



T.C.

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE
OYUNCULARIN BİREYSEL DEĞERLERİ:
KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI AÇISINDAN
BİR DEĞERLENDİRME**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Özlem İSKENDER

Danışman: Doç. Dr. Leman Pınar TOSUN

BURSA, 2015

T.C.

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

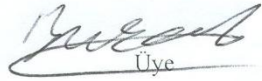
Psikoloji Anabilim Dalı, Psikoloji Bilim Dalı'nda öğrenim gören 701345010 numaralı Özlem İskender'in hazırladığı "Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyuncuların Bireysel Değerleri: Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Açısından Bir Değerlendirme" başlıklı Yüksek Lisans Tezi ile ilgili tez savunma sınavı, 21/08/2015 günü 15:00-16:30 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin başarılı olduğuna oybirliği ile karar veirlemiştir.



Üye

Doç. Dr. Leman Pınar TOSUN (Danışman)

Uludağ Üniversitesi



Üye

Yrd. Doç. Dr. Burak DOĞRUYOL

Bahçeşehir Üniversitesi

Üye

Prof. Dr. M. Ersin KUŞDİL

Uludağ Üniversitesi



21/08/2015

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı : Özlem İskender
Üniversite : Uludağ Üniversitesi
Enstitü : Sosyal Bilimler Enstitüsü
Anabilim Dalı : Psikoloji Anabilim Dalı
Bilim Dalı : Psikoloji
Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı : xii +111
Mezuniyet Tarihi :
Tez Danışman(lar)ı : Doç. Dr. Leman Pınar TOSUN

ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE OYUNCULARIN BİREYSEL DEĞERLERİ: KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI AÇISINDAN BİR DEĞERLENDİRME

Bu çalışmanın temel amacı devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games/MMORPG) türünde çevrimiçi oyun oynayan bireylerin bazı özelliklerini ve bu özelliklerin birbirleriyle ilişkilerini incelemektir. Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı, Schwartz Değerler Kuramı, Akış Kuramı ve Sosyal Kimlik Kuramı çerçevelerinden yola çıkarak geliştirilen araştırma hipotezlerini test etmek üzere iki görgül çalışma (ön çalışma ve ana çalışma) yapılmıştır. Ön çalışmada bir Grup Akışı Ölçeği geliştirmek ve Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun çevrimiçi oyun bağlamındaki istatistiksel yeterliliğini incelemek hedeflenmiştir. Ana çalışmada ise MMORPG türü oyun oynama motivasyonları ve bu oyunlardan elde edilen akış deneyiminin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu iki değişkenin bu oyunları oynayan kişilerin bireysel değerleriyle ilişkili olduğu düşünülmüştür. MMORPG türü oyunlarla ilgili facebook sayfaları, forumlar, ilgili siteler gibi internet ortamlarında çalışma anketini paylaşmak yoluyla çalışma verisi toplanmıştır. 200 katılımcının verisinin kullanıldığı ön çalışmada Grup Akışı Ölçeği ve Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun ana çalışmada kullanılacak istatistiksel yeterlilikleri gösterdiği görülmüştür. 235 katılımcının verisinin kullanıldığı ana çalışmada ise güç tipi (sosyal güç, otorite, zenginlik, gibi) ve başarı tipi (hırs, başarı ve yetenek gibi) bireysel değerleri güçlü olan bireylerin MMORPG türü oyunları başarı motivasyonları ile oynama eğiliminde oldukları (güç kazanmak, hızlı bir şekilde seviye atlamak, otorite kurmak gibi); iyilikseverlik tipi değerleri (yardımseverlik, gerçek arkadaşlık ve olgun sevgi gibi) güçlü olan bireylerin ise sosyal motivasyonlarla (yardım etmek, destek vermek, takım çalışmasının bir parçası olmak gibi) oynama eğiliminde oldukları görülmüştür. Beklenildiğinden farklı olarak, bireysel değerler ve akış deneyimi arasında bir ilişki bulunmamıştır. Çalışma bulguları ve sınırlılıklar tartışma bölümlerinde değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler:

Bireysel Değerler, MMORPG Türü Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları, Akış Deneyimi, Grup Akışı, Sosyal Kimlik

ABSTRACT

Name and Surname : Ozlem Iskender
University : Uludağ University
Institution : Social Science Institution
Field : Psychology
Branch : Psychology
Degree Awarded : Master
Page Number : xii +111
Degree Date :
Supervisor (s) : Doç.Dr. Leman Pınar Tosun

MOTIVATIONS FOR PLAYING ONLINE GAMES AND GAMERS' VALUES: A USES AND GRATIFICATIONS THEORY APPROACH

The main purpose of this study is to investigate MMORPG (playing massively multiplayer online role-playing games) players' some characteristics and the relationships between these characteristics. Two empirical studies (pilot study and main study) were conducted to test the hypotheses of the research which have been developed on the basis of Uses and Gratifications Theory, Schwartz Value Theory, Flow Theory and Social Identity Theory. In the pilot study, it was aimed to develop a scale measuring flow experience which stems from playing games with a group and also to examine statistical qualifications of Dispositional Flow Scale-2 Short Version in online gaming context. In the main study, it was aimed to investigate motivations for playing MMORPGs and flow experience obtained playing these games. These two variables were thought to be related to personal values of gamers. Data was collected through an online questionnaire on facebook pages, forums, related websites about MMORPGs, etc. Data from 200 participants was used in the pilot studies and it was decided that Group Flow Scale and Dispositional Flow Scale-2 Short Version have enough qualifications to be used in the main study. Data from 235 participants was used in the main study and the results showed that gamers high on power (such as social power, authority and wealth) and achievement values (such as ambitious, successful and capable) are likely to have achievement motivations (such as gaining power, progress rapidly and challenging others) for playing, whereas gamers high on benevolence values (such as helpful, true friendship and mature love) are likely to have social motivations (such as helping other players, giving social support and deriving satisfaction from being part of a group effort) for playing. Despite the expectations, there was no relationship between personal values and flow experience. Results and limitations of study were evaluated in the discussions.

Keywords:

Personal Values, Motivations for Playing in MMORPGs, Flow Experience, Social Identity

ÖNSÖZ

Günümüzde oldukça yaygın olan çevrimiçi (online) oyun oynama davranışını psikolojik kuramlar açısından ele alma imkanı bu davranışla ilgili motivasyonları sorgulamam sayesinde doğdu. Doç. Dr. Leman Pınar TOSUN hocamın internet aktiviteleri ile ilgili çalışmalarını görünce bu konuda bir tez önerisi getirme cesaretini buldum. Bu benim ilk çalışmamdı ve başlangıçta kafamda yalnızca dağınık düşünceler vardı. Bu tez için en büyük teşekkürü bilimsel ve pratik düşünmesi, planlı programlı tarzı ve alçakgönüllü iletişimiyle kaygılarımı bir kenara bırakıp kafamdaki düşünceleri toplayarak araştırma sorularına dökmemi sağlayan tez danışmanım Doç. Dr. Leman Pınar TOSUN'a etmek isterim. Hocama tez süresince aklıma takılan herhangi bir şeyi sormakta hiç tereddüt etmedim ve olumlu bir yaklaşımla verilen tatmin edici cevaplar aldım. Tez danışmanımın yanısıra tez jürimde bulunan Prof. Dr. M. Ersin Kuşdil ve Yard. Doç. Dr. Burak Doğruyol hocalarıma çalışmama verdikleri geribildirim ve önerilerle katkıda buldukları için çok teşekkür ederim.

Lisans ve yüksek lisans eğitimim süresince sağladığı burs imkanı ile beni maddi açıdan destekleyen ve manevi olarak iyi hissettiren TÜBİTAK'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Tezim süresince manevi desteğiyle yanımda olan başta ablam Meltem İSKENDER olmak üzere aileme; veri toplama sürecinde yardımcı olan arkadaşı Doğa DEMİRTAŞ'a; pratik yöntemler göstererek zaman kazanmamı sağlayan Funda TURHAN'a, tez metnini istenen formata getirmemde bilgisi ve sabırla katkı sağlayan Sevgi ULUKUŞ'a; hem çevrimiçi oyun bilgisine dayalı öneri ve geribildirimleriyle hem manevi açıdan destekleriyle katkı sağlayan İbrahim AKALIN, Doğan DEPREM ve Fırat Rozkan KILIÇ'a ve de tez anketime katılarak çalışmama katkıda bulunan tüm oyunculara teşekkürlerimi iletirim.

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar	x
ŞEKİLLER	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1. ARAŞTIRMANIN AMACI	1
2. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR.....	2
2.1. Çevrimiçi Oyun Nedir?	4
2.2. Çevrimiçi Oyunlara Genel ve Akademik Bakış.....	6

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

1. BİLGİSAYAR ARACILI İLETİŞİM (COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION).....	9
2. KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI (USES AND GRATIFICATIONS THEORY)	11
3. ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMINDA DOYUMLAR	12
4. DEĞERLER	24
4.1. Milton Rokeach'ın Değerler Kuramı.....	24

4.2. Schwartz Değerler Kuramı.....	25
4.3. Değer-Motivasyon İlişkisi.....	28
5. AKIŞ KURAMI VE GRUP AKIŞI KAVRAMI	29
5.1. Akış Kuramı (Flow Theory).....	29
5.2. Akış Deneyiminin Ölçülmesi.....	31
5.3. Grup Akışı/Paylaşılan Akış (Group Flow/Shared Flow).....	32
5.4. Sosyal Kimlik Kuramı ve Grup Akışı	38

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA SORULARI VE BEKLENTİLER

1. GRUP AKIŞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ VE GEÇERLİLİĞİ.....	41
2. SÜREKLİ AKIŞ ÖLÇEĞİ-2 KISA FORMU'NUN GEÇERLİLİĞİ.....	41
3. BİREYSEL DEĞERLER VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI	42
4. BİREYSEL DEĞERLER VE AKIŞ DENEYİMİ.....	43

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ÖN ÇALIŞMA

1. AMAÇ	45
2. YÖNTEM.....	45
2.1. Katılımcılar	45
2.2. İşlem	46
2.3. Ölçüm Araçları.....	47
2.3.1. Grup Akışı Ölçeği (Group Flow Scale)	47

2.3.2. Sürekli Akış Ölçeği Kısa Formu (Dispositional Flow Scale-2 Short Version)	49
2.3.3. Kişisel Bilgi Formu	50
3. BULGULAR.....	50
3.1. Grup Akışı ölçeği'nin Psikometrik İncelenmesi	50
3.2. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun Psikometrik İncelenmesi	53
4. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	55
4.1. Grup Akışı Ölçeğiyle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi	55
4.2. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'yla İlgili Bulguların Değerlendirilmesi	55

BEŞİNCİ BÖLÜM

ANA ÇALIŞMA

1. AMAÇ	58
2. YÖNTEM.....	58
2.1. Katılımcılar	58
2.2. İşlem	58
2.3. Ölçüm Araçları	59
2.3.1. Portre Değerler Ölçeği (The Portrait Values Questionnaire)	59
2.3.2. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği (Motivations for Playing in online games)	62
2.3.3. Grup Akışı Ölçeği (Group Flow Scale)	64
2.3.4. Sürekli Akış Ölçeği Kısa Formu (Dispositional Flow Scale-2 Short Version)	64
2.3.5. Kişisel Bilgi Formu	65
3. BULGULAR.....	65
3.1.Çalışma Değişkenleri Arası Korelasyon Analizleri	65
3.1.1. Bireysel Değerler ve Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları	65
3.1.2.Bireysel Değerler ve Akış Deneyimi	68

3.1.3. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Akış Deneyimi	69
3.2.Çalışma Değişkenleri Arası Regresyon Analizleri.....	69
3.2.1.Çoklu Regresyon Analizleri	69
3.2.2.Hiyerarşik Regresyon Analizleri	73
4. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	75
4.1.Bireysel Değerlerle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi.....	75
4.2. MMORPG Türü Oyun Oynama Motivasyonlarıyla İlgili Bulguların Değerlendirilmesi.....	78
4.3. Akış Deneyimiyle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi.....	79
4.4.Öneriler ve Sınırlılıklar	80
KAYNAKLAR.....	82
EKLER.....	90
1. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU	90
2. KİŞİSEL BİLGİ FORMU	91
3. PORTRE DEĞERLER ÖLÇEĞİ.....	94
4. ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI ÖLÇEĞİ.....	98
5. AKIŞ DENEYİMİ ÖLÇEKLERİ	105
5.1.Grup Akışı Ölçeği.....	105
5.2. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu	106
6. KATILIM SONRASI BİLGİ FORMU	108
7. ETİK KURUL ONAY FORMU	109
ÖZGEÇMİŞ.....	110

TABLolar

Tablo 1. Elektronik cihazlar üstünde oynanan oyunların gelişiminde dönüm noktaları...3	
Tablo 2.Çevrimiçi oyun kullanımında tanımlanan bazı doyumlar 13	
Tablo 3.Çevrimiçi oyun kullanımının TKM'den hareketle incelendiği çalışmalar..... 19	
Tablo 4. Yee'nin çevrimiçi oyun oynama motivasyon modeli 23	
Tablo 5. Rokeach'ın tanımladığı amaçsal ve araçsal değerler 25	
Tablo 6. Schwartz'ın tanımladığı bireysel değerler..... 27	
Tablo 7. Schwartz'ın bireysel değerler modelinde dairesel yapıda birbirine yakın olan değer tiplerinin paylaştığı motivasyonlar 28	
Tablo 8. Çevrimiçi oyunlarda akış deneyimini oluşturan unsurlar..... 31	
Tablo 9. Literatürde grup akışı deneyimlediğinden söz edilen grupların özellikleri..... 37	
Tablo 10. Grup akışı ölçeğinin grup akışı literatüründen hareketle oluşturulan maddeleri 48	
Tablo 11. Grup akışı ölçeğinin Sosyal Kimlik Ölçeği'nden uyarlanan maddeleri..... 48	
Tablo 12. Grup Akışı Ölçeği faktör analizi ve iç tutarlılık güvenilirliği analizi sonuçları 52	
Tablo 13. Grup Akışı Ölçeği faktörlerinin birbiriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları 53	
Tablo 14. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu temel bileşenler faktör analizi sonucuna göre faktör boyutları ve maddelerin faktör yükleri 54	
Tablo 15. Bireysel değer tipleri ve boyutları için betimleyici istatistikler..... 59	
Tablo 16. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer boyutları arası kısmi korelasyon katsayıları 60	
Tablo 17. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer tipleri arası kısmi korelasyon katsayıları 61	
Tablo 18. Değer boyutlarına ve boyutları oluşturan değer tiplerine ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları 62	
Tablo 19. MMORPG türü oyun oynama motivasyonları ölçeğinin üç ana boyutunu oluşturan 10 alt boyuta ait ortalama ve standart sapmalar 63	

Tablo 20. MMORPG türü oyun oynama motivasyonları ölçeğini oluşturan ana boyutların kendi aralarında ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları	64
Tablo 21. Grup Akışı Ölçeği faktörlerinin birbiriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları	64
Tablo 22. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel değer-MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyonlar	66
Tablo 23. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer boyutu-MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyon katsayıları.....	68
Tablo 24. Çevrimiçi oyun oynama motivasyonları, grup akışı ve akış arasındaki korelasyonlar	69
Tablo 25. Üç motivasyon ana boyutunun dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon.....	71
Tablo 26. Başarı motivasyonları boyutunu oluşturan alt boyutlarının dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon	71
Tablo 27. Sosyal motivasyonlar boyutunu oluşturan alt boyutların dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon	72
Tablo 28. Bireysel olarak deneyimlenen akışın ve grup akışının dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon	72
Tablo 29. Kullanım sıklığının kontrol edildiği, bireysel olarak deneyimlenen akış puanının ve grup akışı puanının değer ve motivasyon boyutlarınca yordanmasını test eden hiyerarşik regresyon	74

ŞEKİLLER

Şekil 1. Teknoloji Kabul Modeli	17
Şekil 2. Bartle'in (1996) oyuncu tipleri modeli.....	22
Şekil 3. Schwartz'ın tanımladığı bireysel değer tipleri arasındaki ilişkiler	26
Şekil 4. Bireysel olarak yaşanan akış ve grup akışı.....	35
Şekil 5.Sosyal Kimlik Kuramı'na göre bireysel kimlik ve sosyal kimlik.....	39
Şekil 6. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel değer-MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyonlar.....	67
Şekil 7. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel değerler-akış deneyimi arası kısmi korelasyon katsayıları	68

Birinci Bölüm

GİRİŞ

1.ARAŞTIRMANIN AMACI

Teknoloji hızlı bir şekilde geliştikçe iletişim amaçlı kullanılabilir teknolojik cihazlar ve internet kullanımı da artmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte sosyal ilişkilerin çevrimiçi ortamlarda oluşturulması ve/veya sürdürülmesi gittikçe yaygınlaşmıştır. Çevrimiçi çevrelerin kullanımı, bu çevrelerde sergilenen davranışlar, geliştirilen ilişkiler ve etkileşimler gibi konular gerek çevrimdışı (geleneksel; yüz yüze) çevrelerdeki bulgulardan hareketle teknolojik iletişimin yaygınlaştığı dönemin öncesinden beri oluşturulan, kabul gören ve kullanılan teoriler yoluyla gerekse özel olarak teknolojinin insan davranışına etkilerini açıklamak için sonradan geliştirilen ve literatüre yeni dahil olan teorilerden hareketle açıklanmaya çalışılmıştır.

Söz konusu çevrimiçi çevrelerden biri de çevrimiçi (online) oyunlardır. Çevrimiçi oyunların popülerliği seneler içinde gittikçe artmıştır. Bunca ilgi gören çevrimiçi oyunlar ve bu oyunları oynayanların davranışları, düşünce ve duyguları, sosyal bilimcilerin araştırma konusu haline gelmiştir. Bir yandan insanların ne tür motivasyonlar ile bu oyunları oynamaya yöneldikleri ve bu motivasyonların ortaya çıkmasında ne gibi etkenlerin rolü olabileceği, bir yandan da çevrimiçi oyunları oynamanın sonuçları sosyal bilimciler tarafından araştırılmaktadır. Bu tez çalışmasında da özel bir çevrimiçi oyun türü olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games/MMORPG) oynayan bireyleri bu oyunu oynamaya sevk eden motivasyonların ve bu motivasyonların öncülü olabilecek çeşitli etmenlerin neler olduğu incelenecektir. Bir yandan oyuncuların hayatlarına rehberlik eden çeşitli değerlerin oyun oynama motivasyonları ile ilişkisi sorgulanacak, bir yandan da bu değerler ile oyuncuların bu oyunlar sırasında yaşadıkları akış deneyimi arasındaki ilişki test edilecektir. Aşağıda, öncelikle bilgisayar oyunları oynama davranışını ve de kişileri bu davranışa yönelten motivasyon kaynaklarını açıklamaya yönelik teorik çerçeveler ve bu alanda daha önce

yapılmış olan çalışmaların bulguları sunulacaktır. Ardından, bireysel değerlerle ve Akış Kuramı ile ilgili literatür tanıtılacaktır. Tüm bunlardan yola çıkarak oyun oynama motivasyonları, değerler ve akış deneyimi arasındaki ilişkilere dair tez yazarının ortaya attığı bazı hipotezler ve bunları test etmek için yaptığı görgül çalışmalar sunulacaktır.

2.GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR

Messinger ve arkadaşları (2009: 205) elektronik cihazlar üstünde oynanan oyunların gelişiminde dönüm noktası olan olayları sıralamıştır. Tablo 1’de bu gelişmeler yer almaktadır.

1971’de bir oyun salonunda oynanan ilk video oyunu (video arcade game) piyasaya sürülmüştür. Bu oyunlar jeton ya da bozuk parayla çalışan (coin-operated), genellikle alışveriş merkezi, restoran, otel ve eğlence salonu gibi halka açık yerlerde bulunan makinelerde oynanmaktaydı. Daha küçük ve satın alınabilir konsol sistemlerinin gelişmesiyle birlikte video oyunları evlerde de oynanabilmeye başlanmıştır. Daha sonra, yerel ağ bağlantısı (küçük bir alanda birbirine yakın bilgisayarlar arasındaki bağlantı) üzerinden oynanabilen oyunların geliştirilmesi aynı evde ya da odada bulunmayan kişilerle de oynama imkanı sunmuştur. Böylelikle daha geniş çapta sosyal etkileşimler deneyimlenebilmiştir. Daha sonra ise, kişisel bilgisayar (personal computers) sayısının ve internet teknolojilerinin artışı oyunculara internete bağlanma ve dünya genelinde diğer oyunculara karşı oynama ve onlarla etkileşime girme imkanı sunmuştur (Messinger ve ark., 2009: 205). Oyun bağlamında önceleri yalnızca bir oyun salonunda, bir evde ya da aynı ağ üzerinde bulunan kişiler arasında gerçekleşen sosyal etkileşimler internet kullanımıyla birlikte dünya genelinden birçok insanın katıldığı daha geniş çapta ve daha zengin bir biçimde gerçekleşmeye başlamıştır.

Tablo 1. Elektronik cihazlar üstünde oynanan oyunların gelişiminde dönüm noktaları

Gelişme	Piyasaya sürüldüğü yıl	Oynandığı platform/yer
Jetonla/bozuk parayla çalışan ilk oyun salonu video oyunu	1972, Pong	Oyun salonu
Evde kullanılabilecek ilk oyun konsolunun geliştirilmesi	1986, Super Mario Brothers	Video oyunu konsolu
Oyuncuya oyun dünyasında her şeye gücü yeten bir rol veren ilk oyun	1989, Populous	Kişisel bilgisayar ve konsol
Yerel ağ bağlantısı üstünden bağlanarak oynanabilen oyunlar	1993, Doom	Yerel ağ bağlantısı
İnternet bağlantısının kullanılabildiği ilk oyun	1996, Quake	İnternet
Bir seri şeklinde (GTA 1, GTA 2 gibi) çıkan ilk oyunun ilk serisinin çıkışı; içerik oyun dünyasını isteğe bağlı olarak keşfetme imkanı veriyor	1997, Grand Theft Auto	Kişisel bilgisayar ve konsol
En çok satan oyun serisi; içerik oyuncuya oyunun içeriğinin büyük kısmını oluşturma imkanı veriyor	2000, The Sims	Kişisel bilgisayar ve internet
En popüler çevrimiçi oyun çevresi; 11 milyondan fazla oyuncu aynı oyun çevresinde	2004, World of Warcraft	İnternet

Geçmişten günümüze oyun içeriklerinde de birtakım değişimler gerçekleşmiştir. Oyun içerikleri önceleri oldukça yapılandırılmışken sonraları oyunculara kendilerinin tanımladığı hedeflerin peşinden gitmeleri için daha fazla özgürlük ve kendi içeriklerini yaratma becerisi vermiştir. Örneğin, ilk oyunlardan olan Super Mario Kardeşler’de oyuncuların avaturlarını önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmak için önceden belirlenmiş olan yollarda hareket ettirmesi gerekmektedir. Daha sonra geliştirilen oyunlarda ise

gerçekçi içerik artmış ve oyuncuya daha fazla özgürlük ve yaratıcılık imkanı sunmuştur (Messinger ve ark., 2009: 205). Mesela, sunulan tek bir karakter yerine, birçok karakter arasından seçim yapabilme, kendi karakterini yaratabilme, kendi hedeflerini belirleme, önceden var olan oyunlardakine göre çok daha geniş olan bir oyun haritasında karakterin gidebileceği yer ve kullanabileceği yol seçeneklerinin artması gibi özelliklerden söz edilebilir. Oyun içeriğiyle ilgili bu gelişmeler göz önüne alındığında, oyun kullanıcılarının kişilikleri, motivasyonları, değerleri gibi çeşitli bireysel özelliklerinin oyun çevresine daha çok yansır hale geldiği söylenebilir.

2.1. Çevrimiçi Oyun Nedir

Bu çalışma kapsamında yapılan literatür taramasında incelenen araştırmalarda “video oyunları”, “bilgisayar oyunları” ve “çevrimiçi oyunlar” kavramlarının aynı anlama gelecek şekilde kullanıldığı görülmüştür. Bu kavramlar yalnızca farklı araştırmalar arasında değil, aynı araştırma içinde de aynı anlamda gelecek şekilde kullanılmıştır. Ancak, bu çalışmanın amacı doğrultusunda, internetin varlığı ve böylelikle sunulan sosyal etkileşim imkanının anlaşılması açısından bu kavramların ayrımını yapmakta fayda vardır. Pew Araştırma Merkezi bu ayrımı şu şekilde yapmıştır: video oyunlarının oynanabilmesi için bir konsol (oyunun üzerinde oynandığı, televizyona bağlantı gerektiren cihaz) ve TV seti gerektirmektedir. Bu oyunlar konsol oyunları olarak da adlandırılmaktadır. Bilgisayar oyunlarının (computer games) oynanabilmesi içinse yalnızca bilgisayar gereklidir. Çevrimiçi oyunlar ise, genellikle çoklu oyuncunun etkileşimde olabilmesi için internet bağlantısı da olan bir bilgisayar gerektirir (Jones, 2003: 5-6). Bu araştırmada, Jones’ın ayrımına göre çevrimiçi oyun olarak kabul edilen oyunları konu alan araştırmalardan yararlanılmıştır.

