,37	4,00	147,10	-0,804	0,421
	Çalışmayan	131	6,66	4,80	5,00	154,89		
Motivasyonsuzluk	Çalışan	169	7,19	4,70	6,00	148,71	-0,415	0,678
	Çalışmayan	131	7,41	4,74	6,00	152,81		
İOOBÖ-KF	Çalışan	169	15,44	7,31	13,00	153,04	-0,583	0,560
	Çalışmayan	131	15,04	7,40	12,00	147,23		

Tablo 8’de katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları çalışma durumlarına göre Mann Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 8 incelendiğinde, araştırmaya katılanların çalışma durumuna göre Karanlık Üçlü olarak adlandırılan Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Çalışan ve çalışmayan katılımcıların Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanlarının benzer olduğu görülmüştür.

Katılımcıların çalışma durumuna göre Oyun Motivasyonu olarak tanımlanan İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p>0,05$). Çalışan ve çalışmayan katılımcıların İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanlarının benzer olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların çalışma durumuna göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark bulunmamaktadır ($p>0,05$). Çalışan ve çalışmayan katılımcıların İOOBÖ-KF puanları benzerdir.

Tablo 9.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının mesleğine göre karşılaştırılma sonuçları

	Meslek	n	\bar{x}	s	M	SO	X ²	p	Fark
Makyavelizm	Kamu görevlisi	80	8,63	5,46	7,00	156,93	1,507	0,681	
	Özel sektör çalışanı	83	7,88	5,66	6,00	141,77			
	Serbest meslek	33	9,00	7,71	6,00	147,80			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	8,36	5,55	7,00	153,38			
Narsisizm	Kamu görevlisi	80	9,44	6,54	7,00	156,37	0,822	0,844	
	Özel sektör çalışanı	83	8,40	5,26	7,00	144,64			
	Serbest meslek	33	9,85	7,94	7,00	153,77			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	8,69	5,70	7,00	149,62			
Psikopati	Kamu görevlisi	80	12,51	8,78	10,00	147,95	0,572	0,903	
	Özel sektör çalışanı	83	12,75	9,48	9,00	148,14			
	Serbest meslek	33	13,52	9,03	12,00	160,36			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	12,38	8,47	9,50	151,21			
İçsel motivasyon	Kamu görevlisi	80	9,43	6,02	8,50	158,24	4,729	0,193	
	Özel sektör çalışanı	83	7,54	5,25	6,00	133,39			
	Serbest meslek	33	8,45	5,25	7,00	151,82			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	9,31	5,88	8,50	157,78			
Bütünleşme	Kamu görevlisi	80	7,40	5,01	6,00	166,24	11,083	0,011*	1-2
	Özel sektör çalışanı	83	5,39	3,89	4,00	126,99			2-4
	Serbest meslek	33	5,91	3,88	4,00	141,32			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	7,08	4,80	6,00	160,07			

Tablo 9 (Devamı).

Kimliğe katma	Kamu görevlisi	80	7,36	5,00	5,00	163,01	10,636	0,014*	1-2
	Özel sektör çalışanı	83	5,51	4,14	3,00	125,39			2-4
	Serbest meslek	33	6,55	3,80	5,00	155,35			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	7,41	5,34	6,00	159,38			
İçer yansıma	Kamu görevlisi	80	6,19	4,16	5,00	161,59	3,930	0,269	
	Özel sektör çalışanı	83	5,84	4,69	3,00	143,17			
	Serbest meslek	33	4,79	2,87	3,00	132,44			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	6,06	4,39	4,00	153,55			
Dışsal düzenleme	Kamu görevlisi	80	6,50	4,46	5,00	156,26	3,983	0,263	
	Özel sektör çalışanı	83	6,06	4,84	3,00	138,61			
	Serbest meslek	33	5,67	3,71	3,00	138,35			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	6,80	4,67	5,00	159,42			
Motivasyonsuzluk	Kamu görevlisi	80	7,20	4,47	6,00	152,29	0,646	0,886	
	Özel sektör çalışanı	83	7,61	5,38	6,00	149,86			
	Serbest meslek	33	7,39	4,12	7,00	159,82			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	7,06	4,54	6,00	146,68			
İOOBÖ-KF	Kamu görevlisi	80	15,60	6,55	14,00	160,56	1,711	0,634	
	Özel sektör çalışanı	83	15,40	8,42	12,00	143,53			
	Serbest meslek	33	13,97	4,79	13,00	147,95			
	Emekli/ev hanımı/öğrenci	104	15,31	7,70	12,00	149,13			

* $p < 0,05$

Tablo 9’da katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanları mesleklerine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

Tablo 9 incelendiğinde, araştırmaya katılanların mesleğine göre Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopati puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$). Kamu görevlisi, özel sektör çalışanı, serbest meslek sahibi, emekli/ev hanımı/öğrenci olan katılımcıların Makyavelizm, Narsisizm ve Psikopatiden aldıkları puanlar benzerdir.

Katılımcıların mesleğine göre Bütünleşme ve Kimliğe katma puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark vardır ($p < 0,05$). Kamu görevlisi olan katılımcıların Bütünleşme ve Kimliğe katma puanları özel sektör çalışanı olan katılımcıların puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek ve emekli/ev hanımı/öğrenci olan katılımcıların Bütünleşme ve Kimliğe katma puanları, özel sektör çalışanı olan katılımcıların Bütünleşme ve Kimliğe katma puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Katılımcıların mesleklerine göre İçsel motivasyon, İçer yansıma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p > 0,05$).

Katılımcıların mesleğine göre İOOBÖ-KF puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark yoktur ($p>0,05$). Kamu görevlisi, özel sektör çalışanı, serbest meslek sahibi, emekli/ev hanımı/öğrenci olan katılımcıların İOOBÖ-KF puanları benzerdir.

Tablo 10.

Katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının sosyoekonomik durumuna göre karşılaştırılma sonuçları

	Sos-eko durum	n	\bar{x}	s	M	SO	X ²	p	Fark
Makyavelizm	Düşük	39	7,18	4,73	6,00	133,19	2,055	0,358	
	Orta	243	8,58	6,07	7,00	152,50			
	Yüksek	18	8,06	3,86	6,50	161,00			
Narsisizm	Düşük	39	8,31	5,35	6,00	147,41	0,918	0,632	
	Orta	243	9,07	6,11	7,00	152,30			
	Yüksek	18	8,56	7,52	5,50	132,89			
Psikopati	Düşük	39	11,26	7,94	7,00	138,17	3,069	0,216	
	Orta	243	12,51	8,70	10,00	150,22			
	Yüksek	18	17,39	11,66	18,50	181,06			
İçsel motivasyon	Düşük	39	8,85	6,07	7,00	151,51	1,441	0,487	
	Orta	243	8,61	5,61	7,00	148,62			
	Yüksek	18	10,50	6,40	12,00	173,67			
Bütünleşme	Düşük	39	7,26	5,00	6,00	165,72	1,842	0,398	
	Orta	243	6,39	4,46	5,00	147,37			
	Yüksek	18	7,50	5,35	6,00	159,78			
Kimliğe katma	Düşük	39	6,87	5,39	5,00	149,05	0,381	0,827	
	Orta	243	6,68	4,70	5,00	149,87			
	Yüksek	18	7,83	5,53	7,50	162,19			
İçer yansıma	Düşük	39	7,08	5,23	5,00	172,78	3,878	0,144	
	Orta	243	5,75	4,13	3,00	148,16			
	Yüksek	18	5,22	3,64	3,00	133,83			
Dışsal düzenleme	Düşük	39	6,41	4,48	4,00	151,71	0,556	0,757	
	Orta	243	6,29	4,49	4,00	149,28			
	Yüksek	18	7,72	5,74	6,00	164,31			
Motivasyonsuzluk	Düşük	39	7,51	4,92	6,00	153,35	0,056	0,972	
	Orta	243	7,21	4,62	6,00	149,97			
	Yüksek	18	7,89	5,61	7,00	151,53			
İOOBÖ-KF	Düşük	39	17,87	7,93	17,00	183,42	7,273	0,026*	1-2
	Orta	243	14,81	7,18	12,00	144,42			
	Yüksek	18	15,72	7,31	13,00	161,19			

* $p<0,05$

Tablo 11 (Devamı).

	r	1	0,276	0,242	0,182	0,151	0,190	0,092	0,177
Psikopati	p	.	0,000*	0,000*	0,002	0,009	0,001	0,110	0,002
	N		300	300	300	300	300	300	300
	r		1	0,794	0,633	0,577	0,659	0,422	0,516
İçsel motivasyon	p	.	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
	N		300	300	300	300	300	300	300
	r			1	0,730	0,664	0,591	0,342	0,532
Bütünleşme	p	.		0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
	N			300	300	300	300	300	300
	r				1	0,589	0,624	0,366	0,430
Kimliğe katma	p	.			0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
	N				300	300	300	300	300
	r					1	0,641	0,346	0,593
İçe yansıtma	p	.				0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
	N					300	300	300	300
	r						1	0,473	0,551
Dışsal düzenleme	p	.					0,000*	0,000*	0,000*
	N						300	300	300
	r							1	0,285
Motivasyonsuzluk	p	.						0,000*	0,000*
	N							300	300
	r								1
İOOBÖ-KF	p	.							0,000*
	N								300

* $p < 0,05$

Tablo 11’de katılımcıların Karanlık Üçlü, Oyun Motivasyonu ve İOOBÖ-KF puanlarının arasındaki ilişkilere dair sonuçlar verilmiştir.

Tablo 11 incelendiğinde, araştırmaya katılanların Makyavelizm puanları ile Oyun Motivasyonu alt boyutları olan İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma ve Dışsal düzenleme puanları arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı düzeyde korelasyon olduğu belirlenmiştir ($p < 0,05$). Katılımcıların Makyavelizm puanlarının artması, İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma ve Dışsal düzenleme puanlarının da artmasına neden olmaktadır.

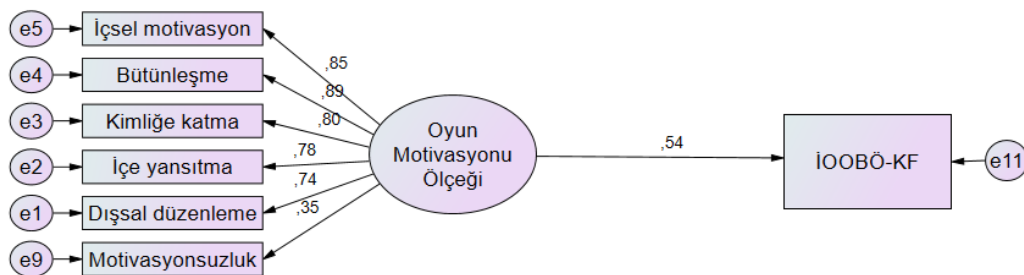
Katılımcıların Psikopati puanları ile Oyun Motivasyonu alt boyutları olan İçsel motivasyon ve Bütünleşme puanları arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı düzeyde korelasyon vardır ($p < 0,05$). Katılımcıların Psikopati puanlarının artması, İçsel motivasyon ve Bütünleşme puanlarına da artış olarak yansımaktadır.

