

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK
PROGRAMI**

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN
OYNAMA MOTİVASYONLARININ VE OYUN
BAĞIMLILIĞININ ÇEVİRİMİÇİ SOSYAL
DAVRANIŞLAR İLE İLİŞKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUHAMMED ENES KESKİNKILIÇ

**ANKARA
AĞSUTOS, 2023**



**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK
PROGRAMI**

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN
OYNAMA MOTİVASYONLARININ VE OYUN
BAĞIMLILIĞININ ÇEVİRİMİÇİ SOSYAL
DAVRANIŞLAR İLE İLİŞKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUHAMMED ENES KESKİNKILIÇ

DANIŞMAN: DOÇ. DR. SELEN DEMİRTAŞ ZORBAZ

**ANKARA
AĞUSTOS, 2023**

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Muhammed Enes KESKİNKILIÇ adlı öğrencinin hazırladığı “Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlarının ve Oyun Bağımlılığının Çevrimiçi Sosyal Davranışlar ile İlişkisi” başlıklı bu çalışma Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı / Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı’nda jüri üyelerince oy birliği ile **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

	<u>Jüri Üyeleri</u>	<u>İmza</u>
Başkan	Dr. Öğr. Üyesi İhsan Çağatay ULUS
Üye	Doç. Dr. Gökhan ATİK
Üye	Doç. Dr. Selen DEMİRTAŞ ZORBAZ

ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca, jüri üyeleri tarafından 07/08/2023 tarihinde, Enstitü Yönetim Kurulu tarafından ise .../.../20... tarihinde kabul edilmiştir.

.....
Prof. Dr. Mehmet İkbâl YETİŞİR
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgileri akademik yazım kurallarına uygun biçimde raporlaştırdığımı ve bunları etik ilkelere (atıfta bulunulan tüm yapıtlara kaynaklarda yer verilmesi, tezde kullanılan bilgi ve belgelere resmi yollarla ulaşılması ve bunların aslı bozulmadan kullanılması vb.) uygun olarak elde ettiğimi ve sunduğumu bildiririm.

Muhammed Enes KESKİNKILIÇ

ÖZET

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMAMA MOTİVASYONLARININ VE OYUN BAĞIMLILIĞININ ÇEVİRİMİÇİ SOSYAL DAVRANIŞLAR İLE İLİŞKİSİ

KESKİNKILIÇ, Muhammed Enes

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Selen DEMİRTAŞ ZORBAZ

Ağustos, 2023, xii + 68 Sayfa

Bu araştırmada üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışlarını yordamadaki rolü incelenmiştir. Bu amaçla öncelikle çalışma kapsamında üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını ölçmeye yönelik ölçek uyarlama çalışması yapılmıştır. Araştırmanın ölçek uyarlama aşamasına 356 üniversite öğrencisi katılmıştır. Uyarlanan ölçeğin iki faktörlü yapısı yapılan doğrulayıcı faktör analizi ile sınanmış ve ölçeğin iyi uyum indekslerine sahip olduğu bulgulanmıştır. Boyutlara ilişkin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı algılanan prososyal davranış boyutu için .89 olarak, uygulanan prososyal davranış boyutu için .91 toplam ölçek için .94 olarak hesaplanmıştır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Üniversite Öğrencileri için Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği, Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmaya 452 üniversite öğrencisi katılmıştır. Çoklu doğrusal regresyon analizi sonucuna göre üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını sosyal ile beceri gelişimi oyun oynama motivasyonlarının yordadığı görülmüştür. Modeldeki değişkenler çevrimiçi prososyal davranışa ait varyansın %11'ini açıklamaktadır. Bununla beraber oyun bağımlılığı ve başa çıkma/kaçma, eğlence, fantezi, rekabet motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışların birer yordayıcısı olmadığı ortaya konmuştur.

Anahtar Sözcükler: çevrimiçi oyun, oyun oynama motivasyonu, çevrimiçi sosyal davranışlar, oyun bağımlılığı.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN UNDERGRADUATE STUDENTS' ONLINE GAMING MOTIVATION & GAMING ADDICTION & ONLINE SOCIAL BEHAVIORS

KESKİNKILIÇ, Muhammed Enes

Master's Degree, Department of Educational Sciences

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Selen DEMİRTAŞ ZORBAZ

August, 2023, xii + 68 Pages

In this study, the role of university students' gaming addictions and online gaming motivations in predicting their online prosocial behaviors was examined. The data collection instruments used in the study were the Personal Information Form, Online Prosocial Behavior Scale for University Students, Online Gaming Motivation Scale, and Digital Game Addiction Scale for University Students. A total of 452 undergraduate students participated in the study. According to the multiple linear regression analysis results, the model variables explained 11% of the variance in online prosocial behavior. However, gaming addiction and coping/escapism, fun, fantasy, and competition motivations were not significant predictors of online prosocial behaviors. In this study, a scale adaptation research was also conducted to measure university students' online prosocial behaviors. A total of 356 undergraduate students participated in the scale adaptation phase. The two-factor structure of the adapted scale was tested using confirmatory factor analysis, and it was found that the scale had a good fit. The correlation between the factors was .89. The Cronbach's alpha internal consistency coefficients for the perceived prosocial behavior dimension was calculated as .89, and the applied prosocial behavior dimension was calculated as .91, and for the whole scale, the coefficient was calculated as .94.

Key Words: online game, gaming motivation, online social behavior, game addiction.

ÖNSÖZ

Bu yüksek lisans tezinin yazımında benim için emeklerini, vakitlerini ve duygularını ortaya koyan birçok insanın burada isimlerini anmak yeterli olmasa en içten şekilde teşekkürlerimi sunmak isterim.

Öncelikle sevgili tez danışmanım Doç. Dr. Selen DEMİRTAŞ ZORBAZ'a şükranlarımı sunarım. Tez yazım sürecimin her aşamasında bana hem çok iyi bir hoca hem önemli bir rol model hem de candan bir abla olarak ve bıkmadan desteklerini sunarak bu araştırmanın tamamlanmasında çok büyük emek verdi. Bilmediğim konularda öğretici, bıktığım zamanlarda motive edici ve hatalarımda gösterdiği yapıcı yaklaşımı ile akademik gelişimimde unutulmaz bir sürecin mimarı oldu.

Değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi İhsan Çağatay ULUS'a hem iş yaşamında hem de özel hayatta sağladığı destek ve yol göstericiliği için; değerli hocam Doç. Dr. Gökhan ATİK'e eğitim hayatımda sağladığı farklı bakış açıları ve tüm süreçlerde gösterdiği naif yaklaşımı için teşekkürlerimi borç bilirim.

Hayatımdaki ilk ve en değerli insan olmanın yanı sıra ilk öğretmenim olan, her zaman beni destekleyen, hayatımdaki tüm başarıların arkasındaki annem Müzeyyen KESKİNKILIÇ'a; beni hayatımda en çok sevdiğim şey olan bilgisayarlarla tanıştıran, ilk bilgisayar oyunu arkadaşım olan, bana akademisyenliği öğretti ve özendirilen, sevgisini açıkça olmasa daima hissettiren babam Dr. Öğr. Üyesi Mustafa KESKİNKILIÇ'a; ilk arkadaşım, bilgisayar oyunlarını birlikte keşfettiğim en yakın oyun arkadaşım, birlikte büyüdüğüm biricik ve en sevdiğim kardeşim Av. Hatice KARACA'ya; hayatıma girdiği günden beri beni koşulsuz seven, en büyük kararlarımda ve en zorlu süreçlerimde desteğini hiç eksik etmeyen, tez stresimi benimle paylaşan hayat yoldaşım ve güzel eşim Av. Hilal HOŞGÖR KESKİNKILIÇ'a; ailemin en küçük üyesi olan, tez yazarken benimle bilgisayar başında sabahlayan, klavyenin tuşlarını benimle birlikte tıklatan minik kedim Latte'ye en kalbi teşekkürlerimi sunarım. Siz olmasanız hiçbir şeyin anlamı olmazdı.

Lisans eğitimime başladığım gün tanıştığım, bilim eğitimi sürecinde ve hayat macerasında en yakın yoldaşım olan, tez yazım sürecimde sürekli olarak -çevrimiçi de olsa- yanımda olan Uzm. Psk. Dan. Mert ONGUN'a ayrıca teşekkür etmek istiyorum. Veri toplama sürecinde değerli vaktini benimle paylaşan, İngiliz Dili konusunda sürekli

destek veren sevgi dolu arkadaşım Arş. Gör. Kenan ÇETİN'e; verilerin analizinde bıkmadan destek veren, sıkılmadan öğretmeye devam eden azim dolu arkadaşım Arş. Gör. Mehmet Can DEMİR'e; veri toplama sürecinde emeklerini sakınmayan, Türk Dili konusunda desteklerini esirgemeyen değerli dostum Arş. Gör. Ebubekir EROĞLU'na sevgilerimi sunuyorum. Hem iş hayatımda hem özel hayatımda arkadaşlığını ve desteğini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi İsmail EYÜPOĞLU'na kucak dolusu sevgilerimi sunuyorum. İyi ki varsınız.

Dönem arkadaşlarım olan hem ders döneminde hem tez dönemimde her konuda dertlerimizi paylaştığımız, birlikte yüksek lisans sürecini tamamladığımız ve çevrimiçi arkadaşlıkların ne kadar derin ve kıymetli olabileceğini gösteren Uzm. Psk. Asiye DİLBER'e, Uzm. Psk. Dan. Dilek KARABULUT'a, Uzm. Psk. Dan. Edanur ARI'ya, Uzm. Psk. Dan. Nigar ASLANOVA'ya ve Uzm. Psk. Dan. Seçim BÜYÜKÇATALBAŞ'a teşekkürlerimi sunuyorum. Birlikte başardık.

Bu tez 221K503 numaralı "Melek Mi Şeytan Mı? Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Üniversite Öğrencilerinin Sosyal - Duygusal Gelişimine Etkisi" başlıklı 1001 - Spor Araştırmaları Çağrısı kapsamına giren proje kapsamında yazılmıştır. Türkiye'de bilimin gelişmesi adına bilime ve bilim insanlarına tam destek veren Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu Başkanlığı'na ve Araştırma Destek Programları Başkanlığı'na teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak memleketim Kıbrıs'ın özgürlüğü için mücadele eden Türk Mukavemet Teşkilatının asil mücahitlerine ve Türk Silahlı Kuvvetlerinin fedakâr askerlerine; ömrünü Türkiye'ye adanmış, ülkemizin yönünün bilimin aydınlık yoluna çevirmiş olan, zatında milli mücadeleyi ve Türklüğü en güzel şekilde temsil eden Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK'e minnetlerimi sunuyorum. Sizlerin fedakarlığı bugünleri var etti...

Aileme ve Kıbrıs'a...



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
KISALTMALAR.....	xii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ.....	1
Problem.....	1
Amaç.....	5
Önem.....	5
Sınırlılıklar.....	8
Tanımlar.....	8
BÖLÜM 2.....	10
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	10
Oyun Kavramı.....	10
Dijital Oyunların Tarihçesi	12
Dijital Oyunların Sınıflandırması	12
Bağımlılık Kavramı	14
Oyun Oynama Motivasyonu	16
Prososyal Davranış Kavramı	19
İlgili Araştırmalar	22
BÖLÜM 3.....	26
YÖNTEM.....	26
Araştırmanın Modeli.....	26
Çalışma Grubu	26
Verilerin Toplanması	30
Veri Toplama Araçları	31
Verilerin Çözümlemesi	33
BÖLÜM 4.....	34
BULGULAR VE YORUMLAR	34
Bulgular	34
Çevrimiçi Sosyal Davranışların Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Bulguları.....	34
Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin Uyarlamasına Dair Bulgular.....	37
Yorumlar.....	38

BÖLÜM 5.....	42
SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	42
Sonuçlar	42
Öneriler	42
Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	43
Uygulayıcılara Yönelik Öneriler.....	44
KAYNAKLAR.....	45
EKLER	59
EK 1. Ölçek Kullanım İzinleri.....	60
EK 2. Ölçek Uyarlama İzni.....	62
EK 3. Etik Kurul İzni.....	63
EK 4. Örnek Maddeler.....	64
BENZERLİK BİLDİRİMİ	67
ÖZGEÇMİŞ.....	68



TABLolar DİZİNİ

Tablo	Sayfa
Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgilerinin Dağılımı	27
Tablo 2. Değişkenlerin Betimsel İstatistikleri	34
Tablo 3. Çevrimiçi Sosyal Davranışların Yordanmasına Yönelik Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları.....	36
Tablo 4. DFA İlişkin Uyum Değerleri.....	37

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1. Çevrimiçi Sosyal Davranışlar için Korelasyon Değerleri	35
Şekil 2. Yol Diyagramı	38

KISALTMALAR

BTK	Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
ÇOOMÖ	Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği
ÇPDÖ	Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DSM	Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
ICD	Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması
TDK	Türk Dil Kurumu
TESFED	Türkiye E-Spor Federasyonu

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde öncelikle araştırmanın problemi açıklanmıştır. Daha sonra araştırmanın amacı, önemi ve sınırlılıkları ifade edilmiştir. Ardından araştırmaya ilişkin temel kavramlar tanımlanmıştır.

Problem

Türk Dil Kurumu (TDK) (2023) oyunu yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Oyunların insanlığın karanlık çağından beri oynandığı tahmin edilmekle beraber bulunduğumuz yüzyılda hızla gelişen teknoloji ile oyunlar sanal ortamda da oynanmaya başlanmış olup dijital oyun/video oyunu ismini almıştır. (Açıkgöz ve Yalman, 2018). Dijital oyunlar, oyunu oynamak için kullanılan araca göre bilgisayar oyunu, mobil oyun, konsol oyunu şeklinde isimlendirilebilmektedir. Dijital oyunlar, internet bağlantısı üzerinden dünyanın farklı yerlerindeki başka insanlarla birlikte oynanabiliyorsa bu oyunlara çevrimiçi oyun adı verilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu-BTK, 2020).

Çevrimiçi rekabetçi oyunların profesyonel ve lisanslı oyuncular tarafından resmi organizasyonlarca düzenlenen liglerde oynanmasıyla ortaya çıkan e-Spor'un izleyici sayısı 2020 yılı itibariyle 500 milyonu ve video oyunu oynayan bireylerin sayısı yine 2020 yılı itibariyle 2,9 milyarı geçmiş (Newzoo, 2020; Twitch, 2021), video oyunları endüstrisinin 2020 yılındaki market değeri 159,3 milyar doları aşmıştır (Peçenek vd., 2020). Aynı yılda film endüstrisinin market değeri 234,9 milyar dolar, spor sektörünün market değeri ise 388,3 milyar dolar olarak bildirilmiştir (The Business Research Company, 2021). Bir başka ifade ile video oyunları hızlı bir şekilde kendine ticari dünyada da yer bulmuştur. Çevrimiçi oyunların yaygınlaşması ile birlikte bireysel ve takım bazlı mücadeleler formal bir hal almaya başlamış; takımlar, ligler, federasyonlar kurulmuş; ulusal ve uluslararası turnuvalar düzenlenmeye başlamıştır (Marta vd., 2021). Çevrimiçi oyunlar arasından standartlara uygun olarak belirlenen oyunlar ülkelerin e-Spor Federasyonlarınca e-Spor kapsamında değerlendirilmeye başlanmış ve çevrimiçi

oyunlar futbol, basketbol gibi geleneksel spor dallarının yanında bir spor dalı olarak yerini almıştır. 2020 yılı itibariyle e-Spor, Olimpiyat Oyunları Organizasyonlarında yerini almıştır (Olympic Council of Asia, 2021). Dolayısıyla bir eğlence aracı olarak ortaya çıkan çevrimiçi oyunlar zaman ilerledikçe bir spor dalı hatta bir kariyer alanı haline gelmiştir. Dünyada 20.000'in üzerinde Türkiye'de ise 160'ın üzerinde e-Spor kulübü faaliyet sürdürmektedir (ESports Charts, 2021; Türkiye E-Spor Federasyonu-TESEFED, 2021). Türkiye'de Y ve Z kuşağında erkek oyuncuların, e-sporu mesleki bir olgu olarak ele aldığı ve kariyer fırsatı olarak gördüğü de ortaya konulmuştur (Kaya Erdem, 2020). Dünyadaki ve Türkiye'deki üniversitelerde e-Spor ile ilgili lisans ve yüksek lisans düzeyinde derslerin ve programların açılması da çevrimiçi oyunların artan önemini göstermektedir (Örneğin: Bahçeşehir Üniversitesi, 2021; İstanbul Teknik Üniversitesi, 2021; Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2021; Staffordshire University, 2021; University of New Haven, 2021).

Teknolojinin, dijital oyunların, çevrimiçi oyunların ve e-Sporun 21. yüzyıl dünyasındaki yeri ve önemi arttıkça bu alanlarda yapılan bilimsel çalışmalar da artmaktadır. Türkiye'de yapılan çalışmaların çoğunluğunun e-sporun bilişsel, sosyal, kültürel, duygusal etkisinden daha çok e-sporun ekonomik katkısı üzerine (Demir ve Sertbaş, 2020) veya e-spor ile ilgili görüşlerin incelenmesi (Çolak vd., 2018; Yılmaz ve Karaoğlan-Yılmaz, 2019) odaklı olduğu görülmüştür. Dolayısıyla çevrimiçi oyunların olumlu etkileri, sosyal davranışlara etkileri, oyun oynama motivasyonları, oyun oynamayı bağımlılığa dönüştüren değişkenler gibi faktörler üzerine yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. 2016 yılından bu yana e-spor alanında yapılan çalışma sayılarında artış olduğu ve bu çalışmaların daha çok oyun sektörünün merkezi olan Çin ve ABD kökenli araştırmacılarca yürütüldüğü görülmektedir.(Büyükbaykal ve İli, 2020). Çevrimiçi oyuna bakış açısı, çevrimiçi oyunların yaygınlığı gibi durumlar ülkeden ülkeye değişkenlik gösterebileceği için çevrimiçi oyunun oynayanlar üzerindeki etkilerinin Türkiye gibi farklı kültürlerde de araştırılması literatüre katkı sağlayabilecektir.

Çevrimiçi oyunların oyuncular üzerindeki olumlu etkileri üzerine literatürde bazı çalışmalara rastlanmaktadır. Örneğin: e-Spor oyuncusu olmanın, uzun süre ve sık sık oyun oynamanın bağımlılığı arttırdığı ortaya konmuştur (Can ve Tekkurşun Demir, 2020; Yılmaz, 2020). Farklı çalışmalarda ise çevrimiçi oyun oynamanın bilişsel esnekliği, akran etkileşimini, dil gelişimini, stratejik düşünme becerisini arttırdığı da bulgulanmıştır (Aytan, 2019; Masala ve Iona, 2018; Menteş ve Saygın, 2019). Bireylerin oyunlarda bir araya gelmesiyle dijital oyunlar yeni bir sosyalleşme aracı ve yeni bir sosyal alan olmuş,

dijital oyunlar yeni bir boyut kazanmıştır (Aytan, 2019). Oyunlara yönelik olumsuz bir tutumun olmasının ve oyunların sadece bir eğlence aracı olarak görülmesinin aksine dijital oyunlar bireylere ciddi faydalar sağlayan araçlardır ve genç bireylerin gelişiminde olumlu etkileri vardır (Adachi ve Willoughby, 2017). Bu araştırmada dijital oyunların etkileri bir sonraki bölümde daha detaylı şekilde ele alınacaktır.

Çevrimiçi oyunların etkileri arasında oyun oynamanın bireylerin sosyal davranışlarına ve arkadaşlık ilişkilerine nasıl yansıdığı özellikle üzerinde durulan bir konudur. Çeşitli araştırmalarla rekabete dayalı çevrimiçi oyunların arkadaşlık kalitesini ve takım çalışması düzeylerini düşürebildiği, saldırganlığa yol açabildiği, prososyal davranışları azalttığı ancak oyun sırasında başkasına yardım niyeti taşıyan olumlu sosyal davranış (prososyal) davranış göstermenin oyun sonrasında arkadaşlık kalitesini artırdığı ortaya konmuştur (Dowsett ve Jackson, 2019; Jerabeck ve Ferguson, 2013; Shao ve Wang, 2019; Sherry, 2001; Velez vd., 2016; Zhao vd., 2021;). Benzer şekilde iş birliğine dayalı çevrimiçi oyunların takım çalışmasını artırdığı ve oyun dışındaki işbirlikçi davranışları artırdığı belirtilmiştir (Badatala vd., 2016; Harrington ve O'Connell, 2016; Martoncik ve Loksa, 2016). Çevrimiçi oyunlarda oyuncuların lider ya da grup üyesi olmasının ve oyun içi sosyal statü kazanmasının bireylerin sosyo-duygusal gelişimlerine olumlu etkileri olduğu görülmüştür (Martončik, 2015). Dolayısıyla bireylerin oyun sırasında rakiplerine ya da takım arkadaşlarına gösterdiği çevrimiçi sosyal davranışların onların oyun dışında kurdukları ilişkilerine de yansiyabilmektedir. Bu nedenle çevrimiçi sosyal davranışları etkileyen faktörlerin ortaya konulması oyun oynayan bireylerin sosyal gelişimlerini desteklemede önemli görünmektedir.