Çevrimiçi oyunlar kendi içinde bazı türleri kapsamaktadır. Bu çalışmada kullanılan çevrimiçi oyun türü “devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu” olarak adlandırılan türdür. Bu türün anlaşılması için belli özelliklere göre ayrımı yapılan oyun türlerine genel olarak ve kısaca değinilecektir. Daha sonra, bir diğer önemli ayrım olan tek oyunculu ve çoklu oyunculu kavramlarından söz edilecektir.

Bazı çevrimiçi oyunlar gerçek hayattaki oyunların bilgisayar animasyonlu biçimidir. Bu kapsamda monopoly gibi masaüstü oyunları, poker gibi gazino oyunları, PES (Pro

Evolution Soccer) gibi spor oyunları ya da belli özellikleri olan kartlarla oynanan kart oyunu türlerinden bahsedilebilir. Bir başka tür aksiyon oyunlarıdır. Bu oyunlar heyecan, gerilim ve savaş gibi eylem yoğunluğu olan oyunları kapsamaktadır. Örneğin, nişancı oyunlarında amaç nişan alarak rakip oyuncuyu/oyuncuları öldürebilmektir. Birinci şahıs nişancı oyunu (first person shooter) karakterin bakış açısından oynanan; üçüncü şahıs nişancı oyunu (third person shooter) ise karakterin tamamı görülerek oynanan nişancı oyunlarını ifade etmektedir. Strateji oyunları ise oyunu oynamak ve oyunu kazanmak için taktik ve stratejiler gerektiren bir türdür. Bu oyunlarda yalnızca bir karakteri kontrol etmek yerine, ordu gibi bir birliğin tamamı ya da bir imparatorluk kontrol edilir. Rol yapma oyunları (role-playing games) ise bir karakter aracılığıyla rol yapma üzerine kuruludur. Karakter oyuncu tarafından belli özellikler (dış görünüş gibi) seçilip bir araya getirilerek yaratılır. Oyun içinde belli görevler yapılarak tecrübe puanı kazanılır ve seviye atlanır. Seviye atlandıkça karakterin gücü ve yetenekleri artar.

Tek oyuncululuk ve çok oyuncululuk kavramları tüm oyun türleri için geçerli olan önemli bir ayrımdır. Bu kavramlar bir oyunu oynayan gerçek insan sayısı ile ilgilidir. Bir oyun bilgisayara/bilgisayarın kontrol ettiği karakterlere karşı oynanıyorsa tek oyunculu (single player); birçok oyuncu birbirine karşı oynuyorsa çok oyunculu (multi player) olarak adlandırılır. Çok oyunculu oyun için oyuncuların aynı ağ ya da internet üzerinden bağlanması gerekir. Bu çalışmada kullanılacak oyun türü olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games) çok oyunculu bir rol yapma oyunu türüdür. Tür, MMORPG olarak kısaltılmaktadır. Ang ve Zaphiris MMORPG türü oyunlardaki sosyal rollerin formal ya da informal olabileceğini ifade etmiştir. Formal roller oyunun tasarımınca belirlenen, oyuncunun oyunun başında seçtiği avatarın ait olduğu sınıf ya da ırkla ilgili özelliklerdir. İnfomal roller ise oyun içindeki bir gruptaki oyuncudan avatarının özellikleriyle (iyileştirmesi ya da hasar vermesi gibi) ya da bir gruptaki sosyal normlarla ilgili olarak oluşan beklentilerle ilgilidir. Bu rollerin gerçekleştirilmesiyle MMORPG kültürü oluşmaktadır (2010; akt., Robinson, 2012: 12).

MMORPG türü oyunlar oyunculara zorlayıcılarla, tamamlanması gereken görevlerle ve başka oyuncularla dolu geniş ve sürekli bir çevre sunar. Bu tür oyunların oyunculara her an birilerinin çevrimiçi olduğu, başka oyuncularla oluşan yarı kalıcı bir popülasyon

sunan sosyal yönü, onu diğer türlerden ayırmaktadır. Her cinsiyetten ve yaş gurubundan kullanıcıları çeken bu oyunlar, kullanıcılara yalnızca oyun çevresiyle ve öyküsüyle değil; bu dünyayı paylaşan milyonlarca oyuncuyla etkileşimde bulunma olanağı sağlar (Robinson, 2012: 2). Bu özellikleriyle bu oyunlar çalışma hipotezlerinin test edilebilmesi için uygun bir bağlamdır.

2.2.Çevrimiçi Oyunlara Genel ve Akademik Bakış

Literatürde çevrimiçi oyunları inceleyen çalışmaların bu oyunların olumsuz yönlerini ele alan ve olumlu yönlerini ele alan çalışmalar olarak ayrımı yapılabilir. Olumsuz yönleri ele alan çalışmalar çoğunlukta, olumlu özellikleri tartışan çalışmalar daha çok son yıllarda artış göstermiştir. Çevrimiçi oyunlar çoğunlukla şiddet, bağımlılık ve depresyon gibi negatif yönler açısından ele alınmıştır (Granic, Lobel ve Engels, 2014: 66). Bu oyunları olumsuz yönden tartışan çalışmalar genellikle çocuk ve ergen katılımcılarla yapılan klinik çalışmaları kapsamaktadır. Örneğin, Kanada'da ergenlerle yapılan bir boylamsal çalışmada üç sene boyunca şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin agresif davranışlarında artış olduğu bildirilmiştir (Willoughby, Adachi ve Good, 2012: 1044). Benzer bir çalışma Çin'de ergen katılımcılarla yapılmıştır. Şiddet içerikli oyunlara maruz kalma ve siber zorbalık (iletişim teknolojileri kullanılarak hedef kişiyi rahatsız etmeye, korkutmaya ve kendini çaresiz hissettirmeye çalışma) arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmada şiddet içerikli çevrimiçi oyunlara maruz kalmanın siber zorbalık davranışını yordadığı bildirilmiştir (Lam, Cheng ve Liu, 2013: 159). Bu çalışmalara da yansıdığı gibi, oyun oynama davranışı genel olarak kullanıcıların depresif olduğu ve çevrimdışı popülasyondan uzaklaştığı, kişisel ve psikolojik güvenlik için tehlikeli ve riskli olan bir internet çevresi olarak algılanmaktadır (Chee, Vieta ve Smith, 2006: 154).

İnternet kullanma davranışıyla ilgili çalışmaların artması, internet kullanıcılarının belli olumsuz özellikler atfedilerek tektipleştirilmesi durumunun azalmaya başlamasını ve internet kullanımının kişilerin bireysel özellikleri ya da ihtiyaçlarıyla bağlantılı olarak düşünölmeye başlamasını sağlamıştır. Bu bağlamda daha çok kişilikle ilgili çalışmaların olduğu görölmektedir. Örneğin Tosun ve Lajunen (2010: 162) kullanıcıların interneti kişilik özelliklerine bağlı olarak, yüz yüze iletişime bir alternatif olarak da kullanabileceklerini, var olan sosyal etkileşimlerini daha da genişletilmek için de kullanabileceklerini bildirmiştir. Söz konusu çalışmaların artmasına paralel olarak, spesifik

olarak çevrimiçi oyun bağlamında da kullanıcı davranışları bireysel farklılıklarla ilişkili olarak ele alınmaya başlanmıştır. Çevrimiçi oyunları olumlu yönden tartışan çalışmalar bilişsel beceriler, kimlik gelişimi ve sosyalleşme gibi olumlu yönler açısından ele almıştır (Brian ve Wiemer-Hastings, 2005: 112; Cole ve Griffiths, 2007: 581; Budiman, 2008: 78-79; Robinson, 2012: 53; Granic, Lobel ve Engels, 2014: 68-69; Doh ve Whang, 2014: 45). Bu oyunları olumlu yönleriyle ele alan çalışmalar yalnızca çocuk ve ergen katılımcıları değil yetişkinleri de kapsamıştır. Örneğin Cole ve Griffiths (2007: 581-582) MMORPG türü oyunlardaki sosyal etkileşimleri incelemiştir. Araştırmacılar 45 farklı ülkeden yaş aralığı 11'den 63'e değişen katılımcıya çevrimiçi anket uygulamıştır. Katılımcılar bu oyunları güçlü arkadaşlıklar ve duygusal ilişkiler kurma imkanı sunan, sosyal etkileşimlerin olduğu bir çevre olarak görmüştür. Ayrıca, oyun çevresindeki arkadaşlıklarını gerçek hayattaki arkadaşlarıyla kıyaslanabilir görmüş ve gerçek hayattaki arkadaşlarıyla paylaşmadıkları konuları oyun arkadaşlarıyla paylaştıklarını bildirmişlerdir. Koreli yetişkin oyuncuların oyun dünyasındaki kimlik gelişimini incelendiği bir başka çalışmada ise katılımcılar MMORPG türü bir oyunda oyuna başladıkları ilk zamandan en son zamana davranışlarını düşünerek kendilerine verilen ifadeleri sıralamıştır (Q methodology). Bu yetişkinlerin oyuna başladıkları zaman var olan algıları zaman içinde değişmiştir. Oyun dünyasını önceleri gerçeklikten bir kaçış olarak algılayan katılımcılar zamanla gerçekliğin bir uzantısı olarak algılamaya başlamıştır. Ayrıca, oyun dünyasındaki ve gerçek dünyadaki kimlikler iki ayrı kimlik olarak algılanırken, zamanla bütünleşmiş bir kimlik olarak algılanmaya başlamıştır. Son olarak, oyun deneyiminin anlamını önceleri sadece oyun oynamak olarak değerlendiren katılımcılar için bu deneyimin anlamı sosyal bir bağlamda kimlik geliştirme olarak değişmiştir (Doh ve Whang, 2014: 49).

Çevrimiçi oyunlara yönelik algının olumlu yönde değişmesi yapılan akademik çalışmalarla sınırlı değildir. Dünya genelinde birçok ülkede elektronik spor (e-spor) kültürünün gelişmesiyle birlikte bu olumlu algı gittikçe güçlenmiştir. E-spor bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımında zihinsel ve fiziksel becerilerin (el-göz koordinasyonu gibi) geliştirildiği ve eğitime tabi tutulduğu (train) bir spor etkinliği anlamına gelmektedir. E-spor kültürü batıda Amerika ve Avrupa'da 1993 ve 1996 yıllarında çevrimiçi oyun turnuvalarının yapılmasıyla ortaya çıkmış, 1997'de profesyonel çevrimiçi lig takımları oluşturulmuştur (Wagner, 2006: 3). Doğuda ise Kore'de 1998'de ortaya çıkmıştır (Kim ve Park, 2010: 24). Zamanla bu çevrimiçi turnuvaların canlı yayınının yapılmaya

başlanmasıyla bu kültür internet kanalları üstünden yayın yapan şirketleri, oyuncularını, takımları, sponsor şirketleri, seyircileri ve medyayı da kapsayarak büyümüştür. Bu turnuvalarda oynayan oyuncular sosyal statüsü yüksek kişiler haline gelmiştir. Profesyonel oyunculuk bir hobinin bir kariyere dönüştüğü bir meslek haline gelmiştir. Bu oyuncular televizyonlarla anlaşmalar yapmakta, sponsor almakta ve ödüller kazanmaktadır. (Kim ve Park, 2010: 24). Takımlarda yedek oyuncular, yöneticiler ve koçlar bulunmakta ve oyuncular maaşlarına ve takım sorumlulukları gibi durumların belirleyicisi olan kontratlar imzalamaktadır (Blum ve Fisher, 2014: 1). 2013 senesinde 72 milyon kişi e-spor karşılaşmalarını izlerken, bu sayı 2014 senesinde 101 milyon ve 2015 senesinde 134 milyona ulaşmıştır (SuperData Research, 2015).

Sözü edilen tüm gelişmeler çevrimiçi oyunların kabulünü artırmış ve bu oyunları oynayanların “normal” olduğu algısını pekiştirmiştir. Bu çevreleri sosyal etkileşimin gerçekleştiği alternatif bir çevre olarak inceleyen çalışmalar artış göstermiştir. Önceleri yalnızca bir oyun salonu, bir ev ya da yurt gibi küçük alanlarda oynanan oyunlar etrafında yüz yüze gerçekleşen sosyal etkileşimler, ilerleyen zamanlarda bu oyunların yerel ağ bağlantısı üzerinden de oynanabilmesiyle artmış; ancak yüz yüze iletişimden çevrimiçi iletişime doğru bir geçiş de aracılık etmiştir. İnternet kullanımıyla birlikte dünya genelinden birçok insanın oyun çevrelerinde bir araya geldiği bu iletişim bilgisayarın aracılık ettiği çevrimiçi bir iletişim haline gelmiştir. Bu oyunları oynayan kullanıcılar oyun içi yazışma seçeneklerini (chat) ya da sesli konuşma imkanı sunan skype, dolby axon ya da teamspeak gibi programları kullanarak iletişim kurmaktadır.

İkinci Bölüm

KURAMSAL ÇERÇEVE

1.BİLGİSAYAR ARACILI İLETİŞİM (COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION)

Bilgisayar aracılı iletişim (computer mediated communication) birbirine bağlanan iki ya da daha fazla bilgisayarın kullanılmasıyla gerçekleşen herhangi bir iletişimsel etkileşimi kapsamaktadır (Yu, 2011: 531). Bilgisayar aracılı iletişimi (BAİ) açıklamaya yönelik çeşitli teoriler geliştirilmiştir. BAİ teorileri çevrimiçi ortamlardaki iletişimsel ipuçlarının etkileşimi nasıl etkilediğiyle ilgilenir (Walther ve Parks, 2002: 531). Bu teorilerin ipuçlarının filtrelendiği yönündeki (cues-filtered-out) teoriler ve ipuçlarının filtrelenmediği yönündeki (cues-filtered-in) teoriler olarak ayrımı yapılmaktadır. İpuçlarının filtrelendiği yönündeki teoriler kullanılan iletişim aracının özelliklerini ele alır ve kullanıcı özelliklerini göz ardı eder. Bu yöndeki teoriler BAİ'nin yetersizliğine vurgu yapar ve yüz yüze iletişimin üstünlüğünü savunur. İpuçlarının filtrelenmediği yönündeki teoriler ise yalnızca iletişim aracının özelliklerini değil, aynı zamanda kullanıcının ve sosyal çevrenin özelliklerini de ele alır. Bu yöndeki teoriler BAİ'nin yeterli olduğunu ya da yüz yüze iletişimden daha üstün olabileceğini savunur. Çevrimiçi oyun kullanımına açıklama getiren teorik çerçeveler ipuçlarının filtrelenmediği yönündeki teoriler kapsamına girmektedir.

İpuçlarının filtrelenmesi terimi yüz yüze iletişimde var olan sözel olmayan ipuçlarının BAİ'de olmamasını ve bu yüzden BAİ'nin, ipuçlarının iletişimdeki sosyal işlevine engel olduğunu ifade etmek için kullanılmıştır (Markus, 1987; akt., Walther, 2011: 445). Bu teorilere göre, çevrimiçi ortamda var olan ipuçları bir bireyin kişiliği ya da duyguları gibi bireysel özelliklerini temsil edemeyecek niteliktedir (impersonal) ve yüz yüze iletişim en zengin araçtır (Walther ve Parks, 2002: 532). Örneğin, Sosyal Varoluş Teorisi iletişim teknolojilerine bant genişliği (bandwidth) ve sosyal varoluş açısından yaklaşmıştır. Bant genişliği bir teknolojinin sahip olduğu ses, el ya da beden hareketleri ve fiziksel mesafe gibi sözel olmayan iletişim ipuçlarının aktarımına olanak sağlayan sistemlerinin sayısını ifade etmektedir. Sosyal varoluş ise BAİ'de bir kişinin iletişim kurduğu diğer bir kişinin belirgin olma derecesi ve bunun bir sonucu olarak kişilerarası etkileşimin belirginliğini ifade eder (Short ve ark., 1976; akt., Rettie, 2003: 1). Teoriye

göre bir iletişim aracının bant genişliği arttıkça iletişim kuran kişilerin sosyal varoluşu, etkileşimin sıcaklığı ve samimiyeti artar (Walther ve Parks, 2002: 531). Benzer bir yaklaşım olan Medya Yoğunluğu Kuramı iletişim araçlarına bu araçların yoğunluğu yönünden yaklaşmıştır. Bir medya aracının yoğunluğu aracın bilgi taşıma kapasitesini ifade etmektedir. Kurama göre, seçilen medya aracı gönderilecek olan mesajın yapısına uygun olmalıdır. Daha karmaşık içerikteki mesajların gönderilmesi için daha yoğun araçlar kullanılmalıdır. Bu kuramda da yüz yüze iletişimin en yoğun araç olduğunu savunulmaktadır (Daft ve Lengel, 1986; akt., Dainton ve Zelle, 2014: 184). Öte yandan, ipuçlarının filtrelendiği yönündeki teoriler BAI'nin kişilerarası iletişim için etkili bir kanal olabileceğini savunur. Bu teorilere göre BAI'nin sahip olduğu özellikler çevrimiçi ilişkilerin gelişmesini kolaylaştırabilir ve bu ortamda bireylere olumlu kişilerarası sonuçları olan anlamlı ilişkiler kurmada yardımcı olabilir (Young ve de Abreu, 2010: 43). Örneğin, Sosyal Bilgi İşleme Teorisi'nde BAI'de sözel olmayan ipuçlarının olmamasının iletişim kapasitesini kısıtladığı reddedilir (Walther, 1992; akt., Young ve de Abreu, 2010: 43). Teoriye göre bireyler sözel bilginin yokluğunu mesajın içeriğine, gönderme zamanlamasına ve tarzlarına ağırlık vererek telafi edebilir (Walther, 1992, 1996; akt., Young ve de Abreu, 2010: 43). Böylelikle çevrimiçi ortamda bulunan ipuçları yüz yüze iletişimde var olan sözel olmayan ipuçları yoluyla aktardığı bilgiyi aktarabilir. BAI'de sözel olmayan ipuçlarının yokluğu aktarılan bilgiyi kısıtlamaz; sadece bilgi aktarım oranını yavaşlatır. Bu sebeple bir ilişkinin gelişmesi yüz yüze ortama göre bilgisayar ortamında daha uzun sürer. Ancak yeterince zaman geçtikten ve kullanıcılar yeterince iletişim kurduktan sonra BAI'de geliştirilen ilişkilerin yüz yüze ortamda geliştirilen ilişkilere benzerliği artar (Walther, 1993; akt., Young ve de Abreu, 2010: 43). Bir diğer yaklaşım olan Hiperkişisel Model'e göre ise çevrimiçi etkileşim yüz yüze etkileşimden daha üstün bile olabilir. Yaklaşımına göre BAI'de sözel ipuçlarının olmaması kişilere bu ipuçlarını seçebilme ve kendi istekleri doğrultusunda kullanılabilme imkanı verir. Bu, sosyal hedeflere yüz yüze iletişime göre daha etkili bir biçimde ulaşılmasını sağlar. Mesela BAI'de yazılan bir mesaj gönderilmeden önce yeniden gözden geçirilebilir ve istenmeyen kısımlar çıkarılabilir (Walther, 1996, 2006; akt., Young ve de Abreu, 2010: 44).

2 .KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI (USES AND GRATIFICATIONS THEORY)

Kullanımlar ve Doyumlar Teorisi BAİ’de ipuçlarının filtrelendiği yönündeki teorilerden biridir. İletişim teknolojisi kullanımını kullanıcının bakış açısından incelemeyi savunur ve kullanıcıların medya seçimlerindeki farklılıkları vurgular (Wu, Wang ve Tsai, 2010: 3).

Papacharissi Kullanımlar ve Doyumlar yaklaşımının ortaya çıkışını ve gelişimini anlatmıştır (bkz. Papacharissi, 2008: 138-139). Yaklaşım ile ilgili ilk çalışmalar 1940’lara dayanmaktadır. 1940’lı yıllarda insanların neden radyo dinlediğine dair, 1940’lı ve 1950’li yıllarda neden televizyon izlediklerine dair çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar medyanın çeşitli bireysel ihtiyaçların giderilmesinden ötürü kullanıldığını göstermiştir. Lasswell (1948) medya kullanımıyla ilgili geliştirdiği bir modelde medyanın işlevini açıklayan üç unsur tanımlamıştır. Bunlar, çevreden haberdar olmak (surveillance of environment), olaylar arasında ilişki kurmak (correlaton of events) ve sosyal miras (social heritage) şeklindedir. Wright (1960) bu işlev listesine eğlenceyi (entertainment) de eklemiştir. Katz, Blumler ve Gurevitch (1974) o zamana kadar var olan çalışmaları gözden geçirip düzenleyerek yaklaşımın teorik temelini oluşturmuştur. Bu temele göre, sosyal ve psikolojik kökeni olan ihtiyaçlar bireyi bu ihtiyaçlarını karşılaması için belli bir medyayı ya da başka kaynakları kullanmaya yöneltir. Medyanın ya da başka kaynakların kullanılması sonucu ya doyumlarla ya da istenmeyen sonuçları da kapsayabilecek başka şekillerle sonuçlanır (Akt., Papacharissi, 2008: 138-139). Yaklaşımına göre kullanıcılar özgür bir iradeye sahiptir ve hangi medyayı ne zaman kullanacaklarına dair kendi kararlarını verir. Bu seçimler ve kararlar kişisel ihtiyaçlara ve değerlere dayanır. Böylelikle birçok medya türü arasından kişinin ihtiyaçları için doyumlar sağlayan medya türü seçilir. Medya kullanımı pasif ya da isteksiz olarak gerçekleştirilmez; bir medya türü belli ihtiyaçların giderilmesine yönelik olarak aktif bir biçimde seçilir. Kitle iletişimi ya da medya kişinin başına gelen bir şey değildir (Katz ve ark., 1973; akt., Dainton ve Zelle, 2014: 186). Mesela, bir kişi internette gezinmek ya da tweet atmak ya da bir youtube videosunu izlemek gibi aktiviteler yapmayı ihtiyaçlarını göz önüne alarak kendi isteğiyle yapar (Dainton ve Zelle, 2014: 186). Medya kişinin ihtiyaçlarını giderebileceği birçok seçenekten sadece biridir (Katz ve ark., 1973). Kişi yorucu bir iş gününün ardından

yorgunluğunu gidermek için bir komedi veya bir film izlemeyi de seçebilir; parkta koşmak veya yoga yapmak gibi etkinlikleri de seçebilir (Dainton ve Zelle, 2014: 186).

Çevrimiçi oyunlar kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının uygulandığı bağlamlardan biridir. Literatürde çevrimiçi oyun kullanımıyla ilgili yapılan araştırmalar oyun kullanıcılarının çeşitli ihtiyaçlarını giderebilmek için bu oyunları oynadıklarını göstermektedir. Wu ve arkadaşları oyun kullanıcılarının bu kullanımla ilgili deneyimlerini değerlendirmelerinin oynamaya devam edip etmeyeceklerini ve oyuna daha çok bağlanıp bağlanmayacaklarını elde ettikleri doyumlarla ilgili olarak etkileyeceğini ifade etmiştir (2010: 3). Bir sonraki bölümde önce Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı çerçevesinde bu doyumların neler olabileceğini inceleyen araştırmalara yer verilecektir. Sonrasında ise oyun oynama motivasyonlarının oyuncuların çeşitli ihtiyaçlarını giderdiğini ve onlara çeşitli doyumlar sağladığını gösteren başka kuram ve modellerden yararlanılarak yapılan araştırmalara yer verilecektir.