Araştırmaya katılanların İOOBÖ-KF puanları ile Makyavelizm puanları arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı düzeyde korelasyon vardır ($p<0,05$). Makyavelizm puanlarında görülen artışı, İOOBÖ-KF puanlarının da artmasına neden olmaktadır.

Araştırmaya katılan bireylerin İOOBÖ-KF puanları ile İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanları arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı düzeyde korelasyon vardır ($p<0,05$). Oyun Motivasyonu alt boyutları olan İçsel motivasyon, Bütünleşme, Kimliğe katma, İçe yansıtma, Dışsal düzenleme ve Motivasyonsuzluk puanlarında artış olması, İOOBÖ-KF puanlarının da artmasına neden olmaktadır.

Şekil 1.

Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği Puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordaması

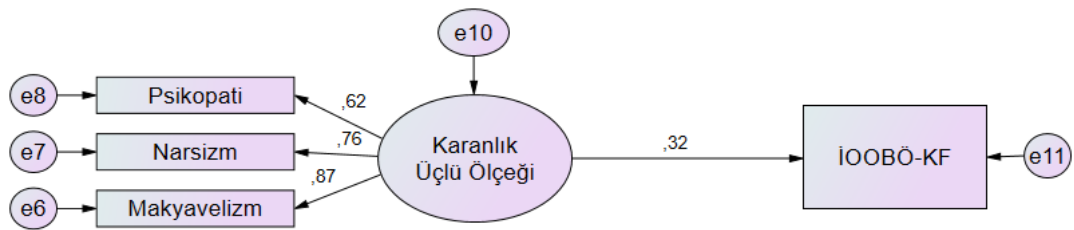


Şekil 1.'de araştırmaya dâhil olan katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasının incelendiği yapısal eşitlik modellemesine ilişkin yol analizi sonuçları verilmiştir.

Şekil 1. incelendiğinde katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı saptanmıştır ($\beta=0,54$; $p<0,05$). Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının artması halinde, İOOBÖ-KF puanları da artacaktır

Şekil 2.

Katılımcıların Karanlık Üçlü Ölçeği Puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordaması



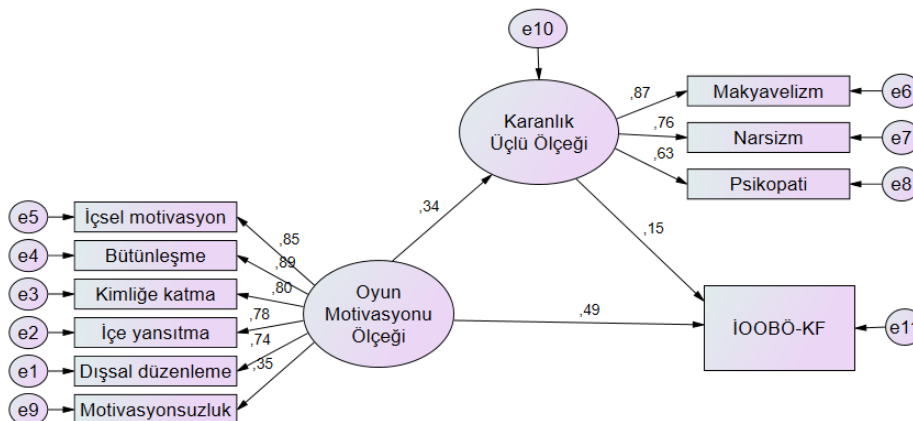
Şekil 2.'de araştırma kapsamına alınan bireylerin Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasının incelendiği yapısal eşitlik modellemesine ilişkin yol analizi sonuçları verilmiştir.

Katılımcıların Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı tespit edilmiş olup, Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının artması halinde İOOBÖ-KF puanlarının da artış gösterdiği tespit edilmiştir ($\beta=0,32$; $p<0,05$).

Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının ve Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının tek başına İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yordamasının tespit edilmesinin ardından, Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aracı rolünün incelenmesine ilişkin yeni bir model oluşturulmuş ve elde edilen bulgular Şekil 3.'te gösterilmiştir.

Şekil 3.

Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği Puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aracı rolü



Katılımcıların Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının ve Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının aynı anda İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yordama durumları incelendiğinde, Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı ($\beta=0,49$; $p<0,05$), benzer şekilde Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının da İOOBÖ-KF puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönde yordamaya devam ettiği belirlenmiştir ($\beta=0,15$; $p<0,05$). Buna göre her iki değişkende İOOBÖ-KF puanlarını yordadığından dolayı Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının tam aracı rolünün olmadığı belirlenmiştir. Oyun Motivasyonu Ölçeği puanlarının İOOBÖ-KF puanlarını yordama düzeyinin azalmış olması kısmi aracılığını düşündürse de yapılan Sobel testine göre ilgili düşünüşün anlamlı olmadığı saptanmıştır ($p>0,05$).

BÖLÜM V

5. Tartışma

Bu çalışma, dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonlarını incelemiş ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığında nasıl bir rolü olduğunu belirlemiştir. Oyun bağımlılığının olası nedenlerinde motivasyon ve kişilik faktörlerinin nasıl bir rol oynadığı ve bu faktörlerin araştırılmasında risk altındaki grupların saptanması da hedeflenmiştir. Çalışmanın bu bölümünde, araştırmanın sonucunda elde edilen veriler ve sonuçları tartışılacaktır. Araştırmaya katılan katılımcıların sosyo-demografik özelliklerine bakıldığında aralarında değişiklikler olduğu görülmektedir. Çalışmada öncelikle katılımcıların demografik özellikleri incelenmiş, bununla birlikte ölçüm araçlarının sağladığı değişkenlerin demografik özellikler açısından farklılaşma seviyeleri tespit edilmiştir. Alt amaçlarda yer alan yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve medeni hal gibi duruma bağlı farklılıklara dair bulgular sıralarına uygun bir şekilde tartışılacaktır.

Tez çalışmasının ilk alt problemi olan katılımcıların cinsiyetine göre karanlık üçlü kişilik özellikleri, oyun motivasyonları ve oyun bağımlılığı seviyeleri arasında farklılık olup olmadığına bakıldığında, kadın ve erkeklerin karanlık üçlü alt boyutlarının benzer olduğu görülmüştür. Oyun motivasyonu alt boyutlarına bakıldığında, kadın ve erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu ve erkeklerin kadınlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuçtan hareketle erkeklerin kadınlara kıyasla oyun oynarken daha fazla motivasyona sahip olduklarını söylemek mümkündür. Erkeklerin kadınlara göre dijital oyunları deneyimlerken daha istekli ve heyecanlı yapıda oldukları ve yeterlilik ihtiyaçlarının daha fazla olduğu yorumu yapılabilir.

Türkiye’de yapılan bir çalışmada cinsiyetin oyun tercihinde belirleyici olduğu gözlenmiştir (Durdu, & diğ., 2005). Elde ettiğimiz bulgulara göre dışsal düzenleme alt boyutunun belirleyicisi olan; az sayıda bulunan oyun içi değerli eşyaları elde etme, oyun seviyesini artırma gibi durumların erkek oyuncular için motivasyon sağladığı görülmekte ve erkek oyuncuların oyunda elde ettiği başarı ile saygınlık kazanmalarının onlar için önemli olduğu söylenebilmektedir. Prensky (2001) yaptığı çalışmada da erkeklerin rekabet içerikli oyunları daha fazla tercih ettiklerini belirtmiştir ve bu çalışmanın bulgusunu desteklemektedir.

Dijital oyun oynama durumunu cinsiyete göre incelendiğinde yine erkeklerin kadınlara göre aldıkları puanların farklılaştığı ve daha yüksek olduğu görülmektedir. Literatüre bakıldığında, cinsiyet değişkenine göre oyun bağımlılığının incelendiği görülmekte, araştırmaların sonuçlarının ise yapılan bu çalışma ile benzer olduğu görülmektedir. Örneğin, Gentile vd. (2011) yaptıkları çalışma erkeklerin oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu göstermekte, yine başka bir çalışma olan Eryılmaz ve Çukurluöz'e (2018) ait çalışma da erkeklerin kızlara göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına sahip olduklarını göstermektedir. Ayrıca cinsiyete göre kadınların aldıkları daha düşük oyun bozukluğu puanlarındaki farklılıkların nedeni olarak, kadınların oyunlar içerisinde diğer erkek oyuncularından gördükleri çevrimiçi taciz, şiddet ve cinselleştirilmiş temaların olduğu gösterilmiştir (Lopez-Fernandez, & diğ., 2019). Yine başka bir çalışmada, erkeklerin santral sinir sisteminde oyun bağımlılığı ile ilgili mekanizmalarda kadınlardan önemli farkları olduğu ve bağımlılık yapıcı davranışlardan daha fazla zevk aldıkları ve daha uzun süre geçirdikleri ifade edilmiştir (Dong, & diğ., 2018; Becker, & diğ., 2017). Katılımcıların oyun bağımlılığı sonuçlarına göre, araştırma bulgumuz ile literatür uyumlu görünmektedir. Ortaya çıkan sonuçlar oyun bağımlılığı konusunda önemli bulgular olmakla birlikte oyun bağımlılığının neden kadınlarda erkeklere kıyasla daha az olduğunu anlayabilmek için daha fazla araştırma yapılmalıdır.

Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu'na bakıldığında erkek oyuncuların %53'lük oranla kadınların %47'lik oyun oynama oranını geçtiği görülmekte, bu durum da araştırmamızda olduğu gibi erkek oyuncuların daha fazla oyun oynadığı bulgumuzu doğrulamaktadır.

Araştırmanın ikinci alt problemi olan katılımcıların yaşına göre karanlık üçlü, oyun motivasyonu ve oyun bağımlılığı bulguları incelendiğinde, araştırmaya katılanların yaşlarına göre makyavelizm ve psikopati özellikleri ile oyun motivasyonlarının da istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark gösterdiği görülmüştür. Aydoğan ve Serbest (2016) tarafından yapılan çalışmada ise bu araştırmadan farklı olarak yaşa göre makyavelizm ve psikopati özellikleri incelenmiş ve aralarında yaşa göre bir farklılık bulunmamıştır.

Katılımcıların yaşlarına göre oyun bağımlılığı durumlarına bakıldığında ise yaş seviyesi artıkça oyun bağımlılığı düzeyleri düşüş göstermiştir. Suzao vd. (2021) karanlık ve aydınlık üçlü kişilik özelliklerini dikkate alarak internet, video oyunları

ve cep telefonlarına yönelik bağımlılık davranışlarını inceledikleri çalışmada, yaş arttıkça bağımlılık davranışının azaldığını, genç yetişkinlerin bağımlılıklara karşı daha savunmasız olduklarını ortaya çıkarmıştır. Mevcut çalışmamızda her ne kadar yaş arttıkça oyun bağımlılığının daha düşük olduğu görülse de yaştan kaynaklı puan farklılıkları anlamlı düzeyde bulunmamıştır.