Çevrimiçi oyun oynama bireylerin prososyal davranış göstermesi ile ilişkili olabilmektedir. Çevrimiçi oyunların aynı zamanda bireylerin sosyal gelişimini etkilediği ve akran etkileşimini artırarak iyi oluşlarına katkı sağladığını öne süren araştırmalar bulunmaktadır (Gitter vd., 2013; Masala ve Iona, 2018). Bunun tersi olarak şiddet içerikli video oyunu oynayan ergenlerin bir yıl sonra yapılan ölçümlerde yakın arkadaşların da şiddet içerikli davranışların arttığı görülmüştür (Verheijen vd., 2018). Bununla beraber birbirlerine karşı rekabetçi oyun oynayan bireylerin arkadaşlık kalitesi düşmekte ancak oyun içinde birbirlerine prososyal davranış sergileyen bireylerin ise arkadaşlık kaliteleri artabilmektedir (Verheijen vd., 2019). Oyun içinde kurulan ilişkiler ve etkileşimlerin oyun dışındaki etkileşimleri de etkilediği söylenebilir. Bireylerin çevrimiçi oyunda kurdukları ilişkileri oyun dışına ve gerçek yaşama taşırlarsa oyuncuların sosyal bağlarının kuvvetlendiği belirtilmiştir (Trepte, Reinecke ve Juechems, 2012). Bu nedenle bireyleri

çevrimiçi oyun sırasında saldırgan davranışlardan çok prososyal davranışlara iten nedenleri ortaya koymak önemli görülmektedir.

Bireylerde oyun oynamanın incelenen etkileri bireylerin sahip olduğu birtakım özelliklere göre değişebilmektedir. Bireylerin çevrimiçi oyunları oynama motivasyonlarının bu özelliklerden birisi olduğu görülmektedir. Bireylerin çevrimiçi oyun oynamaya ilişkin motivasyonları çevrimiçi oyunu oynama süreleri, oyun bağımlılığı veya bozukluğu, davranış sorunları gibi birçok durumu etkileyebilmektedir (Halbrook, O'Donnell ve Msetfi, 2019; Laconi, Pirès ve Chabrol, 2017). Alanyazın incelendiğinde farklı çalışmaların farklı oyun oynama motivasyonlarından bahsettiği görülmüştür. Bir çalışmaya göre oyun oynama motivasyonları başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik olarak üç grupta incelenmektedir (Tekkurşun Demir ve Hazar, 2018). Bir başka çalışmada oyun oynama motivasyonları konsantrasyon, eğlence, kaçış, öğrenme ve sosyalleşme olarak beş grupta incelenmektedir (Akyıldız Munusturlar ve Munusturlar, 2018). Bir başka çalışma ise oyun oynama motivasyonlarını içsel düzenleme, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk olmak üzere altı grupta incelenmektedir (Lafrenière, Verner-Filion ve Vallerand, 2012). Evren vd. (2020) ise oyun oynama motivasyonlarını oyun oynamak ve arkadaş edinmek ile ilgili olan sosyalleşme motivasyonu, gerçek yaşamdaki problemlerden kaçma ve oyun yoluyla gerilimi, öfkeyi azaltma ile ilgili olan kaçış ve baş etme motivasyonu, diğerlerini yenmek ile ilgili olan rekabet motivasyonu, koordinasyon, odaklanma gibi beceri kazanımı ile ilgili olan beceri gelişimi motivasyonu, yeni kimlikleri deneme ile ilgili olan fantezi motivasyonu, keyifli vakit geçirmekle ilgili olan eğlenme motivasyonu olarak altı temel gruba ayırmaktadır. Görüldüğü üzere oyun oynama motivasyonlarının sayısı üzerinde literatürde genel bir birlik olmamakla beraber temelde sosyalleşme, eğlence, kaçma gibi motivasyonların ortaklaştığı söylenebilir. Bununla birlikte bahsi geçen çalışmalar incelendiğinde oyun oynama motivasyonlarının sosyal davranışlar üzerinde etkisi olabileceği anlaşılmaktadır. Bu sebeple araştırmada oyun oynama motivasyonları ele alınmıştır.

Oyun bağımlılığı ile prososyal davranışların ilişkisine dair literatürde kısıtlı da olsa çalışmalar bulunmaktadır. Çalışmalar oyun bağımlılığının prososyal davranışlarla ilişkisine dair farklı sonuçlar ortaya koymaktadır (Esparza-Reig vd., 2022). Bazı çalışmalar oyun bağımlılığı ile prososyal davranışın arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığını, bazı çalışmalar ise ilişkinin negatif yönlü olduğunu ortaya koymaktadır (Collins ve Freeman, 2013; Boxer vd., 2015; Lemmens vd., 2015; Yaghoobi vd., 2022).

Buradan yola çıkarak oyun bağımlılığının prososyal davranışlarla ilişkisinin olabileceği görüldüğü için araştırmada ele alınmıştır. Bununla birlikte oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı riskini artırdığı görülmektedir (Akgün Kostak ve Kocaaslan, 2020; Amialchuk ve Kotalik, 2016; Çavuş vd., 2016; Çevik vd., 2020; Güvendi vd., 2019; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Oral ve Arabacıoğlu, 2019; Zorbaz vd., 2015).

Bireylerin çevrimiçi ortamlarda geçirdiği süreler gün geçtikçe artmakta ve oyuncuların günlük sosyal etkileşimlerinin kayda değer bir kısmını çevrimiçi sosyal etkileşimler oluşturmaktadır. Pandemi ve sosyal izolasyon döneminde bilgisayar oyunlarına ayrılan süreler artmıştır (Karabulut vd., 2021; Taş ve Taş, 2020). Araştırmalar incelendiğinde oyun oynama motivasyonlarının ve oyun bağımlılığının çevrimiçi sosyal davranışlarla ilişkisine dair az sayıda çalışma olduğu ve yapılan çalışmaların net bir sonuç ortaya koyamadığı görülmüştür. Buradan hareketle bu çalışmada üniversite öğrencilerinin oyun oynama motivasyonları ve oyun bağımlılıklarının çevrimiçi sosyal davranışlarla ilişkisi incelenecektir.

Amaç

Bu araştırmanın amacı çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerinin çevrimiçi sosyal davranışlarının, oyun bağımlılığı ve oyun oynama motivasyonu ile ilişkisini ortaya koymaktır. Bu amaçla araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ve oyun bağımlılıkları çevrimiçi sosyal davranışlarını anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?
2. Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını ölçmeye yönelik uyarlanan ölçek geçerli ve güvenilir midir?

Önem

21. yüzyıl dünyasında teknoloji hayatın her alanında yadsınamaz bir yere ve öneme sahiptir. İnsanlar günlük ihtiyaçlarını gidermek, işlerini yürütmek, bilimsel çalışmalar yürütmek, toplumların refah seviyesini yükseltmek ve eğlence ihtiyacını gidermek için teknolojiyi kullanmakta, araştırmakta ve geliştirmektedir. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan bilgisayar oyunları, internetin de gelişmesiyle devasa kitlelerin birlikte aynı oyuna girmesine ve birlikte ortak bir amaç etrafında hareket etmesine olanak sağlamıştır.

Bilgisayar oyunları 21. yüzyılda eğlencenin temel araçlarından birisi olmanın yanı sıra eğitim için de temel bir araç olmuştur. 2000'lerin başlarında gelişmeye başlayan bilgisayar oyunları günümüzde en büyük küresel sektörlerden birisi olmuştur. Bireylerin bilgisayar oyunlarına artan katılımları beraberinde birtakım sorunları da getirmiştir. Bu sorunlar başlıca oyun bağımlılığı, siber zorbalık, saldırganlık, akademik başarısızlık, toplumdansoyutlanma, azalan fiziksel aktiviteye bağlı artan obezite ve sağlık problemleri ve gerçeklikten kopma olarak ele alınabilir (Başol ve Kaya, 2018; Chiou ve Wan, 2007; Halbroom, O'Donnell ve Msetfi, 2019; Huang, 2012; Ip vd., 2008; Laconi, Pirès ve Chabrol, 2017; Sublette ve Mullan, 2012; Staiano vd., 2013). Olumsuz etkilerin yanında oyun oynamanın rahatlama, sosyalleşme, kendini ifade etme, hızlı karar verme, stratejik düşünme, el-göz koordinasyonu ve yabancı dil öğrenimi gibi alanlarda bireylerin üzerinde olumlu etkileri olduğu bulgulanmıştır (Masala ve Iona, 2018; Menteş ve Saygın, 2019; Shao ve Wang, 2019; Sherry, 2001; Verheijen vd., 2019). Tüm bu çalışmalar incelendiğinde bireylerin bilgisayar oyunu oynamasının olumsuz sonuçlarına olumlu sonuçlarına kıyasla daha fazla odaklanıldığı görülmüştür. Alanyazında çoğunlukla odaklanılan olumsuz sonuçların siber zorbalık, toplumdansoyutlanma, günlük görevlerini yerine getirmeme gibi sosyal yaşam temelli sonuçlar olduğu gözlemlenmiştir. Oyun oynamanın incelenen olumlu sonuçlarının ise çoğunlukla bilişsel temelli faydalar olduğu ve sosyal yaşam temelli sonuçlara dair daha az çalışma olduğu gözlenmiştir.

Oyun oynamanın oyun dışı dünyadaki olumsuz etkilerine dair çok sayıda çalışma bulunsa da oyun oynamanın çevrimiçi dünyadaki olumlu etkilerine dair daha az sayıda çalışma vardır (Guo vd., 2018). Oyun oynayan bireyler günlük zamanlarının kayda değer bir kısmını oyunların içinde sanal dünyada geçirmektedir. Çevrimiçi oyunlar bu bağlamda insan davranışlarını anlamak ve çözümler üretmek için yeni bir çalışma alanı ortaya koyması açısından önemlidir (Demetrovics vd., 2011). Oyunların bireyler üzerindeki etkileri daha verimli bir şekilde araştırmak için oyun oynamanın çevrimiçi dünyadaki etkileri göz ardı edilmemelidir. Nitekim çevrimiçi dünyadaki sosyal davranışların çevrimdışı dünyadaki sosyal davranışlarla ilişkili olduğu bulgulanmıştır (Wright ve Li, 2011). Dolayısıyla çevrimiçi ortamlarda ortaya çıkan olumlu sosyal davranışlara etki eden faktörleri bilmek bireylerin çevrimdışı dünyadaki sosyal davranışları hakkında da fikir sahibi olmaya destek sağlayacaktır.

Türkiye'de video oyunu oynayan bireylerin %50'sinden fazlası 35 yaş altındadır ve çoğunluk %38 oranla 18-34 yaş aralığındadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2021). Bu verilerin ışığında video oyunlarını en çok oynayan bireylerin yükseköğretim düzeyinde

olduğu sonucuna ulaşılabilir. Üniversite dönemi bireylerin kimliklerini keşfettiği, kendilerini keşfetme girişimlerinde olduğu kritik bir gelişimsel dönemdir (Jourdan, 2006). Bu dönemde yaşanan sorunlar incelendiğinde öğrencilerin %56'sının akademik, %45'inin duygusal ve %28'inin sağlık sorunları yaşadığı belirtilmiştir (Schweitzer, 1996; Akt. Ulu Ercan, 2019). Üniversite öğrencilerinin yaşadığı sorunların incelendiği başka bir çalışmada öğrencilerin en çok zaman yönetimi ve madde kullanım sorunları yaşadıkları için psikolojik hizmetlere başvurdukları bulgulanmıştır (Aluede vd., 2006). Cappella ve arkadaşları (2011) toplum sağlığı modelinin ikinci katmanını yüksek risk gruplarıyla çalışmayı hedef alan, işlev bozukluklarının erken aşamalarını ve belirtilerini tespit etmeyi amaçlayan, sosyal yardımı ve genel psikolojik hizmetleri içeren bir müdahale olarak tanımlanmaktadır. Araştırmaların ışığında yükseköğretim düzeyinde video oyunları bağımlılığına yönelik çalışmalar yürütülmesinin, oyun bağımlılığın ilişkili olduğu faktörlerin ortaya konulmasının, oyun bağımlılığının tespit edilmesinde ve bağımlılığa müdahalede destek olabilecek çalışmaların yürütülmesinin önemli olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmanın sonuçları yükseköğretimde çalışan başta psikolojik danışmanlar olmak üzere ruh sağlığı uzmanlarının çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencileri ile ilgili yapacakları uygulamalarda yol gösterici olabilecektir. Çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerinin prososyal davranışlarına etki eden faktörleri ortaya koymak, sosyal alanda sorun yaşayan ve çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerine sunulacak psikolojik danışma hizmetlerine katkı sağlayabilecektir.

Prososyal davranışlar ilgili çalışmalar incelendiğinde okul öncesi dönemine yönelik çalışmaların sayısının daha fazla olduğu görülmektedir. Yetişkinlere yönelik prososyal davranış çalışmalarında iş yerindeki davranışlar ve ebeveyn formları geliştirmeye yönelik çalışmalar öne çıkmaktadır. İşletme alanında liderlik temelli ve iş yerinde prososyal davranışlar konulu çalışmalar yürütülmektedir. Üniversite öğrencilerinin prososyal davranışlarına yönelik yapılan çalışmaların sayısının oldukça az olduğu görülmektedir. Bunlarla birlikte çevrimdışı prososyal davranışları ve çevrimiçi olumsuz sosyal davranışları ölçmeye yarayan geçerli ölçekler olmasına rağmen çevrimiçi prososyal davranışları ölçen bir ölçek bulunmadığından Erreygers (2018) Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğini geliştirmiş ve Anlı (2019) bu ölçeğin ergenlere yönelik Türkçe uyarlamasını gerçekleştirmiştir. Ancak üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını ölçmeye yönelik Türkçe bir ölçek bulunmamaktadır. Bu çalışma kapsamında ilgili ölçeğin üniversite öğrencileri için Türkçe uyarlamasının yapılması

önem arz etmektedir. Böylelikle literatüre üniversite öğrencilerinin çevrimiçi sosyal davranışlarını değerlendirmek için kullanılacak bir ölçme aracı kazandırılmıştır.

Çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının ve oyun bağımlılığı düzeylerinin bireylerin çevrimiçi dünyadaki sosyal davranışlarına etkisinin incelenmesi, oyun oynama motivasyonlarına, oyun bağımlılığına ve oyun oynamanın çevrimiçi/çevrimdışı sonuçlarına dair daha derin bir anlayış kazanılmasına yardımcı olacaktır; oyun oynamanın olumsuz sonuçlarının ortaya çıkmasını öngörmeye ve önlemeye yönelik bilimsel bir yaklaşım sağlayacaktır. Araştırma kapsamında uyarlaması gerçekleştirilen Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği üniversite öğrencilerine sunulan ruh sağlığı hizmetlerinde kullanılabilir. Bununla birlikte araştırmada elde edilen bulgular üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıklarına yönelik düzenlenecek olan müdahale programlarına ışık tutabilecektir.

Sınırlılıklar

1. Araştırmanın bulgularının genellenebilirliği, katılımcı grubun özellikleri ve araştırmanın kesitsel oluşu nedeniyle sınırlıdır.
2. Araştırmanın verileri 2023 Kahramanmaraş Depremi sürecinde ve uzaktan/hibrit öğretim döneminde toplanmıştır.

Tanımlar

Oyun: Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (TDK, 2023).

Dijital Oyun: Bilgisayar, cep telefonu, tablet, oyun konsolu gibi cihazlar aracılığıyla oynanan oyunlardır (BTK, 2020).

Çevrimiçi Oyun: Farklı yerlerde bulunan bireylerin internet bağlantısı aracılığıyla birlikte oynayabildiği oyunlardır (BTK, 2020).

Oyuncu (Gamer): Dijital ve çevrimiçi oyunları oynayan bireylere verilen isimdir (BTK, 2020).

Motivasyon: Bireyin amacına yönelik olan ve gönüllü olarak yaptığı davranışları sürdürmesini sağlayan psikolojik süreçlerdir (Graham ve Weiner, 2012).

Oyun Oynama Motivasyonu: Bireyleri oyun oynama davranışına yönlendiren ve bu davranışı sürdüren güdüdür.

Oyun Bağımlılığı: Bireyin oyun oynama davranışını sosyal/aile hayatını, işini, eğitimini ve/veya sağlığını olumsuz etkileyecek biçimde sık yapması ve bu davranışın üzerinde kontrolünü kaybetmesidir (Türkiye Yeşilay Cemiyeti, 2023).

Prososyal Davranış: Bireyin diğer bireylere fayda sağlama amacı güderek, dışsal bir fayda veya ödül beklemeden gönüllü olarak gerçekleştirdiği davranışlardır (Eisenberg, 2006).

Çevrimiçi Sosyol Davranış: Bireyin çevrimiçi ortamda, diğer bireylerin fayda sağlaması veya onlarla uyumlu ilişkiler geliştirme niyetiyle gerçekleştirdiği gönüllü davranışlardır (Erreygers vd., 2018).



BÖLÜM 2

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmanın temel kavramları açıklanmış ve araştırmanın konusuna dair alanyazında yapılmış çalışmalara yer verilmiştir. Öncelikle oyun kavramı ele alınmıştır ve çevrimiçi oyunlar tanımlanmıştır. Ardından bağımlılık kavramı ve oyun bağımlılığı ele alınmıştır. Daha sonra motivasyon ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonu kavramları incelenmiştir. Prososyal davranış ve çevrimiçi prososyal davranış kavramları ele alındıktan sonra alanyazındaki ilgili çalışmalara yer verilmiştir.

Oyun Kavramı

Oyun; TDK (2023) tarafından yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Oyunlar tarih boyunca var olmuşlardır. Bilinen ilk insan topluluklarından modern çağa kadar oyunlar her yaşta insanlar için bir eğlence ve eğitim aracı olmuştur. Oyunlar hoş vakit geçirme, rahatlama ve eğlence sağlamaları açısından, Glasser'a (2004) göre insanların 5 temel ihtiyaçlarından birisi olan Eğlence İhtiyacını giderme de önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğlence boyutunun dışında oyunlar, bireylerin toplumsallaşmasını sağlayan ve toplumların güçlenmesini sağlayan bir araçtır.

Çağlar boyunca farklı kültürlerde ve medeniyetlerde farklı oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunların bir kısmı oyuncak adı verilen araçlarla oynanırken bir kısmı da oyuncaksız, sözel iletişime ve insan vücudunun kullanılmasına dayalı olarak oynanmıştır. İnsanların teknik anlamda üretim becerileri geliştikçe oyunlar ve oyuncaklar da gelişim göstermiş ve bu gelişim sanayi devrimiyle birlikte hızlanmıştır. Sanayi devrimiyle bir oyuncaktan çok fazla sayıda üretilmesinin önü açılmış ve oyuncaklara erişim kolaylaşmıştır. Sanayi devrimi sonrasında oyunlar daha çok oyuncak bazlı bir şekle bürünmüştür. Teknolojinin hayatımızdaki yarattığı değişimlerden oyunlar da etkilenmiş ve oyunlar da teknolojik oyuncaklarla oynanmaya başlamıştır (Vatandaş, 2020).

20. yüzyılın sonlarında hayatımıza giren dijital oyun kavramı bilgisayar, telefon, oyun konsolu gibi teknolojik araçlarla oynanan oyunlara verilen isimdir. Bu oyunların

televizyon ya da bilgisayar monitörü gibi ekranlar aracılığıyla hareketli resimler ve ses efektleri eşliğinde oynanıyor olması onları oynanabilen videolar olarak isimlendirmeye itmiş ve video oyunu kavramı dijital oyunlar için alternatif bir isim olarak kullanılmıştır. Bu oyunları oynayan kişilere ise oyuncu (gamer) denilmeye başlanmıştır (British Esports Federation, 2023).

Teknolojinin ilerlemesiyle teknolojik cihazlar daha ucuz, daha güçlü ve daha ulaşılabilir olmuştur. Bu video oyunlarının da yaygınlaşmasına yol açmıştır. Teknolojik bir gelişme olarak internet ağının kurulması ve yaygınlaşmasıyla dijital oyunlar da internet üzerinden bağlantılı olarak oynanabilir olmuştur. Bu gelişmeyle oyun oynayan bireyler internete bağlanarak aynı oyunu farklı yerlerdeki arkadaşlarıyla oynama imkânı bulmuştur ve çevrimiçi oyun (online game) kavramı ortaya çıkmıştır.

Çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla oyuncular kendi aralarında turnuvalar düzenlemeye başlamıştır. Turnuvaların büyümesi ve yaygınlaşmasıyla elektronik spor kavramı ortaya çıkmıştır. e-Spor oyuncuları birleşerek kulüpleri kurmuş, kulüpler ulusal ve uluslararası ligleri oluşturmuş ve nihayetinde ulusal ve uluslararası e-Spor federasyonları kurulmuştur. Dünyada 140 e-Spor federasyonu mevcuttur (International Esports Federation, 2023). TESFED ise 2010 yılında kurulmuştur (TESFED, 2021). e-Spor artık bir spor dalı olarak görülmeye başlamakta ve Dünya Olimpiyat Oyunları arasında yerini almaya hazırlanmaktadır.