3.ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN KULLANIMINDA DOYUMLAR

Birçok araştırmacı Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı çerçevesinde çevrimiçi oyun kullanıcılarının elde ettikleri doyumları incelemiştir (bkz., Tablo 2). Örneğin Lucas ve Sherry üniversite öğrencilerinin (2004: 503), Colwell ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin doyumlarını incelemiştir (2007: 2029). Gibson (2008: 57-61) ve Cummings (2008: 18-28) ise dünya genelinden kullanıcıların olduğu iki farklı sanal dünyadaki (World of Warcraft ve Second Life) doyumları incelemiştir. Bu araştırmaların bazıları belli bir türde çevrimiçi oyun oynayan katılımcılarla gerçekleştirilmişken bazıları genel olarak bu oyunları oynayan katılımcılarla gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2.Çevrimiçi oyun kullanımında tanımlanan bazı doyumlar

Araştırmacı	Yöntem	Katılımcılar	Doyumlar
Lucas ve Sherry, 2004	Anket	ABD'nin Orta Batı eyaletlerindeki iki farklı devlet üniversitesinden öğrenciler	Rekabet, zorluk, sosyal etkileşim, oyalanma, fantazi ve uyarılma doyumları
Colwell, 2007	Grup tartışması, anket	Londra'nın uzak bir semtinde iki ilkokul ve iki ortaokuldan öğrenciler	Eşlik edilmek, arkadaşlarla olmak, zorluk ve eğlence, stres atma doyumları
Gibson, 2008	Katılımcı gözlem, oyunla ilgili forumun analizi	Dünya genelinden World of Warcraft oyuncuları	Etkileşimlilik, eş zamanlı olmayan kullanım, tek tipleştirilmemezlik ve topluluk doyumları
Cummings, 2008	Metin çözümlemesi (second life oyunuyla ilgili medya yayınlarının analizi)	Dünya genelinden Second Life kullanıcıları	Sosyal ve bireysel kimlik doyumları, iş ve verimlilik doyumları, eğitim ve araştırma doyumları
Wu, Wang ve Tsai, 2010	Çevrimiçi anket	Çevrimiçi oyun oynayan Tayvanlı internet kullanıcıları	Oynama (başarı elde etme, keyif alma, sosyal etkileşim) ve deneyim (servis mekanizmaları) doyumları

Lucas ve Sherry (2004: 503) çevrimiçi oyun kullanımıyla ilgili altı temel kullanımlar ve doyumlar tanımlamıştır. Bunlar rekabet (oyunun en iyi oyuncusu olmak), zorluk (oyuncunun oyunu kazanmak ya da bir sonraki en yüksek seviyeye ulaşmak için çaba harcaması), sosyal etkileşim (arkadaşlarla bir sosyal deneyim olarak oynama), oyalanma (zaman geçirmek ya da can sıkıntısını gidermek), fantazi (gerçek hayatta yapılamayan şeyleri yapmak) ve uyarılma (oyun heyecanlı olduğu için oynamak) şeklindedir. Çalışmada rekabet en başta olmak üzere, uyarılma ve heyecan ihtiyacı üniversite öğrencileri tarafından en önemli doyumlar olarak sıralanmıştır (Lucas ve Sherry, 2004). Colwell (2007: 2029) daha küçük bir yaş grubunun çevrimiçi oyunlardaki doyumlarını incelemiştir. Bu oyunların ergenlerin eşlik edilmek (companionship), arkadaşlarla olmak, zorluk/eğlence ve stres atma ihtiyaçlarını giderdiğini bildirmiştir. Gibson ise (2008: 57-61) katılımcı gözlemci olarak bir oyundaki kullanımlar ve doyumları incelemiştir. Araştırmacı, etkileşimlilik (interactivity), eş zamanlı olmayan kullanım (asynchronicity), tek tipleştirilmemezlik (demassification) ve topluluk (community) doyumlarından söz etmiştir. Bu kavramlardan etkileşimlilik oyuncunun oyun çevresiyle etkileşimde bulunabilme derecesini ifade etmektedir. Tek tipleştirilmemezlik oyuncunun oyun içinde ihtiyaçlarına

yönelik seçimler yapabilmesini, oyun içindeki etkileşim ve durumların farklılaşabilmesi, oyuncunun farklı stratejiler ve yaratıcılığını kullanarak önceden kestirilemeyen sonuçlara sebep olabilmelerini; böylelikle oyunun her oyuncuya farklı bir deneyim sunabilmesini ifade etmektedir. Eş zamanlı olmayan kullanım ise oyunun sadece belli bir zamanda var olmaması, dünya genelinde herkes için haftanın herhangi bir günü herhangi bir saatte hazır ve erişilebilir olmasını ifade etmektedir. Son olarak, topluluk oyuncuların bir araya gelerek etkileşimde bulunduğu çevrimiçi topluluğun varlığını ifade etmektedir. Benzer bir çalışmada Cummmings (2008: 18-28) bir oyunla ilgili 2002 ve 2008 yılları arasında var olan medya yayınlarını doyumlar açısından incelemiştir. Araştırmacı sosyal ve bireysel kimlik doyumları, iş ve verimlilik doyumları ve eğitim ve araştırma doyumlarından söz etmiştir. Sosyal ve bireysel kimlik doyumları oyuncular arasında etkileşimin olması, sanal benliklerin bir arada sosyalleşmesi ve etkinlikler yapılması, yeni kültürlerle bağlantı kurulması ve yeni becerilerin öğrenilmesi gibi özelliklerden oluşmaktadır. İş ve verimlilik doyumları ise, şirketlerin bu sanal ortamı görüntülü toplantılar ya da konferans görüşmesi için bir alternatif olarak kullanmalarını, oyun içindeki para biriminin gerçek para ile satın alınabilmesi sonucu sanal dünyada ticaret yapılması, sanal dünyadaki marketlerle gerçek dünya marketleri karşılaştırılarak tecrübe edinilmesini, burada pratik yapılmasını, pazarlama taktikleri geliştirilmesini ve yeni ürünlerin reklamı yapılarak gerçek dünyada müşteri çekilmesi gibi doyumları kapsamıştır. Araştırmacının söz ettiği son bir doyum olan eğitim ve araştırma doyumları ise uzaktan eğitim, araştırma ve işbirlikçi çalışma için uygunluk, eğitimcilerin oyun içinde bir alan belirleyerek sanal olarak öğretmeyi deneyebilmesi, deneysel bazı projeler, sanal bir sınıftaki öğrenme imkanlarının gerçektekenden daha fazla olabilmesi gibi doyumları içermiştir. Wu ve arkadaşları (2010: 1868) ise oynama (oyunda başarı elde etme, oyundan keyif alma ve oyun içinde sosyal etkileşimde bulunma) ve servis mekanizmalarından (oyun kurallarının adil oluşu, oyun güvenliğinin sağlanması, ağ bağlantısının yeterli ve güvenli oluşu ve müşteri hizmetleri) edinilen doyumlardan bahsetmiştir.

Bu çalışmalar çevrimiçi oyunları oynamak suretiyle çok kapsamlı doyumlar elde edilebileceğini göstermektedir. Tüm çalışmalarda göze çarpan ortak doyum sosyal etkileşimde bulunabilmek ya da başkalarıyla bir arada olabilmektir. Buradan hareketle, sosyal etkileşimin diğer ihtiyaçlara göre daha önemli bir ihtiyaç olduğu söylenebilir. Ayrıca, özellikle işletmecilerin ya da eğitimcilerin yeni yöntemler denemek ya da

kendilerini geliştirmek gibi doyumlarının olması oyun tercihinin ihtiyaca göre yapıldığına işaret etmektedir. Genel olarak, çevrimiçi oyunların kişinin kendi isteklerine göre şekillendirebileceği bir niteliğe sahip olması yönüyle diğer medya türlerinin gideremeyeceği ihtiyaçları giderebilecek türde olduğu için seçildiği söylenebilir.

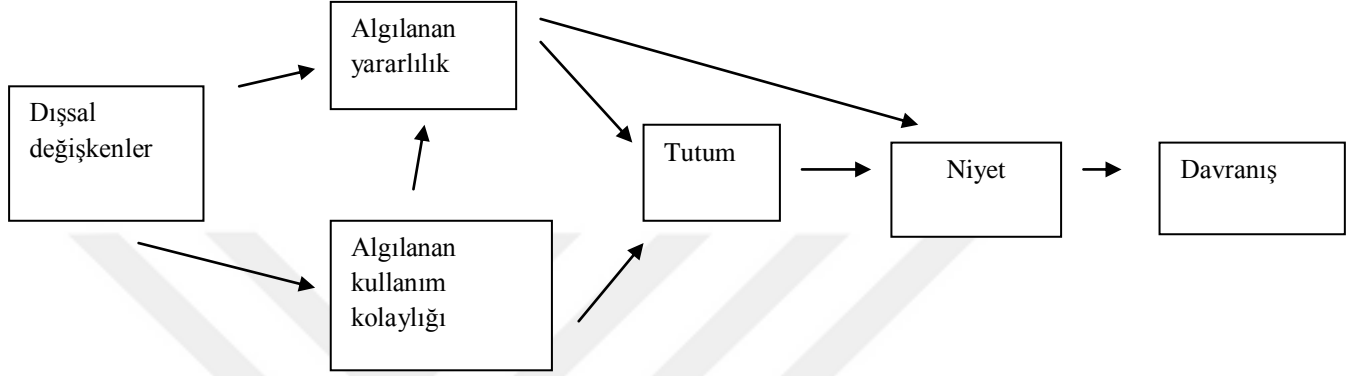
Çeşitli kuram ve modellerden yararlanılarak çevrimiçi oyun kullanımını inceleyen başka birçok çalışma da bu oyunların oyuncuların çeşitli ihtiyaçlarını giderdiği ve oyunculara çeşitli doyumlar sağladığı noktasında birleşmektedir. Örneğin, Ryan, Rigby ve Przybylski (2006: 358) Özerk Benlik Yönetimi Kuramı'ndan (Self-Determination Theory) hareketle oyuncu motivasyonlarını açıklamaya çalışmıştır. Özerk Benlik Yönetimi Kuramı'na göre bireylerin öz motivasyon ve kişilik bütünlüğünün temelinde doğuştan gelen bir büyüme eğilimi ve psikolojik ihtiyaçlar vardır. Kuramın amacı bu psikolojik ihtiyaçları ve kişinin öz motivasyon ve kişilik bütünlüğünü sürdürdüğü koşulları incelemektir. Kuram, bu büyüme ve bütünleşmenin, yapıcı sosyal ilişkilerin ve kişisel iyi olmanın en iyi şekilde gerçekleşmesi için gerekli olan üç temel ihtiyaçtan bahsetmektedir. Bu ihtiyaçlar otonomi (autonomy), yeterlilik (competence) ve bağlantılılıktır (relatedness). Öz motivasyon, sosyal işlev ve kişisel iyi olmayı aksatan olumsuz çevresel faktörler bu üç temel ihtiyacın engellenmesi sonucu ortaya çıkmaktadır (Ryan ve Deci, 2000: 320). *Otonomi* bir görevi yaparken istekli olmayı ya da gönüllülüğü ifade etmektedir (Deci & Ryan, 1980; 2000; akt., Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006: 346). *Yeterlilik* kişiye yeterli ve becerikli olduğunu hissetme imkanı sunan etkinliklerde yer alma ihtiyacını ifade etmektedir (White, 1959; Deci, 1975; akt., Ryan ve ark., 2006: 346). *Bağlantılılık* ise kişi başkalarıyla bağlantılı olduğunu hissettiğinde deneyimlenmektedir (La Guardia, Ryan, Couchman ve Deci, 2000; Ryan ve Deci, 2001; akt., Ryan ve ark., 2006: 347). Ryan, Rigby ve Przybylski (2006: 358) çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını kuramın öne sürdüğü üç temel ihtiyacın karşılanıp karşılanmamasından hareketle açıklamıştır. Üniversite öğrencileriyle yaptıkları çalışmada oyuncuların otonomi, yeterlilik ve bağlantılılık ihtiyaçlarının karşılanmasının oyundan keyif alma, oyuna verilen değer ve oynamaya devam etme niyetini sürdürmede belirleyici olduğunu göstermiştir. Bir başka çalışmada Przybylski, Weinstein, Ryan ve Rigby (2009: 485) popüler bir çevrimiçi oyun topluluğundan katılımcılar arasında otonomi, yeterlilik ve bağlantılılık ihtiyaçlarının karşılanma oranı ve oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu ihtiyaçları yeterince karşılanmayan oyuncuların oyunda başarılı olmak için daha obsesif bir hırsla

sahip oldukları, bu ihtiyaçları karşılanana göre oyun oynayarak daha çok zaman harcadıkları, oyun sonrası daha fazla gerilim deneyimledikleri ve oyundan daha az keyif aldıkları bildirilmiştir. Bu ihtiyaçları yüksek oranda karşılanan oyuncuların ise daha uyumlu bir hırsla sahip oldukları, oyundan daha çok keyif aldıkları ve oyun sonrası daha enerjik hissettikleri bildirilmiştir. Dindar ve Akbulut (2014: 124) ise Türkiye’de yaptıkları çalışmada oyundan başarı elde etme motivasyonunun yeterlilik ihtiyacının karşılanmasıyla, sosyal motivasyonların bağlantılılık ihtiyacının karşılanmasıyla ve son olarak kendini kaptırıp gerçek hayattan uzaklaşma motivasyonunun ise otonomi ihtiyacının karşılanmasıyla ilgili olduğunu ifade etmiştir.

Otonomi, yeterlilik ve bağlantılılık ihtiyaçları gerçek hayatta farklı oranlarda karşılanan oyuncuların oyun oynama motivasyonlarının farklılaşabileceği söylenebilir. Bu ihtiyaçların gerçek hayatta karşılanmayan bireyler bunları karşılamak için çevrimiçi oyunları seçebilir. Ancak, çevrimiçi oyunlar, bu ihtiyaçların gerçek hayatta karşılanıp karşılanmamasına bağlı olmaksızın da bu ihtiyaçları doyumak için seçilebilir.

Çevrimiçi oyun kullanımının oyunculara doyumlar sağladığını gösteren çalışmalarda yararlanılan bir diğer yaklaşım bilgisayar kullanma davranışını açıklamak için geliştirilen Teknoloji Kabul Modeli’dir (TKM, Davis, 1986; akt., Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989: 985). Davis (1985) bir bilgisayar sistemini kullanan bireylerin motivasyonunun algılanan kullanım kolaylığı, algılanan yararlılık ve bir bilgisayar sistemini kullanmaya yönelik tutum olmak üzere üç faktörce açıklanabileceğini ileri sürmüştür. Davis’göre bir kullanıcının sisteme karşı tutumu, kullanıcının sistemi kullanıp kullanmayacağını temel belirleyicisidir. Kullanıcının tutumu ise iki temel inançtan etkilenmektedir. Bunlar algılanan yararlılık ve algılanan kullanım kolaylığıdır. *Algılanan yararlılık (perceived usefulness)* bireyin belli bir sistemi kullanmasının performansını artıracığına inanma derecesidir. *Algılanan kullanım kolaylığı (perceived ease of use)* ise bireyin belli bir sistemi kullanmasının zihinsel ya da fiziksel çaba gerektirmeyeceğine inanma derecesidir. Algılanan yararlılık sistemi kullanmaya yönelik tutumu ve böylece sistemin gerçekten kullanılmasını etkileyebilirken; algılanan kullanım kolaylığı sistem kullanımını hem bu yolla etkileyebilir (tutumu ve davranışı etkileyerek) hem de algılanan yararlılığı etkileyerek etkileyebilir. Ayrıca, bu inançların her ikisi de *sistem özellikleri* tarafından doğrudan etkilenir (Akt., Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989: 985) Davis, Bagozzi ve Warshaw

(1989) TKM'ye üçüncü bir değişken olarak davranışsal niyeti eklemiştir. David ve arkadaşları belli bir sistemin yararlı olarak algılandığında bireylerin tutum oluşturmadan da davranışı sergileme niyeti oluşturabileceğini ifade etmiştir (bkz., Şekil 1) (Akt., Chuttur, 2009: 10). Birçok araştırmacı TKM'ye belli bağlamlardaki kullanıcı davranışlarını daha iyi açıklayabilmek için çeşitli değişkenler eklemiştir.



Şekil 1. Teknoloji Kabul Modeli (Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989)

Çevrimiçi oyun bağlamında TKM'den hareketle bu bağlamdaki davranışları daha iyi açıklamak için çeşitli değişkenler eklenerek çevrimiçi oyun oynama niyeti açıklanmaya çalışılmıştır (bkz., Tablo 3). Örneğin, Hsu ve Lu (2004: 862) akış deneyimi ve sosyal etkiler değişkenlerini ileri sürmüştür. Sosyal etkiler değişkenini sosyal norm ve kritik kitle olarak ikiye ayırmıştır. *Sosyal norm* kullanıcıların başkalarının onların bir çevrimiçi oyun oynamasını onayladığını algılama derecesini ifade etmektedir. *Kritik kitle* ise kullanıcıların arkadaşlarının birçoğunun bir çevrimiçi oyun oynadığına inanma derecesini ifade etmektedir. *Akış deneyimi* ise katılım, hoşlanma, kontrol, konsantrasyon ve oyuncuların çevrimiçi oyun aktivitesiyle meşgul olduğu içsel ilgiyi kapsamaktadır. Bu çalışmada sosyal norm, tutum ve akış deneyimi çevrimiçi oyun oynama niyetini doğrudan etkilemişken; algılanan kullanım kolaylığı, algılanan yararlılık (oyunu bireysel olarak beğenme ya da oyunun boş zamanların güzel geçirilmesini sağlaması) ve kritik kitle tutumu doğrudan ve böylelikle niyeti dolaylı olarak etkilemiştir. Hsu ve Lu (2007: 1653-1654) bir başka çalışmalarında çevrimiçi oyun topluluklarının oluşumundaki motivasyon faktörlerini incelemiştir. Kullanıcıların çevrimiçi oyunlara bağlılığının (kullanıcının belirli bir çevrimiçi oyun topluluğunda tekrar bulunacağına inanma derecesi) algılanan hoş gitme,

sosyal norm ve kullanıcı tercihinden (çevrimiçi oyun topluluğuna katılmayla ilgili olumlu duygular hissetme derecesi) doğrudan etkilendiğini göstermiştir. Algılanan uyum (kullanıcıların birbirine ve birlikte oynadıkları diğer kullanıcılara çekim hissetme derecesi), algılanan kullanım kolaylığı ve algılanan hoşça gitme ise kullanıcıların çevrimiçi oyunlara bağlılığını kullanıcı tercihleri üstünden etkilemiştir. Koo (2009: 472) niyet üstünde yalnızca doğrudan etkiye sahip olabilecek değişkenleri incelemiştir. Konsantrasyon, hoşça gitme, kaçış, epistemik merak ve sosyal katılımın çevrimiçi oyun oynama davranışı için ilgili motivasyonlar olabileceğini öne sürmüştür. Bunlardan, algılanan hoşça gitme, kaçış (çevrimiçi oyun oynamanın can sıkıntısından ve rutinden kurtulma olarak algılanma derecesi) ve sosyal katılımın (social affiliation; çevrimiçi oyunların bu oyunlar oynandığı sırada diğer oyuncularla sosyalleşildiği için hoşça gitme derecesi) çevrimiçi oyun oynama niyetini etkilediği ortaya çıkmıştır. Ayrıca, dışsal kontrol odağı (external locus of control) olan oyuncular içsel kontrol odağı olan oyunculara göre çevrimiçi oyunlardan daha çok keyif almış, daha iyi konstantre olmuş ve oyunları bir kaçış (escape) stratejisi olarak daha çok kullanmıştır (Koo, 2009: 472). Shin ve Shin (2011: 857-858) ise sosyal paylaşım sitesi oyun kullanıcıları için algılanan eğlenebilirlik (perceived playfulness; teknolojiyle etkileşim sırasında teknolojiye içsel bir merakın olması) ve algılanan güvenlik (perceived security; oyunu oynamanın güvenli olduğuna inanma derecesi) ve akış değişkenlerinin bu bağlamda anlamlı yordayıcılar olduğunu göstermiştir. Algılanan eğlenebilirlik (perceived playfulness) ve algılanan güvenlik (perceived security), algılanan eğlenebilirliğin tutum üstündeki etkisi algılanan güvenlikten daha güçlü olacak şekilde, tutumu doğrudan, niyeti ve davranışı ise dolaylı olarak etkilemiştir. Algılanan hoşça gitme (perceived enjoyment; bir bilgisayar sistemini kullanımının kişisel olarak eğlenceli algılanma derecesi) ve algılanan yararlılık (perceived usefulness) ise niyetin doğrudan belirleyicileri olmuştur. Akış deneyimi (konsantrasyon) de niyeti doğrudan; davranışı ise dolaylı olarak belirlemiştir (Shin ve Shin, 2011: 857-858). Benzer bir çalışmada Park, Baek, Ohm ve Chang (2014: 11-12) mobil sosyal paylaşım sitesi oyunları için algılanan hoşça gitme ve algılanan yararlılığın kullanıcıların mobil sosyal paylaşım sitesi oyunlarına yönelik tutumlarının en güçlü yordayıcıları olduğunu bildirmiştir. Algılanan hareketlilik (mobil servisler ve sistemlerin hareketlilik değerine dair farkındalık derecesi) algılanan yararlılığı hem doğrudan hem de algılanan bağlanabilirliği (kullanıcıların bilişsel ve duygusal olarak dünyayla, dünyadaki kaynaklarla ve insanlarla bağlantıda olma dereceleri) etkileyerek

dolaylı olarak etkilemiştir. Algılanan kontrol ve beceri (bu oyunları oynamanın ne kadar zorlayıcı ve kullanıcının ne kadar becerikli olduğu algısı) ise algılanan hoşlanmayı doğrudan etkilemiştir. Sonuç olarak, algılanan hoşlanma, kullanım kolaylığı, bağlanabilirlik ve yararlılık tutumu doğrudan; niyeti ise dolaylı olarak etkilemiştir. Tatmin ise kullanma niyetini üstünde orta derecede bir etkiye sahip olmuştur.

Tablo 3. Çevrimiçi oyun kullanımının TKM'den hareketle incelendiği çalışmalar

Araştırmacılar	Yöntem	Katılımcılar	Niyet Üstünde Doğrudan Etkiyeye Sahip Değişkenler	Niyet Üstünde Dolaylı Etkiyeye Sahip Olan Değişkenler
Hsu ve Lu, 2004	Çevrimiçi anket	Çevrimiçi oyunlarla ilgili birkaç farklı popüler siteden oyun kullanıcıları	Sosyal norm, tutum, akış deneyimi	Algılanan yararlılık, algılanan kullanım kolaylığı, kritik kitle
Hsu ve Lu, 2007 (çevrimiçi oyunlara bağlılık üstünde etkili değişkenleri incelemiştir)	Çevrimiçi anket	Oyunlarla ilgili web sitelerinden, çevrimiçi mesaj panoları ve duyuru panolarından oyun kullanıcıları	Algılanan hoş gitme, sosyal norm, kullanıcı tercihleri	Algılanan kullanım kolaylığı, Algılanan uyum, algılanan hoş gitme
Koo, 2009	Çevrimiçi anket	Güney Kore'de oyunlarla ilgili sitelerden katılımcılar	Algılanan hoş gitme, kaçış, sosyal katılım	-
Shin ve Shin, 2011	Çevrimiçi anket	Üniversite öğrencileri	Algılanan yararlılık, algılanan hoş gitme, tutum, akış deneyimi	Algılanan eğlenebilirlik, algılanan güvenlik
Park ve ark., 2014	Çevrimiçi anket	Profesyonel anket şirketinin ulaştığı kullanıcılar	Algılanan yararlılık, algılanan hoş gitme, tutum, memnuniyet	Algılanan kontrol ve beceri, algılanan hareketlilik, algılanan hoş gitme, algılanan kullanım kolaylığı, algılanan bağlanabilirlik, algılanan yararlılık

Bu çalışmalara genel olarak bakıldığında, çevrimiçi oyun oynama niyetini doğrudan etkileyen değişkenlerin algılanan hoşlanma, akış deneyimi, kaçış ya da sosyal katılım gibi, daha çok kullanıcıların kendilerinden kaynaklanan etkenler olduğu; niyeti dolaylı olarak

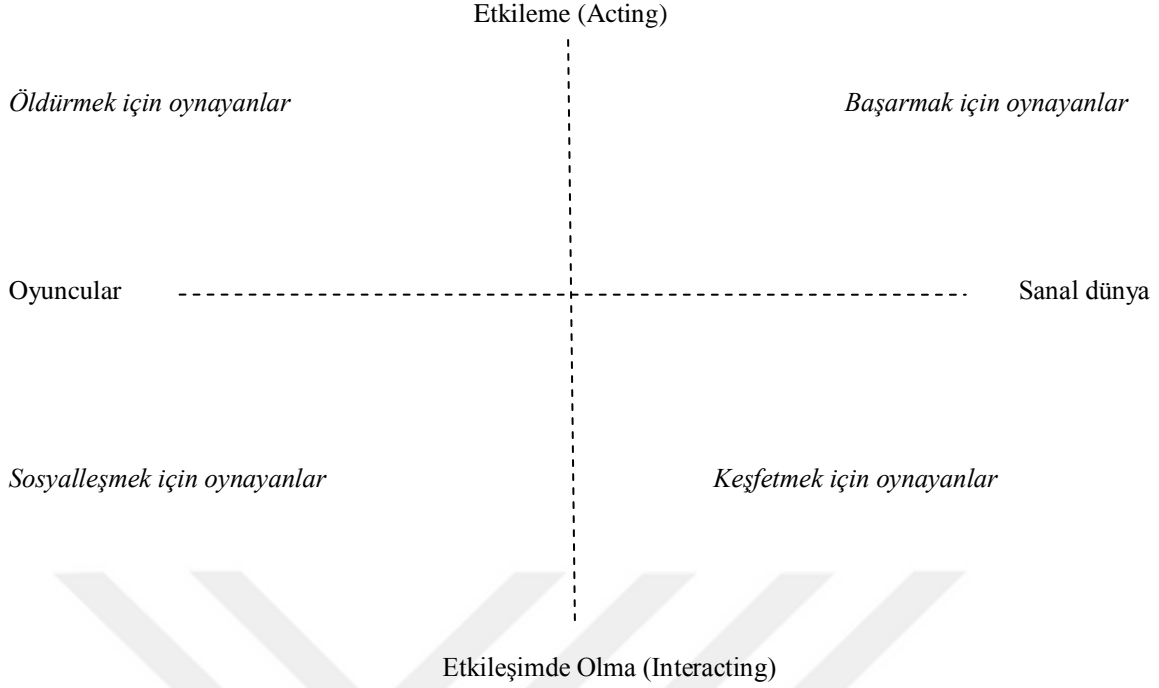
etkileyen deęişkenlerin ise algılanan kullanım kolaylıęı ve algılanan güvenlik gibi çevrimiçi oyunların oynandıęı sistem özellikleri olduęu görölmüştür. Niyeti doğrudan etkileyen en belirgin etkenin algılanan hoşça gitme olduęu görölmüştür. Burada kullanıcıların bireysel motivasyonlarının sistemin özelliklerinden daha önemli olduęu görölmektedir. Böylelikle, oyuncuların bu oyunları oynama kararını ihtiyaçlarını göz önüne alarak aktif bir biçimde verdikleri söylenebilir.