Katılımcılar arasında oyun motivasyonunun istatistiksel bir fark gösterdiği ve 37 yaş ve altı katılımcıların içsel motivasyonlarının diğer katılımcılardan fazla olduğu görülmektedir. Bu duruma dijital oyunları deneyimlerken daha istekli oldukları ve yeterlilik ihtiyaçlarının diğer yaşlara kıyasla daha fazla olduğu yorumu yapılabilir. Yapılan bir çalışmada da genç yaştaki oyuncuların genellikle heyecan yaratan oyunları tercih edebildikleri, oyunu kontrol etme, stratejik plan yapabilme ve rekabet gibi özellikleri barındıran oyunların onlar için daha cezbedici olabildiği ifade edilmektedir (Pala & Erdem, 2011). Yani, oyundaki kontrol edilebilirlik kişinin yeterlik ihtiyacını karşıladığı için motivasyon sağlayabilmektedir. Bütünleşme düzeyinin de aynı yaş aralıkları için yüksek olduğu görülmekte, bu durum da katılımcıların kişilikleri ile oyunları bağdaştırdıkları için daha fazla bütünleşme sağladıkları ve oyunları daha fazla oynayabilme eğilimi gösterdikleri düşüncesini oluşturmaktadır. Genç katılımcıların kimliğe katma alt boyutunda aldıkları puanların yüksekliği ise dijital oyunlar ile kişilikleri arasında bir uyum hissettikleri yönünde yorumlanabilmektedir. Oyunda yer alan iyi karakter için kişinin oyunu tercih etmesi durumu da kişiliği ile uyumlu bir yön bulduğu anlamına gelebilmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan katılımcıların eğitim durumuna göre karanlık üçlü özellikler, oyun motivasyonu ve oyun bağımlılığı puanları arasındaki fark incelendiğinde, üniversite ve lisansüstü katılımcıların makyavelizm ve psikopati özelliklerinin ilkökul mezunlarından yüksek olduğu görülmektedir. Üniversite ve lisansüstü katılımcıların makyavelizm ve psikopati özelliklerinin ilkökul mezunlarına göre yüksek olmasının kariyer hedefi ile bağlantılı olabileceğini düşündürmektedir. Makyavelizm ve psikopatinin sömürücü ve manipülatif doğasının kişilerin hedeflerine ulaşmak için daha agresif yaklaşımları benimsemeleri, davranışlarının ahlaki olup olmadığını sorgulamamalarına ve diğer insanlara karşı küçümseyici bir tavır sergilemelerine neden olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Kavak (2020) yaptığı çalışmada ise katılımcıların eğitim düzeyi gibi dış etkenlerin karanlık üçlü

puanlarını etkileyerek azaltabildiğini ortaya koymuştur. Bu çalışmada tam aksine eğitim düzeyi yükseldikçe karanlık üçlü puanları artış göstermiştir.

Bulgular doğrultusunda oyun motivasyonlarının eğitim durumuna göre farklılık göstermediği, yine katılımcıların eğitim durumlarının oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmediği saptanmıştır. Mallı'nın (2019) oyun motivasyonları ile ilgili yaptığı çalışmanın sonucuna göre de katılımcıların eğitim durumu oyun motivasyonları üzerinde etkili bulunmamıştır. Rehbein ve arkadaşları'nın (2016) yaptıkları çalışmada, internette oyun oynama durumlarının eğitim durumuna göre farklılık gösterdiği ve üniversite mezunlarının internette oyun oynama sürelerinin daha düşük olduğu saptanmıştır. Mallı'nın (2019) çalışması oyun motivasyonunda eğitim durumunun etkili olmadığı bulgumuzu desteklemekte fakat Rehbein ve arkadaşları'nın (2016) çalışması eğitim durumunun oyun bağımlılığı üzerinde etkili olduğu yönünde bir farklılık ortaya koymaktadır.

Araştırmanın dördüncü alt problemini oluşturan, katılımcıların medeni durumuna göre makyavelizm ve psikopati özelliklerinin bekâr katılımcıların evlilere göre yüksek olduğu, narsisizme göre değişiklik göstermediği, oyun motivasyonu alt boyutu içsel motivasyon, bütünleşme ve kimliğe katma düzeylerinin bekar katılımcıların evlilere göre yüksek olduğu, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk düzeyleri arasında ise fark olmadığı görülmüştür. Oyun bağımlılığı düzeylerinde ise evli ve bekâr katılımcılar arasında anlamlı düzeyde fark bulunmamaktadır. Kılıç'ın (2021) yaptığı çalışmada, bu çalışma ile benzer olarak katılımcıların evli ya da bekâr olmalarının oyun bağımlılığı ile ilişkisi bulunmamış ve bu durumun sebebi olarak katılımcıların çoğunluğunun bekâr, evlilerin ise yaşlarının büyük olması belirtilmiştir. Bekâr katılımcıların makyavelizm ve psikopati düzeylerinin evlilere göre yüksek olması ise başkalarını kullanma ve duyarsız bir yapıda olma gibi özellikleri taşıma eğiliminde olduklarını düşündürmektedir. Narsisizm de ise evli ve bekâr katılımcılar arasında anlamlı düzeyde bir farkın olmamasından hareketle, katılımcıların başkalarının dikkatinden ve ilgisinden hoşlanma, statüye önem verme gibi benzer özelliklere sahip oldukları düşünülmüştür. Özer vd. (2016) tarafından yapılan çalışmada da medeni durum ile karanlık üçlü ilişkisine bakılmış, bekâr katılımcıların evlilere göre narsisizm özelliklerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aydoğan ve Serbest'in (2016) yapmış oldukları çalışma

sonucunda da narsisizm ve medeni durum arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Her iki araştırmadaki sonuçlar ile bulgumuz farklılaşmaktadır.

Katılımcıların psikopati özellikleri ile medeni durumları arasında farklılık olması ve bekâr katılımcıların evlilere göre psikopati özelliklerinin yüksek olması, Aydoğan ve Serbest'in (2016) çalışması ile benzerlik göstermektedir. Aynı çalışma sonucunda, makyavelizm ve medeni durum arasında ise anlamlı farklılık olmadığı belirtilmiştir. Sonuçların sebebi olarak ise evlilerin bekârlara kıyasla sorumluluklarının daha fazla olduğu ve hedeflerine ulaşmaya olumsuz yönde etki ettiği ifade edilmektedir.

Bekar katılımcıların içsel motivasyon, bütünleşme ve kimliğe katma puanlarından yola çıkarak kişilikleri ile oyunlar arasında bağ kurdukları, yeni oyunları denemekten keyif aldıkları ve yeterli ihtiyaçlarını karşılamada oyunların onlar için önemli olduğu yorumu yapılabilmektedir.

Araştırmanın beşinci alt probleminde katılımcıların çalışma durumuna göre ölçeklerden aldıkları puanlar farklılaşmamaktadır. Çalışma durumuna göre oyun motivasyonu, oyun bağımlılığı ve karanlık üçlü özelliklerini ölçebilmek için daha kapsamlı demografik değişkenleri de çalışmaya dâhil ederek seçilen örneklemin geniş ve eşit dağıtılmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın altıncı problemi olan katılımcıların mesleklerine göre bulgular incelendiğinde, karanlık üçlü düzeylerinin benzer olduğu, içsel motivasyon, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk düzeyleri arasında ise fark olmadığı görülmüştür. Kamu görevlisi olan katılımcıların özel sektör çalışanlarına göre bütünleşme ve kimliğe katma puanlarının istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülürken, oyun bağımlılığı puanlarında mesleklere göre anlamlı bir fark görülmemiştir. Kamu görevlileri ve özel sektör çalışanları arasındaki motivasyon alt boyutlarındaki bu farklılığın nedeni mevcut bulgularla anlaşılamamaktadır. Bu nedenle, meslekler açısından farklılıkları ve nedenlerini belirlemeye yönelik araştırmaların yapılmasının hem bilgi birikimine katkıda bulunmak, hem de farklı demografik değişkenlerle oyun oynama durumu arasındaki ilişkilerin aracı rolünün incelenebileceği araştırmalar için zemin oluşturma açısından yararlı olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın yedinci alt problemini oluşturan katılanların sosyoekonomik durumuna göre mevcut bulgular incelendiğinde karanlık üçlü ve oyun motivasyonu

arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmezken, sosyoekonomik durumu düşük katılımcıların oyun bağımlılığı puanları, sosyoekonomik durumu orta olan katılımcıların oyun bağımlılıkları puanlarından daha yüksek bulunmuştur. Ekinci vd. (2017) tarafından yapılan araştırmada gelir düzeyi yüksek olan kişilerin dijital oyun bağımlılıklarının geliri düşük olan kişilere kıyasla yüksek olduğunu bulunmuş ve bu durumun sebebi olarak dijital oyunları oynamak için kullanılan dijital araçlara erişme imkânının daha kolay olması düşünülmüştür. Bir diğer araştırma ise Bilgin (2015) tarafından yapılmıştır ve çalışmanın sonucuna göre sosyoekonomik durumu düşük kişilerin daha fazla dijital oyun oynadığını göstermiştir. Mevcut araştırmada elde edilen sonuç, düşük gelirli kişilerin daha fazla dijital oyun oynadıkları yönündedir ve bu araştırma sonucu ile benzerdir. Günümüz şartları göz önünde bulundurulduğunda dijital araçlara daha kolay erişilebildiği görülmekte ve gelir düzeyinin oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir etken olmadığı düşünülmektedir. Bunlarla birlikte yaptığımız çalışmada katılımcıların gelir durumları rakamlarla belirtilmediğinden belli bir düzeyde olduğunu ifade etmek doğru olmayacaktır.

Araştırmada oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonları arasındaki ilişkide karanlık üçlünün aracı rolü incelenmiş ve araştırmanın sekizinci ve son alt problemi olan katılımcıların karanlık üçlü özellikleri, oyun motivasyonları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkilere dair sonuçlara bakıldığında, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun oynama bozukluğu üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkilerinin olduğuna ilişkin sonuçlar ortaya çıkmıştır. Makyavelizm, katılımcıların daha yüksek oyun bozukluğu puanları ile doğrudan ilişkili bulunmuştur. Katılımcıların makyavelist özelliklerinin yüksekliği oyun bağımlılığı geliştirme durumlarının da artmasına neden olmaktadır. Kırcaburun vd. (2018) oyunda yüksek performans gösterme, daha iyi oyun becerileri geliştirme gibi durumlara makyavelist kişilerin yüksek seviyede motive olduklarını belirtmektedir. Makyavelizm'i yüksek katılımcılar başkalarını sömürme ve manipüle etme eğiliminde oldukları için dijital oyunların sunduğu çevrimiçi ortamın sağlamış olduğu kolaylık onları daha fazla dijital oyun oynamaya yönlendirebilmektedir. Bu durumdan hareketle makyavelist özelliklere sahip kişilerin kendi amaçlarına ulaşmak için sömüreceği kişileri çevrimiçi oyunlar aracılığı ile daha rahat bulabilecekleri yorumu yapılabilmektedir. Oyunlarda bulunan ödül ve envanter kazanma gibi oyuncuları cezbeden ve uyarıcı etkisi bulunan özelliklerin olması da makyavelist özellikleri taşıyan kişiler için önem arz edebilmektedir. Tang vd. (2020) karanlık

üçlü özelliklere sahip kişilerin oyunlar aracılığıyla çevrimiçi şöhret elde etme, başkalarını kendi çıkarına yönelik kullanma, gerçek yaşama kıyasla daha kolay ödülleri elde etmeye meyilli olduklarını ifade etmektedirler. Stopfer vd. (2015) ise narsisizm özelliklere sahip kişilerin dijital oyunlarda başarı ve sanal zenginlik elde etmelerinin gerçek yaşama kıyasla daha kolay olmasının onları diğer oyuncuların gözünde popüler yapma, kendilerine hayran bırakma durumlarının onlar için motivasyon sağladığını ve bu sebeple dijital oyunlarda daha fazla yer aldıklarını belirtmektedirler.