21. yüzyılda oyunlar sadece bir eğlence aracı olarak kullanılmanın yanı sıra eğitim-öğretim süreçlerinde de yer almaya başlamıştır. Bu kapsamda çocuklara, ergenlere ve yetişkinlere belirli bilgi, beceri ve yeterlilikleri kazandırmak amacıyla video oyunları eğitim süreçlerine ciddi oyunlar adı altında dahil olmuştur. Ciddi oyunlar özellikle bir konuda eğitim vermek amacıyla tasarlanmış oyunlardır (Southgate vd., 2017). Ciddi oyunlar bilişsel esnekliği, uyum becerisini ve problem çözme becerisi kullanması ve geliştirmesi açısından 21. yüzyılda eğitim için ideal araçlar olarak görülmektedir (Ulicksak ve Williamson, 2010). Yapılan çalışmalar incelendiğinde afet bilinci (Gampell vd., 2020), yabancı dil ve mesleki yabancı dil (Halaczkiwicz, 2020; Watanapokakul, 2018; Xu, 2020), matematik (Dikkartın Övez ve Kıyıcı, 2018), çevre bilinci ve küresel ısınma (Ouariachi, 2019; Saylık ve Mercin, 2020), fizik (Yıldırım ve Baran, 2021), demokrasi (DeVane, 2017), tarih (Yu vd., 2014) gibi alanlarda verilen eğitimlerde video oyunlarının kullanılmasının etkili olduğu görülmektedir.

2010'ların sonlarında önemi artan bir kavram olan oyunlaştırma, herhangi bir işi veya süreci görevler, ödüller gibi oyun bileşenleri ile daha eğlenceli hale getirerek

katılımı artırmayı hedefleyen bir yaklaşımdır. Oyunlaştırma günümüzde okullardan büyük holdinglere kadar birçok seviyedeki kurumlarda kullanılmaktadır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014).

Dijital Oyunların Tarihçesi

Oyunlar, dijital oyunlar, çevrimiçi oyunlar ve e-Spor kavramlarının ayrımının anlaşılabilmesi adına dijital oyunların gelişim serüveninin incelenmesi önem arz etmektedir. Dijital oyunların tarihçesi beş ana başlık altında incelenebilir.

1960'lar Dijital Oyunların Geliştirilmesi: Bu dönem gelişen bilgisayar teknolojisi ile ilk oyunların üretildiği dönemdir. İlk oyunlar ilkel, siyah-beyaz ve basit mekaniklere sahiptir.

1970'ler ve 1980'ler Atari Çağı: Bu dönemde Atari firması tarafından geliştirilen cihazlar ile dijital oyunlar evlere kadar girmiştir. Bununla birlikte Atari salonları ile bireyler evlerinin dışında da oyun oynayabileceği mekanlar bulmuşlardır.

1990'lar PC Oyunları ve Multiplayer Oyunlar: Bilgisayar teknolojisinin hızla ilerlediği ve bilgisayarların fiyatlarının düşerek evlere geldiği bu dönemde bilgisayar oyunlarının yaygınlığı ivme kazanmıştır. İnternetin makul fiyatlara evlere gelmesiyle de çok oyunculu oyunlar ve çevrimiçi oyunlar yaygınlaşmıştır. Bu dönemde ilk e-Spor turnuvası olarak kabul edilen Quake Red Annihilation düzenlenmiştir.

2000'ler Oyunların Altın Çağı: Oyun sektörünün büyüdüğü; oyun konsollarının, el konsollarının ve akıllı telefonların yaygınlaştığı bu dönemde oyunculuk farklı bir boyut kazanmış ve her yerde erişilebilir olmuştur.

2010'lar e-Spor Çağı: Çevrimiçi çok oyunculu oyunların yükseldiği ve League of Legends oyununun 100 milyonun üzerinde oyuncuya eriştiği bu dönemde e-Spor kavramı güçlü bir kavram olmuştur.

Dijital Oyunların Sınıflandırması

Dijital oyunlar söz konusu olduğunda farklı isimlerle karşılaşılabilmektedir. Bunlara e-spor, video oyunu, çevrimiçi oyun, bilgisayar oyunu örnek verilebilir. Bu kavramlar genellikle birbirinin yerine kullanılsa da dijital oyunların sınıflandırılmasında bazı ölçütler vardır.

Oynandığı Araca Göre: Dijital oyunlar oynandığı araca göre isimlendirilebilmektedir. Bu araçlar bilgisayar, cep telefonu, oyun konsoludur. Bilgisayar aracılığıyla oynanan oyunlara bilgisayar oyunu veya PC (personal computer) oyunu ismi verilmektedir. Cep telefonları aracılığıyla oynanan oyunlara mobil oyun ismi verilirken, Playstation, Xbox ve Nintendo Switch gibi oyun konsollarıyla oynanan oyunlara konsol oyunu ismi verilmektedir. Bir oyunun oynandığı cihaz onun Çevrimiçi Oyun veya e-Spor'lar olmasına engel teşkil etmemektedir.

Oynandığı Kişi Sayısına Göre: Dijital oyunlar tek kişi veya daha fazla oynanabilmesine göre isimlendirilebilmektedir. Bir kişinin genellikle çevrimdışı olarak oynadığı oyunlara Tek Oyunculu Oyun (Single Player Game) ismi verilmektedir. Birden fazla kişinin aynı cihaz üzerinden veya farklı cihazlar üzerinden internet bağlantısı aracılığıyla aynı oyunu oynamasına imkân veren oyunlar Çok Oyunculu Oyun (Multiplayer Game) olarak adlandırılmaktadır. Çevrimiçi oyunlar ve e-Spor'lar Çok Oyunculu Oyunlar kategorisinin altında yer almaktadır.

İnternet Bağlantısına Göre: Dijital oyunlar internet bağlantısı aracılığıyla oynanıyorsa Çevrimiçi Oyun (Online Game), internet bağlantısı olmadan oynanıyorsa Çevrimdışı Oyun (Offline Game) olarak adlandırılmaktadır. Çevrimdışı bazı oyunlar aynı yerde bulunan farklı kişilerin aynı cihaz üzerinden Çok Oyunculu olarak oynanabilse de bu oyunlar Çevrimiçi Oyun ve e-Spor kategorisinde değerlendirilmez.

Türüne Göre: Dijital oyunlar birçok farklı kategori altında değerlendirilebilmektedir. Oyunun türü genellikle türün İngilizce isminin baş harflerinden oluşturulan kısaltmalar ile anılmaktadır. Role Play Game-RPG veya First Person Shooter-FPS örnek verilebilir. Oyunların tür sınıflandırması dinamikdir ve bir oyun aynı anda birden fazla türe sahip olabilir. Bundan dolayı tüm oyun türlerini sıralamak mümkün değildir. Bununla birlikte TESFED'e göre e-Spor'un altı farklı türü vardır. Bunlar MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası), FPS (Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu), Battle Royale, Spor, MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu), Fighter (Dövüş) olarak sıralanabilir.

Geliştirme Bütçesine Göre: Dijital oyunların geliştirilmesinde kullanılan donanımlardan telif haklarına, çalışan ücretlerinden pazarlama ve dağıtımına kadar geniş bir yelpazede maliyet oluşmaktadır. Bir oyunun geliştirme bütçesi bir milyon doları geçiyorsa bu oyunlar AAA (Triple A) oyun olarak adlandırılmaktadır. Bütçesi daha düşük oyunlar ise AA ve A oyunlar olarak sınıflandırılabilir. Çok düşük bütçeyle ve tek

kişilik veya birkaç kişilik bağımsız geliştiriciler tarafından geliştirilen oyunlar indie game olarak adlandırılmaktadır.

Bağımlılık Kavramı

TDK'ye (2023) göre bağımlılık, bağımlı olma durumu, tabiiyet olarak; bağımlı ise sigara, uyuşturucu madde vb. kötü alışkanlıklara aşırı derecede düşkün, müptela olarak tanımlanmaktadır. Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı (2023) bağımlılığı bireyin bir nesne ya da bir eylem üzerindeki kontrolünü kaybetmesi ve ilgili nesne veya eylemin sıklığı azaldığında ya da tamamen kesildiğinde yoksunluk belirtileri göstermesi olarak tanımlamaktadır. Türkiye Yeşilay Cemiyeti'ne (2023) göre bağımlılık tütün, alkol, madde, kumar ve teknoloji olmak üzere beş alt boyutta ele alınabilmektedir.

Oyun bağımlılığı; bireyin oyun oynama davranışının, bireyin sosyal hayatını, işini, eğitimini ve sağlığını olumsuz etkileyecek derecede sık olması ve bireyin oyun oynama davranışı üstündeki kontrolünü kaybetmesidir (Türkiye Yeşilay Cemiyeti, 2023). Oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığı tütün, alkol ve madde bağımlılıkları gibi kimyasal maddelerle ilişkili olan bağımlılıklardan farklılaşmaktadır. Oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığı davranışsal bağımlılık kapsamında incelenmektedir. Davranışsal bağımlılık, madde ile ilgili olmayan ve belirli bir etkinliğin tekrarlayan biçimde sık bir biçimde yapılmasının sonucunda bireyde bağımlılık oluşturan ve hayatında olumsuz etkilere sebep olan bozukluk olarak tanımlanabilir.

Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabının (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-DSM) ve Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması (International Classification of Diseases-ICD) el kitaplarının son edisyonları ile davranışsal bağımlılık kavramı da literatürde yerini almıştır. Davranışsal bağımlılıklar, Dünya Sağlık Örgütü'nün (DSÖ-WHO) hastalıkları sınıflandırmaya yönelik yayınladığı ICD el kitabının 11. Versiyonunda (ICD-11) Zihinsel, Davranışsal veya Nörogelişimsel Bozukluklar bölümünde yer alan Madde Kullanımına veya Bağımlılık Yapan Davranışlara Bağlı Bozukluklar başlığı altında yer almaktadır. Bu başlık altında Kumar Oynama Bozukluğu, Oyun Oynama Bozukluğu, Bağımlılık Yapan Davranışlara Bağlı Diğer Tanımlanmış Bozukluklar ve Bağımlılık Yapan Davranışlara Bağlı Tanımlanmamış Bozukluklar yer almaktadır. ICD-11'de Oyun Oynama Bozukluğu başlığı altında 3 bozukluk türü ele alınmaktadır, bunlar: çevrimiçi oyun ağırlıklı oyun oynama bozukluğu, çevrimdışı oyun ağırlıklı oyun oynama bozukluğu ve tanımlanmamış

oyun oynama bozukluğudur. Çevrimiçi ve çevrimdışı oyun ağırlıklı oyun oynama bozukluğunun tanı kriterleri oldukça benzerdir. ICD-11'e göre oyun oynama bozukluğunun kriterleri şu şekildedir:

- Aşağıdakilerin tümü ile kendini gösteren, ağırlıklı olarak çevrimiçi veya çevrimdışı olabilen kalıcı bir oyun davranışı örüntüsü:
 - Oyun oynama davranışı üzerinde kontrolü yitirme (başlama, sıklık, yoğunluk, süre, sonlandırma, bağlam gibi),
 - Oyunun diğer yaşam ilgi alanlarına ve günlük aktivitelere göre öncelik kazanması,
 - Olumsuz sonuçlar yaşanmasına rağmen oyun oynama davranışının devam etmesi veya artması (oyun oynama davranışı nedeniyle aile çatışması, düşük okul performansı, sağlık üzerindeki olumsuz etki gibi).
- Oyun oynama davranışı örüntüsü sürekli veya dönemsel ve tekrarlayıcı olabilir ancak uzun bir süre boyunca (12 ay kadar) kendini gösterir.
- Oyun davranışı başka bir zihinsel bozuklukla daha iyi açıklanamaz ve bir madde veya ilacın etkilerinden kaynaklanmaz.
- Oyun oynama davranışı örüntüsü kişisel, ailevi, sosyal, eğitsel, mesleki veya diğer önemli işlevsellik alanlarında önemli bir sıkıntıya veya bozulmaya neden olur.

Amerikan Psikiyatri Derneği tarafından DSM'nin 5. Versiyonunda (DSM-5) Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları bölümünde Maddeyle İlişkili Olmayan Bağımlılıklar başlığı altında Kumar Oynama Bozukluğu yer almaktadır. DSM-5'te bu başlık altında davranışsal bağımlılıklardan bahsedildiğini söylemek mümkündür. Aynı zamanda DSM-5 video oyunları bağımlılığını (video game addiction) bir ruhsal bozukluk olarak tanımlamamakta ve bu konuda daha fazla araştırma yapılmasına ihtiyaç duyulduğunu ifade etmektedir. Bununla beraber DSM-5'te internet oyun oynama bozukluğu (internet gaming disorder) kategorisinden el kitapçığının eklerinde bahsedilmektedir (Olle ve Westcott, 2018). Dolayısıyla mevcut DSM edisyonunda henüz bir ruhsal bozukluk olarak tanımlanmamasına rağmen oyun bağımlılığının, yapılacak araştırmalar ışığında DSM'nin gelecek versiyonlarında bozukluk kategorilerinde yer alması beklenmektedir. DSM-5, internet bağımlılığını, internette çok fazla zaman geçirme ve internete erişim olanağı olmadığında yaşanan rahatsızlık ya da gerginlik gibi belirtiler gösteren bir davranış bozukluğu olarak tanımlar. Bu tanımın içinde oyun

bağımlılığı da yer alabilir ve internet bağımlılığı olarak değerlendirilebilir. DSM-5'te internet bağımlılığı için tanı kriterleri şunlardır:

- İnternet kullanımı ile ilgili bir düzen bozukluğu olması: İnterneti kullanma etkinliği, günlük yaşamın düzenini bozar ve diğer etkinliklerine ve ilişkilere zarar verir.
- İnternet kullanımını azaltmaya ya da bırakmaya çalıştıkları halde başarısızlık olması: Kişi, internet kullanımını azaltmaya ya da bırakmaya çalışsa da başarısız olur.
- İnternet kullanımı ile ilgili bir düşkünlük ya da bağımlılık olması: Kişi, internet kullanımını sürdürme ihtiyacı duyar ve internete erişim olmadığında rahatsız ya da gergin olur.
- İnternet kullanımı sırasında düşüncelerinde ve davranışlarında değişiklikler olması: İnternet kullanımı sırasında kişinin düşünceleri ve davranışları değişir ve internete erişim olmadığında bu değişiklikler kaybolur.
- İnternet kullanımı ile ilgili sorunlarının, diğer etkinliklerine ve ilişkilere zarar vermesi: Kişinin internet kullanımı, diğer etkinliklerine ve ilişkilere zarar verir ve bu durum yaşam kalitesini düşürür.

Oyun bağımlılığının sıklığı üzerine üniversite düzeyinde yapılan bir çalışma her 5 öğrenciden 1'inin oyun bağımlılığı riski altında olduğunu ortaya koymuştur (Çavuş vd., 2016). Lise düzeyinde yapılan bir çalışma katılımcıların %22,6'sının oyun bağımlısı olduğunu ortaya koymuştur (Göldağ, 2018). Yine lise düzeyinde yapılan bir çalışmada da benzer sonuçlar ortaya konulmuştur. Katılımcıların %25,91'inin oyun bağımlısı olduğu %38,81'inin de bağımlılık riski altında olduğu görülmüştür (Tekin, 2020). Ortaokul düzeyinde yapılan bir çalışmada katılımcıların %6,2'sinin oyun bağımlısı, %41,4'ünün ise oyun bağımlılığı riski altında olduğu görülmüştür (Dinçer ve Kolan, 2020). Bununla birlikte erkeklerin kadınlara göre bağımlılığa daha yatkın olduğu görülmektedir (Arslan vd., 2015, Cengiz vd. 2020; Dağlı, 2020; Hazar vd., 2020; Pesen ve Şanlı, 2018; Yalaki ve Taşar, 2019).

Oyun Oynama Motivasyonu

Motivasyon güdüleme anlamına gelen Fransızca kökenli bir kelimedir. Güdü ise bireyleri bilinçli ve amaçlı işlerde bulunmaya yöneltten dürtü veya dürtüler bileşkesi

olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2023). Bireyleri oyun oynama davranışına yönlendiren ve bu davranışı sürdüren güç oyun oynama motivasyonu olarak tanımlanabilir.

Oyun oynama motivasyonlarını sınıflandırmaya yönelik farklı çalışmalar yürütülmüştür. Bu konuda yürütülen ilk çalışmada Bartle (1996) dört farklı tip oyuncu olduğunu ileri sürmüştür:

- Başarımcılar (Achievers): Kendini oyun içi hedeflere veren ve hırslı bir şekilde bunları başarmaya odaklanan oyunculardır.
- Kâşifler (Explorers): Oyunun sanal dünyasına dair mümkün olan her şeyi bulmaya ve keşfetmeye çalışan oyunculardır.
- Sosyalleştiriciler (Socialisers): Diğer oyuncularla etkileşime girmek ve sosyalleşmek için oynayan oyunculardır.
- Katiller (Killers): Diğer oyunculara rahatsızlık veren ve onlara üstünlük kurmak için oynayan oyunculardır.

Bartle (1996) tarafından öne sürülen modeli geliştirmek üzere 3000 katılımcı ile yürüttüğü çalışmada Yee (2006a) on farklı oyun oynama motivasyonunu üç ana grup altında sunmuştur:

- Başarı (Achievement) Ana Grubu
 - İlerleme (Advancement): Güç kazanmaya ve hızlıca ilerlemeye yönelik oyun oynama motivasyonudur.
 - Mekanik (Mechanics): Oyunun altyapısındaki kuralları ve sistemi analiz ederek oyundaki karakterini optimize etmeye yönelik oyun oynama motivasyonudur.
 - Mücadele (Competition): Diğer oyuncularla karşı mücadele etmeye ve meydan okumaya yönelik oyun oynama motivasyonudur.
- Sosyal (Social) Ana Grubu
 - Sosyalleşme (Socializing): Diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye yönelik oyun oynama motivasyonudur.
 - İlişki (Relationship): Diğer oyuncularla anlamlı ve uzun süreli ilişkiler kurmaya yönelik oyun oynama motivasyonudur.
 - Takım Çalışması (Teamwork): Bir grup çalışmasına ortak olarak tatmin elde etmeye yönelik oyun oynama motivasyonudur.
- Dalma (Immersion) Ana Grubu

- Keşif (Discovery): Diğer oyuncuların bilmediklerini bilmeye ve bulmaya yönelik oyun oynama motivasyonudur.
- Rol Yapma (Role-Playing): Geçmiş hikayesi olan bir karakter oluşturarak ve diğer karakterlerle etkileşime geçerek doğaçlama bir hikâye yaratmaya yönelik oyun oynama motivasyonudur.
- Kişiselleştirme (Customization): Oyundaki karakterinin görünüşü özelleştirmeye yönelik oyun oynama motivasyonudur.
- Kaçış (Escapism): Çevrimiçi ortamı kullanarak gerçek dünyadaki sorunlar üzerine düşünmekten kaçınmaya yönelik oyun oynama motivasyonudur.

Yee (2006b) 6675 katılımcı ile yürüttüğü diğer bir çalışmada beş faktörlü bir model ortaya koymuştur. Bu faktörler ilişki, manipülasyon, dalma, kaçış ve başarı olarak sıralanabilir.

- İlişki (Relationship) Faktörü: Diğer oyuncularla etkileşime geçmeyi, onlarla anlamlı ve yardımsever ilişkiler kurmayı ve belirli bir düzeyde gerçek dünya sorunlarında uzaklaşmayı ifade etmektedir.
- Manipülasyon (Manipulation) Faktörü: Bir oyuncunun diğer oyuncuları nesneleştirmeye ve onları kendi çıkarları için kullanmaya olan eğilimini ifade etmektedir.
- Dalma (Immersion) Faktörü: Farklı bir kişiymiş gibi davranarak hikâyenin ve sanal dünyanın tadını çıkarmayı ifade etmektedir.
- Kaçış (Escapism) Faktörü: Bireyin gerçek dünyanın sorunlarından ve stresinden geçici olarak kaçmaya ve unutmaya çalışmasını ifade etmektedir.
- Başarı (Achievement) Faktörü: Oyun içi eşyalar ve başarımlar ile sanal dünyada güçlü olmayı ifade etmektedir.

Ele alınan çalışmalar, tüm oyunlara yönelik temel motivasyonlar ve tüm oyunların sağladığı tatmin yerine ilgili dönemde oynanan çok oyunculu oyunlar temel alınarak yürütüldüğü görülmüştür (Tychsen vd., 2008). Ryan vd. (2006), Öz-Belirleme Kuramı çerçevesinde, türden bağımsız olarak tüm oyunların tatmin ettiği psikolojik ihtiyaçları keşfetmeye yönelik yürüttüğü çalışmada üç temel motivasyon oluşunu ileri sürmüşlerdir. Bunlar özerklik (autonomy), yeterlik (competence) ve ilişkililik (relatedness) olarak sıralanmaktadır. Lafrenière vd. (2012) yine Öz-Belirleme Kuramı çerçevesinde Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Gaming Motivation Scale-GAMS) geliştirmişlerdir.