Çevrimiçi oyunlardan elde edilebilecek doyumlar hakkında fikir veren bir başka yaklaşım Bartle'a (1996) aittir. Bartle çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını oyuncuları belli kategorilere ayırarak açıklamaya çalışmıştır. Bartle, oluşturduęu modelde her bir kategorideki oyuncu için dięer kategorilerde bulunan oyuncuların amaçlarının ne ifade ettięini açıklamıştır. Modelde dört farklı oyuncu tipi vardır. Bunlar sosyalleşmek için oynayanlar (socializers), başarmak için oynayanlar (achievers), öldürmek için oynayanlar (killers) ve keşfetmek için oynayanlardır (explorers). *Başarmak için oynayanlar* puan kazanma ve seviye atlamayı temel amaç olarak benimser ve oyun içi davranışları bunları elde etmeye yöneliktir. Bu kategorideki oyuncular için keşif yalnızca yeni kaynaklar bulmak gerektiğinde ya da puan kazanma yollarını geliştirmek gerektiğinde önemlidir. Sosyalleşme dięer oyuncuların puan kazanmayla ilgili neler bildiğini ve kendi amaçlarına ulaşmak için onlardan uygulayabilecekleri bilgileri öğrenmek için bir yöntemdir. Öldürmek ise rakipleri elemek ya da başarılarına engel olabilecek kişileri durdurmak ya da dięer oyuncuları öldürmek puan kazandırıyorsa puan kazanmak içindir. Modelin bir dięer kategorisini keşfediciler oluşturmaktadır. *Keşfetmek için oynayanlar* oyunun hilelerini ortaya çıkarmaktan hoşlanırlar. Bu kişiler yavaş bir şekilde ve çoğunluğun ilerlemedięi nadir yollardan, alışılmışın dışında yerlerden, ilginç özellikler arayarak ve işlerin nasıl yürüdüęünü düşünüp bularak ilerlemeyi tercih ederler. Puan kazanma bir sonraki keşif aşamasına geçmek için gerekli olabilir; ancak, bu kişiler için sıkıcı ve basittir. Öldürmek çok hızlı ve kimi zaman mecburi olabilir (mesela bir rakip keşif sürecinde bir engel olarak belirdiğinde). Sosyalleşme yeni bilgilerin öğrenilebileceęi bir kaynak olarak bilgilendirici olabilir; ancak, bu kategorideki birçok kişiye göre bir anlamı yoktur. Asıl eğlence oyun çevresini keşfetmekten ve oyun haritalarının tümünde bulunmaktan gelir. Bir dięer kategoride yer alan *sosyalleşmek için oynayanlar* insanla konuşmakla ilgilenir. Bu kişiler için oyun sadece bir zemin, bir perde arkasıdır. Oyuncular arası ilişkiler önemlidir, insanlarla empati yapmak, şakalaşmak, eğlenmek, onlara sempati duymak, onları dinlemek

ve hatta sadece oynayanları gözlemlemek bile bu kişiler için doyurucudur. Diğer oyuncuların neler hakkında konuştuğunu öğrenmek için biraz keşif gerekli olabilir. Puan kazanmak ise daha yüksek seviyelerde kazanılan oyun içi iletişim kurma seçenekleri için ve toplulukta belli bir statü kazanabilmek için gerekli olabilir. Öldürmek ancak değer verilen bir arkadaşına zarar veren birine intikam amaçlı olursa kabul edilebilir. Bu kişilerin en keyif aldığı şey insanları tanımak, anlamak ve güzel ve uzun süren ilişkiler kurabilmektir. Son olarak, *öldürmek için oynayanlar* kategorisindeki oyuncular varlıklarını zorla başkalarına kabul ettirmeye çalışır. Bu kişiler diğer oyuncuların yönettiği karakterleri öldürmek için saldırır. Diğer oyunculara verdikleri zarar ne kadar büyük olursa öldürücülerin sevinci o kadar fazla olur. Puan kazanmak daha güçlü olup daha çok hasara sebep olabilmek için gereklidir. Keşif ise yeni öldürebilme yöntemleri öğrenebilmek için gereklidir. Sosyalleşme diğer öldürücülerin oynama tarzlarını ve taktiklerini öğrenebilmek için önemlidir. Bu kişilerin için gerçek bir insanın kendilerinin yaptığı şeyler sebebiyle (hasara yol açmak gibi) gerçekten üzgün olduğunu bilmek oyunun en eğlenceli kısmıdır (akt., Bartle, 2003: 1-3).

Bartle modelini oyuncunun sanal dünyayı etkileme (acting) ya da sanal dünyanın kendisiyle ya da diğer oyuncularıyla etkileşimde bulunma (interacting) tercihlerini ifade eden etkileme/etkileşimde olma (acting/interacting) ve oyuncu/dünya (player/world) şeklinde iki temel aksa dayandırmıştır (bkz., Şekil 2). *Başarmak için oynayanlar* sanal dünyayı etkilemeyi sever; *keşfetmek için oynayanlar* bu dünyayla etkileşimde olmayı sever; *sosyalleşmek için oynayanlar* diğer oyuncularla etkileşimde olmayı sever ve *öldürmek için oynayanlar* ise diğer oyuncuları etkilemeyi severler (Bartle, 1996; akt., Bartle, 2003: 1-3).

Bartle daha sonra otomatik olarak yapılan ve planlanan hareketleri ifade eden örtük/açık (implicit/explicit) şeklinde üçüncü bir boyut ekleyerek dört oyuncu kategorisini sekize çıkarmıştır. (ayrıntı için bkz., Bartle, 2003). Bartle'in modeli farklı oyuncuların farklı ihtiyaçlara sahip olduğu ve bunları gidermek için farklılaşan motivasyonlarla oynayacağını ifade etmektedir. Sanal dünyadakileri etkileme motivasyonu ile oynayan başarılıların bu şekilde bir başarı elde etmeyi amaçlaması ya da sanal dünyadaki oyuncularla sosyalleşme motivasyonu ile oynayan sosyalleşicilerin bu şekilde sosyalleşme ihtiyaçlarını gidermesi gibi.



Şekil 2. Bartle'in (1996) oyuncu tipleri modeli

Yee (2006: 773) Bartle'in oyuncu motivasyonlarını anlamaya yönelik modelini çeşitli gerekçelerle eleştirmiştir. Bartle'in oyuncu tiplerinin birbiriyle ilgisi olmayabileceğini, birbiriyle örtüşebileceğini ve bu teorik modele dayanarak bir ölçüm yapılamayacağını ifade etmiştir. Ayrıca, modelin ampirik bir temele dayandırılarak geçerli kılınmadan pratik temelde kullanılamayacağını belirtmiştir. Yee, literatürden olası oyuncu motivasyonlarını bir araya getirip bir anket uygulayarak bir model oluşturmuştur. Bu model üç temel bileşenden oluşmaktadır. Bunlar başarı (achievement) ve kendini kaptırma (immersion) bileşenleri ile sosyal (social) bileşendir (bkz., Tablo 4).

Başarı bileşeni kapsamındaki motivasyonlar güç kazanmak, hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmek, oyun içinde varlık ya da statü sembollerini biriktirmek, karakter performansını en iyi hale getirmek, başkalarıyla rekabete girmek ya da başkalarına meydan okumak; sosyal bileşen kapsamındaki motivasyonlar diğer oyunculara yardım etmek, sohbet etmek, arkadaş edinmek, kendini açmak, destek vermek veya almak, başkalarıyla uzun süreli anlamlı ilişkiler kurmak, işbirliğinden ya da grup başarısından memnuniyet duymak; ve konsantrasyon bileşeni kapsamındaki motivasyonlar karakter görünüşünü tarz, renkler ve aksesuar gibi özellikler açısından kişiselleştirmeye ilgi duymak, çevrimiçi çevreleri rahatlatmak, gerçek yaşamdan ve gerçek yaşamın problemlerinden kaçınmak şeklindedir.

Yee ayrıca çevrimiçi bir çevrede lider olabilmek, hayvan ya da bitki yetiştirmek gibi besleme motivasyonu, kişiliğin sosyal ya da manevi yönden keşfedilmesi ya da çevrimiçi çevrenin yeniden genç hissetme için sağladığı imkan gibi motivasyonlar da bildirilmiştir.

Tablo 4. Yee'nin çevrimiçi oyun oynama motivasyon modeli

Başarı (Achievement)	Sosyal (Social)	Kendini Kaptırma (Immersion)
İlerleme (Advancement) İlerleme, güç, biriktirme, statü	Sosyalleşme (Socializing) Muhabbet etme, başkalarına yardım etme, arkadaş edinme	Keşif (Discovery) Keşif, bilgi, gizli şeyleri bulma
Mekanik (Mechanics) Sayılar, optimizasyon, şablonlaştırma, analiz	İlişki (Relationship) Kendini açma, destek verme ve alma	Rol Yapma (Role-playing) Olay örgüsü, karakter geçmişi, roller, hayal gücü
Rekabet (Competition) Başkalarına meydan okuma, kışkırtma, otorite	Takım Çalışması (Teamwork) İşbirliği, gruplar, grup başarıları	Kişiselleştirme (Customzation) Görünümler, aksesuarlar, tarz, renk planı
		Gerçeklerden Kaçma (Escapism) Rahatlamak, gerçek hayattan/problemlerinden kaçma,

Son olarak, Frostling-Henningsson (2009: 557) çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını Jean Baudrillard'ın teorik çerçevesinden yararlanarak açıklamaya çalışmıştır. Baudrillard'a göre hipergerçeklik (gerçek ötesi) bir başlangıcı, geçmişi ve geleceği olmayan bir simülasyon evrenidir. Simülasyon ise bir başlangıcı ve gerçekliği olmayan bir hipergerçekliktir. Baudrillard'a göre (1983) çevrimiçi oyun kullanıcılarının içinde gerçek ya da asıl dünyanın yerine, sanal dünyada yaşama istekliliğini beraberinde getiren bir simülasyon oluşturma ve onun içinde yaşama eğilimi vardır. Baudrillard'ın teorisiyle ilgili bir başka kavram simulakrum'dur (simulacrum). Simulakrum başka bir şeyi temsil eden bir materyal obje anlamına gelmektedir. Baudrillard'a göre simulakrum ve simülasyonlar elektronik medya kültürünü anlamak için önemli kavramlardır. Sanal dünyalar gerçeklikle bir ilişkisi olmayan fantaziler, olasılıklar ve durumlar içerir ve böylece olanaksız olanaklı yapar. Burada gerçek dünyadaki zaman ve mekanın kapsadığı sıradan kısıtlamalar yoktur. Çevrimiçi oyunlar başlangıcı ve sonu olmayan, kişinin istediği zaman girebildiği sabit bir süreç gibidir. Baudrillard'e göre tüm bu özellikler oyuncuları cezbetmektedir (akt., Frostling-Henningsson, 2009: 557). Frostling-Henningsson çevrimiçi

oyun kullanıcılarını gözlemlediği ve onlarla görüşmeler yaptığı çalışmasında oyuncuların sanal dünyada kalmasını sağlayan en önemli motivasyonun oyunculara işbirliği ve iletişim imkanı sunan sosyal sebepler olduğunu bildirmiştir. Bazı oyuncular ise gerçeklerden kaçmak için oynamıştır. Sanal dünyanın aynı zamanda akış deneyiminin elde edildiği bir çevre olması, gerçek hayatta denenmesi imkansız olan davranışları deneme ve yapılması imkansız olan şeyleri yapma imkanı veren bir gerçeklik olarak hizmet etmesi sebepleriyle oyuncuları çektiğini bildirmiştir (2009: 557).

4.DEĞERLER

Değerler insan davranışına açıklama getirebilmesi yönüyle önemlidir. Psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi birçok alanda yoğun olarak çalışılmaktadır. Değerleri günlük aktivitelerle (gazete okumak, film izlemek ve oy vermek gibi) ilişkilendirerek somut bir biçimde ele alan ilk araştırma Allport, Vernon and Lindzey'in (1951) araştırması olmuştur (Akt., Debats ve Bartelds, 2005: 47). Milton Rokeach'ın değerleri ölçeye yönelik bir ölçek geliştirmeyi amaçladığı çalışmaları değerlerle ilgili çalışmaların en önemli temel taşlarından olmuştur. Günümüzde değerlerle ilgili en kapsamlı teori Shalom H. Schwartz'a aittir.

4.1.Milton Rokeach'ın Değerler Kuramı

Rokeach'a (1973) göre değerler bireyin yaşamına yol gösteren standartlardır. Değerler bireyin tutum ve davranışlarının belirleyicisidir. Rokeach değerleri amaçsal ve araçsal olmak üzere iki kategoride sınıflandırmıştır (bkz., Tablo 5). Amaçsal değerler bireysel ya da sosyal kazanımlar ile ilgili olan, ulaşılmak istenen nihai hedeflerdir. Araçsal değerler ise ahlakla ya da beceri ile ilgili olan ve istenen hedefe ulaşmada tercih edilen yöntem/tarz olarak kullanılan değerler olarak ifade edilebilir. Her bir değer kişi için farklı önem sırasına sahiptir ve bu şekilde sıralanarak bir değer hiyerarşisi oluşturur. Davranışa yön verme açısından bir değer tek başına bir anlam ifade etmez; davranışı bu değer hiyerarşisi bir bütün olarak şekillendirir. Bu değer hiyerarşisindeki değerlerin kişisel açıdan en önemli olandan en önemsiz olana doğru nasıl sıralandıkları kişiden kişiye değişir. Bu sıralamayı nasıl yaptıklarına bağlı olarak kişilerin çeşitli durumlara verdikleri davranışsal tepkileri birbirinden farklı olur (akt., Demirutku, 2007: 9-10).

Tablo 5. Rokeach'ın tanımladığı amaçsal ve araçsal değerler (akt., Arslantürk, 2012: 4)

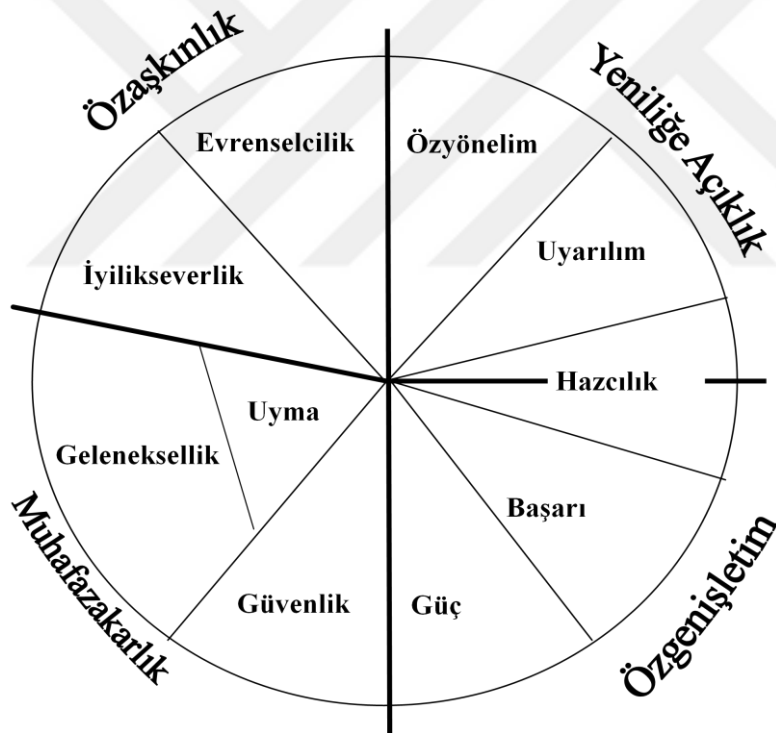
Araçsal Değerler	Amaçsal Değerler
Hırslılık	Rahat bir yaşam
Açık fikirlilik	Heyecan verici bir yaşam
Beceriklilik	Başarı duygusu
Neşelilik	Dünyada barış
Temizlik	Güzelliklerin dünyası
Cesurluk	Eşitlik
Hoşgörülülük	Aile güvenliği
Yardıms severlik	Özgürlük
Dürüstlük	Mutluluk
Hayal gücü kuvvetli	İç uyum
Bağımsızlık	Olgun sevgi
Entelektüellik	Ulusal güvenlik
Mantıklılık	Keyif
Sevecenlik	Selamet
İtaatkarlık	Öz-saygı
Naziklik	Toplumsal onay
Sorumluluk sahibi olma	Gerçek dostluk
Kendine hakim olma	Bilgelik

4.2. Shalom H. Schwartz'ın Değerler Kuramı

Schwartz (1992) değerlerin ne olduğunu çeşitli özelliklerini sıralayarak açıklamıştır. (1) Değerler duygularla bağlantılı inançlardır. Belli bir durum kişinin sahip olduğu değer(ler)le uyumluysa kişide olumlu; uyumsuzsa olumsuz duygular uyanır. (2) Değerler insanları ulaşmak istedikleri hedefler için bir şeyler yapmaya motive eder. (3) Değerler belli davranışlar ve durumlarda geçerli olmaktan ziyade her durumda geçerlidir ve farklı bağlamlardaki davranışlarda kendini gösterir. (4) Değerler karar vermede ve insanların, olayların ya da davranışların değerlendirilmesinde ve iyi-kötü, yararlı-zararlı gibi yargılarda bir kriter olarak kullanılır. (5) Değerler kişilerin onlara ne ölçüde önem verdikleri açısından farklılaşır; bazı değerler diğerlerinden daha önemli olabilir. (6) Değerlerin birbirlerine kıyasla göreceli önemi davranışlara yön verir. Bir davranışın ya da tutumun birden fazla değerle ilgili sonuçları olabilir. Belli bir davranışın sergilenmesinde belirli bir değer önem taşırken bir başka değer bir önemi olmayabilir (Schwartz, 1992, 1996; akt., Schwartz, 2012: 3-4). Bu özellikler tüm değerler için geçerlidir. Değer tiplerini birbirinden ayıran bu değerlerin temelini oluşturan amaç veya motivasyonlardır. Schwartz çeşitli motivasyonların oluşturduğu 10 farklı değer tipi tanımlamıştır (bkz., Tablo 6). Bu

değer tiplerinin temelinde bireylerin biyolojik varlıklar olarak ihtiyaçları, sosyal etkileşim ihtiyaçları ve grupların hayatta kalma ve iyi olma ihtiyaçları yatmaktadır. Bu ihtiyaçların evrensel olması değer tiplerini de evrensel yapmaktadır (Schwartz, 2012: 4).

Bu değer tipleri arasında birbirleriyle uyumlu ya da çelişkili olma açısından dinamik ilişkiler vardır. Bu ilişkiler Şekil 3'te gösterilmiştir. Birbirinin karşısında olan değerler birbiriyle çelişirken birbirine yakın değerler birbiriyle uyumludur. Örneğin güç ve evrenselcilik birbiriyle çelişkiliyken güç ve başarı birbiriyle uyumludur. Geleneksellik ve uyma aynı motivasyonel amacı paylaştığı için şekilde aynı dilim içinde yer almaktadır. Uymanın merkeze daha yakın gelenekselliğin daha uzak olması gelenekselliğin bu dilimin karşısındaki değerlerle (uyarılım ve hazcılık) daha çok çeliştiği anlamına gelmektedir.



Şekil 3. Schwartz'ın tanımladığı bireysel değer tipleri arasındaki ilişkiler

Tablo 6. Schwartz'ın tanımladığı bireysel değerler (Schwartz, 2012: 5-7)

Değer Tipi	Değerler	Tanımlayıcı amaçlar (defining goals)
Güç (power)	Sosyal güç, otorite, zenginlik, sosyal imajı koruyabilmek, sosyal onay	Sosyal statü ve saygınlık, insanlar ya da kaynaklar üstünde kontrol ya da egemenlik kurma
Başarı (achievement)	Hırslı, başarılı, yetenekli, etkileyici,[zeki, özsaygı, sosyal onay]	Toplumsal standartlara uygun biçimde kişisel başarı elde etme
Hazcılık (hedonism)	Eğlence, hayattan zevk alma, rahatına düşkünlük	Hazsal ve duyuusal doyumlar elde etme
Uyarılım (stimulation)	Değişken bir hayat yaşamak, heyecanlı bir hayat yaşamak, cesur olmak	Hayatta heyecan, yenilik ve zorluklar arama
Özyönelim (self-direction)	Yaratıcılık, özgürlük, kendi hedeflerini seçebilmek, meraklı, bağımsız, [özsaygı, zeki, özel yaşam]	Bağımsız düşünce ve seçme, yaratma, keşfetme gibi bağımsız davranışlar
Evrenselcilik (universalism)	Açık fikirlik, sosyal adalet, eşitlik, dünya barışı, güzelliklerle dolu bir dünya istemek, doğayla bütünlük içinde olmak, bilgelik, çevreyi korumak, [içsel huzur,manevi bir hayat]	Tüm insanların ve doğanın iyiliğini gözetmek, anlayışlılık, hoşgörü, kıymet bilmek
İyilikseverlik (benevolence)	Yardımsever, dürüst, affedici, sorumlu, sadakatli, gerçek arkadaşlık, olgun sevgi, [aitlik hissi, anlamlı bir hayat, manevi bir hayat]	Yakın olunan kişilerin iyiliğini gözetme ve artırma
Uyma (conformity)	Nezaket, öz-disiplin, itaatkar, ana-babaya ve yaşlılara saygı göstermek, [sadakat, sorumluluk]	Başkalarına zarar verebilecek ya da sosyal beklenti ve normlara aykırı olabilecek davranış ve dürtülerin kısıtlanması
Geleneksellik (tradition)	Geleneklere saygı, gösterişsiz, dindar, hayatın verdiklerini kabullenmek, [alçakgönüllülük, manevi bir hayat yaşamak]	Kültürel ya da dinsel fikirler ve geleneklerin kabulü, bunlara saygı ve bağlılık duyma
Güvenlik (security)	Sosyal düzen, aile güvenliği, ulusal güvenlik, temiz olmak, iyiliğe karşılık vermek, [sağlıklı olmak, ölçülü olmak, aidiyet hissi]	Bireyin, toplumun ve ilişkilerin güvenliği, huzuru ve sürekliliği

Değer tipleri iki ana boyut üstünden gruplandırılır. Bunlar *yeniliğe açıklık (openness-to-change)/muhafazakarlık (conservation)* ve *özgenişletim (self-enhancement)/özaşkınlık (self-transcendence)* boyutlarıdır. Bir boyut üzerindeki yeniliğe açıklık ve muhafazakarlık uçları çelişmektedir. Bu, duygu, düşünce ve davranış özgürlüğü ve yeniliğe hazır olmayla ilgili değerlerin; düzen, kendini sınırlama, geçmişi sürdürme ve yeniliğe direnmeyle ilgili değerlerle çeliştiğini ifade etmektedir. Diğer bir boyut üzerindeki özgenişletim ve özaşkınlık uçları da çelişmektedir. Bu da, başkalarının iyiliği ve faydasıyla ilgili değerlerin (evrenselcilik ve iyilikseverlik) bireysel iyilik, fayda ve başarı ve başkaları üstünde otorite kurmayla ilgili değerlerle (başarı ve güç) çeliştiğini ifade etmektedir. Son olarak, hazcılık

hem yeniliğe açıklık hem de özgenişletimle ilgili motivasyonlara sahiptir (Schwartz, 2012: 8-9).