Mevcut araştırmada katılımcıların makyavelist özelliklerinin artması oyun motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon, bütünleşme ve kimliğe katma düzeylerini, psikopati puanlarının artması da içsel motivasyon ve bütünleşme düzeylerini artırdığı görülmektedir. Makyavelizm ve psikopatinin yüksek düzeyde olduğu katılımcılar; kendi çıkarları doğrultusunda hareket etme, başkalarını kullanma eğiliminde olma, davranışların sonuçları hesaba katmama (Jonason ve Tost, 2010), heyecan arayışında olma gibi sahip oldukları özellikler sebebiyle dijital oyunları daha fazla oynamaya motive olabilmektedirler. Elde ettikleri kişisel kazançlar oyunda daha fazla vakit geçirmelerine neden olmakta, içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma seviyeleri de artmaktadır. Ayrıca, makyavelist özellikleri yüksek kişilerin karşısındaki kişiyi manipüle etmek için, psikopati özelliğe sahip kişilerin ise dürtüsellik ve heyecan arayışından kaynaklı oyunlarda İnternetin problemleri kullanılması ile karanlık kişilik özelliklerinin ilişkili olması durumu da dikkate alınır, çevrimiçi ortamın kişilerin uygunsuz davranışlarını daha da kolaylaştıracağı düşünülmektedir (Denegri-Knott & Taylor, 2005).

Karanlık üçlü özelliklerin artması ile katılımcıların oyun bağımlılığı seviyelerinin de artış gösterdiği tespit edilmiştir. Makyavelizm'in oyun bağımlılığı ile dikkat çekici bir şekilde ilişkili olduğu açıkça görülmektedir. Jones (2019) yaptığı çalışmada da benzer sonuç elde etmiş ve makyavelizm ve psikopati ile oyun bağımlılığı arasında önemli bir ilişki olduğunu belirtmiştir. Yine aynı çalışmada narsisizm oyun bağımlılığı ile ilişkili bulunmamıştır. Bu çalışmaya göre, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin artması oyun bağımlılığını da arttırmakta ve anlamlı düzeyde pozitif yönde yordadığı görülmektedir. Yani, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin her biri oyun bağımlılığında etkili bulunmuştur. Jones'a (2019) ait çalışma bu yönüyle bizim çalışmamızdan farklılaşmaktadır. Kim vd. (2008)

yaptıkları çalışmada ise narsisizm kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Narsisizm özellikleri yüksek kişiler diğerlerinin dikkati hep üzerlerinde olsun ve kendilerine hayranlık duyulsun isterler, prestij kazanmak için çabalarlar bu özellikleri nedeniyle dijital oyunlarda daha fazla zaman geçirme eğiliminde olabilirler. Oyunlarda başarı elde etmeye çalışma ve elde ettikleri başarı ile saygınlık sayesinde diğer oyuncuları kendine hayran bırakarak başkalarını etkileme, dikkat çekme ve ilgi görme ihtiyaçlarını dijital oyunlar üzerinden giderebilirler şeklinde yorum yapılabilir.

Araştırmadaki katılımcıların oyun motivasyonu alt boyutları olan içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk düzeylerinin artması oyun bağımlılığı seviyesinin de artmasına neden olmuştur. Yani çalışmada oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları arasında pozitif yönde bir ilişkinin olduğu sonucuna varılmıştır. Literatüre bakıldığında, oyun motivasyonlarının her biri ile oyun bağımlılığının ne tür bir ilişkisi olduğu konusunda yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bununla birlikte kişilerin oyunlarda kazandıkları ödüller için oyunları oynadıkları ve her seferinde daha fazla ödül arama güdüsüyle devam ederek oyunların kişileri oyun bağımlılığı kazanma yoluna çektikleri ifade edilmektedir (Dong & Potenza, 2014). Kişilerin oyun motivasyonlarını oluşturan unsurlar değişiklik gösterebilmekte, herkesi motive eden unsur bir olmamakta, herkes oyun içinde kendini çekecek farklı bir yön bulabilmektedir. Bu sebeple, oyun motivasyonları kişilerin neden oyun oynadıkları sorusunu anlamak için önem taşımakta ve daha detaylı araştırılması gerekmektedir.

Oyun motivasyonlarının kişilerin uzun süreler dijital oyunları oynaması konusunda önemli bir rolü olduğu bulunmuştur (Williams & Yee, 2008). Oyun motivasyonları alt boyutları kendi aralarında farklı özellikleri içermektedir. Ingledeu vd. (2004) kişilerin doğdukları günden itibaren psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması durumu söz konusuysa içsel motivasyon, dışardan bir ödüle ulaşmak için herhangi bir davranışta bulunulmasını ise dışsal motivasyon olarak tanımlamaktadırlar. İçsel motivasyonda kişinin herhangi bir şekilde hareket etmesi o davranıştan keyif aldığı ya da ona iyi hissettirdiği için yaptığı anlamına gelir ve öyle hareket eder, dışsal motivasyonda durum farklıdır. Dışsal motivasyonda kişinin ihtiyacı olan bir durum söz konusudur ve onu kazanmak için ne şekilde hareket etmesi gerekiyorsa o şekilde hareket eder. İçsel motivasyona bakıldığında, kişileri dijital oyun oynamaya iten

sebeplerin başında oyundan alınan zevk ve heyecan vardır. Oyuncunun oyundan aldığı zevk ile birlikte oyunda geçirdiği sürenin artması da kaçınılmaz olacaktır. Oyunda elde edilen oyun içi envanterler, ödüller ve oyun içi karakter geliştirme gibi durumlar da dışsal motivasyona bağlı olarak oyunda kalınan sürenin yine uzamasına neden olacaktır.

Yapılan bu çalışmada katılımcıların içsel motivasyon ortalamalarının diğer motivasyon alt boyutlarına göre istatistiksel olarak yüksek olması oyunların kişilikleri ile bağdaştırdıkları için oyunları tercih ettiklerini düşündürmektedir. İçsel motivasyona sahip kişiler, herhangi bir ödüle ihtiyaç duymadan kendi isteğiyle faaliyetleri gerçekleştirmektedir. Bu sebeple kişinin oyunda kendini iyi hissetmesi ve keyif alması nedeniyle oyunları tercih etmesinde içsel motivasyonun önemli olduğunu göstermektedir.

İnternet oynama bozukluğuna bakıldığında ise katılımcıların bağımlılık riski oluşturmadığı görülmektedir. Bu sonuçlar katılımcılara uygulanan ölçekler sonucu elde edilmiştir ve oyun bağımlılığı teşhisi koyabilmek için yeterli değildir. Kullanılan ölçeğe göre bağımlılık riskinin oluşması için 45 puan üzerinden 36 puan alınması gerekmektedir. Oyun bağımlılığı sonuçları farklı değişkenlere göre değişiklik gösterebilmekte, yaygınlığının anlaşılabilmesi ve sebeplerinin daha gerçek bir şekilde ifade edilmesi için yapılandırılmış görüşmelerin yapılması önem taşımaktadır.

Araştırmada elde edilen sonuçlar, oyun motivasyonu ve karanlık kişilik özelliklerinin birleşmesi ile ilişkili olarak dijital oyun bağımlılığının anlaşılmasına önemli bir katkı sunmaktadır. Mevcut çalışma ile benzer olarak iki çalışma bulunmakta ve özellikle karanlık üçlünün dijital oyun bağımlılığı üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkileri sebebiyle gelecekteki çalışmalarda daha fazla araştırılması önem taşımaktadır. Kircaburun vd. (2018) problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışı ve karanlık dörtlü ilişkisi ile çevrimiçi oyun motivasyonlarının ve oyun türlerinin aracı rolünü inceledikleri çalışmada sosyal motivasyonun karanlık kişilik özellikleri ve oyun oynama bozukluğu ile bir ilişkisi olmadığını Tang vd. (2020) ise sosyal motivasyon ile ilişkisi olduğunu bulmuştur. Araştırmaların sonuçları arasındaki farklılıkların örneklem büyüklüğü farkından kaynaklandığı düşünülmektedir. Çalışmamızda oyun motivasyonları için her iki çalışmadan farklı ölçekler kullanılmıştır ve katılımcılara uygulanan oyun motivasyonu ölçeğinde öz

belirleme kuramı çerçevesinde alt boyutlara bakılmıştır. Bu yönüyle araştırmada kişilerin problemleri oyun oynama davranışlarında probleme odaklanmak yerine, kişilerin oyunları oynarken hangi ihtiyaçlarını karşıladıklarına odaklanıldığı açıktır. Bu çalışmada önceki çalışmalara göre sınırlamalar da avantajlar da bulunmaktadır. Tang vd. (2020) tarafından yapılan çalışma Almanya’da yaşayan ve yaş aralığı dijital oyunları oynayan tüm kullanıcıları kapsamakta, Kircaburun vd. (2018) ise kendi seçtikleri belirli oyunculardan oluşan yalnızca erkek katılımcılarla çalışmışlardır. Mevcut olan bu çalışmada ise dijital oyunları oynayan kadın ve erkek gönüllü katılımcılar yer almıştır.

Mevcut çalışma, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığındaki rolüne dair kanıtlar sunmaktadır. Sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda, kişilerin oyun oynamaya daha fazla yönelmesinde belirli kişilik özellikleri ve motivasyonların etkili olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca çalışma, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin teknolojik araçların sorunlu kullanımında rol oynadığı ve bağımlılık geliştirmede yatkınlık yaratabileceği konusunda bir bilincin oluşması açısından önem taşımaktadır.

BÖLÜM VI

6. Sonuç ve Öneriler

6.1. Sonuç

Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonları arasındaki ilişkide karanlık üçlünün aracı rolü incelenmiştir. Literatür incelendiğinde, oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonları arasındaki ilişkiyi ve oyun bağımlılığı ile kişilik özelliklerini ayrı ayrı inceleyen çeşitli çalışmaların yer aldığı görülmekte fakat oyun bağımlılığı, oyun motivasyonları ve karanlık üçlü kişilik özelliklerini birlikte ele alan Türkiye’de yapılmış herhangi bir araştırmaya rastlanmamaktadır. Bu nedenle çalışmanın güçlü bir yönü bulunmaktadır. Ayrıca yapılan çalışmalarda genellikle Beş Büyük kişilik özellikleri ve belli başlı kavramlar kullanılmıştır. Bu yönüyle de yapılan diğer çalışmalardan farklılık göstermektedir. Araştırmamızla çeşitli yönlerden farklılık gösteren; problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışı ve karanlık dörtlü ilişkisinde çevrimiçi oyun motivasyonları ile oyun türlerinin aracı rolünün incelendiği çalışma ve çalışmamızla daha benzer olan; oyun bozukluğu, oyun motivasyonları ve karanlık üçlünün etkileşiminin araştırıldığı çalışma olmak üzere yalnızca iki araştırmaya rastlanmaktadır. Mevcut çalışmada oyun bağımlılığının altında yatan etkileyici faktörlerin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Çalışma sonuçlarına göre katılımcıların medeni durumuna göre makyavelizm ve psikopatinin bekâr katılımcılarda evlilere göre yüksek olduğu ve içsel motivasyon, bütünleşme ve kimliğe katma düzeylerinin de yine bekarlarda yüksek olduğu saptanmış ve olası sebepleri ile tartışılmıştır.