Myrseth vd. (2017) ise dört boyutlu Kumar Oynama Motivasyonu Ölçeğinden (Gambling Motives Questionnaire-Revise - GMQ-R) uyarlayarak Elektronik Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeğini (Electronic Gaming Motives Questionnaire-EGMQ) geliştirmişlerdir. Ölçek dört temel motivasyonu ölçmektedir. Bunlar geliştirme (enhancement), baş etme (coping), sosyal (social) ve kendini tatmin etme (self-gratification) olarak sıralanmaktadır.

Prososyal Davranış Kavramı

Sosyal bir canlı olan insan diğer canlılar ve nesnelere ile sürekli etkileşim içindedir. İnsanların diğer insanlarla kurduğu etkileşimler ve diğer insanlara yönelik gerçekleştirdiği davranışlar; kendilerine ve karşısındaki bireylere zarar verebildiği gibi fayda da sağlayabilir. Prososyal davranış bir bireyin diğer bireylere fayda sağlama amacı güderek, dışsal bir fayda veya ödül beklemeden gönüllü olarak gerçekleştirdiği davranışlardır (Eisenberg, 2006). Prososyal davranış olumlu sosyal davranış olarak da tanımlanabilmektedir (Anlı, 2019). Prososyal davranış duygudaşlık (empati) kurma, yardım etme, dayanışma, işbirliği kurma, paylaşma, destek olma, fedakârlık gösterme, teselli etme gibi davranışları kapsamaktadır (Üzmen ve Mağden, 2002; Yıldız vd., 2012). Bununla birlikte prososyal davranışın temelinde özgecilik (diğerkâmlık - altruizm) yer almaktadır. TDK'ye (2023) göre özgecilik, kişisel yarar gözetmeksizin başkasına yararlı olmaya çalışan kimse olarak tanımlanmaktadır.

Prososyal davranışa maruz kalan bireylerin fayda görmesi esas amaç olmasına rağmen prososyal davranış sonucunda davranışı gerçekleştiren kişinin de fayda görmesi mümkündür. Alanyazında bu konuda farklı görüşler mevcuttur. Bir görüş prososyal davranışı gerçekleştiren kişinin kesin şekilde fayda görmemesi gerektiğini ve bunun prososyal davranıştan ziyade çıkar ilişkisi olduğunu savunurken farklı bir görüş prososyal davranışın bu fayda amaçlanarak yapılmaması durumunda, davranışı gerçekleştiren kişinin gördüğü faydanın prososyal davranışın doğasında olduğunu savunur. İkinci görüşe göre bir bireye yardımcı olmak, yardımcı olan kişiye en azından iyi hissettirecektir. Bundan dolayı prososyal davranışı gerçekleştiren bireyin içsel düzeyde bile olsa fayda görmesi kaçınılmazdır. Bir başka görüş ise davranışı gerçekleştiren kişinin amacından ve elde ettiği faydadan bağımsız olarak prososyal davranışın, yapıldığı kişiye ve topluma sağladığı fayda temelinde değerlendirilmesi gerektiğini savunur. Bu görüş davranışı gerçekleştiren bireyin gördüğü maddi/manevi faydaların prososyal davranışı

pekiştirdiğini, davranışı gerçekleştiren bireyin farklı amaçları olsa da bu prososyal davranışın bireye ve topluma sağladığı faydanın daha ön planda olması gerektiğini savunur (Bénabou ve Tirole, 2006; Düzgüner, 2019; Karadağ ve Mutafçılar, 2009).

Prososyal davranış kavramı ile ilgili ilk kullanımı 18. yüzyılda Fransız Sosyolog Comte yapmıştır. Comte prososyal davranışı başkaları için yaşamaya yönelik arzu olarak tanımlamıştır. Prososyal davranış araştırmaları 20. yüzyılın sonlarından başlayarak önemli bir araştırma konusu olmuştur ancak 21. yüzyılın getirdiği teknolojik gelişmelerle birlikte yaşamın önemli bir parçası olan çevrimiçi dünyadaki prososyal davranışlara yönelik çalışmaların sayısı daha azdır (Erreygers, 2018; Klisanin, 2011). Tıpkı çevrimdışı dünyada olduğu gibi çevrimiçi dünyada da insanlar diğer insanlar ve nesnelere ile sürekli bir etkileşim içindedir ve bu etkileşimler karşısındaki bireye fayda veya zarar sağlayabilir. Bu bağlamdan yola çıkarak çevrimiçi prososyal davranış; çevrimiçi ortamlarda diğer bireylerin faydası amaçlanarak, kişisel bir çıkar güdülmeden gönüllü olarak gerçekleştirilen çevrimiçi davranışlar olarak tanımlanabilir.

Çevrimiçi prososyal davranışlar çevrimiçi para bağıışı, açık kaynak kodlu yazılımlar paylaşma, teknik destek gruplarında ve sosyal mecralarda bilgi/deneyim paylaşma ve yardımlaşma, sanal gönüllülük faaliyetlerine katılma, çevrimiçi mentorluk olarak sıralanabilir (Butler vd, 2007; Rodriguez Aseretto vd., 2013; Sproull ve Kiesler, 2005; Wang ve Wang, 2008) . Çevrimiçi olumsuz davranışlar siber saldırganlık, siber zorbalık ve siber taciz olarak sıralanabilir. Bunlarla birlikte çevrimdışı dünyada yapılabilen empati kurma, teselli etme gibi prososyal davranışlar da rahatsız etme, hakaret etme, tehdit etme gibi anti-sosyal davranışlar da çevrimiçi ortamlarda gerçekleştirilebilmektedir (Erreygers, 2018). Araştırmalar çevrimiçi prososyal davranışların bireylere iyi geldiğini ortaya koymaktadır (Brennan, 1992, Cummings, 2002).

Prososyal davranışlara ve çevrimiçi prososyal davranışlara yönelik daha iyi bir anlayış geliştirebilmek adına prososyal davranışın gelişim evreleri ve prososyal davranışa yönelik kuramsal bakış açılarını incelemek fayda sağlayacaktır. Çocuklarda prososyal davranışın gelişimine dair dört temel evreden oluşan bir model Hoffman (1990) tarafından oluşturulmuştur. Bu modeldeki dört evre evrensel empatik kaygı, benmerkezci empatik kaygı, yarı benmerkezci empatik kaygı ve gerçeğe uygun empatik kaygı olarak sıralanmaktadır. Yavuzer (2017)'e göre prososyal davranışın temelinde özgeci davranış vardır ve özgeci davranışın hem en önemli unsuru hem de en iyi harekete geçiricisi empatik kaygıdır.

1. Evrensel Empatik Kaygı: En ilkel empatik düzeydir. Başkalarının rahatsızlığını kendi rahatsızlığı gibi algılayarak tepki gösterilmesi düzeyidir. Yenidoğan bebekler bu dönemdedir.

2. Benmerkezci Empatik Kaygı: Bir yaşından itibaren gelişen evredir. Nesne sürekliliğinin gelişmesiyle birlikte bebek kendini diğerlerinden ayırt etmeye başlar. Bebek diğerlerinin rahatsızlığının kendi rahatsızlığı olmadığını farkında olmaya başlar ancak ilk evredeki gibi tepkiler vermeye devam eder.

3. Başkalarının Duygularına Yönelik Empatik Kaygı: 2-3 yaşlarına gelen çocukların bulunduğu evredir. Çocuk diğer bireylerin duygularını kendi duygularından tamamen ayırır. Dil gelişimiyle birlikte daha karmaşık duyguları ve durumları tanımaya başlar.

4. Başkalarının Yaşam Durumlarına Yönelik Empatik Kaygı: Geç çocukluk döneminde geçilen bu evrede yaşam deneyimlerinin de artmasıyla, çocuk kendinin ve diğerlerinin duygularını daha iyi tanır. Sosyal adalet kavramı bu dönemde gelişir. Dezavantajlı gruplar gibi topluluklara yönelik empati duygusu gelişir. Bu evrede diğerlerinin faydası için kendinden fedakârlık yapma duygusu gelişir ve bu yaşam tarzı olarak ortaya çıkabilir.

Psikanalitik yaklaşıma göre temel dürtüleri saldırganlık ve cinsellik olan insan, bu dürtülerini tatmin ederken acıdan kaçmaya ve hazza ulaşmaya yönelik davranışlar gerçekleştirir. Topografik model incelendiğinde bireylerin doğru ve yanlış kavramları ile ilişkili olan kişilik yapısı süper-ego'dur. Ego ise haz temelli hareket eden id ile doğruluk ilkeli hareket eden süper-ego arasında çıkan çatışmaları mantık temelli çözümlere kavuşturan yapıdır. Prososyal davranışlar en temelde ebeveynlerin ve toplumun onayladığı davranışların süper-ego aracılığıyla içselleştirilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Prososyal davranışlar süper-egonun gerçek dışı isteklerini karşılamak için egonun kurduğu savunma mekanizmaları olarak da yorumlanabilir (Eisenberg vd., 2006). Davranışsal kurama göre bireylerin eylemleri sergilemeleri davranışın sonunda aldıkları pekiştireçlere bağlıdır. Bireyler prososyal davranışlar gerçekleştirdiğinde toplum tarafından pekiştirilmektedir (Turiel, 2006). Böylece çocukluktan itibaren prososyal davranışlar bireylerde gelişmektedir. Sosyal öğrenme kuramına göre incelendiğinde ise bireyler prososyal davranışları çocukluklarından itibaren gözlemleyerek ve model alarak öğrenmektedir (Eisenberg vd., 2006). Evrimsel yaklaşıma göre incelendiğinde insanlarda ve primatlarda avlanma, savunma, savaşma gibi eylemlerin grup halinde yapıldığı görülmektedir. Bu davranışları gerçekleştiren insanların ve insan topluluklarının hayatta

kalma şansı artacağından prososyal davranışın evrimsel süreçte önemli bir role sahip olduğu söylenebilir (Simpson ve Beckes, 2010).

Prososyal davranışları ölçmeye yönelik yürütülen çalışmalarda çoğunlukla benzer boyutların olduğu görülmektedir (Eisenberg vd. 2015; Luengo Kanacri vd., 2021; Penner vd., 2005). Bu boyutlar yardım etme (helping), ilgilenme (caring), paylaşma (sharing) ve empati (empathy) olarak sıralanabilir (Bar-Tal, 1982; Batanova ve Loukas, 2012; Beauchaine vd., 2013; Bower, 2012; Caprara vd. 2005; Davis ve Franzoi, 1991; Jackson ve Tisak, 2001; Stewart ve McBride-Chang, 2000).

İlgili Araştırmalar

Bu bölümde çevrimiçi prososyal davranışların, oyun bağımlılığı ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ile birlikte ele alındığı çalışmalara yer verilmiştir. Bununla birlikte cinsiyet ve sosyo-ekonomik düzeye göre çevrimiçi prososyal davranışların incelendiği çalışmalar da ele alınmıştır. Çevrimiçi prososyal davranışlara ilişkin çalışmaların alanyazında kısıtlı sayıda olması nedeniyle farklı oyun türlerinin prososyal davranışlarla ilişkisini inceleyen çalışmalara, prososyal davranışların alt boyutları ile oyunlar arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalara ve oyun oynama süresi ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalara da yer verilmiştir. Bu başlık altında Türkiye’de ve yurt dışında yürütülen çalışmalara yer verilmiştir..

Lobel vd. (2017) de işbirliğine dayalı oyunların prososyal davranışlarda bir değişime yol açmadığını ancak rekabetçi oyunların prososyal davranışları azalttığını öne sürmüşlerdir. Anderson vd. (2011) tarafından yürütülen bir çalışmada oynanan oyun türüne prososyal davranış gösterme biçiminin değiştiği bulgulanmıştır. Şiddet içerikli oyunlar prososyal davranışların görülme sıklığını azaltırken, prososyal içerikli oyunlar bu sıklığı artırmaktadır. Greitemeyer ve Mügge (2014) ile Greitemeyer ve Oswald (2010) tarafından yürütülen çalışmalar da benzer sonuçları bulgulanmıştır. Yapılan boylamsal bir çalışma (Ferguson ve Wang, 2019) uzun vadede çevrimiçi rekabetçi oyun oynama ile saldırgan davranış veya prososyal davranış arasında ilişki olmadığını ileri sürmektedir. Wiegman ve van Schie, (1998) de şiddet içerikli oyun oynayan çocukların oynamayanlara göre prososyal davranış düzeylerinin daha düşük olduğunu ortaya koymuştur.

İş birliğine dayalı çevrimiçi oyunların takım çalışmasını arttırdığı ve oyun dışındaki işbirlikçi davranışları arttırdığı belirtilmiştir (Badatala vd., 2016; Harrington ve O’Connell, 2016; Martoncik ve Loksa, 2016; Velez vd., 2016). Çevrimiçi oyunların bir

başka olumlu etkisinin takım çalışması üzerine olduğu söylenebilir. Yapılan çalışmalar takım olarak oynanan dijital oyunlarda takım çalışması becerilerinin arttığını ve takım çalışmasının önemine yönelik algılarının güçlendiği ortaya koymaktadır (Delello vd., 2021; Deveci Topal ve Çolak, 2020; Mora-Cantallops ve Sicilia, 2018; Nebel vd., 2017). Grup içinde işbirliğine rakip takımla rekabete dayanan oyunları oynayan oyuncuların, diğer oyunculara yardım etme davranışlarının daha yüksek olduğu da görülmüştür (Velez ve Ewoldsen, 2013).

Rekabetçi oyunların saldırganlığa yol açtığı belirtilmektedir (Dowsett ve Jackson, 2019). Bazı araştırmalar (örn., Shao ve Wang, 2019; Sherry, 2001; Velez vd., 2016; Zhao vd., 2021) özellikle şiddet içerikli oyun oynamanın saldırgan davranışa yol açtığını ve prososyal davranışı azalttığını ileri sürmektedir. Prososyal içerikli video oyunların prososyal düşünceleri artırdığı bulgulanmıştır (Greitemeyer ve Osswald, 2011).

Bununla birlikte video oyunları kültürel farkındalığı ve kültürlerarası anlayışı geliştirmektedir (Shliakhovchuk ve Muñoz García, 2020). Benzer olarak video oyunlarının grup dışı bireylere yönelik ön yargıyı azalttığı bulgulanmıştır (Breves, 2020). Dijital oyunlara yönelik olumsuz bakış açısına rağmen yapılan araştırmalar dijital oyunların sosyalleşmeyi azaltmadığını (Çelebi, 2020), saldırganlığı artırmadığını (Ferguson, 2007), akran zorbalığına yol açmadığı (Yalaki ve Taşar, 2019) bulgulanmıştır.

Çalışmalar incelendiğinde farklı etkilerin bulguları görülmektedir. Özellikle çevrimiçi rekabetçi oyunların saldırganlık ve prososyal davranışlar ile ilişkisi de net bir şekilde ortaya konulamamıştır. Bu konuda daha detaylı araştırmalara ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Sosyalleşme motivasyonu ile oynanan oyunlar, şiddet içerikli olsalar bile, prososyal davranışlarda ve iyi-oluş düzeylerinde olumlu etkiye neden olmaktadır (Halbrook, 2019). Yapılan bir çalışma sonucunda yüksek düzeyde sosyalleşme ve mücadele etme motivasyonu yüksek düzeyde bağımlılık riski ile ilişkili bulunmuştur (Hussain vd. 2015). Başka bir çalışmada ise başarı, sosyalleşme ve dalma motivasyonlarının oyun bağımlılığını yordadığı görülmüştür (Beard ve Wickham, 2016).

Esparza-Reig vd. (2022) tarafından bağımlılıklar ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkiyi inceleyen bir meta-analiz çalışmasında farklı bulgulara sahip araştırmalara yer verilmiştir. Prososyal davranışlarla oyun bağımlılığının ilişkisini inceleyen bazı çalışmalar anlamlı bir ilişki olmadığını (Collins ve Freeman, 2013; Boxer vd., 2015) ileri sürerken başka çalışmalar negatif yönlü ilişki (Lemmens vd., 2015) bulgulanmıştır. Yaghoobi vd. (2022) yürüttükleri bir çalışmada oyun bağımlılığı ile

prososyal davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemiştir ve çalışmanın bulgularına göre oyun bağımlılığı ve prososyal davranışlar arasında negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki vardır. Bu çalışmalar incelendiğinde oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkiye yönelik farklı bulguların elde edildiği görülmektedir. Oyun bağımlılığı ile empati arasında negatif yönlü ilişki vardır (Kılıç, 2019).

Oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı riskini artırdığı görülmektedir (Akgün Kostak ve Kocaaslan, 2020; Amialchuk ve Kotalik, 2016; Çavuş vd., 2016; Çevik vd., 2020; Güvendi vd., 2019; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Oral ve Arabacıoğlu, 2019; Zorbaz vd., 2015). Öğretmenlerle yapılan bir araştırma da oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığının arttığını ortaya koymuştur (Aydın ve Horzum, 2015). Şiddet içerikli oyunların saldırganlık üzerinde küçük etkiye sahip olduğu ve bu etkinin oyun türü ve oyuna harcanan zamanla pozitif yönde ilişkili olduğu (Sherry, 2001) araştırmalarla ortaya konmuştur.

Kadınlar erkeklerden daha fazla empatik olduğu için daha fazla prososyal davranış sergilemektedir (Kamas ve Preston, 2021). Karaman vd. (2017) kadınların daha empatik olduğunu ve daha fazla prososyal davranış sergilediğini bulgulamıştır. Kadın ve erkeklerin prososyal davranışları benzerlik göstermektedir. Cinsiyete göre farklılıklar belirli davranışlar baz alındığında ortaya çıkabilmektedir (Xiao vd. 2019).

Eagerly (2009) Kadın ve erkeklerde yaygın prososyal davranışlar benzer olsa da bazı özel prososyal davranışlar cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Kadınların prososyal davranışları daha toplumsal ve ilişkisel iken erkeklerin prososyal davranışları güce/dayanıklılığa dayalı ve bireye yöneliktir. Bu farklılığın temelinde toplumsal cinsiyet algısının yattığı ileri sürülmektedir.

Piff vd. (2010) tarafından yapılan bir çalışma düşük sosyo-ekonomik düzeydeki bireylerin kaynak azlığı, tehditlere daha çok maruz kalma ve daha düşük öz kontrol algılarına sahip olmayla eşleştirmesine karşın yüksek sosyo-ekonomik düzeydeki bireylere göre daha çok prososyal davranış gösterdiğini 4 farklı çalışmayı inceleyerek ortaya koyuyor. Andreoni vd. (2021) SED ile PD arasında negatif ilişki olmadığını, yüksek sosyo-ekonomik düzeydeki bireylerin düşük sosyo-ekonomik düzeydeki göre daha fazla PD gösterdiğini bulgulamışlardır.

Bütün bu çalışmalar incelendiğinde çevrimiçi prososyal davranışlar ile oyun bağımlılığı, cinsiyet ve sosyo-ekonomik düzey arasındaki ilişkinin alanyazında bir netliği olmadığını söylemek mümkündür. Oyun oynama motivasyonlarından sosyal

motivasyonunun ise çevrimiçi prososyal davranışlar üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu görülmektedir.



BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi açıklanmıştır. Öncelikle araştırma modeli, araştırmanın çalışma grubu ele alınmıştır. Ardından araştırmanın veri toplama araçları olan Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Çevrimiçi Olumlu Sosyal Davranış Ölçeği ile ilgili bilgi verilmiştir. Son olarak verilerin toplama süreci ve çözümleme yöntemlerine dair bilgi verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Araştırma üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ve dijital oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışları yordama gücünü incelemeyi amaçlayan nicel araştırma türünde ve ilişkisel araştırma modelindedir. Bununla birlikte çalışma kapsamında üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını ölçmeye yönelik bir ölçek uyarlama çalışması da yürütülmüştür.

Çalışma Grubu

Araştırmada çalışma grubundan verilerin toplanmasında uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun örnekleme yönteminde kolaylıkla erişilebilen katılımcılara ulaşılması esastır (Fraenkel, Wallen ve Hyun, 2014). Araştırma kapsamında iki çalışma yürütülmüştür. İlki Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin Türkçeye uyarlama çalışmasıdır. İkincisi, değişkenler arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmadır.

Çalışma Grubu 1: Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği Uyarlama Çalışmasına 2022-2023 Akademik Yılı Güz Yarıyılında Türkiye’deki üniversitelerde eğitim gören 356 üniversite öğrencisi katılmıştır. Katılımcıların 216’sı kadın (%57.9), 150’si erkektir (%42.1). Katılımcıların öğrenim gördükleri üniversiteler incelendiğinde 255 kişi (%71.6) ile en çok Bartın Üniversitesinden katılım gösterildiği görülmektedir. Katılımcıların kayıtlı olduğu lisans programları incelendiğinde 108 kişi (%30.3) ile en çok Rehberlik ve

Psikolojik Danışmanlık Lisans Programından, ardından 101 kişi (%28.4) ile Yönetim Bilişim Sistemleri Lisans Programından katılım sağlandığı görülmektedir. Katılımcıların sınıf düzeyleri incelendiğinde 1. Sınıf düzeyinden 52 kişi (%14.6), 2. Sınıf düzeyinden 129 kişi (%36.2), 3. Sınıf düzeyinden 105 kişi (%29.5) ve 4. Sınıf düzeyinden 70 kişi (%19.7) katılım sağlandığı görülmektedir.