4.3.Değer-Motivasyon İlişkisi

Motivasyon kişinin amacına yönelik olan ve gönüllü olarak yaptığı davranışları sürdürmesini sağlayan psikolojik süreçleri ifade etmektedir (Mitchell, 1997; akt., Parks ve Guay, 2009: 679)

Franklin ve Ramamurthy davranışı şekillendiren üç farklı motivasyon oluşumu mekanizmadan söz etmiştir. İlkinde, davranış nedensel ya da mekanik bir biçimde ilkel motivasyonlarca şekillenir, bir organizmanın besin bulması gibi. İkincisinde, davranış bu ilkel motivasyonların dürtü formuna girdiği motivasyonlarca şekillenebilir. Sonucunda ise davranış kişinin sahip olduğu değerlerin oluşturduğu motivasyonlarca şekillenir. Bu şekilde oluşan motivasyon, kişinin amaçları, değerleri ve çevresel koşullarının harmanlanmasıyla davranışı şekillendirir (2006: 1). Motivasyonu şekillendiren unsurlardan biri olan değerler, Schwartz'ın modelinde her biri ifade ettiği motivasyonu yansıtabilecek şekilde dairesel bir yapı oluşturmaktadır (bkz. Şekil 1). Schwartz değerleri birbirinden ayıran şeyin bunların altında yatan motivasyonlar olduğunu ifade etmiştir. (Schwartz, 2012: 4). Şekil 3'te birbirinin karşısında olan değer tiplerinin temelini çelişen motivasyonlar oluşturmakta iken birbirine yakın olan değer tipleri benzer motivasyonları paylaşmaktadır. Schwartz (2012: 9). Schwartz'ın birbirine yakın olan değer tiplerinin paylaştığını ifade ettiği motivasyonlar Tablo 7'dedir.

Tablo 7. Schwartz'ın modelinde dairesel yapıda birbirine yakın olan değer tiplerinin paylaştığı motivasyonlar (Schwartz, 2012: 9-10)

Birbirine yakın olan değer tipleri	Paylaşılan motivasyonlar
Güç ve başarı	Sosyal üstünlük ve itibar
Başarı ve hazcılık	Ben merkezli tatmin
Hazcılık ve uyarılım	Duyuşsal olarak haz veren bir uyarılma isteği
Uyarılım ve özyönelim	Yeniliğe ve egemenliğe içsel bir ilgi duyma
Özyönelim ve evrenselcilik	Kendi muhakemesine dayanma ve farklı yaşayış biçimlerini destekleme
Evrenselcilik ve iyilikseverlik	Başkalarının iyiliğini artırma ve bencil uğraşları aşma
İyilikseverlik ve geleneksellik	Kendini iç gruba adama
İyilikseverlik ve uyma	Yakın ilişkileri yücelten normatif davranış
Uyma ve geleneksellik	Toplumsal beklentilerin lehine kendini ikinci plana itme
Geleneksellik ve güvenlik	Hayata kesinlik veren sosyal düzenlemeleri korumak
Uyma ve güvenlik	İlişkilerde düzeni ve uyumu korumak
Güvenlik ve güç	İlişkileri ve kaynakları kontrol ederek tehditlerden kaçınma ya üstesinden gelme

5.AKIŞ KURAMI VE GRUP AKIŞI KAVRAMI

5.1.Akış Kuramı (Flow Theory)

Akış, kişinin yeteneklerinin hoşça giden bir etkinliğin gerekliliklerini karşılayabildiği zaman deneyimlediği olumlu, öznel ruh halini ifade etmektedir. Csikszentmihalyi'nin kuramla ilgili ilk çalışmasının amacı, karşılığında materyal ödül kazanmak beklentisinden ötürü yapılan etkinliklerden ziyade kendi içinde ödüllendirici olduğu için yapılan etkinlikleri keşfetmektir. Yoğun çaba gerektiren ancak çok az miktarda materyal ödül sağlayan ya da hiç sağlamayan bu etkinlikler “ototelik etkinlik” olarak adlandırılmaktadır. Bu amaçla kaya tırmanışçıları, dansçılar, satranç oyuncularını, hokeycileri, futbol, hentbol ve basketbol oyuncularını, yüzücüler, mağaracılar, gezginler gibi çeşitli etkinlikler yapan çok sayıda insana ulaşılmış ve onlara neden bu etkinlikleri yaptıkları sorulmuştur. Bestecilik, cerrahlık ve öğretmenlik gibi, işin özünden bir zevk almaksızın yapılamayacağı düşünülen bazı mesleklerden katılımcılar da çalışmaya dahil edilmiştir. Yapılan görüşmelerde tüm etkinlik gruplarından katılımcılar bu etkinlikleri yapmayı bunlardan doyum (satisfaction) elde ettikleri için sürdürdüklerini ve bu doyumun kendisinin ödül görevi gördüğünü bildirmiştir. Dışsal ödüller elde ettiklerini söyleyen katılımcılar bile (besteciler, satranç şampiyonları ve cerrahlar) etkinliğe zaman ve çaba harcamalarının asıl sebebinin günlük hayatta erişilebilir olmayan özgün bir deneyim elde etmeleri olduğunu belirtmiştir (Csikszentmihalyi, 1975: 5-10).

Ototelik deneyim yaşatan etkinlik kişiye devamlı zorluklar sunar ve bu yüzden kişi ne olabileceği ya da olmayabileceğine dair düşüncelere kapılarak sıkılmak ya da endişelenmek için zaman bulamaz. Etkinliğe tümünden dahil olduğu zaman hissedilen bu özgün, bütüncül hisse akış denmektedir. Bir deneyim hiçbir dışsal hedef ya da ödül olmadığı zaman ototelik bir deneyimdir; akış ototelik bir doğaya sahiptir; ancak, dışsal hedef ya da ödül olmaması şeklinde bir varsayım akış için gerekli değildir (Csikszentmihalyi, 1975: 5-10). Akış deneyimi çerçevesindeki hoşça gitme durumunun bazı özellikleri vardır. Öncelikle, kişinin becerileri bir etkinliğin kapsadığı görevin gerekliliklerini karşılayabilecek düzeydedir. Kişi, etkinlik kapsamında yapmakta olduğu

göreve çevreden gelen dikkat dağıtıcıların etkisinde kalmadan odaklanır. Etkinlik kapsamındaki görev, anlaşılır biçimde ifade edilen hedefler tanımlar ve görev sırasında geribildirim verir. Birey göreve günlük hayatın endişelerini ve engellenmelerini farkındalıktan çıkaran derin, ancak, çaba harcanmayan bir katılım gösterir. Birey etkinlik sırasında davranışları üstünde kontrole sahip olduğunu hisseder. Etkinlik sırasında bireyin kim olduğuna dair endişesi kaybolur; ancak, akış deneyimi sona erdikten sonra kendilik hissi daha güçlü bir biçimde belirir. Son olarak, zamanın her zamanki gibi geçiyor olduğu hissi değişir. Csikszentmihalyi'ye göre bu özelliklerin birleşmesi yoğun bir hoşaga gitme/keyif alma durumu, yani akış deneyimini, ortaya çıkarır. Bu durum kendi içinde o kadar ödüllendiricidir ki, bireyler büyük miktarda enerji harcamanın bu hissi yaşayabilmeye değer olduğunu düşünür. Kişi bu hoşaga gitme deneyiminin en pozitif olduğunu bildirdiği bir anda nasıl hissettiğini bu özelliklerden en az birinden, genellikle hepsinden, bahsederek ifade eder (Csikszentmihalyi, 1990: 3). Akışın deneyimlenmesi sağladığı ödül sebebiyle bireyi bir etkinliğe devamlılık göstermeye ve o etkinliğe geri dönmeye teşvik eder ve böylece zamanla becerilerin artmasını sağlar (Nakamura ve Csikszentmihalyi, 2002: 92).

Csikszentmihalyi'ye göre kişi herhangi bir aktiviteyle uğraşırken akışa girebilir; ancak, bazı durumlar (oyunlar, sanat, ayinler gibi) akış deneyiminin yaşanması için özellikle uygundur. Sherry (2004: 339) çevrimiçi oyunların akış deneyimini yaşatmak için en uygun etkinliklerden biri olduğunu ifade etmiştir; çünkü akış deneyimi için gerekli unsurların pek çoğu bu oyunlarda sunulmaktadır. Şöyle ki: Oyun içerisinde, paketinde ve sitesinde oyun içi hedefleri ve kuralları anlatılmaktadır; oyunculara kendi beceri seviyelerine göre elle veya otomatik olarak oyun içi davranışlarını ayarlama imkanı sunulmaktadır; güncel skorlar bildirilmekte ve oyun içi birikim ya da ilerlemelerle ilgili anlaşılır geribildirim sağlanmaktadır; ve dikkat dağıtmayı engelleyen ve konsantrasyonu artıran bol miktarda görsel ve işitsel bilgi sağlanmaktadır. Birçok çalışma çevrimiçi oyunların oyunculara akış deneyimi yaşattığını ve böylece oyunculara doyum sağlayan bir etkinlik olduğunu göstermektedir. Söz konusu çalışmalarda akış deneyimini oluşturan çeşitli unsurlar Tablo 8'de gösterilmektedir.

Tablo 8. Çevrimiçi oyunlarda akış deneyimini oluşturan unsurlar

Araştırmacı	Yöntem	Katılımcılar	Akış Deneyimi Unsurları
Hsu ve Lu, 2004: 862	Çevrimiçi anket	Tayvan’da oyunlarla ilgili popüler oyun sitelerinden çevrimiçi oyun kullanıcıları	Katılım, keyif alma, kontrol, konsantrasyon, içsel ilgiyi
Wan ve Chiou, 2006: 322-323	Anket	Tayvanlı lise ve üniversite öğrencileri	İçsel ilgi, merak, kontrol, dikkat
Faiola ve Voiskounsky, 2007: 330	Çevrimiçi anket	5 farklı Yahoo grubundan çevrimiçi oyun kullanıcıları	Oyunda planlanandan daha çok zaman haracamak, oyunu gerçek gibi düşünmek, oyun üstünde kafa yormak, ilgi, dikkat
Shin ve Shin, 2011: 857-858	Çevrimiçi anket	Üniversite öğrencileri	Zihnen meşgul olma (immersion)

5.2. Akış Deneyiminin Ölçümü

Akış deneyimini ölçmek üzere birçok ölçek geliştirilmiştir. Bunlardan biri Jackson ve arkadaşları (1998) tarafından sporculardaki akış deneyimini ölçmek için oluşturulan Sürekli Akış Ölçeği'nin (Dispositional Flow Scale) (Akt., Jackson ve Eklund, 2022: 134) Jackson ve Eklund tarafından (2002) tarafından iyileştirilmiş hali olan Sürekli Akış Ölçeği-2'dir. Akış deneyimini ölçmek için en çok kullanılan ölçüm araçlarından biri olan bu ölçek 36 maddenin oluşturduğu 9 boyuta sahiptir (Jackson ve Eklund, 2002: 144). Bu ölçek, spesifik olarak çevrimiçi oyun bağlamında yaşanan akış deneyimini ölçmek için de çeşitli çalışmalarda kullanılmıştır (Wang ve ark., 2008: 194, Proci ve ark., 2012: 2311, Hamari ve Koivisto, 2014: 133). Ölçek, Türkçe'ye de uyarlanmıştır (Aşçı ve ark, 2007: 191).

Jackson, Martin ve Eklund (2008: 567-568), ölçeğin daha pratik kullanımı için orijinal ölçekteki her faktörde en yüksek faktör yükünü alan maddeyi seçerek dokuz maddelik, tek boyutlu Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nu oluşturmuş ve sporcularda akış deneyimini ölçmek için kullanmışlardır. Bu kısa form, Martin ve Jackson tarafından iş, spor ve müzik alanlarındaki akış deneyimini ölçmek için de kullanılmıştır. Ancak, kısa form çevrimiçi oyun bağlamında henüz kullanılmamıştır.

5.3. Grup Akışı/Paylaşılan Akış (Group Flow/Shared Flow)

Nakamura ve Csikszentmihalyi, akışın bazı grup etkinlikleri bağlamında çalışıldığını; ancak, bu çalışmalarda analiz odağının birey olduğunu ifade etmiştir. Bu çalışmalarda diğer katılımcılar zorlayıcılığın ya da performans geribildiriminin kaynağı olarak görülmüştür. Çok az çalışma grup akışı/paylaşılan akış kavramının ne olduğu hakkında bilgi vermiştir. Nakamura ve Csikszentmihalyi grup akışı deneyiminin grup bağlamında diğer üyelerin akışın içinde olabileceği ya da olmayabileceği bir bireysel deneyimden farklı olabileceğini ifade etmiştir. Araştırmacılar grup akışının nasıl ortaya çıktığı, boyutları, dinamikleri, koşulları, işlevleri ve etkileriyle ilgili bir analizin mevcut olmadığını belirtmiştir (2002: 102).

Literatürde grup akışından söz eden çalışmalar, grup akışı deneyimini bu deneyimi yaşadığını ileri sürdükleri grupların sahip oldukları özellikler üstünden ele almıştır. Söz konusu çalışmalarda ele alınan grupların sahip oldukları özelliklere Tablo 9’da yer verilmiştir. Turner “communitas” adını verdiği grup ruhunu (1974: 79-80), Blumen ve Leavitt “şehvetli gruplar” (hot groups) adını verdiği grupları (1999: 148-149), Borgo doğaçlama müzik performansı gösteren grupları (2006: 2-3), Forsgard (2012) genel olarak grup akışı yaşayan grupları, Sawyer (2012: 2-4) caz, tiyatro, iş ve spor gruplarını ve Kaye ve Bryce (2012: 31-32) bir çevrimiçi oyun grubunu ele almıştır.

Turner (1974: 79-80) insan bilişinin, duygusunun, iradesinin ve yaratıcılığının sosyal statünün normatif kısıtlamalarının etkisinde olmadığı ve sosyal rol çeşitliliğinin olduğu grupları “communitas” olarak nitelendirmiştir. Communitas ile ilgili üç kavram kendiliğinden (spontaneous), ideolojik (ideological) ve normatif (normative) communitas’tır. *Kendiliğinden communitas* insanların doğrudan ve tüm yönleriyle karşılaştığı, yoğun olmaktan ziyade derin olan bir kişisel etkileşimi ifade etmektedir. Bu kimliğin içinde öznel olarak algılanan, bitmeyecek bir güç hissi vardır. Bu, herhangi bir insan tarafından, birbiriyle iyi geçinen uyumlu insanlarla bir arada olduğu bir grubu “biz” olarak hissettiğinde ve gerek duygusal gerekse bilişsel olan bütün problemleri (sadece kendi problemlerini değil) çözebileceğini hissettiğinde, deneyimlenebilir. Communitas hissedildiğinde kişisel dürüstlüğe ve açıksözlülüğe çok değer verilir ve gösteriş ve kendini beğenme olmaz. Bir insanla doğrudan ilişki kurmak, onu kültürel kimliğinden, rolünden, statüsünden, şöhretinden, sınıfından, cinsiyetinden ya da diğer yapısal mevkilerden

bağımsız olarak sıcakkanlı bir biçimde anlamak önemlidir. Kendiliğinden *communitas* içindeki kişiler birbiriyle tek, senkronize ve pürüzsüz bir biçimde etkileşimde bulunur. *İdeolojik communitas* kendiliğinden *communitas* içindeki etkileşimleri tanımlamaya çalışan teorik çerçeveyi ifade eder. *Normatif communitas* ise kendiliğinden *communitas* ilişkilerini kalıcı bir temelde geliştirmeye ve sürdürmeye çalışan sosyal sistemi ifade etmektedir. Akış Kuramı ideolojik *communitas* çerçevesi içindedir. Turner, Csikszentmihalyi'nin teorik çerçevesinin bütün insan etkinliklerinin kendiliğinden *communitas* düzeyinde yapıldığı ütopyik bir toplum modeli oluşturmak için genişletilebileceğini ileri sürer. Turner'a göre akış deneyimi *communitas*'ı, *communitas* ise akış deneyimini ortaya çıkarabilir. Ancak, *communitas*'ta akış deneyimini sağlayan şey bir arada olmaktır. Turner'a göre *communitas*'ı akıştan ayıran unsur kendiliğinden ve öngörülemeyen bir biçimde ortaya çıkabilmesi ve de akışta olduğu gibi belli unsurlara gerek olmamasıdır. Akış bir bireyin içinde gerçekleşirken, *communitas* iki ya da daha fazla kişi arasında gerçekleşmektedir. *Communitas* grup içindeki herkesin paylaştığına inandığı şeydir ve grup üyelerinin sözel ve sözel olmayan iletişimlerini sonucu ortaya çıkmaktadır (1974: 87-90). Turner'ın bu çalışması bireysel akış deneyiminden ayrı olarak grup akışı deneyiminin var olduğundan bahseden eden ilk çalışmalardan biridir.

Grup akışından söz edilen diğer bir çalışma Blumen ve Leavitt'in (1999: 148-149) şehvetli gruplar (*hot groups*) ile ilgili çalışmasıdır. Yazarlar şehvetli grupların grup akışı deneyimlediğini ifade etmektedir. Şehvetli gruplar kendine özgü bir davranma biçimi olan, son derece göreve odaklanmış hırslı gruplardır. Herhangi bir grup bu özellikleri taşıdığı anda şehvetli grup olabilir. Grubu şehvetli grup yapan ve onu diğer gruplardan ayıran tüm üyelerce tek bir şey düşünülmesi (*single-mindedness*) ve grup üyelerinin kendilerini bir göreve adanmış olmalarıdır. Bu gruplarda rütbe ya da otorite önemli değildir. Üyeler birbirine saygı çerçevesinde, statü ya da unvana göre davranmaktan ziyade eldeki göreve katkılarına odaklanarak davranırlar. Karar verilirken tüm üyelerin fikirleri dinlenir ve ciddiye alınır. Arkadaşlık, güven ve özgecilik de bu grupların sahip olduğu özelliklerdendir. Bu gruplar hiyerarşik bir yapıya sahip değildir; belirgin bir alt ya da üst yoktur, eşitlikçidir. Liderlerin davranışları da grubun geri kalanı gibi eşitlikçidir. Grup içinde herkes herkesle iletişim kurabilir. Bireylerin değeri yaş, zenginlik, ırk, cinsiyet ya da ofis büyüklüğüne belirlenmez; yalnızca göreve katkılarıyla belirlenir. Bir bilgi grup içinde herhangi bir kişiden herhangi bir kişiye, herhangi bir yerden herhangi bir yere gidebilir.

Emretmeye hiçbir zaman yer yoktur; teşvik etme vardır. Bu gruplar herkesin birbiriyle yüz yüze iletişim kurabileceği kadar küçüktür. Benzer bir özellik, bu grupların kısa süreliğine oluşturulmasıdır. Gruplar görev amaçlı oluşturuldukları için üstünde çalışıyor oldukları görev sona erdikten sonra dağılır. Blumen ve Leavitt'e göre şehvetli gruplar bireylere sınırlarının ötesine geçme, başarma, ilerleme ve iyi şeyler yapma imkanı vererek akış deneyimi yaşatmaktadır.

Grup akışından söz eden bir başka çalışma Borgo'ya (2006: 2-3) aittir. Borgo toplu halde yapılan doğaçlama müziğin dinamiklerini tartıştığı yazısında grup yaratıcılığının bireysel psikolojik süreçlerle açıklanamayacağını ileri sürmüştür. Doğaçlama müzik yapan müzisyenler için performans sırasında bir grup zihni (group mind) geliştirmenin öneminden bahsetmiştir. Borgo bunun için grup üyeleri arasında bir güven ve empati hissi geliştirmenin ve de bireylerin davranışlarının ve grup davranışlarının mükemmel bir uyum içinde olduğu bir egosuzluk durumuna erişmenin gerekli olduğunu belirtmiştir. Borgo'ya göre grup akışı bireylere müzik aletlerini grubun ilham vericiliği olmadan tek başlarına çalamayacakları biçimde çalmalarını sağlar. Burada grubun kolektif örüntüsü bireylerin gruptan ayrı olarak oluşturdukları etkiden daha önemlidir. Bu, müzisyenlerin bireysel olarak özgürlüklerinin olmadığı anlamına gelmez (Borgo, 2006). Müzisyen Evan Parker (2004) bu durumu müzisyenlerin akışla birlikte ya da akışa karşı gitmeleri olarak ifade etmiştir; müzik bazen müzisyenler için akışla birlikte gitmeyi, bazense farklı bir şey yapmayı gerektirir. Doğaçlama müzisyenlerin kendi öznel tepkileriyle uyumlu olarak davranmak istemeleridir (akt., Borgo, 2006: 7). Benzer şekilde, Lewis (2000) Afro-Amerikan doğaçlama müzik estetiği için bireylerin kendi bakış açılarını ifade ettiklerini; ancak, gruptaki diğer müzisyenlerin de aynısını yaptığından emin olmak için grup dinamiklerinin farkında olmayı sürdürdükleri bir tür "çoklu egemenlik" (multi-dominance) tanımlamıştır (akt., Borgo, 2006: 17).

Forsgard (2012) grup akışını ele alan bir diğer araştırmacıdır. Forsgard akış incelenirken batılı bireyci kültürlerde daha çok bireye odaklanıldığını ve bu bireylerin oluşturduğu daha büyük bir yapı olan grubun ihmal edildiğini ifade etmiştir. Forsgard'a göre grup akışı tek başına yaşanan ya da bireysel olan akıştan farklıdır; akış bir bireyin yaşadığı deneyimken grup akışı bir grubun yaşadığı deneyimdir (bkz. Şekil 4).



Şekil 4. Bireysel olarak yaşanan akış ve grup akışı (Forsgard, 2012)

Forsgard, bir caz grubu örneği üstünden, grup akışının yaşanması için gerekli üç koşuldun bahsetmiştir. Bunlar benzer beceri seviyesine sahip olmak, gruptaki diğer kişiler hakkında konuyla ilgili bilgilere sahip olmak (onların hangi enstrümanı çalıyor olduğu) ve duygusal seviyede bir sosyal geribildirim var olmasıdır. Forsgard görevle ilgili geribildirim ve sosyal geribildirim ayrımını yapmıştır. Sosyal geribildirim bir üyenin grup içindeki sosyal statüsünü tanımlamaktadır. Eğer bir üye bilinçli bir biçimde gruptaki sosyal statüsünü düşünürse görev için kullanıyor olduğu bilişsel gücün bir kısmını kaybedeceği için göreve odaklanamaz ve akış gerçekleşmez. Bu sebeple sosyal geribildirim duygusal bir seviyede olmalıdır. Bu da grup üyeleri arasında güçlü bir duygusal bağ, dayanışmanın (rapport) yaratılmasıyla mümkündür. Bu koşullar gerçekleştiğinden grup akışı yaşanabilir. Grup akışı dört farklı unsuru kapsamaktadır. İlki üyeler arasındaki sınırların belirsizleşmesidir (losing self to the group). Üyeler birbirini birbirinin uzantısı ya da aynası olarak görür. Böylelikle ortak bir kimlik oluşur. Üyeler birbirinin ne hissettiğini ve ne söylediğini kolaylıkla anlar. Diğer bir unsur olan duygusal bulaşma (emotional contagiousness) bireysel olarak deneyimlenen akışın tüm üyelerce hissedilmesini ifade etmektedir. Bir başka unsur olan ortak amaç hissi (collective sense of purpose) üyelerin ortak bir amaç ve anlama sahip olduklarını hissetmesidir. Burada bireysel olarak deneyimlenen akışta hissedilemeyen bir aitlik hissi de söz konusudur. Forsgard'a göre grup akışı ve takım çalışmasının gücü bireysel olarak deneyimlenen akıştan daha keyiflidir. Son unsur ise, üyelerin bu durumu sürdürmeyi istemesidir (establishing continuity).

Benzer bir grup akışı çalışması Sawyer (2012: 2-4) tarafından yapılmıştır. Sawyer caz grupları, tiyatro grupları, iş takımları ve spor takımlarıyla yaptığı çalışmada grup akışının gerçekleşmesi için 10 koşul öne sürmüştür. Bunlar grup hedefleri (group goals), can kulağıyla dinleme (close listening), ilerletmek (move it forward), tamamen odaklanma (complete concentration), kontrolde olma (being in control), egoların kaynaşması

(blending egos), eşit katılım (equal participation), aşinalık (familiarity), iletişim (communication) ve başarısızlık riski (potential for failure) şeklindedir. Grup hedefleri grubun açık bir biçimde ifade edilmiş ve tüm üyelerce anlaşılması olan ortak bir amacının olmasını ifade etmektedir. Can kulağıyla dinleme, üyelerin ne söyleyeceklerini planlamadan önce birbirini dikkatle dinlemeleridir. İlerletmek, üyelerin birbirini dikkatle dinledikten sonra üzerlerine düşeni yapmalarıdır. Tamamen odaklanma, üyelerin bireysel olarak deneyimlenen akışta da olduğu gibi, yapılmakta olan göreve tamamen odaklanmasıdır. Kontrolde olma tüm üyelerin dinlemeye, esnekliğe ve saygıya yer olacak şekilde kontrole sahip olduğunu hissetmesidir. Egoların karışması üyelerin egolarını kontrol etmesi, birbirlerinin katkıda bulunmasına imkan vermesi, grubun senkronize olması ve tek bir zihinle düşünmesini ifade etmektedir. Eşit katılım üyelerin beceri seviyeleri birbirine yakın olmasıdır. Aşinalık üyelerin birbirini önceden tanıyor olması ya da bir arada zaman geçirmiş olmalarının grup akışının gerçekleşmesine katkı sağlamasını kapsamaktadır. İletişim, üyeler arasında iyi bir iletişim olmasıdır. Başarısızlık riski ise başarısız olma ihtimalinin baskısı hissedilmediğinde grubun yeterince motive olmayacağı fikriyle ilgilidir.