Katılımcıların mesleklerine göre durum incelendiğinde kamu görevlisi olan katılımcıların bütünleşme ve kimliğe katma düzeyleri özel sektör çalışanı olan katılımcılardan anlamlı düzeyde yüksek bulunmuş ve sebeplerinin anlaşılması için sonuçların yeterli olmadığı anlaşılmıştır. Meslekler açısından farklılıkları ve nedenlerini belirlemeye yönelik araştırmaların yapılmasının farklı demografik değişkenlerle oyun oynama durumu arasındaki ilişkilerin aracı rolünün incelenebileceği araştırmalar için zemin oluşturma açısından yararlı olacağı düşünülmüştür.

Çalışmada sonuçlar, sosyo-demografik özelliklere göre bakıldığında da oyun bağımlılığının erkek katılımcılarda kadınlara göre daha fazla görüldüğü gibi birtakım farklılıklar bulunmuş ve farklılıklar nedenleri ile birlikte tartışılarak açıklanmıştır. Katılımcıların maddi durumlarına göre oyun motivasyonları ve karanlık üçlü özellikleri puanları benzerken internette oyun oynama bozukluğu puanları arasında sosyoekonomik durumdan kaynaklı anlamlı farklılıklar görülmüştür ve bu farklılıklar nedenleri ile tartışılmıştır.

Çalışmada, oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonları arasındaki ilişkide karanlık üçlünün aracı rolünün incelenmesi amaçlanmış ve aralarındaki ilişkilere dair sonuçlara bakıldığında, karanlık kişilik özelliklerinin oyun oynama bozukluğu üzerinde doğrudan ve dolaylı etkilerinin olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Oyun motivasyonları alt boyutlarının da aynı şekilde internette oyun oynama bozukluğu puanlarını artırdığı ve anlamlı bir etkisi olduğunu göstermiştir. İncelenen bütün bulgular dikkate alındığında, karanlık üçlü ve oyun motivasyonlarının ayrı ayrı internette oyun oynama bozukluğu puanlarını anlamlı düzeyde yordadığı tespit edilmiştir. Her iki değişkeninde internette oyun oynama bozukluğu puanlarını yordaması Oyun Motivasyonu puanlarının oyun oynama bozukluğu puanlarını yordamasında Karanlık Üçlü Ölçeği puanlarının tam aracı rolünün olmadığını göstermiştir.

6.2. Öneriler

Çalışmada veri toplama süreci pandeminin devam ettiği ve tamamen olmasa da günlük yaşamdaki etkilerinin sürdüğü bir süreçte gerçekleşmiştir. Kişilerin yaşamlarındaki önemli değişiklikler çalışmanın sonuçları üzerinde de etki yaratmış olabilir. Katılımcılar dijital oyunlarla eskisine göre daha fazla zaman geçirmeye başlamış olabilirler ve oyun oynama motivasyonları bu ölçüde etkilenerek sonuçlara etkisi olmuş olabilir. Araştırma verilerinin toplanması da çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Google Formlar üzerinden ölçekler oluşturularak katılımcılar ile çevrimi ortamda paylaşılmıştır. Katılımcıların hangi şartlarda ölçeklere yanıt verdikleri bilinmemekle birlikte bu durumun sonuçları da etkileyebileceği düşünülmektedir. Araştırmadaki oyun bağımlılığı, oyun motivasyonları ve karanlık üçlü gibi değişkenler katılımcılarla yapılan görüşmelerle de ölçülebilmektedir. Çalışmada ise sadece ölçekler kullanılmıştır. Konu itibariyle yalnızca ölçeğin kullanılması çalışma için sınırlılık oluşturmakta, ayrıca çalışma örneklem, yaş, cinsiyet, medeni durum gibi tabakalarla ayrılrsa da araştırmanın çevrimiçi olarak yapılması temsilliği olumsuz etkileyebilmektedir.

Çalışmadaki sınırlılıklara rağmen, bu çalışma hem Karanlık Üçlü hem Oyun Oynama Motivasyonu hem de İnternette Oyun Oynama Bozukluğu konusunda literatüre özgün ve önemli katkılar sunmaktadır.

6.2.1. Akademisyenlere ve Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Araştırmada dijital oyun oynayan ve araştırmaya katılmak için gönüllü olan kişileri örnekleme dâhil edilebilecek olmamız sebebiyle kolay örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Örneklem büyüklüğü sonuçların genellenebilirliğini sınırlandırabilmekte dolayısıyla genellenebilir veriler sunabilmek için katılımcı sayıları artırılarak gelecekteki çalışmalara uygulanabilir. Çalışmada ulaşılan sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda ileride yapılacak olan çalışmaların farklı demografik değişkenler kullanarak daha detaylı araştırmalar yapılmasının katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Çalışmaya ait diğer bir durum ise katılımcıların kendi kendilerini raporlamalarına bağlı olarak anket sorularına verdikleri cevaplarda sosyal istenirlik bakımından önyargılı olup olmadıklarıdır. Kişiler kendileri ile ilgili olumsuz olabilecek bilgiler sunmamak adına kendilerini daha olumlu yansıtmaya eğiliminde olabilmektedir. Katılımcıların öz-bildirimde bulunmalarına bağlı olarak

cevapladıkları her bir maddeyi doğru yorumlayıp öyle cevap verdikleri varsayılmıştır. Yine de çalışmanın doğruluk ve geçerliliğini sağlamak için katılımcıların verdikleri yanıtların ve ölçme araçlarının gözden geçirilmesinde dikkatli adımlar atılmıştır. Araştırmada nicel anket kullanılmasına ek olarak gelecekteki araştırmacılar nitel yöntemleri de kullanabilirler.

Gelecekteki çalışmalarda oyun bağımlılığı, oyun motivasyonları ve karanlık üçlü kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi detaylandırmak için daha büyük örneklem grubuyla çalışılabilir ve zaman içinde değişkenlerin değişimini ölçmek, aralarındaki nedensel ilişkiyi daha iyi anlayabilmek için boylamsal tasarımlar araştırmaya dâhil edilebilir.

6.2.2. Devlete Yönelik Öneriler

Çalışmadan yola çıkarak bir kişinin karanlık üçlü kişilik özelliklerine sahip olmasının bağımlılık geliştirmesi noktasında yatkınlığı olabileceği hesaba katılmalıdır. Kamu politikası teknolojinin bilinçsiz kullanımın ve bağımlılık riskinin farkında olması ve önleyici tedbirler alması önemlidir. Özellikle genç yetişkinler düşünüldüğünde yaşamlarının en verimli dönemlerinde bağımlılıklara maruz kalmamaları, hayatlarının akışını kaçırmamaları yönünde kamu ruh sağlığı politikaları geliştirilebilir, bilinçlendirme seminerleri yapılabilir.

6.2.3. Klinisyenlere Yönelik Öneriler

Klinik psikologlar motivasyonel görüşme yoluyla katılımcıların doğrudan oyun oynamaya yönelik motivasyonlarını ele alabilirler, böylelikle oyun biçimlerindeki farklılıkları daha iyi görebilirler. Oyun bağımlılığı tanısı için klinik görüşmelerin esas alınması yararlı olacağı ve karanlık üçlü özellikler için kişilerin kendilerini rapor etmelerinde sosyal istenirliğin önüne geçebilmenin yapılandırılmış bir görüşme ile daha sağlıklı ilerleyeceği, çalışmaya farklı bir bakış açısı kazandırabileceği düşünülmektedir.

Kaynakça

- Akın, A., Kaya, Ç., ve Demirci, İ. (2015). Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin geçerliği ve güvenilirliği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 18-31.
<https://doi.org/10.17860/efd.71814>
- Amerikan Psikiyatri Birliği (2014). *Ruhsal bozuklukların tanıs ve sayımsal elkitabı (DSM-5)* (5. baskı). (E. Köroğlu, Çev.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Ames, D. (2009), Pushing up to a point: Assertiveness and effectiveness in leadership and interpersonal dynamics. *Research in Organizational Behavior*, 29, 111–133. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2009.06.010>
- Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M., ve Griffiths, M. D. (2019). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türkiye Yeşilay Cemiyeti*, 6(1), 1-22.
<https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.1.0027>
- Arrigo, B. A. ve Shipley, S. (2001). The Confusion Over Psychopathy (I): Historical considerations. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 45(3), 325–344. <https://doi.org/10.1177/0306624X01453005>
- Aydoğan, E., ve Serbest, S. (2016). İş yerinde karanlık üçlü: Bir kamu kuruluşunun iç denetim biriminde araştırma. *Sayıştay Dergisi*, 101, 97-121.
- Babiak, P., Neumann, C. S., ve Hare, R. D. (2010). Corporate psychopathy: Talking the walk. *Behavioral sciences & the law*, 28(2), 174-193.
<https://doi.org/10.1002/bsl.925>
- Balcı, A. (2005). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem teknik ve ilkeler* (5. baskı). Ankara: Pegema Yayıncılık.
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urban, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., ve Kiraly, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research and Theory*, 25(5), 397–408. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. <https://doi.org/10.1037/a001944>
- Bayırtepe, E., ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları Ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri (The Effects Of Game-Based Learning Environments On

- Students' Achievement And Self-Efficacy İn A Computer Course). *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bayraktar, E., ve Kaleli, F. (2007). Sanal gerçeklik ve uygulama alanları. *Akademik Bilişim '07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* (s. 253-259). Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Becker, J. B., McClellan, M. L., ve Reed, B. G. (2017). Sex differences, gender and addiction. *Journal of Neuroscience Research*, 95(1-2), 136–147. doi:10.1002/jnr.23963
- Bhagat, S., Jeong, E. J., ve Kim, D. J. (2019). The Role of Individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Bingöl, B. (2018). Yeni bir yaşam biçimi: Artırılmış gerçeklik (AG). *Etkileşim*, (1), 44-55. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2018.1.8>
- Birkas, B., Gacs, B., ve Csatho, A. (2016). Keep calm and don't worry: Different dark triad traits predict distinct coping preferences. *Personality and Individual Differences*, 88, 134–138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.09.007>.
- Blocker, K. A., Wright, T. J. ve Boot, W. R. (2014). Gaming preferences of aging generations. *Gerontechnology: International Journal on The Fundamental Aspects of Technology To Serve The Ageing Society*, 12, 174-184. 10.4017/gt.2014.12.3.008.00
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. ve Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412.
- Campaign Türkiye. (2021). *Metaverse*. Erişim tarihi: 10.01.2022, <https://www.campaigntr.com/metaversete-herkes-yerini-almali/>.
- Campbell, W. K., Reeder, G. D., Sedikides, C. ve Elliot, A. (2000), Narcissism and comparative self-enhancement strategies. *Journal of Research in Personality*, 34(3), 329-347. <https://doi.org/10.1006/jrpe.2000.2282>