Çalışma Grubu 2: Araştırmanın ikinci aşamasına 2022-2023 Akademik Yılı Bahar Yarıyılında Türkiye'deki üniversitelerde eğitim gören 462 üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırmaya katılım gösteren katılımcılardan bir kişi üniversite öğrencisi olmadığı ve dokuz kişi de ilgili dönemde yurtdışındaki üniversitelerde öğrenci olduğu için veri setinden çıkarılmıştır. Araştırma kapsamına kalan 452 kişinin verileri dahil edilmiştir. Katılımcıların eğitim gördükleri üniversite ile bölüm verileri açık uçlu soru yöntemi ile elde edilmiştir. Diğer veriler çoktan seçmeli soru yöntemi ile elde edilmiştir. Elde edilen eğitim gördükleri üniversite verileri T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı Kalkınma Ajansları Genel Müdürlüğü İstatistik Bölge Birimleri Sınıflandırmasına (İBBS) uygun olacak şekilde 12 farklı bölgeye ve bölüm bilgileri 3 bilim alanına (sosyal bilimler, fen bilimleri ve sağlık bilimleri) göre sınıflandırılmıştır.

Araştırma grubu Türkiye'de bulunan 91 farklı üniversitede ön lisans, lisans ve lisansüstü düzeylerinde eğitim gören 452 öğrenciden oluşmuştur. Katılımcılardan kişisel bilgi formu aracılığıyla elde edilen cinsiyet, sınıf düzeyi, bölüm, sosyo-ekonomik düzey, günlük ortalama oyun oynama süresi, oynadıkları oyunlar ve birlikte oyun oynadıkları kişiler değişkenlerine yönelik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Bilgilerinin Dağılımı

Değişkenler	Kategoriler	<i>n</i>	%
Cinsiyet	Erkek	261	57.7
	Kadın	185	40.9
	İkili olmayan	4	0.9
	Belirtmek istemeyen	2	0.4
Değişkenler	Kategoriler	<i>n</i>	%
İstatistik Bölge Birimleri Sınıflandırması (İBBS)	Batı Karadeniz (TR8)	152	33.6
	Batı Anadolu (TR5)	76	16.8
	İstanbul (TR1)	47	10.4
	Doğu Karadeniz (TR9)	37	8.2
	Kuzey Doğu Anadolu (TRA)	27	6
	Doğu Marmara (TR4)	24	5.3

(Devam ediyor)

Tablo 1 (Devam)

Katılımcıların Demografik Bilgilerinin Dağılımı

Değişkenler	Kategoriler	n	%
Bölüm	Ege (TR3)	20	4.4
	Batı Marmara (TR2)	18	4
	Akdeniz (TR6)	16	3.5
	Orta Anadolu (TR7)	13	2.9
	Güneydoğu Anadolu (TRC)	12	2.7
	Ortadoğu Anadolu (TRB)	8	1.8
	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık	34	7.5
	Yönetim Bilişim Sistemleri	31	6.9
	İlköğretim Matematik Öğretmenliği	31	6.9
	Psikoloji	24	5.3
	Bilgisayar Mühendisliği	22	4.9
	Sınıf Öğretmenliği	20	4.4
	Elektrik Elektronik Mühendisliği	14	3.1
	İngilizce Öğretmenliği	13	2.9
	Resim Öğretmenliği	10	2.2
	Özel Eğitim	10	2.2
	Türkçe Öğretmenliği	10	2.2
	Sosyoloji	9	2.0
	Makine Mühendisliği	9	2.0
	Hukuk	9	2.0
Diğer	206	45.6	
Bölüm (Bilim Alanı)	Sosyal Bilimler	306	67.7
	Fen Bilimleri	91	20.1
	Sağlık Bilimleri	55	12.2
Eğitim Düzeyleri	Ön Lisans ve Lisans	403	89.2
	Lisansüstü	49	10.8
	Hazırlık	30	6.7
Sınıf Düzeyleri (Ön lisans ve Lisans)	1	86	19.1
	2	89	19.7
	3	113	25.1
	4	70	15.5
	5	8	1.8
	6	7	1.6
Sosyo-Ekonomik Durum (SED)	Düşük	75	16.6
	Orta	355	78.5
	Yüksek	22	4.9
Günlük Ortalama Oyun Oynama Süresi	0-2 saat	234	51.8
	3-5 saat	156	34.5
	6-8 saat	51	11.3
	8 saatten fazla	11	2.4

(Devam ediyor)

Tablo 1 (Devam)

Katılımcıların Demografik Bilgilerinin Dağılımı

Değişkenler	Kategoriler	n	%
Birlikte Oyun Oynanan Kişi	Yüz Yüze/Gerçek Dünyada Tanıdıkları	296	65.5
	Oyun Esnasında Tanıştıkları Kişilerle	92	20.4
	Daha Önce Tanışmadığı Kişilerle	64	14.2
En Çok Oynanan Oyun	League of Legends (LoL)*	98	21.7
	Valorant*	73	16.2
	Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*	48	10.6
	Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*	44	9.7
	Diğer	189	41.8

*e-Spor kapsamındaki çevrimiçi oyun

Çalışmaya 261 katılımla (%57.7) en çok erkek öğrencilerden; beyan edilen sosyo-ekonomik düzeyleri (SED) incelendiğinde 355 öğrenciyle (%78.5) en çok orta sosyo-ekonomik düzeyden katılım olduğu görülmektedir.

Çalışmaya 234 öğrenciyle (%51.8) en çok katılımın günlük ortalama 0-2 saat oyun oynayan kişilerden; birlikte oyun oynan kişiler incelendiğinde 296 kişiyle (%65.5) en çok yüz yüze/gerçek dünyada tanıdıkları kişilerle oyun oynayan kişilerden katılım olduğu görülmektedir. Katılımcıların eğitim gördükleri üniversiteler İBBS'ye göre incelendiğinde 152 öğrenciyle (%33.6) en çok TR8 kodlu Batı Karadeniz bölgesinden, 8 öğrenciyle (%1.8) en az TRB kodlu Ortadoğu Anadolu bölgesinden katılım olmuştur. Katılımcıların eğitim gördükleri bölümler incelendiğinde 34 öğrenciyle (%7.5) en çok Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık bölümünden, ardından 31'er öğrenciyle (%6.9) Yönetim Bilişim Sistemleri ve İlköğretim Matematik Öğretmenliği bölümünden katılım sağlanmıştır.

Katılımcıların eğitim gördükleri düzeyler incelendiğinde 403 ön lisans ve lisans öğrencisinin (%89.5), 49 lisansüstü öğrencinin (%11.9) katılım gösterdiği görülmektedir. Ön lisans ve lisans düzeyi öğrencilerin sınıf düzeyleri incelendiğinde 113 öğrenciyle (%25.1) en çok 3.sınıf öğrencilerinin katılımı gösterdiği görülmüştür. Katılımcıların en çok oynadığı oyunlar incelendiğinde 98 öğrenciyle (%21.7) en çok League of Legends (LoL) oyununun, ardından 73 öğrenciyle (%16.2) Valorant oyununun tercih edildiği görülmüştür.

Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılacak olan ölçeklerin izinleri, ölçekleri geliştiren / uyarlayan yazarlardan alındıktan sonra araştırmanın iki aşaması için de Bartın Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu'ndan etik kurul onayı alınmıştır (Ek 3). Türkiye'de yaşanan 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş Depremi sonrasında alınan uzaktan eğitim kararları sonucunda veri toplama süreci çevrimiçi yöntemlerle gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kullanılan Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Çevrimiçi Olumlu Sosyal Davranış Ölçeği ile Aydınlatılmış Onam Formu araştırmacı tarafından çevrimiçi ortama (Google Forms) aktarılmıştır. Oluşturulan çevrimiçi form üniversite öğrencilerine sosyal medya ve anlık iletişim uygulamaları aracılığıyla duyuru yapılarak paylaşılmıştır.

Araştırmada verilerin çevrimiçi ortamda toplanması uzaktan eğitim döneminde, klasik kâğıt-kalem yöntemi ile veri toplamadan daha ekonomik olduğu için tercih edilmiştir. Çevrimiçi veri toplamanın kendine özgü dezavantajları mevcuttur. Bunlar katılımcının yanıtlamaması, katılımcının belirlenmiş örneklemin dışında olması ve teknik aksaklıklardır (Granello ve Wheaton, 2004, Lefever vd., 2007). Araştırmacı ilgili dezavantajlara yönelik gerekli önlemleri almıştır. Katılımcıların yanıtlamamasının önüne geçmek için verilerin toplandığı çevrimiçi ortamda her maddeye cevap vermeyi zorunlu kılan teknolojik bir özellik kullanılmıştır ve açık uçlu soruların sayısının asgari düzeyde (iki adet) tutulmuştur. Katılımcının belirlenmiş örneklemin dışında olmasının önüne geçmek için veri toplamaya yönelik yapılan ilanlar doğrudan hedef kitleye ulaştırılmıştır. İlanlarda ve uygulama formunun başlangıcında hedef kitle açıkça tanımlanmıştır. Teknik aksaklıkların önüne geçmek için ilanlar internet bağlantısına erişimi olan ve yeterli teknolojik cihaza sahip olan bireylere ulaştırılmıştır. İlgili ilan internet bağlantısı olan, üzerinde sosyal medya veya anlık iletişim uygulamaları yüklü olan cihazlara sahip olan bireylere ulaştırılmıştır. Katılım gönüllü olarak sürdürüldüğünden ve bu bilgilendirmeler aracılığıyla açıkça belirtildiğinden katılımcıların zorunlu katılımları nedeniyle ortaya çıkabilecek sorunların da önüne geçilmiştir. Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin uyarlama çalışması bir haftası çeviri, üç haftası dil geçerliliği, dört haftası veri toplama olmak üzere sekiz hafta sürmüştür. Araştırmanın ikinci aşamasının veri toplama süreci üç hafta sürmüştür.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu; Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği; Evren, Evren, Dalbudak, Topçu ve Kutlu (2020) tarafından geliştirilen Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve çalışma kapsamında araştırmacı tarafından uyarlanan Üniversite Öğrencileri için Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada kullanılacak ölçeklerin geliştiricilerine/uyarlayanlarına e-posta yoluyla ulaşılmıştır. Araştırmacılardan çevrimiçi ortamda yazılı olarak izinleri alınmıştır (Ek 1, Ek 2).

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu dokuz sorudan oluşmaktadır. Bu sorular katılımcılardan yaş, üniversite ve bölüm verilerini açık uçlu soru yöntemi ile; cinsiyet, sınıf düzeyi, sosyo-ekonomik düzey, günlük ortalama oyun oynama süresi, en çok oynanan oyun ve oyun oynanan kişi verilerini ise çoktan seçmeli soru yöntemi ile elde etmektedir.

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (ÇOOMÖ): Evren, Evren, Dalbudak, Topçu ve Kutlu (2020) tarafından yaşları 11 ile 60 arasında değişmekte olan ve ortalama yaşları 23 olan 752 çevrimiçi video oyuncusundan toplanan verilerle geliştirilmiştir. Ölçek 5'li Likert şeklinde puanlanan 27 maddeden ve 6 faktörden (baş çıkma/kaçış, eğlence, fantezi, beceri gelişimi, sosyal, rekabet) oluşmaktadır. Bir faktörden alınan yüksek puan ilgili motivasyonun bireyde ön planda olduğunu göstermektedir. Geçerlik çalışması kapsamında yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin altı faktör ve 27 maddeden oluştuğu görülmüştür. Altı faktörlü bu yapı yapılan doğrulayıcı faktör analizi ile sınanmış ve ölçeğin uyum indeksleri ($\chi^2 /df=710.5/251=2.83$; GFI=0.929, CFI=0.971, TLI=0.962, RMSEA=0.049) hesaplanmıştır. Aynı zamanda ölçeğin yakınsak geçerliği ve ölçüt bağıntılı geçerliği için ÇOOMÖ ile oyun oynama süresi ve IGDS9-SF ve EGMQ ölçekleri arasındaki korelasyonları incelenmiş ve ÇOOMÖ'nün boyutlarının söz konusu değişkenlerle anlamlı korelasyon gösterdiği bulunmuştur. Ölçeğin güvenirlik çalışmaları kapsamında Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış ve ölçeğin boyutlarına ait kat sayıların 0.92 ile 0.87 arasında değiştiği görülmüştür. Bu tez çalışması kapsamında toplanan veriler ile ölçeğin altı faktörlü yapısı yapılan doğrulayıcı faktör analizi ile sınanmış ve ölçeğin uyum indeksleri ($\chi^2 /df=819.4/194=4.22$; SRMR=0.073, CFI=0.914, TLI=0.897, RMSEA=0.085) hesaplanmıştır. Ölçeğin faktörlerinin korelasyon değerlerinin 0.65 ile

0.41 arasında deđiřtiđi bulgulanmıřtır. Ölçeđin gúvenirlik alıřmaları kapsamında faktórlerin cronbach alfa katsayıları bařa ıkma/kama alt boyutu iin .92; eđlence alt boyutu iin .94; fantezi alt boyutu iin .86; beceri geliřimi alt boyutu iin .90; sosyal alt boyutu iin .85; rekabet alt boyutu iin .87 ve toplam lek iin ise .97 olarak bulunmuřtur.

niversite đrencileri iin Dijital Oyun Bađımlılıđı leđi (DOB): Hazar ve Hazar (2019) tarafından yařları 18-22 arasında deđiřmekte olan 93' kadın, 202'si erkek olan 295 niversite đrencisinden oluřan rneklemden elde edilen verilerle geliřtirilmiřtir. lek 5'li Likert řeklinde puanlanan 21 maddeden ve  faktörden (ařırı odaklanma ve erteleme / atıřma, yoksunluk ve arayıř / duygu deđiřimi ve dalma) oluřmaktadır. lekten alınabilecek en dřk puan "21" en yksek puan "105" tir. lek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bađımlı grup, 85-105 Yksek dzeyde bađımlı grup" olarak deđerlendirilmektedir. Yapı geerliliđi iin aımlayıcı ve dođrulayıcı faktr analizleri uygulanmıřtır. Verilerin faktr analizi iin uygunluđu iin Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) katsayısı ve Bartlett Kresellik Testi yapılmıřtır ve yapılan analiz sonucunda KMO deđeri .91 ve Bartlett Kresellik testi sonucunda anlamlılık deđeri $p < .001$ ıkmıřtır. Maddelerin lmek istenen zelliđe sahip olan bireyler ile olmayan bireyleri ayırt edebilme gc, toplam lek puanına gre belirlenen st ve alt gruplarının ortalama puanlarının bađımsız t-testi yapılarak incelenmiřtir. leđin aıkladıđı varyansın %59.61 olduđu grlmřtr. Analiz sonularında faktrlerin korelasyon deđerlerinin 0.58 ile 0.75 arasında deđiřtiđi bulgulanmıřtır. Analiz sonularına gre leđin uyum deđerleri (χ^2/sd (398/186): 2.14, RMSEA: 0.08, GFI=0.80, AGFI=0.76, CFI=0.89, IFI: 0.89, PGFI: 0.65 ve PNFI: 0.73) hesaplanmıřtır. leđin gúvenirlik alıřmaları kapsamında faktrlerin Cronbach Alpha katsayıları birinci alt faktr iin .76; ikinci alt faktr iin .78; nc alt faktr iin .89; ve toplam lek iin ise .95 bulunmuřtur. Bu tez alıřması kapsamında toplanan veriler ile leđin  faktrl yapıyı yapılan dođrulayıcı faktr analizi ile sınınmıř ve leđin iyi uyum indekslerine ($\chi^2/df=1139/186=6.12$; SRMR=0.072, CFI=0.832, TLI=0.811, RMSEA=0.107) sahip olduđu ve leđin faktrlerinin kovaryans deđerlerinin 0.89 ile 0.75 arasında deđiřtiđi bulgulanmıřtır. leđin gúvenirlik alıřmaları kapsamında faktrlerin cronbach alfa katsayıları birinci alt faktr iin .90; ikinci alt faktr iin .89; nc alt faktr iin .79 ve toplam lek iin ise .95 olarak bulunmuřtur.

evrimii Prososyal Davranıř leđi (PD): Erreygers ve ark. (2018) tarafından geliřtirilmiřtir. leđin orijinal formunda iki boyut (Uygulanan prososyal

davranış ve deneyimlenen prososyal davranış) ve her bir boyutta onar madde olmak üzere toplamda yirmi madde yer almaktadır. Ölçek maddeleri 5'li Likert şeklinde puanlanmaktadır. Orijinal ölçeğin geliştirme çalışmasında gerçekleştirilen açımlayıcı faktör analizi sonuçlarına göre maddelerin faktör yükleri .51 ile .88 aralığındadır. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda iki faktörlü yapının iyi uyuma sahip olduğu belirlenmiştir ($\chi^2(155)=1603.92$, $p < .001$; CFI=.973; TLI=.966; RMSEA=.073). Ayrıca, ölçeğin uygulanan prososyal davranış alt boyutu için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .89, deneyimlenen prososyal davranış alt boyutunun iç tutarlılık katsayısı ise .91 olarak hesaplanmıştır. ÇPDÖ'nün Türkçe uyarlaması bu tez çalışma kapsamında yürütülmüş ve sonuçlara bulgular bölümünde yer verilmiştir.

Verilerin Çözümlemesi

Araştırmada öncelikle Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği uyarlaması yapılmış ardından ikinci çalışma için uyarlanan ölçek de kullanılarak veri toplanmıştır. Veriler toplandıktan sonra yapılacak çözümlemelere uygun olarak araştırmacı tarafından kodlama yapılmıştır. Verilerin çözümlenmesi için Jamovi kullanılmıştır. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ve dijital oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışları yordayıp yordamadığını belirlemek amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır. En az iki değişkenin bulunduğu durumlarda, bağımlı en az bir değişkenin varlığıyla kullanılan ve bu değişkenlerin aralarında ilişki olduğu düşünüldüğünde regresyon analizi kullanılmaktadır (Büyüköztürk vd., 2014). Çoklu regresyon modeli, iki veya daha fazla yordayıcı değişken içerir ve değişkenler arasındaki yordayıcılık ilişkisini bir doğru üzerinden tanımlar (Demir, 2019).

Çoklu regresyon analizi yapılabilmesi için gereken varsayımların test edilmesi amacıyla örneklem büyüklüğü, uç ve eksik değer incelemesi, doğrusallık, eş değişkenlik, normallik, yordama hatası ve çoklu bağlantısallık incelenmiştir (Demir, 2019). Varsayımlar sağlandıktan sonra regresyon modeline yordayıcı değişkenler tek seferde girilmiş, girilen değişkenlerin diğer yordayıcı değişkenler eklenmesinden daha sonra modele girilmiş kabul edilerek incelenmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2001). Yapılan analizler ile araştırmanın sorularına cevap aranmıştır. Araştırmada hata payı .05 olarak ele alınmıştır.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırmanın bulguları ve yorumları yer almaktadır. Öncelikle yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Daha sonra alanyazında yer alan çalışmalar ile bulgulara dair yorumlara yer verilmiştir.

Bulgular

Bu başlık altında araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan bulgulara yer verilmiştir. Araştırmaya ilişkin bulgular araştırmanın amaçlarına uygun olacak sıralamada verilmiştir.