Son olarak, Kaye ve Bryce (2012) çevrimiçi oyun sırasındaki sosyal etkileşimlerin bireysel akış deneyimi ve grup akışı deneyimi üstündeki etkisini incelemiştir. Bu amaçla bir üniversitedeki oyun geliştirme ve oyun tasarımı programlarından öğrencilerle görüşmeler yapmıştır. Araştırmacılar oyun içersindeki bazı sosyal süreçlerin grup akışı deneyimini ortaya çıkardığını ifade etmiştir. Araştırmacılara göre oyunla ilgili becerilere sahip olmak, diğer oyuncuların becerileri hakkında bilgi sahibi olmak, takım üyelerinden geribildirim almak ve rakip takım üyeleri tarafından izleniyor olmak (being seen) hem işbirlikçi (aynı takım içinde oynamak) hem rekabetçi oyunda (rakip takıma karşı oynamak) grup akışı deneyimi sağlamıştır. Ayrıca, grup olarak yeterli hissetmek, karşılıklı bağımlılık, işbirliği, koordinasyon, tamamlayıcı katılım ve ortak bir görev odağı işbirlikçi oyun çevresinde akış deneyimi sağlayan unsurlar olarak gösterilmiştir. Oyun içindeki deneyimin bireysel akış deneyimi özellikleri taşıdığı ancak bunun başkalarının varlığıyla arttığını, yani grup akışı deneyimlendiğini, ifade etmişlerdir. Grup akışının sadece grup olarak yeterli hissedilmesinden değil, rakip oyuncularla karşılaştırıldığında bireysel olarak yeterli hissedilmesiyle de ortaya çıkabileceğini ifade etmişlerdir.

Tablo 9. Literatürde grup akışı deneyimlediğinden söz edilen grupların özellikleri

Araştırmacı	Grup Akışı Deneyimleyen Grup	Grup özellikleri
Turner, 1974	Yapısal olmayan topluluklar	<ul style="list-style-type: none">- Sosyal statünün olmaması- Rol çeşitliliği- Derin bir kişisel etkileşim tarzı- Bitmeyecek bir güç hissi- Gösteriş ve kendini beğenmenin olmaması- Kişisel dürüstlük ve açıklıktan- Rolden, statüden, sınıftan, şöhretten vb bağımsız doğrudan biçimde ilişki kurma- Karşısındaki anlamı- Tek, senkronize, pürüzsüz etkileşim- Yapılan iş değil; bir arada olma önemli
Blumen ve Leavitt, 1999	Bir görevi yerine getirmek için bir araya gelmiş odaklanmış "şehvetli gruplar" (hot groups)	<ul style="list-style-type: none">- Göreve odaklanma, hırs- Tek bir şey düşünme (single-mindedness)- Kendini önemli bir göreve adanma- Rütbe, otorite, statü, ünvan önemli değil- Saygı, eşitlikçilik, güven, özgecilik- Herkes herkesle iletişim kurabilir- Yaş, cinsiyet, ırk, zenginlik önemli değil- Emir vermek yok- Bir bilgi aynı anda birçok kişi tarafından işlenebilir
Borgo, 2006	Doğaçlama müzik yapan gruplar	<ul style="list-style-type: none">- "Grup zihni" (group mind)- Grup üyeleri arasında güven, empati, egosuzluk- Kolektif grup örüntüsü bireysel etkiden daha önemli- Grup akışıyla birlikte gitmek- Grup dinamiklerinin farkında olmak- "Çoklu egemenlik" (multi-dominance)
Forsgard, 2012	Caz grubu, ayin grubu örnekleri	<ul style="list-style-type: none">- Benzer beceri seviyesi- Gruptaki diğer kişiler hakkında bilgi sahibi olmak- Duygusal seviyede sosyal geribildirim- Üyeler arasında güçlü duygusal bağ, dayanışma, belirsiz sınırlar- Üyeler birbirini benzer görüyor

Sawyer, 2012	Caz grupları, tiyatro grupları, iş grubu, spor grubu	<ul style="list-style-type: none"> - Ortak kimlik - Ortak amaç - Ortak amaç - Can kulağıyla dinleme - Dinlenenin kabulü ve uygulanması - Tamamen odaklanma - Egoların karışması - Eşit katılım - Aşinalık - Başarısızlık riski
Kaye ve Bryce, 2012	Çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerden oluşan bir çevrimiçi oyun grubu	<ul style="list-style-type: none"> - Oyunla ilgili becerilere sahip olmak - Diğer oyuncuların becerileri hakkında bilgi sahibi olmak - Takım üyelerinden geribildirim almak - Rakip takım üyeleri tarafından izleniyor olmak - Grup olarak yeterli hissetmek - Karşılıklı bağımlılık - İşbirliği - Koordinasyon - Tamamlayıcı katılım - Ortak bir görev odağı

Grup akışından söz eden çalışmalara genel olarak bakıldığında üyelerin grup içinde eşit bir konuma sahip olması, ortak bir amaca sahip olmak, üyeler arasında derin bir etkileşim ve dayanışma gibi özelliklerin grup akışı deneyimleyen grupların en belirgin özellikleri olduğu görülmüştür. Grup içindeki üyeler amaç, tutum ve davranışlar yönünden birbirine benzerlik göstermektedir.

5.4.Sosyal Kimlik Kuramı ve Grup Akışı

Sosyal Kimlik Kuramı, içinde bulunulan bağlama göre çeşitli grupların oluşacağını ve bireylerin hangi grupta yer aldıklarına göre birer sosyal kimlik edineceklerini savunur. Kuramdaki temel bir varsayım şudur: Bireyler kendilerini üyesi oldukları grubu göz önüne alarak tanımlar ve değerlendirir, bu üyelik üstünden kendilerini sınıflandırır. Bu sınıflandırma sonucu üyesi oldukları grupla özdeşleşirler ve böylece sosyal kimlikleri oluşur (Turner, 1987). Başka bir varsayımına göre birey, üyesi olduğu grubun konumunu çevresindeki diğer benzer gruplarla sosyal karşılaştırma yaparak belirler (Turner, 1975). Bu sosyal karşılaştırma yapılırken kişinin olumlu bir sosyal kimlik edinmek için üyesi

olduğu gruba/grupları olumlu, diğer grupları olumsuz algılama yanlılığı (iç grup kayırmacılığı) göstermesi bir diğer varsayımdır (Dooje ve Ellemers, 1997). Son olarak, sosyal kimliğin olumsuz olması doyumsuzluğa yol açacağı için bireyler olumlu bir sosyal kimlik geliştirmeye çalışarak sosyal kimliklerinin doyurucu olması çaba gösterirler (Turner ve Brown, 1978; akt., Demirtaş, 2003: 129-130).

Sosyal Kimlik Kuramı çerçevesinde sosyal kimliğin tanımlanması sosyal kimlik ve bireysel kimlik arasında bir ayırım yapılarak gerçekleştirilmiştir. Bireyin başka insanlara yönelik davranışları kendi kişilik, beğeni, beceri, tutum ve düşünceleri tarafından belirlendiğinde kişi bireysel kimliğiyle hareket etmektedir (Brown, 1988). Kuram sosyal kimliğin bireysel kimlikten farklı olduğunu savunmakta ve bireysel kimlikten çok, sosyal kimlik üstünde durmaktadır. Tajfel (1982) bireyin üye olduğu bir sosyal grup/gruplar hakkındaki bilgisinin, bu üyeliğe verdiği değerin ve üyeliğin duygusal anlamının o kişinin sosyal kimliğini oluşturan unsurlar olduğunu söylemiştir (akt., Demirtaş, 2003: 129-130). Sosyal kimlik kuramı çerçevesine insan ilişkileri bir ucunda kişiler arası ilişkiler, diğer ucunda grup içi/gruplar arası ilişkiler olduğu varsayılan bir boyut üstünde değerlendirilir (bkz. Şekil 5). Birey kişiler arası ilişkilerde bireysel kimliğinin etkisiyle davranırken grup içi/gruplar arası ilişkilerde sosyal kimliğinin etkisiyle davranmaktadır.

Bireysel kimlik

Sosyal kimlik

Kişiler arası ilişkiler

Grup içi/gruplar arası ilişkiler

Şekil 5. Sosyal Kimlik Kuramı'na göre bireysel kimlik ve sosyal kimlik

Çevrimiçi oyun bağlamına Sosyal Kimlik Kuramı perspektifinden bakılacak olduğunda, kişilerin hem bireysel hem de sosyal kimliklerini geliştirmelerine ve sürdürmelerine imkan verecek bir bağlam olduğu söylenebilir. Kişiler, çevrimiçi oyunlarda bireysel yeteneklerini sergileyebilirler, kendilerini başkalarından ayıran becerilerini, beğenilerini bu ortamlarda ifade edebilirler. Öte yandan kişiler, çevrimiçi oyunları düzenli olarak bir grup oyuncu ile oynayıp o grubun üyesi olmaya değer verebilir ve grupla özdeşleşim kurabilir, oyun grubu üzerinden bir sosyal kimlik geliştirebilirler. Oyun bağlamının sosyal ya da kişisel kimliği aktive etmesi, yaşayacakları akış deneyimi üzerinde

etkili olabilir. Grup akışı olgusu, oyuncunun oyun gurubu üzerinden bir sosyal kimlik tanımlamış olması halinde ortaya çıkan bir durum olabilir.



Üçüncü Bölüm

ARAŞTIRMA SORULARI VE BEKLENTİLER

1.GRUP AKIŞI ÖLÇEĞİ'NİN GELİŞTİRİLMESİ VE GEÇERLİLİĞİ

Csikszentmihalyi'nin kuramı başlangıçta yalnızca bireysel akış deneyimini kapsarken, zamanla grup akışı kavramı da kurama eklenmiş, ancak bu kavramı ölçmeye yönelik bir ölçüm aracı henüz geliştirilmemiştir. Bu çalışmada ilk amaç, literatürde kavramsal tanımı yapılan grup akışı kavramını ölçebilecek nitelikte bir ölçek geliştirmek ve geçerliliğini test etmektir. Geçerlilik çalışması için, geliştirilecek grup akışı ölçeğinin Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu (Dispositional Flow Scale-2 Short Version) ile ilişkisi incelenecektir. Çevrimiçi oyun oynama etkinliğinden grup akışı deneyimi elde eden bir kişinin bireysel olarak deneyimlenen akışı da yaşaması bekleneceği için bu iki ölçekten alınan puanın pozitif yönde anlamlı ilişki göstermesi beklenmektedir.

2.SÜREKLİ AKIŞ ÖLÇEĞİ-2 KISA FORMU'NUN GEÇERLİLİĞİ

Sürekli Akış Ölçeği-2, daha önce Türkçe'ye uyarlanıp kullanılmış olsa da (Aşçı ve ark., 2007), kısa formu uyarlanmamıştır. Bu tezde, pratik sebeplerle, akış kavramı kısa form kullanılarak ölçülmek istenmiştir. Bu kısa ölçeği oluşturan maddelerinin çevirisi Aşçı ve arkadaşlarının (2007) ölçeğin uzun formunun Türkçe çevirisindeki maddeler içerisinden alınmıştır. Bu maddeler ölçeğin İngilizce kısa formu oluşturulurken Jackson, Martin ve Eklund'un seçtiği maddelerdir (2008: 563-564). Bu kısa formun faktör yapısı incelenecektir. Orjinalinde olduğu gibi, tek boyutlu olması beklenmiştir. Bu çalışma, Sürekli Akış Ölçeği Kısa Formu'nun çevrimiçi oyun bağlamında kullanıldığı literatürdeki ilk çalışma olacaktır.

Akış ve grup akışı ölçeklerinin psikometrik niteliklerinin değerlendirilmesi ön çalışma kapsamında yapılmıştır. Bireysel değerlerin oyun oynama motivasyonları ve akış ve grup akışı kavramlarıyla ilişkisine dair aşağıda sunulan hipotezler ise ana çalışma kapsamında test edilmiştir.

3.BİREYSEL DEĞERLER VE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI

Değerler sadece belli bazı davranışlar ve durumlarda geçerli olmaktan ziyade her durumda geçerlidirler ve farklı bağlamlardaki davranışlarda kendilerini gösterirler. Bu temel fikirden hareketle, değerlerin çevrimiçi oyun bağlamında da yansımalarının görülmesi beklenir. Tıpkı çevrimdışı bağlamlarda olduğu gibi, çevrimiçi bağlamda da kişilerin sahip oldukları değerlerle uyumlu davranışlar sergilediklerini düşünmek mümkündür. Bu çalışmada, Schwartz Değerler Kuramı'nda tanımlanan değerler ile çevrimiçi oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişki incelenecektir.

Yee (2006) bir oyuncunun farklı türde oyun oynama motivasyonlarına aynı anda sahip olabileceğini; örneğin, başarı motivasyonu ile oyun oynayan bir kişinin sosyal motivasyonlarının da olabileceğini bildirmiştir. Ancak bu motivasyonların hangisinin daha önemli ya da öncelikli olduğu, kişiden kişiye değişebilir- tıpkı değerlerin önemi ve önceliğinin de kişiden kişiye değiştiği gibi. Kişilerin hangi değerleri benimsedikleri ile ne tür motivasyonlarla çevrimiçi oyun oynadıkları arasında bir ilişki beklenebilir; ancak, literatürde çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının farklı türleri ile Schwartz Değerler Kuramı'nda tanımlanan değerlerin ilişkisini inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bir kişinin bir oyunu hangi motivasyonla oyanacağı, oynadığı oyunun türü ile de ilgili olabilir. Bu çalışmada spesifik bir oyun türü üzerine odaklanılacaktır: devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu. Bu tür oyunları oynayan kişilerin oyun oynama motivasyonları ile çeşitli bireysel değerleri ne ölçüde benimsedikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, çevrimiçi oyunlar oynamanın belli ihtiyaçların giderilmesine yönelik olduğunu varsayar. Schwartz'ın değerler kuramında da, kişilere hayatlarında rehberlik eden çeşitli bireysel değerlerin temelinde insanların bazı temel ihtiyaçlarının giderilmesinin yattığı iddia edilmektedir. Oyun oynama motivasyonlarının temelinde yatması olası olan çeşitli ihtiyaçlar ile kişilere hayatlarında rehberlik eden çeşitli bireysel değerlerin temelinde yatan temel ihtiyaçlar aynı veya benzer niteliktedir. Aynı/benzer nitelikte ihtiyaçların şekillendirdiği değerler ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonları arasında bazı ilişkiler beklenebilir. Bu çalışmada spesifik olarak şu ilişkiler beklenmektedir:

“MMORPG türü oyun oynayan kişilerin *güç tipi (sosyal güç, otorite, zenginlik, gibi) ve başarı tipi (hırs, başarı ve yetenek gibi) değerleri ne kadar güçlü ise, bu oyunları başarı motivasyonu (güç kazanmak, hızlı bir şekilde seviye atlamak, otorite kurmak gibi) ile oynama eğilimleri o kadar yüksek olacaktır.*

“MMORPG türü oyun oynayan kişilerin *iyilikseverlik tipi (yardımseverlik, gerçek arkadaşlık ve olgun sevgi gibi) ve evrenselcilik tipi (açık fikirlilik, sosyal adalet, eşitlik) değerleri ne kadar güçlü ise bu oyunları sosyal motivasyonlar (yardım etmek, destek vermek, takım çalışmasının bir parçası olmak) ile oynama eğilimleri o kadar yüksek olacaktır.”*

4.BİREYSEL DEĞERLER VE AKIŞ DENEYİMİ

Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı'na göre, çevrimiçi oyunlar oyuncuların bazı psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını giderdiği için oyuncular bu oyunlardan keyif almakta ve oynamaya devam etmektedir. Eğer bu oyunlar kendilerini oynayan kişilerin ihtiyaçlarını gideremezlerse oyuncular memnun kalmazlar ve kişiler, ihtiyaçlarını gidermek için başka kaynaklara yönelirler. Csíkszentmihályi'nin Akış Kuramı oyuncuların oyunlardan neden ve nasıl keyif aldıklarının incelenebileceği bir çerçeve sunmaktadır. Her ne kadar kuramda bireysel akış ve grup akışı olmak üzere iki tür akış deneyiminden bahsedilse de, literatürde büyük oranda bireysel olarak deneyimlenen akış deneyimi ile ilgili çalışmalar vardır. Kurama bireysel akış kavramından sonra dahil edilmiş olan grup akışı kavramı çok az sayıda çalışmada ele alınmıştır. Tüm diğer alanlardaki akış deneyimleri gibi, çevrimiçi oyun bağlamında ele alınan akış deneyimi de çoğunlukla bireysel olarak incelenmiştir. Türkiye'deki çevrimiçi oyun kullanıcılarının hem bireysel akış hem de grup akışı deneyimleri henüz incelenmemiş bir konudur.

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının sözünü ettiği ihtiyaçlar bazı oyuncular için bir gruba ait olma, grup içinde sosyalleşme, sohbet etme ... vb. olabilirken, bazı oyuncular oyun üstünden bireysel başarı ve güç elde etme ihtiyacını karşılamayı istiyor olabilir. Oyun yoluyla bireysel başarı elde etmeye çalışanların oyunda grup akışı deneyiminin yaşanabilmesi için gerekli olan egosuzluk, iyi bir iletişim, dayanışma vb koşulların yerine getirilmesini aksatabileceği ve gruptakilerin grup akışı deneyimlemesine engel oluşturabileceği söylenebilir. Aynı/benzer nitelikte ihtiyaçların şekillendirdiği bireysel

değerler ve çevrimiçi oyun oynama etkinliğinden edinilen akış deneyimi arasında ilişkiler beklenebilir. Bu çalışmada spesifik olarak şu ilişkiler beklenmektedir:

“MMORPG türü oyun oynayan kişilerin *güç tipi (sosyal güç, otorite, zenginlik, gibi)* ve *başarı tipi (hırs, başarı ve yetenek gibi)* değerleri ne kadar güçlüyse *bireysel olarak akış* deneyimleme eğilimleri o kadar yüksek olacaktır.”

“MMORPG türü oyun oynayan kişilerin *iyilikseverlik tipi (yardımseverlik, gerçek arkadaşlık ve olgun sevgi gibi)* ve *evrenselcilik tipi (açık fikirlilik, sosyal adalet, eşitlik)* değerleri ne kadar güçlüyse *grup akışı* deneyimleme eğilimleri o kadar yüksek olacaktır”



Dördüncü Bölüm

ÖN ÇALIŞMA

1.AMAÇ

Akış Kuramı'nın sözünü ettiği akış deneyimi literatürde daha çok bireysel olarak deneyimlenen akış deneyimi olarak ele almıştır. Csikszentmihalyi'nin teorik çerçevesine dayalı olarak geliştirilen akış ölçekleri de bireysel olarak deneyimlenen akışı ele almaktadır. Literatüre sonradan katılan grup akışı kavramı ise çok az çalışmada incelenmiştir. Çevrimiçi oyun bağlamında akış deneyimini inceleyen çalışmaların çoğunda da yalnızca bireysel akış çalışılmıştır. Çevrimiçi oyun kullanıcılarının akış deneyimi henüz bir Türk örneğinde incelenmemiş bir konudur.

Bu tez çalışmasının öncelikli amacı bir grup akışı ölçeği geliştirerek literatüre kazandırmaktır. Grup akışı uzun bir süredir kullanılan ve kabul gören bir kavram olmasına rağmen bu kavramı görgül yollarla ölçmeye yönelik bir çabaya rastlanmamıştır. Bu çalışmada ilk olarak bu boşluk giderilmeye çalışılacaktır. İkinci olarak, Jackson, Martin ve Eklund (2008: 148) tarafından geliştirilen Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun çevrimiçi oyun bağlamındaki istatistiksel yeterliliğini bir Türk örneğinde incelemek amaçlanmıştır.

2. YÖNTEM

2.1.Katılımcılar

Katılımcılar devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu türünde (MMORPG) oyun oynayan ve kendilerine internet üzerinden ulaşılan, bu tez çalışması için anket doldurmaya gönüllü olan kişilerdir.

Ankete katılmaları için MMORPG oyuncularına yapılan çağrıya toplam 416 kişi cevap vermiştir; ancak, bunların yalnızca 226'sı anketi tamamlamıştır. 226 kişinin içinden 23'ü anketi rastgele işaretledikleri saptandığı için, veya MMORPG türünde bir oyunu en son oynadıklarından beri 1 yıldan daha fazla bir süre geçmiş olması sebebiyle elenmiştir. Geriye kalan 203 oyuncunun tamamına yakını erkektir (14 kadın 189 erkek). 203 katılımcının 31'i ilgili türdeki oyun(lar)ı birlikte oynadığı belli bir grupları olmadığını beyan etmişlerdir. Bu sebeple Grup Akışı Ölçeği için geriye kalan 172 katılımcının verisi

kullanılmıştır. Öte yandan, 3 katılımcı bu ölçeği doldurduğu halde Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nu doldurmadan anketi bırakmıştır. Böylelikle, Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu için 200 kişinin verisi kullanılmıştır.

Grup Akışı Ölçeği için verisi kullanan 172 kişinin yaşları 16-43 arasında değişmektedir ($O = 23.33$, $SS = 4.21$). Eğitim düzeyine bakıldığında katılımcıların 1'i ilkokul mezunu, 10'u lise mezunu iken 148'i lisans mezunu ya da lisans eğitimi görmekte ve 13'ü lisansüstü mezunu veya lisansüstü eğitim görmektedir. Katılımcılar ilgili türdeki oyunu/oyunları yaklaşık 6 senedir oynamaktadır ($O = 5.96$, $SS = 3.41$). Katılımcıların %71'i bu oyunu/oyunları son bir hafta içinde oynamışlardır ve bu oyun(lar) haftada ortalama 21.75 saat ($SS = 19.70$) bu oynanmaktadır.

Sürekli Akışı Ölçeği-2 Kısa Formu için verisi kullanan 200 kişinin yaşları 16-43 arasında değişmektedir ($O = 23.51$, $SS = 4.23$). Eğitim düzeyine bakıldığında katılımcıların 1'i ilkokul mezunu, 10'u lise mezunu iken 172'si lisans mezunu ya da lisans eğitimi görmekte ve 17'si lisansüstü mezunu veya lisansüstü eğitim görmektedir. Katılımcılar ilgili türdeki oyunu/oyunları yaklaşık 6 senedir oynamaktadır ($O = 5.79$, $SS = 3.44$). Katılımcıların %71.5'i bu oyunu/oyunları son bir hafta içinde oynamışlardır ve bu oyun(lar) haftada ortalama 21.23 saat ($SS = 19.03$) bu oynanmaktadır.

2.2. İşlem

Çalışma için ölçüm araçları edinildikten sonra Orta Doğu Teknik Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'ndan (İAEK) etik onay alınmıştır. Çalışma anketi www.surveymonkey.com sitesi üzerinde çevrimiçi olarak oluşturulmuştur. Ankete ait link MMORPG türü oyunlarla ilgili facebook grupları, üniversitelerin e-spor grupları ve ilgili sitelerin forumlarında paylaşılarak oyuncular araştırmaya katılmaya davet edilmiştir. (örneğin <https://www.facebook.com/groups/metuesports/>, <https://www.facebook.com/groups/wowturkey/>, <http://forum.istanbuloyun.com/viewforum.php?f=64> gibi). Yeterli sayıda katılımcıya ulaşıldığında anket paylaşımına kapatılmıştır.