- Chip. (2022). *Hangi Ülke, Metaverse'e ne kadar ilgi duyuyor? Türkiye'de durum ne?*. Erişim tarihi: 02.03.2022. https://www.chip.com.tr/haber/hangi-ulke-metaverse-ne-kadar-ilgi-duyuyor-turkiye-durum-ne_98822.html
- Chou, Ting-Jui. ve Ting, C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663–675. <https://doi.org/10.1089/109493103322725469>
- Christie, R. ve Geis, F. L. (1970). *Studies in Machiavellianism*. Londra: Academic Press.
- Ciccarelli, S. K. ve White, J. N. (2016). *Psikoloji: Bir keşif gezintisi*. (D. N. Şahin, Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Cihangiroğlu, N., Teke, A., Uzuntarla, Y. ve Uğrak, U. (2015), Narsist kişilik eğilimleri ile kurumsal bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin analizi. *Yönetim ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 1-18. <http://dx.doi.org/10.11611/JMER400>.
- Costa, P. T. ve McCrae, R. R. (1995). Domains and facets: Hierarchical personality assessment using the revised NEO personality inventory. *Journal of Personality Assessment*, 64(1), 21-50. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6401_2
- Cüceloğlu, D. (2010). *İnsan ve davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çetin, S. A. ve Şahin, B. (2018). Aşçıların beş faktör kişilik özellikleri ile bireysel inovasyon algısı ilişkisi. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 6, 419-447.
- Çoklar, I. (2014). *Kişilik özellikleri ile bağışlama eğilimleri arasındaki ilişkinin intikam güdüsü ve adalet duyarlılık temelinde incelenmesi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi.
- David K Ingledew; David Markland; Kate E Sheppard (2004). *Personality and self-determination of exercise behaviour*, 36(8), 1921–1932. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2003.08.0>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagyyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>

- Demir, E. (2019). *Notlarım: Örneklem kuramı* [Yayımlanmamış ders notu]. Researchgate.
https://www.researchgate.net/publication/331224034_Orneklem_Kurami
- Denegri-Knott, J., ve Taylor, J. (2005). The labeling game: A conceptual exploration of deviance on the internet. *Social Science Computer Review*, 23(1), 93–107.
<https://doi.org/10.1177/0894439304271541>.
- Dinç, M. (2017). Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). *Marmara Üniversitesi*.
- 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., Zheng, H., Liu, X., Wang, Y., Du, X., ve Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in cue-elicited cravings in Internet gaming disorder: The effects of deprivation. *Journal of Behavioral Addictions*, 1-12. doi:10.1556/2006.7.2018.118
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., ve Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. *In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 153-161.
<https://doi.org/10.1145/3474085.3479238>
- Dundas, K. (2021). *What is the metaverse?* Erişim tarihi: 15.02.2022,
<https://www.techradar.com/news/the-metaverse-is-coming-but-what-does-that-even-mean>
- Durdu, O. P., Tüfekçi, A., ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasındaki karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19. 66-76.
- Ekinci, N. E., Üstün, U. D., ve Özer, Ö. (2016). An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction. *Gender and Regular Sport Participation. Journal of Education Culture and Society*, 6(2). 298-303.
<https://doi.org/10.15503/jecs20162.298.303>

- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi.
- Eraslan-Çapan, B., Satıcı, S. A., Yılmaz, M. F., ve Kayış, A. R. (2015, Ekim 9). *Karanlık Üçlü Ölçeği: Türkçeye uyarlama çalışması*. Academia. https://www.academia.edu/26565893/KARANLIK_%C3%9C%C3%87L%C3%9C_%C3%96L%C3%87E%C4%9E%C4%B0_T%C3%9CRK%C3%87E_YE_UYARLAMA_%C3%87ALI%C5%9EMASI_Turkish_Dark_Triad_Dirty_Dozen_Scale_
- Eryılmaz, S., ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67). 889-912. <https://doi.org/10.17755/esosder.311314>
- Furhanham, A., Richards S. C., ve Paulhus D. L. (2013). The Dark Triad of Personality: A 10 Year Review. *Social and Personality Psychology Compass* 7/3, 199-216. <https://doi.org/10.1111/spc3.12018>
- Furtner, M. R., Rauthmann, J. F., ve Sachse, P. (2011). The self-loving self-leader: An examination of the relationship between self-leadership and the Dark Triad. *Social Behavior and Personality*, 39, 369–380.
- Gaming In Turkey. (2021, Mart 18). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2020*. Gaming In Turkey: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf>
- Geçtan, E. (2010), *Psikodinamik psikiyatri ve normal dışı davranışlar* (19. baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., ve Khoo, A. (2011). Gençler arasında patolojik video oyunu kullanımı: *İki yıllık boylamsal bir çalışma*. *Pediatrics*, 127, 319- 329.
- Güneş, A. (2012). *Dijital oyunların güvenlik bağlamında yasal ve yönetsel düzenleme sorunları* (Yüksek Lisans Tezi). Polis Akademisi Güvenlik Bilimleri Enstitüsü Güvenlik Stratejileri ve Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69, 66-78.

- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *Direct Addict Treat Prevent*, 12, 27- 41.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Padır, M. A. (2017). Beş faktör kişilik ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması. *Sakarya University Journal of Education*, 7(2), 398-408.
- İnal, Y., ve Çağıltay, K. (2005). Turkish elementary school students' computer game play characteristics. In BILTEK 2005 International Cognition Congress (ss. 27-29).
- James, S., Kavanagh, P. S., Jonason, P. K., Chonody, J. M. ve Scrutton, H. E. (2014). The Dark Triad, schadenfreude, and sensational interests: Dark personalities, dark emotions, and dark behaviors. *Personality and Individual Differences*, 68, 211–216. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.04.020>
- Jeong, E. J., ve Kim, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213–221. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>
- Jonason, P. K., Kaufman, S. B., Webster, G. D. ve Geher, G. (2013). What lies beneath the Dark Triad Dirty Dozen: Varied relations with the Big Five. *Individual Differences Research*, 11(2), 81–90.
- Jonason, P. K., & Tost, J. (2010). I just cannot control myself: The Dark Triad and selfcontrol. *Personality and Individual Differences*, 49(6), 611-615.
- Jones, A. B. (2019). *Personality and Dark Gaming: The relationships between Perfectionism, the Dark Triad, and Anti-Social Online Gaming Behaviour* (Yüksek Lisans Tezi). York St John University
- Jones, D. N. ve Figueredo, A. J. (2013). The core of darkness: Uncovering the heart of the Dark Triad. *European Journal of Personality*, 27(6), 521–531. <https://doi.org/10.1002/per.1893>
- Kaptan, S. (2000). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri* (11. baskı). Ankara: Bilim Yayınevi.
- Karaaziz, M. ve Atak, İ. E. (2013). Narsisizm ve narsisizmle ilgili araştırmalar üzerine bir gözden geçirme. *Nesne Psikoloji Dergisi*, 1(2), 44-59.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi - Kavramlar-İlkeler-Teknikler*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kayapa, N. ve Tong, T. (2011). Sanal gerçeklik ortamında algı. *Sigma*, 3, 348-354.

- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi.
- Kılıç, T. (2018). İç mekân tasarımında kullanılan mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarına ilişkin bir inceleme. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 3(2), 169-187. <https://doi.org/10.26835/my.441>
- Kırcaburun, K., Jonason, K. P. ve Griffiths D. M. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming motives and moderator role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135, 298-303
- Kiehl, K. A. ve Hoffman, M. B. (2011). The criminal psychopath: history, neuroscience, treatment, and economics. *Jurimetrics*, 51, 355-397
- 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*, 23(3), 212-218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2020). Defining tolerance in Internet Gaming disorder: Isn't it time? *Addiction*. 111(11), 2064–2065. <https://doi.org/10.1111/add.13448>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J, Király, O., Krossbakken, E., ve Billieux, J. (2019). Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder. *A systematic review. Clinical Psychology Review*, 73, 101777. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
- 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. <https://doi.org/10.2196/jmir.35>
- Kring, A. M., Johnson, S. L., Davison, G. ve Neale, J. (2015). *Anormal Psikolojisi* (M. Şahin, Çev.). Ankara: Nobel.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelişmeler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.

- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., ve Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *J Behav Addict*, 6(2), 103-109
- Kuş, O. (2021). Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245-266.
<https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>
- Lafreniere, M. K., Verner-Filion J., ve Vallerand R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53, 827-831.
- Laier, C., Wegmann, E., ve Brand, M. (2018). Personality and cognition in gamers: Avoidance expectancies mediate the relationship between maladaptive personality traits and symptoms of Internet-gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 304. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00304>
- Lee, L., Tse, S., Blaszczyński, A. ve Tsang, S. (2020). Concepts and controversies regarding tolerance and withdrawal in gambling disorder. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 54–59. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.11.004>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A., Griffiths, M., ve Kuss, D. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Front Psychiatry*, 10, 1-14.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Mallı, Y. Ç. (2019). *Yetişkinlerde algılanan sosyal yetkinlik ile sıkıntıya dayanma kapasitesinin dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi.
- Mejia-Suazo C. J., Landa-Blanco, M., Mejia-Suazo G. A. ve Martinez-Martinez C. A. (2021). Dark and Light Triad: the relationship between personality traits and addiction to mobile phones, video games, and the internet.
<https://doi.org/10.31234/osf.io/dp659>
- Moor, L., ve Anderson, J. R. (2019) A systematic literature review of the relationship between dark personality traits and antisocial online behaviours. *Personality*

and Individual Differences, 144, 40-55.

<https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.02.027>

Muris, P., Merckelbach, H., Otgaar, H., ve Meijer, E. (2017). The Malevolent side of human nature: A meta-analysis and critical review of the literature on The Dark Triad (Narcissism, Machiavellianism, and Psychopathy). *Perspectives on Psychological Science, 12*(2), 183-204.

<https://doi.org/10.1177/17456916166666070>

Müller, K., Beutel, M., Egloff, B. ve Wöllfling, K. (2014). Investigating risk factors for internet gaming disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the Big five personality traits. *European Addiction Research, 20*(3), 129–136.

<https://doi.org/10.1159/000355832>

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

Ocak, M. A. (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı. M. A. Ocak içinde, *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama* (s. 50-67). Ankara: Pegem Akademi.