Çevrimiçi Sosyal Davranışların Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Bulguları

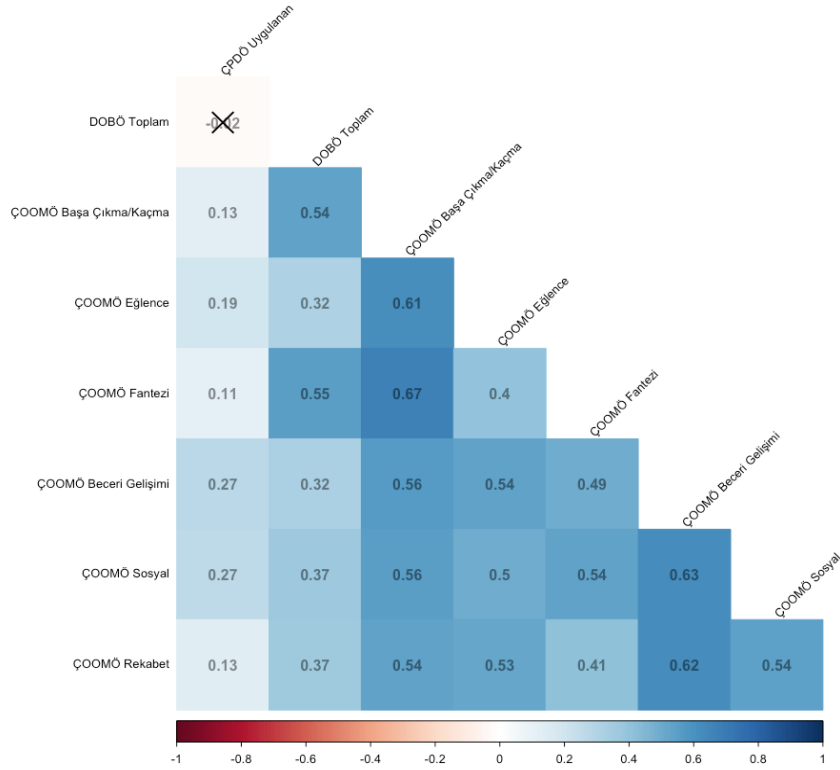
Araştırmada öğrencilerin çevrimiçi sosyal davranışlarında çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının ve oyun bağımlılığının rolünü belirleyebilmek amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Regresyon analizinden önce değişkenlere ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmıştır ve bulgularına Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2

Değişkenlerin Betimsel İstatistikleri

Boyutlar	N	Ort.	Medyan	SS	Çarpıklık	Basıklık
Prososyal Davranış	446	33.818	35	7.80	-0.192	-0.199
Başa Çıkma/Kaçma	446	21.818	21.5	8.435	-0.032	-1.180
Eğlence	446	11.796	13	3.513	-0.936	-0.297
Fantezi	446	9.390	8	4.805	0.704	-0.595
Beceri Gelişimi	446	11.034	11	5.136	0.249	-1.124
Sosyal	446	10.076	9	4.544	0.545	-0.584
Rekabet	446	11.437	11	4.796	0.159	-1.071
Oyun Bağımlılığı	446	49.865	48	18.303	0.499	-0.103

Tablo 2’de yer alan değerler incelendiğinde bağımlı değişkenin normal dağılım gösterdiği görülmektedir. Bundan dolayı değişkenler arası ilişki incelenirken parametrik yöntemler kullanılmıştır. Yordanan değişken ile yordayıcı değişkenler arasındaki korelasyon değerlerine Şekil 1’de yer verilmiştir.



Şekil 1. Çevrimiçi Sosyal Davranışlar için Korelasyon Değerleri

Şekil 1’de görüldüğü üzere araştırmanın yordanan değişkeni olan çevrimiçi prososyal davranışlar ile her bir çevrimiçi oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişki pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < .05$). Çevrimiçi prososyal davranışlar ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p > .05$). Tüm yordayıcı değişkenler arasındaki ilişkiler incelendiğinde Spearman Sıra Farkları Korelasyon Katsayılarının (ρ) $-.02$ ile $.27$ arasında değiştiği görülmektedir. Bu ilişkiler arasındaki anlamlı düzeyde ve en güçlü ilişkilerin çevrimiçi prososyal davranışlar ile beceri gelişimi motivasyonu ($\rho = .27$) ve sosyal motivasyon ($\rho = .27$) arasındaki ilişkiler olduğu görülmektedir. Bu ilişkiler arasında anlamlı ve en düşük ilişkinin ise çevrimiçi prososyal davranışlar ile fantezi motivasyonu ($\rho = .11$) arasındaki ilişki olduğu görülmektedir.

Araştırmada, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyonunun ve oyun bağımlılığının çevrimiçi sosyal davranışları yordama düzeyini tespit etmek adına yapılan çoklu doğrusal regresyon analizinin sonucuna, standartlaştırılmış regresyon katsayılarına, standartlaştırılmamış regresyon katsayılarına ve yarı kısmi korelasyon değerlerine Tablo 3'te yer verilmiştir.

Tablo 3

Çevrimiçi Sosyal Davranışların Yordanmasına Yönelik Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Yordayıcılar	Kestirim	SH	t	p	β
Kesişim	29.522	1.379	21.416	<0.001	
Oyun Bağımlılığı	-0.04	0.024	-1.656	0.098	-0.093
Başa Çıkma Motivasyonu	-0.048	0.069	-0.693	0.489	-0.052
Eğlence Motivasyonu	0.100	0.143	0.702	0.483	0.045
Fantezi Motivasyonu	0.003	0.105	0.029	0.977	0.002
Beceri Gelişimi Motivasyonu	0.313	0.102	3.077	0.002	0.206
Sosyalleşme Motivasyonu	0.417	0.108	3.846	<0.001	0.243
Rekabet Motivasyonu	-0.135	0.103	-1.318	0.188	-0.083

R=0.337; R²=0.113; F= 8.007; p< .001

Tablo 3'te görüldüğü üzere modelde bulunan yedi yordayıcı değişken çevrimiçi prososyal davranıştaki toplam varyansının %11'ini açıklamaktadır. Modelde test edilen çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarından beceri gelişimi motivasyonu ve sosyal motivasyon değişkenleri istatistiksel olarak anlamlı birer yordayıcıdır (p < .001). Modelde test edilen diğer çevrimiçi oyun oynama motivasyonları (başa çıkma/kaçma, eğlence, fantezi, rekabet) ile oyun bağımlılığı değişkenleri ise istatistiksel olarak anlamlı birer yordayıcı değildir (p > .05).

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyonunun ve oyun bağımlılığının çevrimiçi sosyal davranışları yordamadaki gücünün test edildiği bu araştırmada çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarından beceri gelişimi motivasyonunun çevrimiçi sosyal davranışları en etkili şekilde yordayan değişken olduğu görülmüştür. Yordayıcı değişkenlerin çevrimiçi sosyal davranışlar ile ilişkisini açıklamak gerekirse beceri gelişimi motivasyonu ve sosyalleşme motivasyonu arttıkça çevrimiçi sosyal davranışlar artmaktadır. Bir başka deyişle, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynamaya dair en güçlü motivasyonu beceri geliştirme ve/veya sosyalleşme ise gerçekleştirdikleri çevrimiçi sosyal davranışları daha olumlu olmaktadır.

Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin Uyarlamasına Dair Bulgular

Araştırma kapsamında Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin Türkçeye uyarlama çalışması yapılmıştır. Bunun için öncelikle orjinal ölçeğin geliştiricisi Erreygers vd. (2018)'den izin alınmıştır (Ek-3). Ölçeğin uyarlanması aşamasında izlenecek olan adımlar Uluslararası Test Komisyonu'na (International Test Commission) (2017) göre belirlenmiştir.

İlk olarak orijinal formdaki maddeler üç İngiliz Dili Uzmanına gönderilerek üç farklı çeviri formu oluşturulmuştur. Yapılan çeviriler araştırmacı tarafından karşılaştırılarak en uygun karşılıklar üzerinden Türkçe Form oluşturulmuştur. İkinci aşamada Türkçe formun dil kontrolü bir Türk Dili Uzmanı tarafından gerçekleştirilmiştir. Üçüncü aşamada, oluşturulan Türkçe Form ilk aşamadakinden farklı üç İngiliz Dili Uzmanına gönderilerek üç farklı geri çeviri elde edilmiştir. Dördüncü aşamada geri çeviri formları ile orijinal formlar karşılaştırılmış ve üç alan uzmanından (Türk Dili, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme) görüş alınarak maddelere son hali verilmiştir.

Ardından ölçeğin orijinal formu ile oluşturulan Türkçe Formu farklı sıralarda olmak üzere her iki dili bilen 30 üniversite öğrencisine üç hafta arayla uygulanmıştır. İki uygulama puanları arasındaki ilişki 0,63 olarak hesaplanmıştır ve istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur ($p < ,05$).

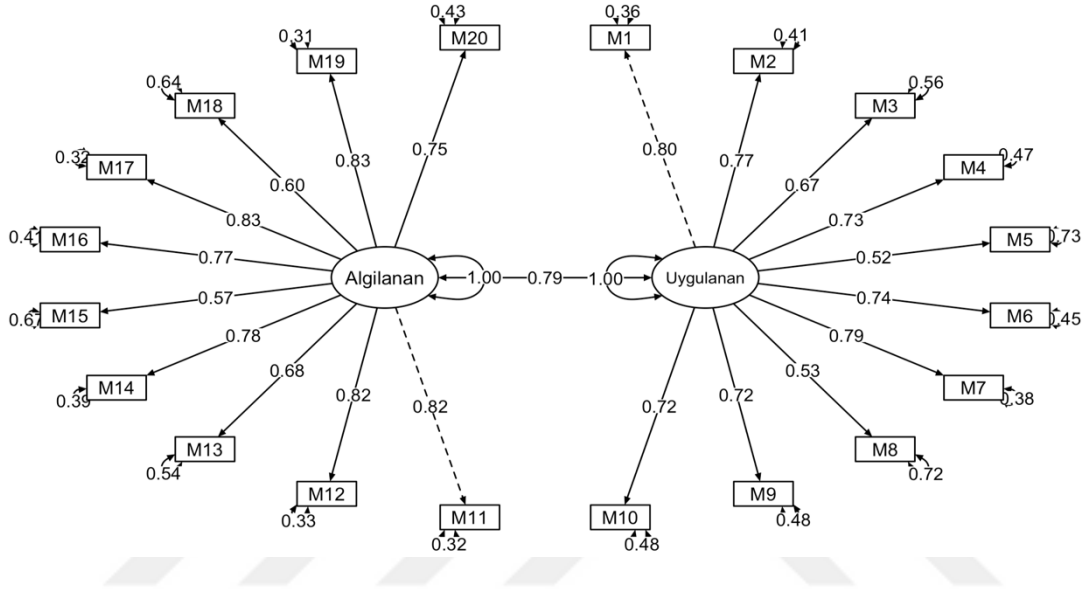
Son olarak 356 üniversite öğrencisinden toplanan veri ölçeğin faktör yapısını test etmek için Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmıştır. DFA'ya ilişkin uyum değerlerine Tablo 4'te yer verilmiştir. Tablo 4'te yer alan uyum istatistikleri incelendiğinde modelin iyi düzeyde uyum gösterdiği görülmektedir.

Tablo 4

DFA İlişkin Uyum Değerleri

Uyum İstatistiği	Değer	<i>sd</i>	<i>p</i>
χ^2	239.858	169	<.001
Comparative Fit Index (CFI)	.993		
Tucker-Lewis Index (TLI)	.992		
RMSEA	.034		
SRMR	.066		

Modelin yol diyagramına Şekil 2’de yer verilmiştir. Şekil 2 incelendiğinde faktör yüklerinin .52 ile .83 arasında değiştiği ve faktörler arasındaki korelasyonun .79 olduğu görülmektedir. Ayrıca boyutlara ilişkin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı algılanan prososyal davranış boyutu için .91 olarak, uygulanan prososyal davranış boyutu için .89 olarak ve toplam ölçek için ise .94 olarak hesaplanmıştır.



Şekil 2. Yol Diyagramı

Araştırma kapsamında üniversite öğrencilerinin çevrimiçi ortamda gerçekleştirdikleri prososyal davranışlar bağımlı değişken olarak belirlendiği için Üniversite Öğrencileri için Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin “uygulanan” alt boyutu analizlere dahil edilmiştir.

Yorumlar

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgular hakkında yorum ve tartışmalar ele alınmıştır. Araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışlarını yordamadaki rolünün incelenmesidir. Bununla birlikte çalışma kapsamında uyarlaması gerçekleştirilen Üniversite Öğrencileri için Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik sonuçları da ele alınmıştır.

Amaçlar doğrultusunda yürütülen analizler sonucunda üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını sosyal ve beceri gelişimi oyun oynama motivasyonlarının yordadığı görülmüştür. Bununla beraber oyun bağımlılığı ve başa çıkma/kaçma, eğlence, fantezi, rekabet motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışların birer yordayıcısı olmadığı ortaya konmuştur. Yapılan analizlerden elde edilen bulgular bu bölümde farklı başlıklar altında, alanyazın ışığında tartışılmış ve yorumlanmıştır.

Araştırma kapsamında çevrimiçi prososyal davranışların yordayıcısı olarak ele alınan değişkenlerden biri oyun bağımlılığıdır. Analizler sonucunda oyun bağımlılığının çevrimiçi prososyal davranışları anlamlı olarak yordamadığı görülmektedir. Alanyazın incelendiğinde bu bulguya ulaşılması beklenmedik bir sonuç değildir.

Prososyal davranışlarla oyun bağımlılığının ilişkisini inceleyen bazı çalışmalar anlamlı bir ilişki olmadığını (Collins ve Freeman, 2013; Boxer vd., 2015) ileri sürerken başka çalışmalar negatif yönlü ilişki (Lemmens vd., 2015) bulgulamıştır. Yaghoobi vd. (2022) yürüttükleri bir çalışmada oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemiştir ve oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasında negatif yönlü bir ilişki raporlamıştır. Bu çalışmalar incelendiğinde oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkiye yönelik farklı bulguların elde edildiği görülmektedir.

Prososyal davranışlar ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki karmaşıktır. Bu karmaşıklık prososyal davranışların odağında insanların ve insan etkileşimlerinin olmasından (Erreygers, 2018) ve bağımlılığın kompleks bir olgu olmasından (Yeşilay, 2023) kaynaklanıyor olabilir. Dolayısıyla hem prososyal davranışlar hem de oyun bağımlılığı kavramı çok geniş ve boyutlara sahip kavramlar olup hangi boyutlarının ölçüldüğüne göre aradaki ilişki değişiyor olabilir. Bu ilişkinin daha iyi açıklanabilmesi için farklı yöntemler ve değişkenlerle daha detaylı çalışmalar yapılabilir.

Ferguson (2015) yapmış olduğu meta analiz çalışmasında çevrimiçi oyunların, bireylerin prososyal davranış da dahil olmak üzere sosyal ve duygusal özelliklerini olumlu ya da olumsuz etkilemediğini ortaya koymuştur. Buna göre bu araştırmanın sonuçlarına benzer olarak oyun bağımlılığının prososyal davranışların bir yordayıcısı olarak görülmemektedir. Oynanan oyun türünün bireylerin sosyal davranışlarını etkilediği (Dowsett ve Jackson, 2019; Jarebeck ve Ferguson, 2013) göz önünde bulundurulduğunda bu çalışmada hem işbirliğine dayalı hem de rekabete dayalı oyun oynayan öğrencilerin dahil edilmiş olması da bu bulguya neden olmuş olabilir. Collins ve Freeman (2013), çevrimiçi rekabetçi oyun oynayan bireylerin de aslında oyun içerisinde

sosyal ortamlarda bulunmaları gerektiğinden bahsetmekte ve bu durumun onların prososyal davranışlarını etkileyebileceğini öne sürmektedirler. Oyun bağımlısı olsun ya da olmasın, bireyler oyun içerisinde çeşitli kazanımlar elde etmek için prososyal davranışlar sergilemek durumunda kalabilmektedir. Oyun bağımlılığının çevrimiçi prososyal davranış ile ilişkili bulunmamasının sebebi bununla açıklanabilir.

Araştırma kapsamında çevrimiçi prososyal davranışların yordayıcısı olarak ele alınan değişkenlerden diğeri çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarıdır. Bu çalışmanın analizleri çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarından sosyal motivasyon ile beceri gelişimi motivasyonunun çevrimiçi prososyal davranışları anlamlı olarak yordadığı göstermektedir. Bu bulgu alanyazındaki çalışmalarla (Halbrook, 2019) paralellik göstermektedir. Sosyalleşme motivasyonun diğeri oyuncularla sohbet etmeye ve arkadaş edinmeye yönelik motivasyon (Evren vd., 2020; Yee, 2006) anlamına geldiği düşünüldüğünde bu motivasyonla oyun oynayan öğrencilerin sosyal becerilerine daha çok dikkat edeceği ve prososyal davranış göstermeye daha yatkın olabilecekleri söylenebilir. Beceri gelişimi motivasyonu ise bireyin koordinasyon, konsantrasyon ve diğeri becerilerinin geliştirmesi olarak açıklanmaktadır (Evren vd., 2020). Bu motivasyonla oyun oynayan öğrencilerin mücadele odaklarının başkalarından çok kendileri olacağı ve sosyal becerilerini de geliştirmeye odaklı olacakları için, beceri gelişimi motivasyonu çevrimiçi prososyal davranışlarla ilişkili bulunmuş olabilir.

Ölçeğin algılanan alt boyutundaki faktör yükleri .57 - .83 arasında ve uygulanan alt boyutundaki faktör yükleri .52 - .80 arasında değişmiştir. Faktör yük değerinin .45 veya daha yüksek olması beklenir, bununla birlikte daha az sayıda madde için bu değer .30'a kadar düşürülebilmektedir (Büyüköztürk, 2014). Bu bilgilerin ışığında ölçeğin madde faktör yüklerinin kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmektedir.

Toplanan 356 veriyle doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda iyi düzeyde uyum indekslerine ulaşılmıştır. Algılanan alt boyutundaki madde faktör yüklerinin .31 ile .64 arasında, uygulanan alt boyutundaki madde faktör yüklerinin ise .36 ile .73 aralığında değiştiği görülmektedir. Bununla birlikte ölçeğin DFA'ya ilişkin uyum değerleri CFI = .99; TLI= .99; RMSEA= .03 ve SRMR= .07'dir. CFI değerinin .90'dan yüksek olması iyi uyumu; SRMR değerinin .06'dan düşük olması mükemmel uyumu ve RMSEA'nin .05'ten düşük olması mükemmel uyumu göstermektedir (Büyüköztürk, 2014). Buna göre tüm indeks değerlerinin iyi ya da mükemmel olduğu görülmektedir.

Ölçeğin güvenilirliği için iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı algılanan prososyal davranış boyutu için .91 olarak, uygulanan

prososyal davranış boyutu için .89 olarak ve toplam ölçek için ise .94 olarak hesaplanmıştır. Psikolojik bir test için hesaplanan güvenirlik katsayısının .70 veya daha yüksek olması test puanlarının güvenirliği için yeterli görülmektedir (Büyüköztürk, 2014). Bu bilgiler ışığında ÇPDÖ'nün alt boyutlarının ve tamamının güvenirlik katsayılarının yeterli düzeyde olduğu söylenebilir.



BÖLÜM 5

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın araştırmada ulaşılan tüm sonuçlara yer verilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre araştırmacılar ve uygulayıcılar için öneriler sunulmuştur. Öncelikle sonuçlara daha sonra önerilere yer verilmiştir.

Sonuçlar

Araştırmanın en temel amacı üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prososyal davranışları yordamaktaki rolünü incelemektedir. Bununla birlikte çalışma kapsamında üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını ölçmeye yönelik bir ölçek uyarlaması gerçekleştirilmiştir. Bu amaçlar doğrultusunda elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen bulgular incelendiğinde değişkenlerin modelde çevrimiçi prososyal davranışlardaki toplan varyansın %13'ünü açıkladığı, çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarından beceri gelişimi motivasyonu ve sosyal motivasyon değişkenlerinin istatistiksel olarak anlamlı olarak çevrimiçi prososyal davranışları yordadığı, diğer çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının (baş çıkma/kaçma, eğlence, fantezi, rekabet) ve oyun bağımlılığının ise çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yordamadığı görülmektedir. Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranışlarını en güçlü yordayan değişkenin sosyal motivasyon olduğu görülmektedir.

Öneriler

Bu başlık altında, araştırmada elde edilen sonuçlar temel alınarak önerilerde bulunulmuştur. Öncelikle araştırmacılara yönelik önerilere yer verilmiştir. Ardından uygulayıcılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

Bu başlıkta arařtırmacılara yönelik önerilere yer verilmiřtir.

1. Prososyal davranıřlara ve özellikle çevrimiçi prososyal davranıřlara yönelik çalışmaların sayısının yetersiz olduđu görölmektedir. Çevrimiçi dünyada gerçekleştirilen davranıřların gerçek dünyadaki davranıřlarla iliřki ve çevrimiçi dünyanın günlük hayatta kapladığı alanın büyüklüğü göz önüne alındığında çevrimiçi prososyal davranıřlara yönelik çalışmaların sayısının artmasının önemi artmaktadır.
2. Oyun bağımlılığı konusu internet bağımlılığına ve sosyal medya bağımlılığına nispeten daha az çalışılan bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. e-Sporun ve çevrimiçi oyunların büyüyen kitlesi ve çevrimiçi oyunların yapısının özgün oluşu göz önüne alındığında oyun bağımlılığına dair çalışmaların sayısının artması; oyun bağımlılığını, oyun bağımlılığının altında yatan nedenleri, oyun bağımlılığına yönelik geliştirilebilecek müdahaleleri anlamamız açısından önem arz etmektedir.
3. Alanyazında çevrimiçi oyun oynama motivasyonları konusunda farklı bakış açıları ve farklı sınıflandırmalar mevcuttur. Farklı çalışmaları daha geniş bir perspektiften ele alacak açıklayıcı bir model geliştirilmesi, mevcut ve gelecek çalışmalarda kullanılacak olan farklı ölçeklerin verdiği sonuçları ortak bir anlayıřla yorumlama açısından önem arz etmektedir.
4. Oyunların olumsuz etkilerine yönelik alanyazında mevcut olan eğilim oyun oynama motivasyonu ve prososyal davranıřların göz ardı edilmesine sebep olmaktadır. İlgili deęişkenlerle birlikte oyunların olumlu etkilerini inceleyen çalışmaların yapılması daha derin bir anlayıř için önem arz etmektedir.
5. Oyun oynayan bireylerin çoğunluğu beliren yetiřkinlik çağındadır. Bu bireylerin orta yetiřkinlik ve ileri yetiřkinlik çağlarında da oyun oynama davranıřlarını sürdürmesi beklenmektedir. Çalışmaların çocukluk ve ergenlik dönemleri dışında beliren yetiřkinlik dönemi ve orta yetiřkinlik ile ileri yetiřkinlik dönemlerine odaklanılmasında fayda olabilir.
6. Arařtırma kapsamında üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prososyal davranıřlarını ölçmeye yönelik uyarılama çalışması gerçekleştirilmiřtir ancak beliren yetiřkinlik, orta yetiřkinlik ve ileri yetiřkinlik dönemlerini kapsayan yetiřkin bireylerin çevrimiçi prososyal davranıřları ölçmeye yönelik bir araç

bulunmamaktadır. Yetişkin bireylere yönelik ölçek geliştirme veya uyarlama çalışma yürütülmesinde fayda olabilir.