2.3.Ölçüm Araçları

2.3.1. Grup Akışı Ölçeği (Group Flow Scale)

Ölçek çevrimiçi oyun kullanıcılarının grup akışı deneyimini ölçmek amacıyla bu tezin yazarı tarafından geliştirilmiştir. Ölçek geliştirmede izlenen yol şöyledir: Öncelikle, literatürde grup akışından söz eden çalışmalar dikkatlice incelenmiştir. Bu çalışmalarda genel olarak grup akışının gerçekleşmesinin etkinliğin özelliklerinden ziyade etkinlik grubunun taşıdığı özelliklere bağlı olduğu belirtildiği; grup akışının ele alınışında bir grubun üyeleri bu deneyimi yaşadığı sırada grubun ne gibi özellikler sergilediğinin betimlendiği görülmüştür. Bu nedenle ele alınan çalışmalarda grup akışı deneyimi yaşayan grupların özellikleri olarak nelerin belirtildiği saptanmış (örneğin; “grubun amacının ne olduğunu bilmek”) ve sonra bu özelliklerin her biri, bir oyuncu bir grupla oyun oynarken bu özelliği deneyimliyor muşcasına, durum belirten bir cümle biçiminde ifade edilip (örneğin: “grup olarak ne yapmak istediğimiz konusunda net bir fikre sahibimdir”) katılımcılardan grupla oyun oynarken bu deneyimi ne sıklıkta yaşadıklarını 5’li derecelendirme ölçeği üzerinde işaretlemeleri istenmiştir. Bu yolla geliştirilen 8 maddeden bazıları ile, akışın doğasında olması gereken bazı özelliklerin (zorluk-beceri dengesi, açık hedefler, geribildirim, kontrol, odaklanma) grup olarak deneyimlenip deneyimlenmediğinin ölçülmesi amaçlanmıştır; diğer maddelerle ise, grup akışı deneyimi yaşayabilmek için grup üyelerinin sahip olması gereken özelliklerin (ortak amaç, dinleme, dinlediğini dikkate alma ve benzer beceri seviyesi) kişide ne düzeyde bulunduğunun ölçülmesi amaçlanmaktadır Bu yol izlenerek oluşturulan maddeler, Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Ölçeğin grup akışı literatüründen hareketle oluşturulan maddeleri

Maddeler
Grup olarak oyun zorluklarının üstesinden gelebilecek kadar yeterli olduğumuzu düşünürüm.
Grup olarak ne yapmak istediğimiz konusunda net bir fikre sahibimdir.
Grup olarak performansımızın ne derece iyi olduğu konusunda net bir fikre sahibimdir.
Gruptakilerle ortak bir amacımız olduğumu hissederim
Gruptan biri bir şey söyleyeceği zaman dikkatle dinlerim.
Gruptan birinin söylediklerini dinledikten sonra üzerime düşen bir şey varsa yaparım.
Tamamen odaklandığımı hissederim.
Gruptaki herkesin sahip olduğu kadar kontrole sahip olduğumu hissederim
Gruptaki herkesin benzer derecede katkısı olduğunu düşünürüm.

Grup akışının incelendiği çeşitli çalışmalarda grup akışı deneyimleyen grup üyelerinin bu üyeliklerinin onlara bir sosyal kimlik vermiş olduğuna işaret edilmiştir (Turner, 1974, Blumen ve Leavitt, 1999; Borgo, 2006; Forsgard, 2012; Sawyer, 2012 ve Kaye Bryce, 2012). Bu nedenle, oyuncuların üyesi buldukları oyun grubu vasıtasıyla ne ölçüde bir sosyal kimliklenme yaşadıklarına dair bazı soru maddelerinin de grup akışı ölçeğinde yer alması gerektiğine karar verilmiştir . Bu sebeple bir sosyal kimlik ölçeğinin maddeleri oyun bağlamına uyarlanmıştır (Cinnirella, 1998 tarafından geliştirilen; Hüsnü (2006) tarafından Türkçeye uyarlanan bir sosyal kimlik ölçeği: akt., Dinçer, 2009: 126). Geliştirilen grup akışı ölçeğinin maddelerinin bu sosyal kimlik ölçeği maddelerinden uyarlanarak geliştirilmiş olanları Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Ölçeğin Sosyal Kimlik Ölçeği’nden uyarlanan maddeleri

Madde
Grubun bir parçası olduğumu hissederim.
Grupla güçlü bağlarım olduğumu hissederim.
Grubun bir parçası olmaktan memnuniyet hissederim.
Gruptaki diğer oyuncularla benzer olduğumu hissederim.
Grubun bir parçası olmanın benim için önemli olduğumu hissederim.
Grubun geneline yapılan eleştirileri kişisel algılar ve rahatsız olurum.
O grup dışında başka bir grubun üyesi olmayı isterim.

Katılımcılar maddeleri oyun(lar) sırasındaki deneyimlerini göz önüne alarak maddelerin içerdiği ifadeleri oyun sırasında ne sıklıkta deneyimlendiği 5’li Likert ölçeği (1:Hiçbir zaman, 5:Her zaman) üstünde puanlanmıştır.

Çevrimiçi oyun bağlamındaki gruplar kalıcı ya da geçici gruplar olabilir. Kalıcı gruplar gerçek hayattaki tanıdık kişilerden veya oyun çevresinde çevrimiçi olarak tanınmış arkadaşlık geliştirilen kişilerden oluşabilir. Geçici gruplar ise sadece oyun çevresinde bir araya gelinen (daha önceden üyelerinin birbiriyle tanışık olmadığı), oyunla ilgili olarak yapılan görev vb. bittikten sonra dağılan ve bir daha iletişim kurulmayan kişilerden oluşan geçici gruplar olabilmektedir. Kalıcı gruplarda grup akışı literatüründe söz edilen üyeler arası güçlü bağlar, iyi iletişim, aşinalık vb. durumlar daha iyi sağlanacağı için, birbiriyle önceden iletişimi olmayan kişilerden oluşan bir gruba göre grup akışı deneyimlenmesi daha olasıdır denebilir. Bu çalışma içerisinde grup akışı deneyiminin inceleneceği çevrimiçi oyun grupları, grup akışı literatüründe sözü edilen koşulları görece daha iyi karşılayacağı için genellikle aynı kişilerin bir araya gelerek oluşturduğu grupları kapsamaktadır. Ölçek maddelerini işaretlemeyen önce katılımcılara oynuyor oldukları oyunu/oyunları birlikte oynadıkları genellikle aynı kişilerden oluşan belli bir grup/gruplar olup olmadığı sorulmuştur. Böyle bir grubu olan katılımcılar (“Evet” seçeneğini işaretleyenler) önce Grup Akışı Ölçeği’nin yer aldığı sayfaya, sonra ise Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu’nun yer aldığı sayfaya yönlendirilmiştir. Belli bir grubu olmayan katılımcılar içinse (“Hayır” seçeneğini işaretleyenler) sayfaya atlama mantığı eklenmiştir ve katılımcı Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu’nun yer aldığı sayfaya yönlendirilmiştir.

2.3.2. Sürekli Akış Ölçeği Kısa Formu (Dispositional Flow Scale-2 Short Version)

Jackson, Martin ve Eklund (2008: 567-568) tarafından geliştirilen ölçekte katılımcılardan yaptıkları belirli bir etkinliği düşünüp her bir ölçek maddesindeki ifadeyi o etkinlik sırasında ne sıklıkta deneyimlediğini 5’li Likert ölçeğinde (1:Hiçbir zaman, 5:Her zaman) işaretlemesi istenir. Maddeler Csikszentmihalyi’nin kuramsal temelde ifade ettiği şu unsurları kapsamaktadır: Beceri ve görev zorluğu dengesi (balance), davranış ve farkındalığın birleşmesi (merging), görevin anlaşılır hedefler tanımlaması (goals,) görevin anlaşılır geribildirim sağlaması (feedback), göreve odaklanma (concentration), görev sırasında kontrol duygusu hissetme (control), kendilik farkındalığının olmaması (consciouness), zamanın her zamankinden farklı biçimde geçiyor olduğu hissi (time) ve etkinliğin kendisinin ödül niteliğinde olması (autotelic experience). Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliği .77’dir.

2.3.3. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların yaş, cinsiyet ve eğitim durumları ile oynuyor oldukları oyun(lar)ın bilgisi, bu oyunu/oyunları ne kadar süredir oynuyor oldukları ve haftada ortalama kaç saat oynadıklarının bilgisi alınmıştır. Bu kısımda katılımcılara oynuyor oldukları oyun/oyunların MMORPG türüne ait olup olmadığını kontrol etmeleri için MMORPG türü oyunların yer aldığı bir liste de sunularak oynuyor oldukları oyun(lar)ı işaretlemeleri istenmiştir (bkz. Ek 2).

3. BULGULAR

3.1. Grup Akışı Ölçeği'nin Psikometrik İncelemesi

Ölçeğe temel bileşenler faktör analizi uygulanarak faktörleri belirlenmiştir. KMO ($KMO = .84$) ve Bartlett testleri ($p < .001$) örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu göstermiştir. Ortaya çıkabilecek faktörler birbiriyle ilişkili olabileceği için bir Eğik Döndürme (Oblique rotation) türü olan Direct Oblimin yöntemi kullanılmıştır. Temel bileşenler faktör analizi, özdeğeri 1'den büyük olan dört faktör belirlemiştir. Bu dört faktör toplam varyansın %58'ini açıklamıştır. Çizgi Grafiği (Scree Plot) ise ölçek yapısının üç faktörlü olarak ele alınabileceğini göstermiştir. 12. Madde ("O grup dışında başka bir grubun üyesi olmayı isterim") anti-image matrisinde .05'ten küçük değer aldığı için çıkarılmış, maddeler üç faktöre zorlanarak analiz tekrarlanmıştır. Bu analizde de 16. Madde ("Grubun geneline yapılan eleştirileri kişisel algılar ve rahatsız olurum") hiçbir faktörde .03 veya üzeri yük almadığı için çıkarılarak analiz bir kez daha tekrarlanmıştır. Özdeğeri 1'den büyük olan 3 faktör toplam varyansın %57'sini açıklamıştır. Bu 3 faktörün yapısı incelenmiş ve faktörler aşağıdaki şekilde isimlendirilmiştir:

Özdeşleşme: Grubun bir parçası olmaktan memnun hissetme (madde 8), grupla güçlü bağlar hissetme (madde 10), grubun parçası olmanın önemli olduğunu hissetme (madde 3), gruptakileri can kulağıyla dinleme (madde 7), dinlediğini dikkate alma (madde 9) ve grubun bir parçası hissetme (madde 14) maddeleri birinci faktörü oluşturmaktadır. Bu faktördeki maddeler grup üyeleri arasında iyi bir iletişim ve güçlü bağların olmasıyla ilgili olduğu için faktöre "özdeşleşme" adı verilmiştir. Bu boyuttaki maddelerin faktör yükleri

.67 ve .83 arasında deęişmektedir. Bu faktöre giren toplam 6 maddenin Cronbach alfa deęeri $\alpha = .86$ 'dır.

Akış: İkinci faktör geribildirim (madde 4), açık hedefler (madde 1), görev zorluğu-beceri dengesi (madde 2) ve göreve odaklanma (madde 11) gibi akış deneyimi sağlayan görevin doğasında olması gereken niteliklerle ilgili maddelerinden oluşmuştur ve bu nedenle bu faktöre "akış" adı verilmiştir. Bu boyuttaki maddelerin faktör yükleri .42 ve .74 arasında deęişmektedir. Bu faktöre giren toplam 4 maddenin Cronbach alfa deęeri $\alpha = .67$ 'dir.

Benzerlik: Üçüncü faktör ise gruptakilerle benzer olunduğunu hissetme (madde 6), gruptakilerin benzer katkı sağlandığının düşünülmesi (madde 15), ortak amaca sahip hissetme (madde 5) ve gruptakilerin benzer kontrole sahip olduğunu hissetme (madde 13) maddelerinden oluşmaktadır. Bu boyuttaki maddeler grup üyelerinin çeşitli yönler açısından benzer olmasıyla ilgili olduğu için boyuta "benzerlik" adı verilmiştir. Bu boyuttaki maddelerin faktör yükleri .55 ve .82 arasında deęişmektedir. Bu faktöre giren toplam 4 maddenin Cronbach alfa deęeri $\alpha = .69$ 'dur.

Tüm ölçeğin toplam iç tutarlılık güvenilirlik düzeyi $\alpha = .87$ 'dir. Her bir ölçek maddesinin aldığı faktör yükleri, faktörlerin özdeęerleri, açıkladıkları varyans ve toplam faktör yükleri ile her faktörün iç tutarlılık güvenilirlik (Cronbach alfa) deęeri Tablo 12'dedir. Ölçeğin tamamından alınan ortalama puan 4.08 ve standart sapma deęeri 0.58'dir.

Tablo 12. Grup Akışı Ölçeği faktör analizi ve iç tutarlılık güvenilirliği analizi sonuçları

Faktör	Faktörü Oluşturan Maddeler	1. faktörde aldığı yük	2. faktörde aldığı yük	3. faktörde aldığı yük	Faktör özdeğeri	Faktörün açıkladığı varyans	Açıklanan toplam varyans	Faktör güvenilirliği
Özdeşleşme	8.Grubun bi parçası olmaktan memnuniyet hissederim	.83	.05	-.02	5.3	38.08	38.08	.86
	10.Grupla güçlü bağlarım olduğunu hissederim	.82	-.01	-.01				
	3.Grubun bir parçası olmanın benim için önemli olduğunu hissederim	.74	-.01	.10				
	7.Gruptan biri bir şey söyleyeceği zaman dikkatle dinlerim	.72	-.13	.08				
	9.Gruptan birinin söylediklerini dinledikten sonra üzerime düşen bir şey varsa yaparım	.68	.16	-.03				
Akış	14.Grubun bir parçası olduğumu hissederim	.67	.04	.11	1.4	10.37	48.44	.67
	4.Grup olarak performansımızın ne derece iyi olduğu konusunda net bir fikre sahibimdir	-.21	.74	.28				
	1.Grup olarak ne yapmak istediğimiz konusunda net bir fikre sahibimdir	.12	.73	-.04				
	2.Grup olarak oyun zorluklarının üstesinden gelebilecek kadar yeterli olduğumuzu düşünürüm	.15	.66	-.16				
Benzerlik	11.Tamamen odaklandığımı hissederim	.37	.42	.13	1.1	8.25	56.69	.69
	6.Gruptaki diğer oyuncularla benzer olduğumu hissederim	.04	-.16	.82				
	15.Gruptaki herkesin benzer derecede katkısı olduğunu düşünürüm	.18	-.06	.65				
	5.Gruptakilerle ortak bir amacımız olduğumu hissederim	.15	.14	.57				
	13.Gruptaki herkesin sahip olduğu kadar kontrole sahip olduğumu hissederim	-.02	.29	.55				

Faktör boyutlarının birbirleriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları incelenmiştir. Üç faktörün birbirleriyle olan korelasyonlarının .43-.56 arasında, ölçeğin tamamıyla ise .71-.90 arasında değiştiği görülmüştür (bkz., Tablo 13).

Tablo 13. Grup Akışı Ölçeği faktörlerinin birbiriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları

	Benzerlik	Özdeşleşme	Akış	Ölçeğin Tamamı
Benzerlik		.56	.43	.81
Özdeşleşme			.49	.90
Akış				.71
Ölçeğin Tamamı				

Not: Bu tablodaki tüm korelasyonları .001 düzeyinde anlamlıdır

3.2.Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun Psikometrik İncelemesi

Ölçeğe temel bileşenler faktör analizi uygulanmıştır. KMO ($KMO = .81$) ve Bartlett testleri ($p < .001$) örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu göstermiştir. Faktör analizi sonuçları ölçekte özdeğeri 1'den büyük olan 3 faktör olduğunu göstermiştir. Bu 3 faktör toplam varyansın %62'sini açıklamıştır. İlk faktör için faktör yükleri .87 ve .65 arasında, ikinci faktör için .80 ve .46 arasında değişmektedir. Üçüncü faktörü ise tek başına .95 yük alarak 7. Madde oluşturmuştur.

Kavramsal olarak ölçek maddelerinin tek bir boyut oluşturması beklendiği için ölçek tek bir faktöre zorlanarak yeniden faktör analizi yapılmıştır. Tek bir faktör varyansın %43'ünü açıklamıştır.

Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliği $\alpha = .73$ 'tür. Analiz, 7. Madde çıkartıldığında ise bu güvenilirliğin .77'ye yükseleceğini göstermiştir. Bu maddenin diğer maddelerle korelasyonu da düşüktür. Faktör analizi sonuçları Tablo 14'tedir.

Tablo 14. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu temel bileşenler faktör analizi sonucuna göre faktör boyutları ve maddelerin faktör yükleri

Madde	1. faktörde aldığı yük	2. faktörde aldığı yük	3. faktörde aldığı yük	Faktör özdeğeri	Faktörün açıkladığı varyans	Toplam varyans
6.Tamamen kontrole sahip olduğumu hissedirim.	.87	-.10	.10	3.44	38.21	38.21
1.Oyun zorluklarının üstesinden gelebilecek kadar kendimi yeterli hissedirim.	.77	-.05	.18			
3.Ne yapmak istediğim konusunda güçlü hislere sahibimdir.	.75	.04	-.10			
4.Ne derece iyi performans gösterdiğim konusunda iyi fikirlere sahibimdir.	.74	.00	-.08			
5.Yapıyor olduğum işe tamamen yoğunlaşıyorum.	.65	.23	-.06			
9.Yaşadığım deneyimler ve yaşantılar fazlası ile faydalıdır.	-.05	.80	.11	1.11	12.31	50.52
8.Zamanın normalden farklı geçtiğini hissedirim.	-.01	.75	.05			
2.Hareketleri, düşünmek zorunda olmadan kendiliğinden ve otomatik olarak yaparım.	.19	.46	-.27			
7.Başkalarının benim hakkımda düşünebilecekleri beni endişelendirmez.	.09	.11	.95	1.02	11.32	61.85

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

4.1. Grup Akışı Ölçeğiyle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi

Grup Akışı Ölçeği'nin istatistiksel yeterliliği ölçeğe uygulanan temel bileşenler faktör analizi, iç tutarlılık güvenilirliği ve ölçeğin Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu ile ilişkisi ilişkisine dayanarak değerlendirilmiştir. Geliştirilen 16 ölçek maddesinden ikisi bu ölçeğin bir parçası olmaya psikometrik olarak uygun olmadığına karar verilerek elenmiştir. Geriye kalan 14 maddenin üç faktörlü bir yapıya sahip olduğu, “özdeşleşme” olarak adlandırılan faktörünün iyi düzeyde, akış ve benzerlik olarak adlandırılan faktörlerin ise kabul edilir düzeyde güvenilir olduğu görülmüştür. Sosyal kimlik ölçeğinden uyarlanan maddelerin çoğu “özdeşleşme” olarak adlandırılan boyutta yer almıştır. Bu boyut, kişinin oyun oynadığı grupla olan bağları, grubun bir parçası olmaya verdiği önem ve bu amaçla grup içinde nasıl davrandığı ile ilgili maddeler içermektedir. “Akış” boyutu, bir oyunda akış deneyimi sağlanması için oyunun katılımcılara sağlaması gerekenlerin (oyunun açıkça tanımlanan bir hedefinin olması, oyuncuların başarısı hakkında geribildirim sağlaması, oyundaki görevlerle oyuncuların beceri düzeyleri arasında denge olması, odaklanma) sağlandığı takdirde yaşanacak olanları oyuncuların grup olarak ne düzeyde yaşadıklarına dair maddeler içermektedir. Benzerlik boyutu ise, çeşitli açılardan oyuncunun kendini oyun grubundaki diğer üyelerle ne kadar benzer hissettiğine dair maddelerden oluşmaktadır.

Ölçeğin psikometrik nitelikleri hakkındaki analizlerin ardından, ölçekten alınan puanın Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu ile ilişkisine bakılmıştır. Beklenildiği gibi, bu iki ölçekten alınan puan birbiriyle pozitif yönde ilişkilidir, $r(169) = .57, p < .001$. Tüm bu değerlendirmeler sonucunda, ölçeğin grup akışını ölçmek üzere ana çalışmada kullanılmak için yeterlilikleri sağladığına karar verilmiştir.

4.2. Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'yla İlgili Bulguların Değerlendirilmesi

Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun istatistiksel yeterliliği ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliği ve faktör yapısı incelenerek değerlendirilmiştir. Ölçek maddelerinden birinin – (“Başkalarının benim hakkımda düşünebilecekleri beni endişelendirmez”) psikometrik niteliklerinin yetersiz olduğu görülmüştür. Bu sorunun iyi bir madde olamamasının sebebinin, katılımcılardan söz konusu maddeyi ölçekteki tüm diğer sorular gibi oyun bağlamında değerlendirmeleri beklenildiği halde katılımcıların bu soruyu oyun bağlamının dışında, daha

genel bir soru olarak düşünüp cevaplandırmaları olabilir. Bu nedenle bu maddenin ölçekten çıkarılmasındansa, ana çalışmada ölçekteki soru formatında yapılan bir değişiklikle katılımcıların soruyu doğru anlamalarına yardımcı olunmasına karar verilmiştir. Soru formatında yapılacak değişiklik şöyledir: Ön çalışmada katılımcılardan hangi MMORPG oyunlarını oynadıklarını belirtmeleri istendikten sonra, ölçeğin yönergesinde katılımcılardan tüm ölçek maddelerini, baş kısmına “oynuyor olduğumu belirttiğim oyun(lar) sırasında...” ifadesini koyarak okumaları istenmiş, her maddenin başına aynı ifadenin tek tek yazılmasından kaçınılmıştır. Ana çalışmada ise, her maddenin oyun bağlamında değerlendirilmesinin istendiğine katılımcıların dikkatini daha iyi çekebilmek için “oynuyor olduğumu belirttiğim oyun(lar) sırasında...” ifadesi her maddenin başına tek tek yazılarak belirtilmiştir.

Jackson, Martin ve Eklund (2008: 567-568) akışı çok boyutlu olarak (dokuz boyut ile) ölçen Sürekli Akış Ölçeği-2'nin pratik kullanım amacıyla kısaltılması sonucu oluşturdukları Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu ile akışı tek bir boyut ile ölçmeyi hedeflemişti; ancak, mevcut çalışmada ölçek maddeleri üç farklı faktöre düşmüştür. Çevrimiçi oyun bağlamında henüz kullanılmayan bu ölçeğin, Jackson ve Eklund (2002: 142-143) tarafından geliştirilen 36 maddelik uzun formunun bu bağlamda kullanıldığı çalışmalar incelenmiştir.

Ölçeğin uzun formunun çevrimiçi oyun bağlamında kullanıldığı çalışmalardan birinde, faktör analizi yapıldığında ölçeğin kısa formundaki maddelerin temsil ettiği boyutların mevcut çalışmadakine benzer şekilde bir araya geldiği görülmüştür. Hamari ve Koivisto'ya ait bu çalışmada araştırmacılar ölçek boyutlarının akışın koşulları ve sonuçları olarak nitelendirilebilecek iki ana boyuta işaret ettiğini bildirmiştir. Spesifik olarak, araştırmacıların akışın koşulları olarak nitelendirdikleri boyutları etkinliğin kendisinin ödül niteliğinde olması, beceri ve görev zorluğu dengesi, görev sırasında kontrol duygusu hissetme, görevin anlaşılır hedefler tanımlaması ve görevin anlaşılır geribildirim sağlaması oluşturmuştur. Araştırmacıların akış gerçekleştiğinde ortaya çıkan sonuçlar olarak nitelendirdikleri boyutlar ise davranış ve farkındalığın birleşmesi, göreve odaklanma, zamanın her zamankinden farklı biçimde geçiyor olduğu hissi ve kendilik farkındalığının olmamasıdır (2014: 133). Mevcut çalışmada ölçeğin kısa formuna uygulanan faktör analizi bu çalışmanın sonuçlarıyla tutarlıdır. Şöyle ki; faktör analizi sonucu ortaya çıkan üç boyuttan biri Hamari ve Koivisto'nun akışın koşulları olarak nitelendirdikleri beş akış boyutundan dördü (beceri ve görev zorluğu dengesi, görev sırasında kontrol duygusu hissetme, görevin anlaşılır hedefler tanımlaması ve görevin

anlaşılır geribildirim sağlaması) ile örtüşmektedir. Ölçeğin uzun formunda geri kalan boyutları temsil eden maddeler ise mevcut çalışmada iki farklı boyuta dağılmıştır. Hamari ve Koivisto ölçeğin oyun bağlamında genel olarak yeterli bir ölçüm olduğunu belirtmiştir. Ölçeğin uzun formunun kullanılışı bir başka çalışmada, Proci, Singer, Levy ve Bowers ölçeğin orjinalde olandan çok farklı bir faktör yapısı sergilediğini belirterek çevrimiçi oyun bağlamındaki akış deneyimini ölçmek için uygun bir ölçüm olmayabileceğini ifade etmiştir. Öte yandan, Wang, Liu ve Khoo da ölçeğin uzun versiyonunun çevrimiçi oyun bağlamında kullanılabilecek geçerli bir ölçüm olduğunu ifade etmiştir (2009: 194).

Literatürde hem Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun çevrimiçi oyun bağlamında kullanımına dair bir açık olduğu; hem de ölçeğin uzun formunun kullanımının yetersiz olduğu görülmektedir. Proci, Singer, Levy ve Bowers sporculardaki akış deneyimini ölçmek için tasarlanan Sürekli Akış Ölçeği-2'nin oyun bağlamına uygun olmayabileceğini; bu bağlamdaki akışın daha iyi açıklanabilmesi için bu bağlama özgü bazı davranışların tanımlanmasının faydalı olabileceğini önermiştir (2012: 2311). Bu, ölçeğin mevcut çalışmada kullanılan kısa formu için de uygulanabilecek bir öneri olabilir. Tüm bunlar çevrimiçi oyun bağlamında akış deneyimini ölçmeyi amaçlayan çalışmaların eksikliğini göstermektedir.