Ocakoğlu, O. (2020). Fiziksel aktivite içeren sanal gerçeklik oyunu oynayanların egzersiz motivasyonlarının incelenmesi. *Avrasya Spor Bilimleri Araştırmaları, 5*(1). <https://doi.org/10.35333/ERISS.2020.169>

O'Boyle, E. H., Forsyth D. R., Banks, G. C. ve McDaniel, M. A. (2012). A meta-analysis of the Dark Triad and work behavior: A social exchange perspective. *Journal of Applied Psychology, 97*(3), 557–579. <https://doi.org/10.1037/a0025679>

Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Öğüt, P., ve Çobaner, A. A. (2017). *Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırmanın Sağlık Alanında Kullanımı*. Ağustos 7, 2021 tarihinde Mersin Üniversitesi Akademik Personel Bilgi Sistemi:

http://apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf
adresinden alındı

- Özer, Ö., Uğurluoğlu, Ö., Kahraman, G., ve Avcı, K. (2016). Hemşirelerin karanlık üçlü kişilik özelliklerinin sosyo-demografik değişkenler açısından incelenmesi. *CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(3), 203-216.
- Özsoy, E. ve Ardıç, K. (2017), Karanlık Üçlü'nün (Narsisizm, Makyavelizm ve Psikopati) iş tatminine etkisinin incelenmesi. *Yönetim ve Ekonomi*, 24(2), 391-406. <https://doi.org/10.18657/yonveek.297733>
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Paulhus, D. L., ve Williams, K. M. (2002), The Dark Triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy. *Journal of research in personality*, 36(6), 556- 563.
- Paunonen, S. V., Lönnqvist, J.-E., Verkasalo, M., Leikas, S., ve Nissinen, V. (2006), Narcissism and emergent leadership in military cadets. *The Leadership Quarterly*, 17(5), 475–486. <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2006.06.003>.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A. H., Courtois, R., Laurent, A. ve Lignier, B. (2019). Video game players' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences. *Psychology of Popular Media Culture*. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000245>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- 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>
- Rauthmann, J. F. ve Kolar, G. P. (2013). The perceived attractiveness and traits of the Dark Triad: Narcissists are perceived as hot, Machiavellians and psychopaths not. *Personality and Individual Differences*, 54(5), 582–586. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2012.11.005>

- Raskin, R. ve Terry, H. (1988). A Principal-Components analysis of the narcissistic personality inventory and further evidence of its construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(5), 890-902
- Rehbein, F., Staudt, A., Hansmaier, M. ve Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Ryan, R., ve Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1). <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., ve Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games. *A self-determination theory approach. Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Saltoğlu S. ve Uysal Irak, D. (2020). *Kişiliğin Karanlık Üçlüsü: Narsisizm, Makavelizm ve Psikopati*. Türk Psikoloji Yazıları, 23(45)
- Schermer J. A. ve Jones D. N. (2019). The behavioral genetics of the dark triad core versus unique trait components: A pilot study. *Personality and Individual Differences*, 109701-. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109701>
- Schulsinger, F. (1972). Psychopathy: Heredity and environment. *International Journal of Mental Health*, 1(1-2), 190-206, <https://doi.org/10.1080/00207411.1972.11448574>
- Sedikides, C. ve Gregg, A. P. (2008). Self-Enhancement: Food for Thought. *Perspectives on Psychological Science*, 3(2), 102–116. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2008.00068.x>
- Set Z. (2020). "Sosyal Kötücül Kişilikler: Karanlık Üçlü". *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* 3,318-329.
- Smohai, M., Tóth, D., ve Mirnics, Z. (2013). Computer game preference analysis: Relationship with personality, coping and flow traits. *Magyar Pszichologiai Szemle*, 68(2), 245-258. <https://doi.org/10.1556/MPSzle.68.2013.2.4>
- Somer, O. Korkmaz, M. ve Tatar, A. (2004). *Kuramdan uygulamaya beş faktör kişilik modeli ve beş faktör kişilik envanteri (5FKE)*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.

- Stopfer, J., Braun, B., Mueller, K., ve Egloff, B. (2015). Narcissus plays video games. *Personality and Individual Differences*, 87, 212–218.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.08.011>
- Şahin, A. (2004). Yönetim kuramları ve motivasyon ilişkisi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11, 523-547.
- Tang W. Y., Reer F., ve Quandt, T. (2020). The interplay of gaming disorder, gaming motivations, and the dark triad. *Journal of Behavioral Addictions*, 9 (2), 491-496 <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00013>
- Tekin, Ö. A. (2012). Yabancılaşma ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkiler: *Antalya Kemer'deki beş yıldızlı otel işletmeleri çalışanları üzerinde bir uygulama* (Yayımlanmamış doktora tezi). Akdeniz Üniversitesi.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi
- Topsümer, F. ve Sağlam, M. (2019). Dijital Oyunlar Ve Öznel İyi Oluş İlişkisi: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Örneği . *Humanities Sciences*, 14(2), 31-50.
- Tu, C. H., Yen, C.J., Sujo-Montes, L., ve Roberts, G. A. (2015). Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions. *Educational Media International*, 52(3), 155-172.
<https://doi.org.10.1080/09523987.2015.1075099>
- Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK]. (2020). *Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi Sonuçları*. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Adrese-Dayal%C4%B1-N%C3%BCfus-Kay%C4%B1t-Sistemi-Sonu%C3%A7lar%C4%B1-2020-37210&dil=1>
- Ural, A., ve Kılıç, İ. (2005). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Van Geel, M., Goemans, A., Toprak, F. ve Vedder, P. (2017). Which personality traits are related to traditional bullying and cyber-bullying? A study with the Bigfive, dark triad and sadism. *Personality and Individual Differences*, 106, 231–235. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.10.063>
- Vernon, P. A., Villanii, V. C., Vickers, L. C. ve Harris, J. A. (2008). A behavioral genetic investigation of the Dark Triad and the Big 5. *Personality and Individual Differences*, 44(2), 445–452. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.09.007>

- Wai, M., ve Tiliopoulos, N. (2012). The affective and cognitive empathic nature of the dark triad of personality. *Personality and Individual Differences*, 52(7), 794–799. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.01.008>
- Walkme. (2019). *Digital Transformation*. Erişim tarihi: 10.03.2022
<https://www.walkme.com/glossary/digital-transformation/>
- Wan, CS. ve Chiou, WB. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: *A cognitive perspective*. *Adolescence*, 42(165): 179.
- Wang, C. W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W., ve Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039>
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yang, Y. ve Raine, A. (2008). Functional neuroanatomy of psychopathy. *Psychiatry*, 7(3), 133–136. <https://doi.org/10.1016/j.mppsy.2008.01.001>
- Yazıcıoğlu, Y., ve Erdoğan, S. (2004). *SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Journal of Cyberpsychology and Behavior*, 9, 772–775. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yengin, D. ve Bayrak, T. (2018). Tüketimin Oyunlaştırılmasıyla Artırılmış Gerçeklik. *Etkileşim*, (1), 56-77. <https://doi.org/etkilesim.2018.1.10>
- Yılmaz, E., ve Çağıltay, K. (2007). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *Academia*.
https://www.academia.edu/2597826/Elektronik_Oyunlar_ve_T%C3%BCrkiye
- Zeigler-Hill, V. ve Vonk, J. (2015). Dark personality features and emotion dysregulation. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 34(8), 692–704.
<https://doi.org/10.1521/jscp.2015.34.8.692>

Zhong, Z., Yao, Mike Z. (2013). Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of online game addiction. *Asian Journal of Communication*, 23(5). 555–573. <https://doi.org/10.1080/01292986.2012.748814>

Ekler

Ek 1.

Bilgilendirme Formu

KATILIMCI BİLGİLENDİRME FORMU

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Karanlık Üçlünün Aracı Rolü

Sayın Katılımcı,

Bu anket, dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonlarını incelemek ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığında nasıl bir rolü olduğunu belirlemek için yapmakta olduğumuz araştırmanın bir parçasını oluşturmaktadır. Yapılan anketler aracılığıyla toplayacağımız veriler dijital oyun bağımlılığının oyun motivasyonları ile nasıl bir ilişkisi olduğunu, karanlık üçlü kişilik özelliklerinin nasıl aracı görev üstlendiğini anlamamız için kullanılacaktır. Aşağıda bulunan anketi doldurarak, araştırmaya katılmayı kabul etmiş olacaksınız.

Bu araştırmaya katılmak gönüllülük esasına dayanmaktadır. Araştırmada kimlik bilgileri istenmemekle birlikte sosyodemografik bilgiler araştırma ekibi dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. Araştırma süresince elde edilen bilgiler, yalnızca akademik araştırma ve yayın amacı ile kullanılacaktır. Yapılacak olan çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına sahipsiniz. Çalışmadan çekilmeniz durumunda sizden toplanan tüm veriler veri tabanından silinecek olup verileriniz çalışmada kullanılmayacaktır. Konu ile ilgili herhangi bir sorunuz olması durumunda aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

Gülşah Aksakallı

Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Bölümü

Tel: 0530 917 0141

E-posta: gulsah.aksakalli@gmail.com

Ek 2.**Aydınlatılmış Onam Formu****AYDINLATILMIŞ ONAM FORMU**

Sayın Katılımcı,

Bu ankete, dijital oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonlarını incelemek ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığında nasıl bir rolü olduğunu belirlemek için yürütecek olduğumuz araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırma sonucunda elde edeceğimiz veriler oyun bağımlılığı kriterleri taşıyan kişilerin cinsiyet, eğitim durumları gibi sosyodemografik özelliklerinin bağımlılıkta nasıl bir rol oynadığını, oyun motivasyonu ve karanlık üçlü kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığında nasıl bir ilişkisi olduğunu anlamamıza yardımcı olacaktır. Araştırmada yer almayı kabul ettiğiniz takdirde çalışmanın amacına ulaşabilmesi için sizden beklenen yanıtlamanız için gönderilen anket sorularını içtenlikle yanıtlamanız olacaktır. Anket sonuçları herhangi bir kişi bazında değil genel olarak değerlendirildiğinden herhangi bir şekilde isminizi belirtmenize gerek bulunmamaktadır. Araştırma için toplanacak veriler, “açık kaynak anket uygulamalarından biri olan Google Form” üzerinden çevrimiçi anket formu şeklinde çevrimiçi olarak tarafınıza gönderilecektir. Sosyo-demografik bilgilerin yer aldığı bölüm dışında sizden doldurulması beklenen anketler üç bölümden oluşmakta olup en fazla 15 dakikanızı alacağı öngörülmektedir. Çalışmada toplanan veriler iki yıl boyunca drive dosyası olarak saklanacak olup daha sonra tüm veri tabanlarından silinecektir.

Bu araştırmaya katılmak sizin isteğinize bağlı olmakla birlikte size ait bilgiler araştırma ekibi dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. Katılımcı verileri yalnızca yayın amacı ile kullanılabilir. Yapılacak olan çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına sahiptir. Çalışmadan çekilmeniz durumunda sizden toplanan tüm veriler veri tabanından silinecek olup verileriniz çalışmada kullanılmayacaktır. Konu ile ilgili herhangi bir sorunuz olması durumunda aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

Gülşah Aksakallı

Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Bölümü

Tel: 0530 917 0141

E-posta: gulsah.aksakalli@gmail.com

Aşağıdaki bilgileri doldurup imzanızı attığınız takdirde çalışmaya katılmış olursunuz.