7. Araştırma kapsamında kurulan model çevrimiçi prososyal davranışları %11 oranında açıklamaktadır. Bununla birlikte sosyal motivasyonu ve beceri gelişimi motivasyonu dışındaki değişkenlerin çevrimiçi prososyal davranışları yordamadığı bulgulanmıştır. Bundan dolayı farklı değişkenlerin de dahil edildiği çalışmalar yürütülmesinde fayda olabilir.
8. Araştırma Türkiye’de gerçekleştirilmiştir. Araştırma Türkiye kültüründe yürütüldüğü için kültürel farklılıkların keşfedilmesi adına, farklı ülkelerde ve farklı kültürlerde benzer çalışmaların yürütülmesinde fayda olabilir.
9. Araştırmanın yapıldığı dönemde (2022-2023) Türkiye’de pandemi, deprem ve ekonomik kriz meydana gelmiştir. Araştırmanın yürütüldüğü dönemde yaşanan olaylar bireylerin ölçülen davranışları ve özellikler üzerinde etki yaratmış olabileceğinden, benzer araştırmaların toplumsal olayların taze yaşanmadığı dönemlerde tekrar yürütülmesinde fayda olabilir.

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

Bu başlıkta uygulayıcılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

1. Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında bireylerin gösterdiği çevrimiçi prososyal davranışlar ile oyun bağımlılığı ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonları arasında ilişki olduğu görülmektedir. Ruh sağlığı alanında çalışan profesyonellerin bireylerin gösterdiği olumlu davranışları yordamada diğer değişkenleri de değerlendirmesi daha etkili bir hizmet sunmalarını sağlayabilir.
2. Araştırma, beceri gelişimi motivasyonu ve sosyal motivasyonunun çevrimiçi prososyal davranışları yordadığını ortaya koymaktadır. Bununla birlikte farklı cinsiyetteki bireylerin oyun oynama motivasyonlarında anlamlı farklılıklar görülmektedir. Bireylerin sosyal davranışlarına yönelik değerlendirme ve müdahalelerde oyun oynama motivasyonlarını da değerlendirmeye katmak önem arz etmektedir

KAYNAKLAR

- Açıköz, F. Y. ve Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 159–176. doi: 10.31123/akil.454283
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. doi: 10.1111/cdep.12232
- Akgün Kostak, M., & Kocaaslan, E. N. (2020). Computer Games Addiction Levels in Hospitalized Children Aged 6-12 Years. *Journal of Education and Research in Nursing*, 17(3), 231–238. doi: 10.5222/head.2020.68736
- Akyıldız Munusturlar, M. ve Munusturlar, S. (2018). Bilgisayar oyunları motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi. *Spormetre*, 16(3),81-90.
- Aluede, O., Imhonde H., & Eguavoen A. (2006). Academic, Career and Personal Needs of Nigerian University Students. *Journal of Instructional Psychology*. 33(1):50-57.
- Amialchuk, A., & Kotalik, A. (2016). Do your school mates influence how long you game? *Evidence from the U.S. PLoS ONE*, 11(8), 1–17. doi: 10.1371/journal.pone.0160664
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, Antisocial, and Other Effects of Recreational Video Games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of Children and the Media* (pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sages.
- Andreoni, J., Nikiforakis, N., & Stoop, J. (2021). Higher socioeconomic status does not predict decreased prosocial behavior in a field experiment. *Nature Communications* 12, 4266. doi: 10.1038/s41467-021-24519-5
- Anlı, G. (2019). Adaptation of the prosocial behavioral intentions scale for use with Turkish participants: Assessments of validity and reliability. *Current Psychology* 38, 950–958. doi: 10.1007/s12144-019-00277-y
- Arslan, A., Kırık, A., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 3(8). doi: 10.17361/UHIVE.2015813153
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 52–66.
- Aytan, G. (2019). *Fenomenolojik Sosyoloji Perspektifinden Dijital Oyunlar: Moba Oyuncuları Örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir, Türkiye.

- Badatala, A., Leddo, J., Islam, A., Patel, K., & Surapaneni, P. (2016). The effects of playing cooperative and competitive video games on teamwork and team performance. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 2(12), 24-28.
- Bahçeşehir Üniversitesi. (2021). Oyun Tasarımı. Erişim Adresi: bau.edu.tr/icerik/7296-oyun-tasarimi
- Bar-Tal, D. (1982). Sequential development of helping behavior: a cognitive learning approach. *Dev. Rev.* 2, 101–124. doi: 10.1016/0273-2297(82)90006-5
- Bartle, Richard. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1, 19.
- Başol G., & Kaya A. B. (2018). Motives and Consequences of Online Game Addiction: A Scale Development Study. *Arch Neuropsychiatry*, 55:225-232. doi: 10.5152/npa.2017.17017
- Batanova, M. D., & Loukas, A. (2012). What are the unique and interacting contributions of school and family factors to early adolescents' empathic concern and perspective taking? *J. Youth Adolesc.* 41, 1382–1391. doi: 10.1007/s10964-012-9768-5
- Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507–515. doi: 10.1016/j.chb.2016.03.046
- Beauchaine, T. P., Gatzke-Kopp, L., Neuhaus, E., Chipman, J., Jamila Reid, M., & Webster-Stratton, C. (2013). Sympathetic- and parasympathetic-linked cardiac function and prediction of externalizing behavior, emotion regulation, and prosocial behavior among preschoolers treated for ADHD. *J. Consult. Clin. Psychol.* 81, 481–493. doi: 10.1037/a0032302
- Bénabou, R., & Tirole, J. (2006). Incentives and prosocial behavior. *American Economic Review*, 96(5), 1652–1678. doi: 10.1257/aer.96.5.1652
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020). Dijital Oyunlar Raporu.
- Bower, A. A. (2012). *What we do when children are good: How parents reinforce their preschool children's prosocial behaviors, and the effectiveness of these strategies across contexts* (Unpublished master's thesis). University of Nebraska, Omaha, USA.
- Boxer, P., Groves, C. L., & Docherty, M. (2015). Video Games Do Indeed Influence Children and Adolescents' Aggression, Prosocial Behavior, and Academic Performance: A Clearer Reading of Ferguson (2015). *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 671–673. doi: 10.1177/1745691615592239
- Bozkurt, A. ve Genç Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, (ss. 147–156).

- Brennan, P., Moore, S., & Smyth, K. (1992). Alzheimer's disease caregivers' uses of a computer network. *Western Journal of Nursing Research*, 14(5), 662-673.
- Breves, P. (2020). Reducing outgroup bias through intergroup contact with non-playable video game characters in VR. Presence. *Teleoperators and Virtual Environments*, 27(3), 257-273. doi: 10.1162/PRES_a_00330
- British Esports Federation. (2023). About e-Sports. Erişim Adresi: britishesports.org/
- Butler, B., Sproull, L., Kiesler, S., & Kraut, R. (2007). Community esport in online groups: Who does the work and why. *Leadership at a Distance*, 11, 171-194.
- Büyükbaykal, G. N. ve İli, B. (2020). E-spor kavramına yönelik araştırmaların bibliyometrik analiz. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(2), 572-583.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk Ö. ve Köklü N. (2014). *Sosyal Bilimler İçin İstatistik (14. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, H. C. ve Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve E-spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Cappella, E., Jackson, D. R., Bilal, C., Hamre, B. K., & Soulé, C. (2011). Bridging Mental Health and Education in Urban Elementary Schools: Participatory Research to Inform Intervention Development. *School Psychology Review*, 40:4, 486-508. doi: 10.1080/02796015.2011.12087526
- Caprara, G. V., Steca, P., Zelli, A., & Capanna, C. (2005). A new scale for measuring adults' prosocialness. *European Journal of psychological assessment*, 21(2), 77-89.
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcısı Olarak Mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 7(1), 21-34.
- Chiou, W. & Wan, C. (2007). Using Cognitive Dissonance to Induce Adolescents' Escaping From the Claw of Online Gaming: The Roles of Personal Responsibility and Justification of Cost. *Cyber Psychology & Behavior*, Oct 2007,663-670. doi: 10.1089/cpb.2007.9972
- Collins, E., & Freeman, J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies?, *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940. doi: 10.1016/j.chb.2013.03.002
- Cummings, J., Sproull, L., & Kiesler, S. (2002). Beyond hearing: Where real-world and online support meet. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6(1), 78-884.

- Çavuş, S. , Ayhan, B. & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması . *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.
- Çelebi, E. (2020). Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* , 8(1) , 643-668 . doi: 10.19145/e-gifder.559199
- Çevik, C., Örsal, Ö., Ciğerci, Y., & Özyürek, P. (2020). Investigation of Relationship Between Computer Game Addiction And Violence Trends of Primary Students. *Journal of Education and Research in Nursing*, 17(4), 322–328. doi: 10.5222/head.2020.76259
- Çolak, S., Abdullah, Ö. R. S., Çolak, E., Murat, S. O. N., Güzelordu, D., Çolak, T. ve Yargıcı, M. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 35, 121-127.
- Dagli, Z. (2020). An Analysis of the Role of Intelligence Games in Policies Aimed at Fighting Gaming Addiction. *ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 129–137. doi: 10.5152/addicta.2020.19084
- Davis, M. H., & Franzoi, S. L. (1991). Stability and change in adolescent self-consciousness and empathy. *J. Res. Pers.* 25, 70–87. doi: 10.1016/0092-6566(91)90006-C
- Delello, J. A., McWhorter, R. R., Roberts, P., Dockery, H. S., De Giuseppe, T., & Corona, F. (2021). The Rise of eSports. *International Journal of ESports Research*, 1(1), 1–19. doi: 10.4018/ijer.20210101.oa5
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43, 814-25. doi: 10.3758/s13428-011-0091-y.
- Demir, A., Sertbaş, K. (2020). E-Spor: spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, (3), 73-88.
- Demir, E. (2019). *R Diliyle İstatistik Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi
- DeVane, B. (2017). A Problem of Play for Democratic Education? *Democracy and Education*, 25(2).
- Deveci Topal, A., & Çolak, S. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Durumları ve Dijital Bağımlılık Düzeyleri ile Kişiler arası problem çözme becerilerinin İncelenmesi. *Pamukkale University Journal of Education*. doi: 10.9779/pauefd.743418
- Dikkartın Övez, F. T., & Kılıcı, O. D. (2018). 6th Grade Students' Views about Mathematical Teaching Based on Technology Integration. *World Journal of Education*, 8(5), 160. doi: 10.5430/wje.v8n5p160

- Dinçer, B. & Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ile Sorumluluk Davranışı Arasındaki İlişki . *Kastamonu Eğitim Dergisi* , 28(6), 2319-2330. doi: 10.24106/kefdergi.833550
- Dowsett, A., Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22-27.
- Düzgüner, S. (2019). Pro-Sosyal Davranışlarda Diğerkâmlığın (Özgecilik) Tanımı Ve Konumu. *Bilimname, The Psychology of Religion*, 351-373 . doi: 10.28949/bilimname.595847
- Eagerly, A. H. (2009). The His and Hers of Prosocial Behavior: An Examination of The Social Psychology of Gender. *American Psychologist*, 34(8), 644–658. doi: 10.1037/0003-066X.64.8.644
- Eisenberg, N., Fabes, R., & Spinrad, T. (2006). Prosocial Development. In M. E. Lamb, C. Garcia Coll, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology, Social, Emotional, and Personality Development* (pp. 646-718). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Knafo-Noam, A. (2015). Prosocial development. In M. E. Lamb, C. Garcia Coll, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology, Social, Emotional, and Personality Development* (610–656). New York: Wiley.
- Erreygers, S., Vandebosch, H., Vranjes, I., Baillien E. & Witte H. D. (2018). Development of a measure of adolescents' online prosocial behavior, *Journal of Children and Media*, 12(4), 448-464. doi: 10.1080/17482798.2018.1431558
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., & García-Casique, A. (2022). Relationship between Prosocial Behaviours and Addiction Problems: A Systematic Review. *Healthcare (Switzerland)*, 10(1). doi: 10.3390/healthcare10010074
- ESports Charts. (2021). Teams in Database. Erişim adresi: escharts.com/
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M., & Kutlu, N. (2020). Psychometric validation of the Turkish motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) across university students and video game players. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 81-89.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316. doi: 10.1007/s11126-007-9056-9
- Ferguson, C. J., & Wang, J. C. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(8), 1439-1451.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education*. USA, McGraw-Hill .

- Gampell, A., Gaillard, J. C., Parsons, M., & Le Dé, L. (2020). 'Serious' Disaster Video Games: An Innovative Approach to Teaching and Learning about Disasters and Disaster Risk Reduction. *Journal of Geography*, 119(5), 159–170. doi: 10.1080/00221341.2020.1795225
- Gençlik ve Spor Bakanlığı. (2021). *Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni 5. Sayı*. Erişim Adresi: <https://www.guvenliyoyna.org.tr/galeri-detay/gsb-e-spor-raporu>
- Gitter, S. A., Ewell, P. J., Guadagno, R. E., Stillman, T. F., & Baumeister, R. F. (2013). Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between vio-lent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition. *Aggressive Behavior*, 39, 346–354. doi: 10.1002/ab.21487
- Glasser, W. (2005). *Kişisel Özgürlüğün Psikolojisi: Seçim Teorisi*. Türkiye: Hayat Yayıncılık.
- Gökçearsan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23) , 419-435. doi: 10.5824/1309
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Graham, S., & Weiner, B. (2012). Motivation: Past, present, and future. In K. R. Harris, S. Graham, T. Urdan, C. B. McCormick, G. M. Sinatra, & J. Sweller (Eds.), *APA educational psychology handbook, Vol. 1. Theories, constructs, and critical issues* (pp. 367–397). American Psychological Association. doi: 10.1037/13273-013
- Granello, D. H., & Wheaton, J. E. (2004). Online data collection: strategies for research. *Journal of Counseling & Development*, 82(4), 387–393. doi: 10.1002/j.1556-6678.2004.tb00325.x
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. doi: 10.1177/0146167213520459
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. doi: 10.1037/a0016997
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2011). Playing prosocial video games increases the accessibility of prosocial thoughts. *Journal of Social Psychology*, 151(2), 121–128. doi: 10.1080/00224540903365588
- Guo, Q., Sun, P., & Li, L. (2018). Shyness and online prosocial behavior: A study on multiple mediation mechanisms. *Computers in Human Behavior*, 86, 1–8. doi: 10.1016/j.chb.2018.04.032

- Güvendi, B. , Tekkurşun Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık . *OPUS International Journal of Society Researches* , 11(18), 1194-1217 . doi: 10.26466/opus.547092
- Halaczkiwicz, M. (2020). “Let’s go on a gym raid tonight!”: Video game affinity spaces in english language instruction. *Tesl-Ej*, 24(3), 1–15.
- Halbrook, Y. J., O’Donnell, A. T., Msetfi, R. M. (2019). “When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being”, *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104. doi: 10.1177/1745691619863807
- Harrington, B., & O’Connell, M. (2016). Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour. *Computers in Human Behavior*, 63, 650–658. doi:10.1016/j.chb.2016.05.062
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225–234. doi: 10.33689/spormetre.647313
- Hoffman, M. L. (1990). *Empathy and Justice Motivation*. New York: Plenum Publishing Corporation
- Huang S. W. & Fu, W.T. Systematic Analysis of Output Agreement Games: Effects of Gaming Environment, Social Interaction, and Feedback. *Human Computation AAAI Technical Report WS-12-08*.
- Hussain, Z., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50, 221–230. doi: 10.1016/j.chb.2015.03.075
- International Esports Federation. (2023). *Members*. Erişim Adresi: <https://iesf.org/members/>
- International Test Commission. (2017). *The ITC Guidelines for Translating and Adapting*
- Ip, B., Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4). doi: 10.14742/ajet.1197
- İstanbul Teknik Üniversitesi. (2021). *GIT Yüksek Lisans Programı Tanımı*. Erişim Adresi: <https://darch.itu.edu.tr/git-oyun-ve-etkilesim-teknolojileri/>
- Jackson, M., & Tisak, M. S. (2001). Is prosocial behaviour a good thing? Developmental changes in children's evaluations of helping, sharing, cooperating, and comforting. *British journal of developmental psychology*, 19(3), 349-367.

- Jerabeck, J. M., Ferguson, C. J. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2573-2578.
- Jourdan, A. (2006), The Impact of the Family Environment on the Ethnic Identity Development of Multiethnic College Students. *Journal of Counseling & Development*, 84, 328-340. doi: 10.1002/j.1556-6678.2006.tb00412.x
- Kamas, L., & Preston, A. (2021). Empathy, gender, and prosocial behavior. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 92, 101654. doi: 10.1016/j.socec.2020.101654
- Karabulut, M., Esentaş, M., Işıkgöz, M. E., & Güzel Gürbüz, P. (2021). Sosyal İzolasyon Sürecinde Bireylerin Kişilik Özellikleri ile Bilgisayar Oyunları Motivasyonları Arasında İlişkinin İncelenmesi. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 0–1. doi: 10.30692/sisad.868794
- Karadağ, E. , Mutağçılar, İ. (2009). Prososyal Davranış Ekseninde Özgeçlilik Üzerine Teorik Bir Çözümleme. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 41-69
- Karaman, N. N. , Tatlı, S. & Yavuzekinci, M. (2017). İletişim Derslerinin Empatik Eğilim ve Prososyal Davranışlar Üzerine Etkisinin İncelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10 (2), 91-104.
- Kaya Erdem, B. (2020). Çevrimiçi Dönüşümün Mesleki Tezahürü: E-Spor Faaliyetleriyle Dijital Oyuncular Kuşağı. *Journal of Economy Culture and Society*, 1, 315–336. doi: 10.26650/jecs2019-0107
- Kiliç, K. M. (2019). Relationships between digital game addiction, bullying cognitions and empathy levels in adolescents. *Elementary Education Online*, 18(2), 549–562. doi: 10.17051/ilkonline.2019.562015
- Klisanin, D. (2011). Is the internet giving rise to new forms of altruism?. *Media Psychology Review* 3(1), 1-11
- Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2019), 798–812. doi: 10.17679/inuefd.505200
- Laconi, S., Pirès, S., Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659.
- Lafrenière, M. A. K., Verner-Filion, J., Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53(7), 827-831.
- Lefever, S., Dal, M., & Matthíasdóttir, Á. (2007). Online data collection in academic research: Advantages and limitations. *British Journal of Educational Technology*, 38(4), 574–582. doi: 10.1111/j.1467-8535.2006.00638.x

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. doi: 10.1037/pas0000062
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children’s psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of youth and adolescence*, 46(4), 884-897.
- Luengo Kanacri, B. P., Eisenberg, N., Tramontano, C., Zuffiano, A., Caprara, M. G., Regner, E., Zhu, L., Pastorelli, C., & Caprara, G. V. (2021). Measuring Prosocial Behaviors: Psychometric Properties and Cross-National Validation of the Prosociality Scale in Five Countries. *Frontiers in Psychology*, 12. doi: 10.3389/fpsyg.2021.693174
- Marta, R. F., Fernando, J., Sampurna, A., Jarata, J. R. B., & Syarnubi, K. L. (2021). Interactivity in E-Sport Future Learning from the Choices and Attributes Perspectives of Online News. *Review of International Geographical Education Online*, 11(4), 1192-1202.
- Martoncik, M., & Loksa, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56, 127–134. doi:10.1016/j.chb.2015.11.035
- Martončik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- Masala, D., Iona, T. (2018). The Psycho-pedagogic value of video games and e-sports. *Senses and Sciences*, 5(4).
- Menteş, G., Saygın, Ö. (2019). E-spor ve geleneksel spor ile uğraşan sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelenmesi. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 5(4), 238-250.
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2018). Exploring player experience in ranked League of Legends. *Behaviour and Information Technology*, 37(12), 1224–1236. doi: 10.1080/0144929X.2018.1492631
- Myrseth, H., Notelaers, G., Strand, L. Å., Borud, E. K., and Olsen, O. K. (2017). Introduction of a new instrument to measure motivation for gaming: the electronic gaming motives questionnaire. *Addiction*, 112, 1658–1668. doi: 10.1111/add.13874.
- Nebel, S., Schneider, S., Beege, M., Kolda, F., Mackiewicz, V., & Rey, G. D. (2017). You cannot do this alone! Increasing task interdependence in cooperative educational videogames to encourage collaboration. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 993–1014. doi: 10.1007/s11423-017-9511-8
- NewZoo. (2020). *Global Games Market Report*. Erişim Adresi: <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report>.