1. Bilgileri okuyup anladığımı onaylıyorum.
2. Katılımımın gönüllü olduğunu ve istediğim herhangi bir anda araştırmadan çekilebileceğimi onaylıyorum.
3. Araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının adı/soyadı _____

İmza _____

Tarih _____

Ek 3.**Sosyo-Demografik Bilgi Formu**

1. Cinsiyetiniz
 - Kadın
 - Erkek
2. Yaşınız
 - 18-24
 - 25-31
 - 31-37
 - 37-44
 - 44-50
 - 50 ve üstü
3. Eğitim durumunuz
 - İlkokul
 - Ortaokul
 - Lise
 - Üniversite
 - Yüksek Lisans
 - Doktora
4. Medeni durumunuz
 - Evli
 - Bekâr
5. Şu anda bir işte çalışıyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır
6. Meslek
 - Öğrenci
 - Öğretmen
 - Mühendis
 - Avukat
 - Memur
 - İşçi
 - Diğer
7. Sosyoekonomik durumunuz nedir?
 - Düşük
 - Orta
 - Yüksek
8. Dijital platformda oyun oynar mısınız?
 - Evet
 - Hayır

Ek 4.

Karanlık Üçlü Ölçeği

<i>Lütfen aşağıdaki ifadeleri okuduktan sonra kendinizi değerlendirip sizin için en uygun seçeneğin karşısına çarpı (X) işareti koyunuz.</i>	Kesinlikle Katılmıyorum	Çoğunlukla katılmıyorum	Katılmıyorum	Bazen Katılmıyorum	Kararsızım	Bazen Katılıyorum	Katılıyorum	Çoğunlukla katılıyorum	Çoğunlukla katılıyorum
1. Kendi amacıma ulaşmak için başkalarını yönlendirme eğilimindeyim.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2. İstedığimi elde etmek için hileye veya yalana başvururum.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3. Amacıma ulaşmak için yağcılık yaparım.	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Makyavelizm; 1. 2. 3. ve 4. maddelerin toplamı

Psikopati; 5. 6. 7. ve 8. maddelerin toplamı

Narsisizm; 9. 10. 11. ve 12.maddelerin toplamı

*** Ölçekte ters puanlanan madde bulunmamaktadır.

NOT: Ölçeğe ait yalnızca ilk 3 madde paylaşılmıştır.

Ek 5.**Oyun Motivasyonu Ölçeği**

Lütfen aşağıdaki soruya cevap olabilecek ifadeleri okuduktan sonra kendinizi değerlendirip sizin için en uygun seçeneğin karşısına çarpı (X) işareti koyunuz. Seçenekler 1'den (Hiç Katılmıyorum) 7'ye (Tamamen Katılıyorum) doğru sıralanmaktadır.								
'Neden video oyunları oynuyorsunuz?'								
1	Oynamak heyecan verici olduğu için	1	2	3	4	5	6	7
2	Yeni oyun seçeneklerini (örneğin, sınıflar, karakterler, takımlar, yarışlar, ekipman) denemenin zevki için	1	2	3	4	5	6	7
3	Oynarken yaşadığım yeterlik duygusu için	1	2	3	4	5	6	7

Oyun Motivasyonu Ölçeği, Lafrenière, Verner-Filion, ve Vallerand tarafından (2012) öz-belirleme kuramı çerçevesinde hiyerarşik motivasyon kuramına göre geliştirilmiş bir ölçme aracıdır. Ölçek 7-li Likert derecelendirmeli (1: Hiç Katılmıyorum; 7: Tamamen Katılıyorum) ve bireysel olarak cevaplanan, öz-bildirime dayalı bir kâğıt-kalem testidir. Ölçek sadece alt boyutlara göre puan vermektedir. Ters puanlanan madde bulunmamaktadır. Ölçeğin alt ölçekleri olan içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme, motivasyonsuzluk alt boyutlarının her biri sırasıyla 3'er maddeden oluşmaktadır:

İçsel motivasyon: 1-3

Bütünleşme: 4-6

Kimliğe katma: 7-9

İçe yansıtma: 10-12

Dışsal düzenleme: 13-15

Motivasyonsuzluk: 16-18

NOT: Ölçeğe ait yalnızca ilk 3 madde paylaşılmıştır.

Ek 6.**İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)****Açıklama:**

Aşağıda, geçen 1 yıl içerisindeki (son 12 ay) oyun faaliyetlerinizle ilgili sorular bulunmaktadır. Oyun faaliyetiyle bilgisayar/dizüstü bilgisayar, oyun konsolu veya diğer elektronik cihazlar (örneğin cep telefonu, tablet gibi) ile hem internette hem de internete bağlı olmadan oynanabilen her türlü oyunla ilişkili etkinlikler kastedilmektedir.

No	Maddeler	Asla	Nadiren	Bazen	Sık sık	Çok sık
1	Zihninizi sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?					
2	Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?					
3	Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz?					

Doğum Tarihiniz(gün/ay/yıl):/..../..... Cinsiyetiniz: Erkek () Kadın ()

Ölçeğin Puanlanması

Asla 1, Nadiren 2, Bazen 3, Sık sık 4 ve Çok sık 5 puan alır. Tüm maddeler aynı şekilde puanlanır ve toplanır. Tersine madde yoktur. Ölçek tek boyutludur. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 9, en yüksek puan 45'tir. Puanların yükselmesi İnternet Oyun Oynama Bozukluğu/Bağımlılık riskinin yükselmesi olarak yorumlanır. 45 üzerinden 36 puan yüksek bağımlılık riskine işaret etmektedir.

NOT: Ölçeğe ait yalnızca ilk 3 madde paylaşılmıştır.

Ek 7.

Ölçek İzinleri

Araştırmada kullanılacak tüm ölçekler için telif hakkı ölçek sahiplerinden (sırasıyla; Doç. Dr. Bahtiyar Eraslan Çapan, Arş. Gör. Çınar Kaya, Prof. Dr. Tolga Arıca) e-posta aracılığı ile alınan onayların ekran görüntüleri aşağıda yer almaktadır.

Karanlık Üçlü Ölçeği Kullanım İzni

Ölçek Kullanım İzni Hk. Gelen Kutusu x

Gülşah Aksakallı <gulsah.aksakalli@gmail.com>
Alıcı: berastan, sasatici, muhammetfatihyilmaz, arkayis

12 Eylül Paz 14:37 (1 gün önce) ☆ ↶ ⋮

Merhabalar,
Ben Gülşah Aksakallı.
Yakın Doğu Üniversitesi Klinik Psikoloji yüksek lisans öğrencisiyim. Yüksek lisansımı dijital oyunlar konusunda yapacağım. Tezimde Türkçeye uyarladığımız "Karanlık Üçlü Ölçeği" başlıklı ölçeğinizden faydalanmak istiyorum. Bu kapsamda atf kurallarına uyarak ölçeğinizden yararlanmak istediğimi tarafınıza bildirir, söz konusu ölçeği kullanabilmem için gerekli izni vermenizi ve ölçeği paylaşmanızı temenni ederim.

Saygılarımla

Bahtiyar ERASLAN ÇAPAN
Alıcı: ben

12:30 (11 saat önce) ☆ ↶ ⋮

Gülşah, Karanlık Üçlü Ölçeğini çalışmanızda kullanabilirsiniz. ekte gönderiyorum.

İyi çalışmalar dilerim

Oyun Motivasyonu Ölçeği Kullanım İzni

Ölçek izni Gelen Kutusu x

CNR KAYA <cinarkaya@gmail.com>
Alıcı: ben

13:09 (10 saat önce) ☆ ↶ ⋮

Merhaba Gülşah Hanım,
Oyun Motivasyonu Ölçeği'ni mevcut çalışmanızda ve benzer özelliklerdeki ticari amaç taşımayan diğer çalışmalarınızda atf vermek ve genel bilim etiği ilkelerine bağlı kalmak, ölçeğin amaca uygunluğu gibi koşulları gözetme sorumluluğunu almak koşuluyla tekrar bir izin talebine gerek olmaksızın kullanabilirsiniz. ekte ölçeğin geçerlik-güvenirlik çalışmasını ve kullanım formunu gönderiyorum.

İyi çalışmalar,
Saygılarımla

İyi çalışmalar,
Saygılarımla

Çınar KAYA
(Arş. Gör./Res. Assist.)
Bartın Üniversitesi
Eğitim Fakültesi/Faculty of Education
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD/ Psychological Counseling and Guidance

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF) Kullanım İzni

Ölçek Kullanım İzni Hk. Gelen Kutusu x ↕ 🖨 🔗

Gülşah Aksakallı <gulsah.aksakalli@gmail.com> 12 Eylül Paz 14:28 (1 gün önce) ☆ ↶ ⋮
Alıcı: tolgaaricak, mehmetdinc, mahmut.yay, mark.griffiths

Merhabalar,
Ben Gülşah Aksakallı.
Yakın Doğu Üniversitesi Klinik Psikoloji yüksek lisans öğrencisiyim. Yüksek lisansımı dijital oyunlar konusunda yapacağım. Tezimde Türkiye'ye uyarladığımız "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)" başlıklı ölçeğinizden faydalanmak istiyorum. Bu kapsamda atf kurallarına uyarak ölçeğinizden yararlanmak istediğimi tarafınıza bildirir, söz konusu ölçeği kullanabilmem için gerekli izni vermenizi ve ölçeği paylaşmanızı temenni ederim.

Saygılarımla

Griffiths, Mark 12 Eylül Paz 14:42 (1 gün önce) ☆
No permission is needed to use the scale. The scale is in the public domain Dr Mark Griffiths Distinguished Professor of Behavioural Addiction Check out my blog

Tolga ARICAK 12 Eylül Paz 17:02 (1 gün önce) ☆ ↶ ⋮
Alıcı: ben, mehmetdinc@gmail.com, mahmut.yay@hku.edu.tr
Gülşah Hanım merhaba,
İOOBÖ9-KF ektedir. Çalışmanızda kullanabilirsiniz.

--
Tolga ARICAK

Ek 8.**İntihal Raporu**

ORJİNALLİK RAPORU

% **11**
BENZERLİK ENDEKSİ

% **10**
İNTERNET KAYNAKLARI

% **4**
YAYINLAR

% **6**
ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

Ek 9.
Etik Kurul Raporu



07.10.2021

Sayın Nurçin Gülşah Aksakallı
Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğunuz YDÜ/SB/2021/1109 proje numaralı ve **“Dijital Oyun Bağımlılığı İle Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Karanlık Üçlünün Aracı Rolü”** başlıklı proje önerisi kurulumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğiniz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

Doçent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü

Direnç Kanol

Ek 10.**Özgeçmiş**

- 1. Adı Soyadı** : Gülşah Aksakallı
- 2. Doğum Tarihi** : Eylül 1990
- 3. Unvanı** : Psikolog
- 4. Öğrenim Durumu** : Yüksek Lisans

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Psikoloji (İngilizce-Burslu)	Doğu Akdeniz Üniversitesi	2013
Y. Lisans	Klinik Psikoloji (Tam Burslu)	Yakın Doğu Üniversitesi	2022

5. Yönetilen Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri**5.1 Yüksek Lisans Tezleri**

Aksakallı, G., “Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Karanlık Üçlünün Aracı Rolü”, Yakın Doğu Üniversitesi, 2022

5.2 Diğer Yayınlar

Aksakallı, G., “Dijital Mahremiyete Doxing Tehdidi”, CyberMag. 52, 20-23 (2020).

Aksakallı, G., “Dijital Oyunlarda Riskler”, CyberMag. 60, 20-25 (2021).