- Olympic Council of Asia. (2021). *OCA announces titles for Hangzhou Asian Games esports competition*. Erişim Adresi: <https://www.ocasia.org/news/2313-oca-announces-titles-for-hangzhou-asian-games-esports-competition.htm>
- Oral, A. H., & Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 44–60. doi: 10.24315/tred.450656
- Orta Doğu Teknik Üniversitesi. (2021). *GATE Hakkında*. Erişim Adresi: <http://gate.ii.metu.edu.tr/tr/gate-hakkında>
- Ouariachi, T., Olvera-Lobo, M. D., Gutiérrez-Pérez, J., & Maibach, E. (2019). A framework for climate change engagement through video games. *Environmental Education Research*, 25(5), 701–716. doi: 10.1080/13504622.2018.1545156
- Peçenek, A., Daloğlu, B., ve Yetim, A. A. (2020). Futbol ve League of Legends Ekonomilerinin Karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(3), 225-240.
- Penner, L. A., Dovidio, J. E., Piliavin, J. A., and Schroeder, D. A. (2005). Prosocial behavior: multilevel perspectives. *Annu. Rev. Psychol.* 56, 365–392. doi: 10.1146/annurev.psych.56.091103.070141
- Piff, P. K., Kraus, M. W., Côté, S., Cheng, B. H., & Keltner, D. (2010). Having Less, Giving More: The Influence of Social Class on Prosocial Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99(5), 771–784. doi: 10.1037/a0020092
- Rodriguez Aseretto, D., Di Leo, M., de Rigo, D., Cor, P., McInerney, D., Camia, A., ve San-Miguel-Ayanz, J. (2013). Free and open source software underpinning the european forest data centre. *Geophysical Research Abstracts Vol. 15*.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. doi: 10.1007/s11031-006-9051-8
- Saylık, M. ve Mercin, L. (2020). 8-12 yaş grubu çocuklara çevre bilinci kazandırılmasında oyun tasarımının rolü. *SED (Sanat Eğitimi Dergisi)*, 144-155. doi: 10.7816/sed-08-02-06
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10, 384.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Shliakhovchuk, E., & García, A. M. (2020). Intercultural perspective on impact of video games on players: Insights from a systematic review of recent literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(1), 40–58. doi: 10.12738/jestp.2020.1.004

- Simpson, J. A., & Beckes, L. (2010). Evolutionary perspectives on prosocial behavior. In M. Mikulincer & P. R. Shaver (Eds.), *Prosocial motives, emotions, and behavior: The better angels of our nature* (pp. 35–53). American Psychological Association.
- Southgate, E., Budd, J., & Smith, S. (2017). Press play for learning: A framework to guide serious computer game use in the classroom. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(7). doi: 10.14221/ajte.2017v42n7.1
- Sproull, L., & Kiesler, S. (2005). Public volunteer work on the Internet. In W. Duon, B. Kahin, R. O’Callaghan, ve A. Wycko (Eds.), *Transforming enterprise: the economic and social implications of information technology* (pp 361-374). Cambridge: The MIT Press.
- Staffordshire University. (2021). *Postgraduate Study*. Erişim Adresi: staffs.ac.uk/courses/postgraduate
- Staiano, A.E., Abraham, A.A., & Calvert, S.L. (2013). Adolescent exergame play for weight loss and psychosocial improvement: A controlled physical activity intervention. *Obesity*, 21, 598-601. doi: 10.1002/oby.20282
- Stewart, S. M., & McBride-Chang, C. (2000). Influences on children’s sharing in a multicultural setting. *J. Cross-Cult. Psychol.* 31, 333–348. doi: 10.1177/0022022100031003003
- Sublette, V.A., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *Int J Ment Health Addiction* 10, 3–23. doi: 10.1007/s11469-010-9304-3
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2001). *Using multivariate statistics. (Fourth Edition)*. Boston: Allyn and Bacon
- Taş, C. Y. & Taş, N. B. (2020). The Effects of Covid-19 on Communication and Video Game Sector in Turkey: Problems and Policy Suggestions. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (Ek Sayı, 2020)*, 293-322.
- Tekin, O. (2020). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Seviyelerinin Genel Akademik Başarıları ve Devamsızlık Durumları ile İlişkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 36–57. doi: 10.37217/tebd.641182
- Tekkurşun Demir, G., & Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği DOOMÖ: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- The Business Research Company. (2021). *Film and Video Global Market Opportunities and Strategies to 2030: COVID-19 Impact and Recovery*.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839.

- Turiel, E. (2006) Thought, emotions, and social interactional processes In moral development. In Melanie Killen ve Judith Smetana (Eds.) *Handbook of Moral Development*. Lawrence Erlbaum Associates Publisher, London.
- Türk Dil Kurumu. (2023). *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim Adresi: sozluk.gov.tr/
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı. (2023). *Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı*. Erişim Adresi: tbm.org.tr
- Türkiye E-Spor Federasyonu. (2021). *Bilgi Edinme Kanunu Kapsamında Bildirilen Sporcu ve Kulüp Bilgileri*.
- Türkiye E-Spor Federasyonu. (2021). *Hakkımızda*. Erişim Adresi: tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakkimizda.aspx
- Türkiye Yeşilay Cemiyeti. (2023). *Bağımlılık Nedir*. Erişim Adresi: yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir
- Twitch. (2021). *Facts & Figures*. Erişim Adresi: twitch.tv/p/press-center/
- Tychsen, A., Hitchens, M., & Brolund, T. (2008). Motivations for play in computer role-playing games. *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play Research, Play, Share - Future Play '08*. doi: 10.1145/1496984.1496995
- Ulicsak M., & Williamson, B. (2010). *Computer Games and Learning Handbook*. Futurelab
- Ulu Ercan, E. (2019). Yükseköğretimde Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Hizmetlerine Genel Bir Bakış. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (47), 46-56.
- University of New Haven. (2021). *Online Master's in Esports Business (MS)*. Erişim Adresi: onlinedegrees.newhaven.edu/programs/ms-master-esports-business/
- Üzmen, S. ve Mağden, D. (2002). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Çocuklarının Prososyal Davranışlarının Resimli Çocuk Kitapları ile Desteklenmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(15), 193-212.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncağın Anlamsal Ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 913–930. doi: 10.21076/vizyoner.674699
- Velez, J. A., & Ewoldsen, D. R. (2013). Helping behaviors during video game play. *Journal of Media Psychology*, 25(4), 190-200.
- Velez, J. A., Greitemeyer, T., Whitaker, J. L., Ewoldsen, D. R., & Bushman, B. J. (2016). Violent video games and reciprocity: The attenuating effects of cooperative game play on subsequent aggression. *Communication Research*, 43(4), 447-467.

- Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E., van den Berg, Y. H., & Cillessen, A. H. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive Behavior, 44*(3), 257-267.
- Verheijen, G. P., Stoltz, S. E., van den Berg, Y. H., & Cillessen, A. H. (2019). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior, 91*, 297-304.
- Wang, C., & Wang, C. (2008). Helping others in online games: Prosocial behavior in cyberspace. *CyberPsychology ve Behavior, 11*(3), 344-346
- Watanapokakul, S. (2018). A Development of a Game-Based Supplementary E-Learning Program for “English for Veterinary Profession I”. *PASAA: Journal of Language Teaching and Learning in Thailand, 55*(June), 178–218. doi: 10.14456/pasaa.2018.8
- Wiegman, O. & van Schie, E.G.M. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology, 37*, 367-378. doi: 10.1111/j.2044-8309.1998.tb01177.x
- Wright, M. F., & Yan Li (2011).The associations between young adults’ face-to-face prosocial behaviors and their online prosocial behaviors. *Computers in Human Behavior, 27*, 5, 1959-1962, doi: 10.1016/j.chb.2011.04.019
- Xiao, S. X., Hashi, E. C., Korous, K. M., & Eisenberg, N. (2019). Gender differences across multiple types of prosocial behavior in adolescence: A meta-analysis of the prosocial tendency measure-revised (PTM-R). *Journal of Adolescence, 77*, 41–58. doi: 10.1016/j.adolescence.2019.09.003
- Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z., & Kogut, A. (2020). A scoping review of digital game-based technology on English language learning. *Educational Technology Research and Development, 68*(3), 877–904. doi: 10.1007/s11423-019-09702-2
- Yaghoobi. (2022). The effect of game addiction on prosocial behaviors was negative and significant. <https://doi.org/10.30473/sc.2023.66678.2840>
- Yalaki Z. ve Taşar M. A. (2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu?. *Ege Tıp Dergisi, 58*(4), 336-343.
- Yavuzer, N. (2017). Bir Prososyal Davranış Kaynağı Olarak Özgeci Motivasyonun İlgili Alan Yazını Işığında Değerlendirilmesi. *HAYEF Journal of Education, 14*(1), 105-126.
- Yee, N. (2006a). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior, 9*(6), 772–775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772
- Yee, N. (2006b). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. Presence. *Teleoperators and Virtual Environments, 15* (3): 309–329. doi: 10.1162/pres.15.3.309

- Yıldırım, Z., & Baran, M. (2021). A comparative analysis of the effect of physical activity games and digital games on 9th grade students' achievement in physics. *Education and Information Technologies*, 26(1), 543–563. doi: 10.1007/s10639-020-10280-7
- Yıldız, S., Taştan Boz, İ. ve Yıldırım, B. F. (2012). Kişilik Tipi ile Olumlu Sosyal Davranış Arasındaki İlişki: Marmara Üniversitesi Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 26(1), 215- 233.
- Yılmaz, B. (2020). *E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stillerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi.
- Yılmaz, R. ve Karaoğlan Yılmaz, F. G. (2019). Elektronik spor (e-spor) hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Eğitimde Ve Kültürde Akademik Çalışmaları Sempozyumu*.
- Yu, Z., Yu, W. H., Fan, X., & Wang, X. (2014). An exploration of computer game-based instruction in the “world history” class in secondary education: A comparative study in China. *PLoS ONE*, 9(5). doi: 10.1371/journal.pone.0096865
- Zhao, H., Zhou, J., Xu, X., Gong, X., Zheng, J., & Zhou, J. (2021). How to Be Aggressive from Virtual to Reality? Revisiting the Violent Video Games Exposure-Aggression Association and the Mediating Mechanisms. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 56-62.
- Zorbaz, S. D., Ulas, O., & Kizildag, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 15(2), 489–497. doi: 10.12738/estp.2015.2.20900



EKLER

EK 1. Ölçek Kullanım İzinleri

Re: Ölçek Talebi



zekihan hazar

9.08.2022 16:31



Kime: M. Enes KESKİNKILIÇ

Sayın arařtırmacı ölçeęi çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda bilgisayarım olmadığı için ilgili belgeleri gönderemiyorum ancak dilererseniz ölçek makalesinden bütün bilgilere ulaşabilirsiniz iyi çalışmalar diliyorum kolay gelsin.

9 Aęu 2022 Sal 12:54 tarihinde M. Enes KESKİNKILIÇ

Saygıdeęer Zekihan Hocam,

Ben Muhammed Enes Keskinkiliç. Bartın Üniversitesi PDR Ana Bilim Dalında arařtırma görevlisiyim ve Ankara Üniversitesi PDR Ana Bilim Dalında yüksek lisans öğrencisiyim. Yüksek lisans tezim kapsamında danışmanım Doç. Dr. Selen Demirtaş-Zorbaz ile birlikte oyun baęımlılığı ile ilgili bir arařtırma yürütmeyi planlamaktayız.

Uyarlamış olduęunuz "Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Baęımlılığı Ölçeęi" ölçeęini incelemek ve çalışmamda kullanmak istiyorum. Eęer uygun görürseniz ölçek maddelerine ve puanlanmasına nasıl ulaşabileceğim konusunda beni yönlendirebilir misiniz?

řimdiden teřekkür eder, saęlıklı günler ve iyi çalışmalar dilerim.

Saygılarımla,

Arş. Gör. Muhammed Enes Keskinkiliç

Bartın Üniversitesi - Eęitim Fakóltesi

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı

Res. Asst. Muhammed Enes Keskinkiliç

Bartın University - Faculty of Education

Department of Psychological Counseling and Guidance

Re: Akademik Çalışma Ölçek Talebi

1 mesaj



Kimden: Cüneyt Evren

9 Ekim 2021 15:42

Kime: Arş. Gör. Muhammed Enes Keskinkılıç

- Çevrimiçi Oyun ...ivasyon Ölçeği.pdf (441,5 KB) [İndir](#) | [Kaldır](#)
- 143-Psychometri...o Game Players.pdf (775,9 KB) [İndir](#) | [Kaldır](#)
- BartınUniversit...chment-Warning.txt (177 G) [İndir](#) | [Kaldır](#)
- [Tüm ekleri indir](#)
- [Tüm ekleri kaldır](#)

Merhaba,
Ölçeği kullanabilirsiniz. Ekte ölçek ve çalışması yer alıyor.
Çalışmanızda başarılar dilerim.
Prof. Dr. Cüneyt Evren

On Saturday, October 9, 2021, 02:54:36 PM GMT+3, Arş. Gör. Muhammed Enes Keskinkılıç

Saygıdeğer Cüneyt Hocam,

Ben Muhammed Enes Keskinkılıç. Bartın Üniversitesi PDR Ana Bilim Dalında araştırma görevlisi ve Ankara Üniversitesi PDR Ana Bilim Dalında yüksek lisans öğrencisiyim. Yüksek lisans tezim kapsamında danışmanım Doç. Dr. Selen Demirtaş-Zorbaz ile birlikte oyun oynama motivasyonları ile ilgili bir araştırma yürütmeyi planlamaktayız.

Uyarlamasını gerçekleştirmiş olduğunuz "The Turkish Version of the MOGQ" ölçeğini incelemek ve çalışmamda kullanmak istiyorum. Eğer uygun görürseniz ölçek maddelerine ve puanlanmasına nasıl ulaşabileceğim konusunda beni yönlendirebilir misiniz?

Şimdiden teşekkür eder, sağlıklı günler ve iyi çalışmalar dilerim.

Saygılarımla,

Arş. Gör. Muhammed Enes Keskinkılıç

EK 2. Ölçek Uyarlama İzni



Selen Demirtas-Zorbaz

Aug 6, 2022

Dear Sara Erreygers,

My name is Selen Demirtas-Zorbaz, and I am an associate professor at the Department of Psychological Counseling and Guidance at Ankara University, Türkiye. I found your article titled 'Development of a measure of adolescents' online prosocial behavior' and it got my interest. Me and my student are working on research about university students' online prosocial behavior. I would like to ask if the scale you developed also might be a good use for university students or not.

I appreciate it if you share your thought on this matter.

Best regards.

Dr. Selen Demirtas-ZOrbaz



Sara Erreygers to you

Aug 22, 2022

Dear Dr. Selen Demirtas-Zorbaz,

My apologies for my late response, I just returned to work after vacation.

Because the items of the scale are quite generic, I think they could be used with university students too. However, I would first run a pilot study to check whether all the items "work" in that population. Please feel free to adapt the scale if necessary. I believe scales need to have a good match to the population and context you intend to use them in, and sometimes that means making minor adaptations to the wording or items. As long as you're transparent about what you changed and why, I have no issues with that whatsoever.

Kind regards,

Sara

EK 3. Etik Kurul İzni



T.C.
BARTIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu



Sayı : E-23688910-050.01.04-2200121081
Konu : Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik
Kurulu Onay Belgesi

14.11.2022

Protokol No:	2022-SBB-0486
Araştırmanın Başlığı:	Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlarının ve Oyun Bağımlılığının Çevrimiçi Sosyal Davranışlar ile İlişkisi
Proje Yürütücüsü:	Muhammed Enes KESKİNKILIÇ
Başvuru Formunun Geliş Tarihi:	31.10.2022
Karar Tarihi:	10.11.2022
Toplantı No:	26

Başvuru dosyasında etik sorun oluşturabilecek sorular/maddeler, süreçler ya da unsurlar bulunmadığından 10.11.2022 tarihli ve 26 numaralı toplantıda 2022-SBB-0486 numaralı başvuruya araştırma için ETİK KURUL ONAY belgesinin verilmesine karar verilmiştir.

Doç. Dr. Elif KARAHAN
Kurul Başkanı

Doç. Dr. Sedat BALLYEMEZ
Başkan yardımcısı

Doç. Dr. Melih BAŞKOL
Üye

Doç. Dr. Sefer Yetkin IŞIK
Üye

Doç. Dr. Vahit CELAL
Üye

Dr. Öğr. Üyesi Ferda
KARADAĞ
Üye

Dr. Öğr. Üyesi Hasan Basri
KANSIZOĞLU
Üye

EK 4. Örnek Maddeler

Çevrimiçi Prososyal Davranış Ölçeği (20 madde)

Aşama 1/4

1. Son bir ayda aşağıda belirtilenleri ne sıklıkla çevrimiçi ortamda (akıllı telefon, bilgisayar, tablet vb.) yaptınız? *

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Hiç	Bir kez	Birkaç kez	Birçok kez	Her gün
Birine güzel/arkadaşça şeyler söyledim.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bir şeyi beğendiğimi belli ettim (Örneğin, beğeni veya gülücük gönderdim).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Birine destek oldum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Birini teselli ettim/rahatlattım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Son bir ayda aşağıda belirtilenler ne sıklıkla çevrimiçi ortamda (akıllı telefon, bilgisayar, tablet vb.) size yapıldı? *

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Hiç	Bir kez	Birkaç kez	Birçok kez	Her gün
Biri bana güzel/arkadaşça şeyler söyledi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Biri beni neşelendirdi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Biri bana okul görevlerimde yardım etti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Biri bana destek oldu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. soruya gidin

Çevrimiçi Oyun Dynama için Motivasyon Ölçeği (27 madde)

Aşama 2/4

3. **Aşağıdaki ifadeleri okuyup sizin için ne sıklıkla uygun olduğunu işaretleyiniz ***

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Neredeyse hiçbir zaman/hiçbir zaman	Bazen	Zamanın Yarısında	Çoğu zaman	Neredeyse her zaman/her zaman
Yeni kişilerle tanışabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Başkalarıyla rekabet etmekten keyif aldığım için çevrimiçi oyun oynarım	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoş vakit geçirdiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eğlenceli olduğum için çevrimiçi oyun oynarım	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Başkalarından daha iyi olduğumu hissetmek güzel olduğum için çevrimiçi oyun oynarım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Konsantrasyonumu geliştirdiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyun oynamak bana arkadaşlık sağladığı için çevrimiçi oyun oynarım	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Başka bir dünyada olabildiğim için çevrimiçi oyun oynarım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. soruya gidin

Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (24 madde)

Aşama 3/4

4. Aşağıdaki ifadeleri okuyup size ne derece uygun olduğunu işaretleyiniz

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

BENZERLİK BİLDİRİMİ

“Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlarının e Oyun Bağımlılığının Çevrimiçi Sosyal Davranışlar ile İlişkisi” başlıklı tezimin ana bölümü (ön bölüm, kaynaklar ve ekler hariç) Turnitin İntihal Tespit Programı aracılığıyla incelenmiş ve ilgili rapor danışmanım tarafından da kontrol edilmiştir. Kontrol sırasında (1) “Yedi sözcükten daha az olan benzeşmeler” (2) “Kaynaklar” (3) “Doğrudan alıntılar” ve (4) “Lisansüstü tezim ile ilgili yapmış olduğum kendi yayınlarım ve yararlandığım mevzuat metinleri gibi kaynaklar” dışarıda tutulmuştur. Benzerlik kontrolüne ilişkin rapordan elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Rapor Tarihi	: 04.09.2023
Gönderim Numarası	: 2157673263
Sayfa Sayısı	: 50
Sözcük Sayısı	: 11343
Karakter Sayısı	: 82652
Benzerlik Oranı	: % 9
Savunma Tarihi	: 07.08.2023

Yukarıda belirtilen sonuçları gösteren Turnitin İntihal Tespit Programı’na ilişkin orijinal raporu, sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmaksızın bu beyanım ekinde Enstitüye teslim ettiğimi, tezimin %10’dan fazla benzerlik oranı içerdiğinin, tek bir kaynakla eşleşme oranının ise %2’den fazla olduğunun belirlenmesi durumunda, bundan doğabilecek tüm yasal sorumluluğu kabul ettiğimi bildirir, saygılarımı sunarım.

Öğrencinin Adı Soyadı: Muhammed Enes KESKİNKILIÇ

Tarih: 04.09.2023

İmza:

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı ve Soyadı : Muhammed Enes KESKİNKILIÇ

E-Posta Adresi :

İş Deneyimi :

Unvan	Görev Yeri	Yıl
Araştırma Görevlisi	Bartın Üniversitesi	2021- Günümüz

Akademik Bilgiler

Öğrenim Durumu:

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık	İstanbul Üniversitesi	2015-2020

Yayımlar:

TÜBİTAK 1001 Projesi Bursiyeri. “221K503 Melek mi Şeytan mı? Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Duygusal Gelişimine Etkisi”