Beşinci Bölüm

ANA ÇALIŞMA

1.AMAÇ

Ana çalışmanın amacı MMORPG türünde çevrimiçi oyun oynayan bireylerin bireysel değerleri ile oyun oynama motivasyonları ve bireysel değerleri ile akış deneyimi arasındaki ilişkiyi incelemektir.

2.YÖNTEM

2.1.Katılımcılar

Katılımcılar ön çalışmada olduğu gibi devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu türünde (MMORPG) oyun oynayan ve kendilerine internet üzerinden ulaşılan, bu tez çalışması için anket doldurmaya gönüllü olan kişilerdir. Ana çalışma anketine katılmaları için MMORPG oyuncularına yapılan çağrıya toplam 875 kişi cevap vermiştir; ancak, bunların yalnızca 386'sı anketi tamamlamıştır. 386 kişinin 13'ü oynadıkları oyun MMORPG türüne girmediği için elenmiştir. 10 kişi de en son oynadıklarından beri 1 yıldan daha fazla bir süre geçmiş olması sebebiyle elenmiştir. Geri kalan 363 katılımcının 72'si motivasyon ölçeğini doldurmadan anketi bırakmıştır. 51 kişi ise ne Grup Akışı Ölçeği'ni ne de Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nu doldurmuştur. Böylelikle, tüm ölçekleri dolduran katılımcı sayısı 240'tır. 240 kişinin 5'i ölçeği rastgele doldurdukları saptandığı için elenmiştir. Geriye kalan 235 oyuncunun tamamına yakını erkektir (18 kadın, 217 erkek). Katılımcıların yaşları 14-53 arasında değişmektedir ($O = 22.08$, $SS = 4.92$). Eğitim düzeyine bakıldığında katılımcıların 5'i ilköğretim mezunu; 46'sı lise mezunu veya lise okumakta; 175'i lisans mezunu veya lisans eğitimi görmekte ve son olarak 9'u lisansüstü mezunu veya lisansüstü eğitim görmektedir. Katılımcıların %88.5'i 1 seneden daha fazla bir süredir oynamaktadır. Tüm katılımcıların ilgili türdeki oyunu/oyunları oynama süresi ortalama 5 seneden fazladır ($O = 5.72$, $SS = .90$). Katılımcıların %84.3'ü ilgili türdeki bir oyunu/oyunları son bir hafta içinde oynamıştır ve oyun(lar) haftada ortalama 31.30 saat ($SS = 23.45$) oynamaktadır.

2.2.İşlem

Katılımcılara ön çalışmada olduğu gibi çalışma anketi internet üzerinde paylaşarak ulaşılmıştır. Yine www.surveymonkey.com sitesi üzerinde çevrimiçi olarak oluşturulan anket yeterli sayıda katılımcıya ulaşıldığında paylaşımına kapatılmıştır.

2.3. Ölçüm Araçları

2.3.1. Portre Değerler Ölçeği (The Portrait Values Questionnaire)

Schwartz'ın değerler kuramında öne sürdüğü değerleri ölçmeye yönelik olarak Schwartz ve arkadaşları tarafından geliştirilen bir ölçektir (2001). Daha önce geliştirilen Schwartz Değerler Ölçeği'ni cevaplandırmada katılımcıların deneyimledikleri bazı güçlükleri gidermek amacıyla geliştirilmiştir. En az 11 yaşındaki bir çocuğun, batılı eğitim veren okullarda eğitim almayan kişilerin de güçlük çekmeden anlayıp cevaplayabileceği biçimde geliştirilmiştir (Schwartz, 2012: 11). Schwartz'ın kuramı çerçevesindeki 10 değer tipinin – güç, başarı, hazcılık, uyarılım, özyönelim, evrenselcilik, iyilikseverlik, gelenekselcilik, uyma ve güvenlik- her biriyle ilgili maddeler içermektedir. Demirutku (2004) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek her biri ikişer cümleden oluşan 40 maddeye sahiptir. Her bir madde, 10 değer tipinden birini yansıtan hedef ve isteklere sahip bir kişinin sözel portresini çizmektedir. Katılımcılar bu kişinin kendilerine ne kadar benzediğini 6'lı ölçek üstünde (bana çok benziyor-bana hiç benzemiyor) cevaplandırmaktadır (akt., Demirutku, 2007: 63). Ölçeğin kapsadığı değer tiplerine ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları .65-.81 arasında değişmektedir.

Mevcut çalışmada ölçekle ilgili tüm analizlerde cevap yanlılıklarının etkisini kontrol etmek için Schwartz'ın önerdiği bir yöntem kullanılmıştır (Schwartz, 1992; akt., Schwartz, 2012: 275). Bu yönetime göre, korelasyon analizlerinde her bir katılımcının tüm maddelere verdiği puanların ortalaması kontrol değişkeni olarak alınıp kısmi korelasyonlar hesaplanmaktadır. Ölçeği oluşturan 10 değer tipi için mevcut çalışmadaki ortalama ve standart sapmalar Tablo 15'tedir.

Tablo 15. Değer tipleri ve boyutları için betimleyici istatistikler

Değer Boyutu	Ortalama	Standart Sapma	Değer Tipi	Ortalama	Standart Sapma
Özgenişletim	3.62	.78	Güç	3.28	.93
			Başarı	3.87	.87
Yeniliğe Açıklık	4.20	.52	Hazcılık	4.23	.74
			Uyarılım	3.94	.83
			Özyönelim	4.36	.55
Özaşkınlık	4.20	.50	Evrenselcilik	4.24	.58
			İyilikseverlik	4.13	.65
Muhafazakarlık	3.57	.67	Geleneksellik	3.21	.82
			Uyma	3.72	.78
			Güvenlik	3.74	.80

Ölçeğin boyutları olan muhafazakarlık-yeniliğe açıklık ve özaşkınlık-özgenişletim arasında bu yöntem kullanılarak hesaplanan kısmi korelasyonlar Tablo 16'da; boyutları oluşturan değer tipleri arasındaki kısmi korelasyonlar ise Tablo 17'dedir. Ölçeğin boyutlarına ve boyutları oluşturan değer tiplerine ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları ise Tablo 18'dedir.

Tablo 16. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer boyutları arası kısmi korelasyon katsayıları

Boyut	Özaşkınlık	Muhafazakarlık	Özgenişletim	Yeniliğe açıklık
Özaşkınlık		-.20 **	-.54 ***	-.16 **
Muhafazakarlık			-.44 ***	-.69 ***
Özgenişletim				.09
Yeniliğe açıklık				

Not: ** $p < .01$, *** $p < .001$

Tablo 17. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer tipleri arası kısmi korelasyon katsayıları

Değer Tipi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Güç (1)		.32 ***	.07	-.07	-.05	-.35 ***	-.23 ***	-.24 ***	-.15 *	-.21 ***
Başarı (2)			.26 ***	.13 *	-.08	-.44 ***	-.24 ***	-.39 ***	-.24 ***	-.22 ***
Hazcılık (3)				.21 ***	.11	-.13 *	-.07	-.49 ***	-.33 ***	-.32 ***
Uyarılım (4)					.19 **	-.10	-.08	-.23 ***	-.48 ***	-.28 ***
Özyönelim (5)						.04	-.16 **	-.27 ***	-.27 ***	-.22 ***
Evrenselcilik (6)							.14 *	-.09	-.15 *	-.13 *
İyilikseverlik (7)								.02	.03	-.27 ***
Geleneksellik (8)									.32 ***	.15 *
Uyma (9)										.17 **
Güvenlik (10)										

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Tablo 18. Değer boyutlarına ve boyutları oluşturan değer tiplerine ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları

Değer boyutu	α	Boyuttaki Değer Tipi	α
Özgenişletim	.81	Güç	.68
		Başarı	.79
Yeniliğe Açıklık	.73	Hazcılık	.67
		Uyarılım	.62
		Özyönelim	.54
Özaşkınlık	.70	Evrenselcilik	.66
		İyilikseverlik	.57
Muhafazakarlık	.81	Gelenseksellik	.53
		Uyma	.62
		Güvenlik	.70

2.3.2. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği

Ölçek, Yee (2006: 773) tarafından çevrimiçi oyun kullanıcılarının oyun oynama motivasyonlarını ortaya koymak amacıyla geliştirilmiştir. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games) türü oyun kullanıcılarından veri toplanarak geliştirilmiştir.

Ölçek 39 maddeden oluşmaktadır. Maddeler, içerdikleri ifadelerin ne kadar önemli olduğu (1: Hiç önemli değil, 5: Tam anlamıyla önemli), ne sıklıkta yaşandığı (1: Hiçbir zaman, 5: Her zaman) ve yapılmasından ne kadar hoşlanıldığını (1: Hiç hoşlanmam, 5: Tam anlamıyla hoşlanırım) katılımcıların işaretlemesinin istendiği 5'li Likert tipi derecelendirme ölçekleri üzerinden değerlendirilmektedir (bkz., Ek 4). 39 madde toplamda 10 faktörden oluşan üç ana faktör altında toplanmıştır (bkz., Tablo 4). Başarı motivasyonları ana boyutu içerisinde yer alan ilerleme motivasyonları oyun içinde güç kazanmak, hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmek ve oyun içinde varlık ya da statü sembolleri biriktirmek gibi motivasyonları kapsamakta; mekanik motivasyonlar karakter performansını en iyi hale getirmek için oyunun temelini oluşturan kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgisi olma gibi motivasyonları kapsamakta ve rekabet motivasyonları diğer oyunculara meydan okuma (challenge), rekabet etme ve diğer oyuncular üzerinde otorite kurma isteği gibi motivasyonları kapsamaktadır. Sosyal motivasyonlar ana boyutu içerisinde yer alan sosyalleşme motivasyonları diğer oyunculara yardım etme, onlarla sohbet etme ve arkadaş edinmeye ilgisi olma gibi motivasyonları kapsamakta; ilişki motivasyonları kendini açma, destek verme ve alma, başkalarıyla uzun süreli anlamlı ilişkiler kurma isteği gibi motivasyonları kapsamakta ve

takım çalışması motivasyonları takım çabalamasının bir parçası olmaktan, grup başarılarından, işbirliğinden memnuniyet duyma gibi motivasyonları kapsamaktadır. Kendini kaptırma motivasyonları ana boyutu içerisinde yer alan keşif motivasyonları diğer oyuncuların hakkında bilmediği şeyleri aramak ve bulmaya çalışmak gibi motivasyonları kapsamakta; rol oynama motivasyonları geçmiş hikayesi olan bir karakter yaratma ve diğer oyuncularla birlikte bir öykü yaratmak için etkileşim içinde olma motivasyonlarını kapsamakta; kişiselleştirme motivasyonları görünüşünü kişiselleştirmeye (görünüş, aksesuarlar, tarz, renkler) bir ilgisi olma motivasyonlarını kapsamakta ve kaçış motivasyonları çevrimiçi çevreleri rahatlatmak, gerçek yaşamdan ve gerçek yaşamın problemlerinden kaçınmak için kullanma motivasyonlarını kapsamaktadır.

Yee'nin (2006) çalışmasında Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı Cronbach Alpha = .77'dir ve ölçeği oluşturan faktörlerin iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları .65-.87 arasında değişmektedir. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Dindar ve Akbulut (2014: 122) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin Türk örneklemindeki güvenilirliği .78'dir. Faktörlere ait iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları .47-.72 arasında değişmektedir.

Mevcut çalışmada ölçeğin tamamının iç tutarlılık güvenilirlik düzeyi .82'dir. 14 maddeden oluşan başarı boyutunun güvenilirliği .80, 11 maddeden oluşan sosyal motivasyonlar boyutunun güvenilirliği .75 ve 14 maddeden oluşan kendini kaptırma motivasyonları boyutunun güvenilirliği .78'dir. Üç ana boyutu oluşturan 10 alt boyuta ait ortalama ve standart sapmaları Tablo 19'dadır.

Tablo 19. Ölçeğin üç ana boyutunu oluşturan 10 alt boyuta ait ortalama ve standart sapmalar

Ana boyut	Ortalama	Standart sapma	Alt boyut	Ortalama	Standart sapma
Başarı motivasyonları	3.78	.56	Mekanik	4.18	.58
			İlerleme	4.04	.68
			Rekabet	3.00	.93
Sosyal motivasyonlar	3.26	.55	Sosyalleşme	3.88	.74
			İlişki	2.95	.95
			Takım çalışması	2.87	.66
Kendini kaptırma mot.	3.42	.63	Kişiselleştirme	3.78	.93
			Rol oynama	2.87	.98
			Kaçış	3.43	.90
			Keşif	3.69	.91

Boyutların kendi aralarındaki ve ölçeğin tamamından alınan puanla korelasyonları hesaplanmıştır (bkz. Tablo 20). Başarı motivasyonları boyutu ve sosyal motivasyonlar boyutu dışında tüm boyutlar birbirleriyle ilişkilidir.

Tablo 20. Ölçeği oluşturan ana boyutların kendi aralarında ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları

Boyut	Başarı	Sosyal	Kendini kaptırma	Ölçeğin tamamı
Başarı		.03	.18 **	.65 ***
Sosyal			.13 *	.51 ***
Kendini kaptırma				.75 ***
Ölçeğin tamamı				

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

2.3.3. Grup Akışı Ölçeği (Group Flow Scale)

Ölçek ön çalışmadakinden farklı olarak analizler sonrası iki maddenin çıkarılmasıyla 14 madde olarak kullanılmıştır. Ölçeğin tamamının iç tutarlılık güvenilirlik düzeyi $\alpha = .92$ 'dir. Özdeşleşme, akış ve benzerlik boyutları için iç tutarlılık güvenilirlikleri sırasıyla .88, .77 ve .74'tür. Faktör boyutlarının birbirleriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları incelendiğinde üç faktörün birbirleriyle olan korelasyonlarının .43-.56 arasında, ölçeğin tamamıyla ise .71-.90 arasında değiştiği görülmüştür (bkz., Tablo 21).

Tablo 21. Grup Akışı Ölçeği faktörlerinin birbiriyle ve ölçeğin tamamıyla korelasyonları

	Benzerlik	Özdeşleşme	Akış	Ölçeğin Tamamı
Benzerlik		.72	.69	.89
Özdeşleşme			.70	.93
Akış				.86
Ölçeğin Tamamı				

Not: Bu tablodaki tüm korelasyonlar .001 düzeyinde anlamlıdır.

2.3.4. Sürekli Akış Ölçeği Kısa Formu (Dispositional Flow Scale-2 Short Version)

Ölçek ön çalışmadakinden farklı olarak yalnızca ölçeğin yer aldığı bölümün açıklama kısmında yer alan “oynuyor olduğumu belirttiğim oyun(lar) sırasında...” ifadesi ölçek

maddelerinin başına tek tek eklenerek kullanılmıştır. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirlik düzeyi $\alpha = .79$ 'dur.

2.3.5. Kişisel Bilgi Formu

Ön çalışmada olduğu gibi katılımcıların yaş, cinsiyet ve eğitim durumları ile oynuyor oldukları oyun(lar)ın bilgisi, bu oyunu/oyunları ne kadar süredir oynuyor oldukları ve haftada ortalama kaç saat oynadıklarının bilgisi alınmıştır. Bu kısımda katılımcılara oynuyor oldukları oyunun/oyunların MMORPG türüne ait olup olmadığını kontrol etmeleri için MMORPG türü oyunların yer aldığı bir liste de sunularak oynuyor oldukları oyun(lar)ı işaretlemeleri istenmiştir.

3.BULGULAR

3.1.Çalışma Değişkenleri Arası Korelasyon Analizleri

3.1.1.Bireysel Değerler ve Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları

Bireysel değerler ve MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişki her bir katılımcının tüm değer maddelerine verdiği puan ortalaması kontrol değişkeni alınarak incelenmiştir. Değer tipleri ve motivasyon boyutları arasındaki ilişki Tablo 22'de ve ayrıca Şekil 6'da gösterilmiştir. Başarı motivasyonları beklenildiği gibi güç değer tipi ve başarı değer tipi ile pozitif yönde ilişkilidir. Başarı motivasyonları ayrıca hazcılık ve uyarılım ile pozitif yönde ilişkilirken, iyilikseverlik ve uyma tipi değerleriyle negatif ilişkilidir. Sosyal motivasyonlar ise yalnızca iyilikseverlik değer tipiyle pozitif yönde ilişkilidir.

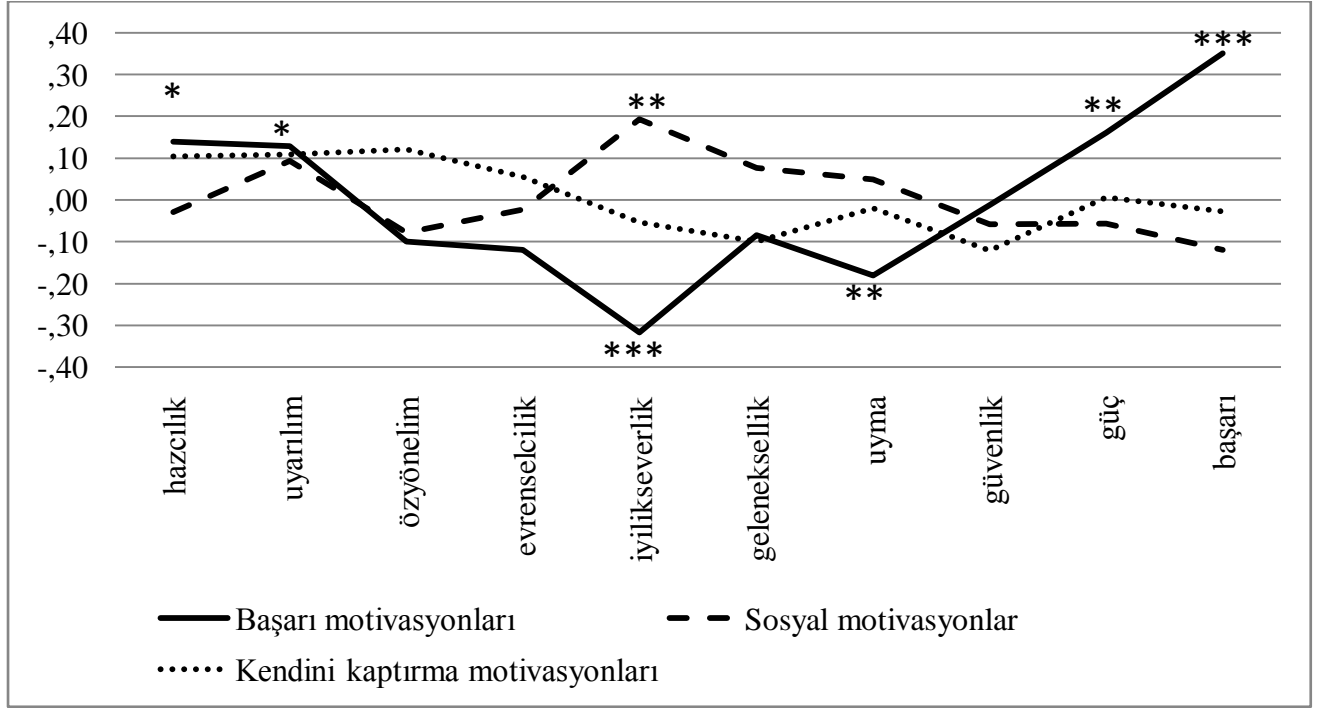
Tablo 22. Bireysel deęer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel deęer- MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyonlar

	Başarı motivasyonları	Sosyal motivasyonlar	Kendini kaptırma motivasyonları
Güç	.16 **	-.06	.01
Başarı	.35 ***	-.12	-.03
Hazcılık	.14 *	-.03	.10
Uyarılım	.13 *	.09	.11
Özyönelim	-.10	-.08	.12
Evrenselcilik	-.12	-.02	.05
İyilikseverlik	-.32 ***	.19 **	-.05
Geleneksellik	-.08	.08	-.10
Uyma	-.18 **	.05	-.02
Güvenlik	-.01	-.06	-.12

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Şekil 6. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel değer-

MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyonlar



Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Dört temel değer boyutu ile oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişki incelendiğinde özgenişletim değer boyutunun (bu boyutu güç ve başarı değer tipleri oluşturmaktadır) başarı motivasyonlarıyla pozitif ilişkili olduğu, özaşkınlık boyutunun (bu boyutu evrenselcilik ve iyilikseverlik değer tipleri oluşturmaktadır) ise başarı motivasyonlarıyla negatif ilişkili olduğu bulunmuştur (sırasıyla $r = .32$, $p < .001$ ve $r = -.26$, $p < .001$). Ancak, sosyal motivasyonlarla değer boyutları arasında bir ilişki yoktur. Yeniliğe açıklık değer boyutunun ise, kendini kaptırma motivasyonlarıyla pozitif ilişkili olduğu görülmüştür ($r = .16$, $p < .05$). Değer boyutları ve motivasyon boyutları arasındaki kısmi korelasyonlar Tablo 23'te gösterilmiştir.

**Tablo 23. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan değer boyutu-
MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arası kısmi korelasyon katsayıları**

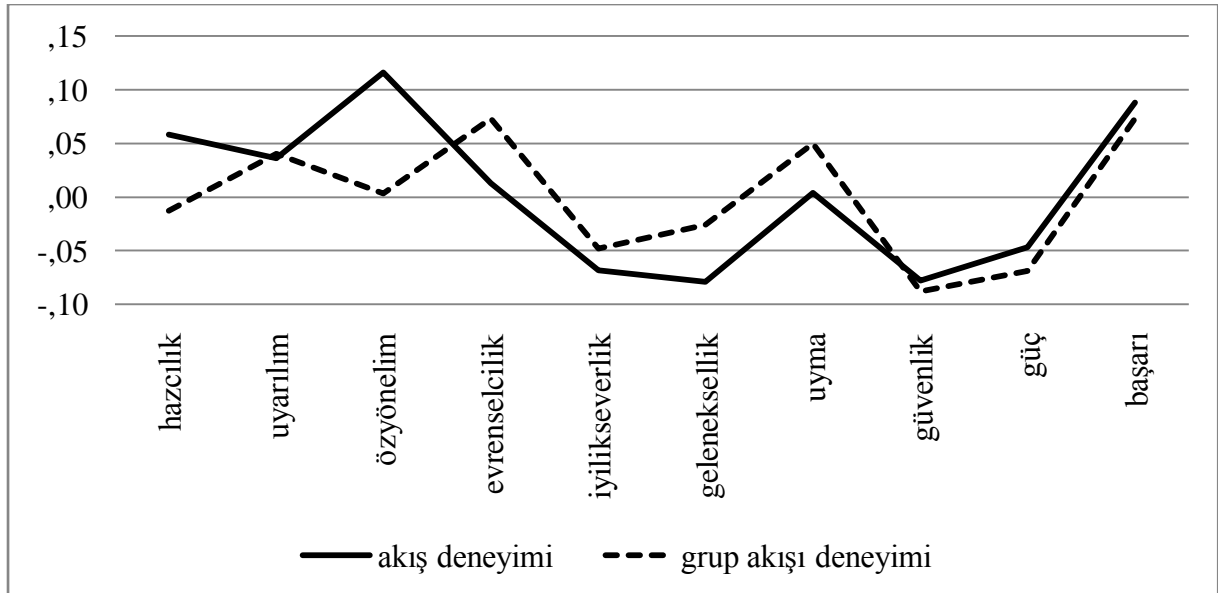
		Değer Boyutu			
		Özaşkınlık	Muhafazakarlık	Özgenişletim	Yeniliğe Açıklık
Motivasyon Boyutu	Başarı	-26 ***	-.12	.32 ***	.09
	Sosyal	.08	.03	-.11	-.004
	Kendini	.02	-.12	-.01	.16 **
	kaptırma				

Not: ** $p < .01$, *** $p < .001$

3.1.2. Bireysel Değerler ve Akış Deneyimi

Bireysel değerler ve akış deneyimleri arasındaki ilişki her bir katılımcının tüm değer maddelerine verdiği puan ortalaması kontrol değişkeni alınarak incelenmiştir. Bireysel değerler ve gerek bireysel olarak deneyimlenen akış gerekse grup akışı arasında bir ilişki bulunmamıştır. Bu değişkenler arası korelasyon katsayıları Şekil 7’de gösterilmiştir.

Şekil 7. Bireysel değer ortalamaları kontrol edilerek hesaplanan bireysel değerler-akış deneyimi arası kısmi korelasyon katsayıları



3.1.3. Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Akış Deneyimi

Her ne kadar bu çalışma kapsamında çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ile akış deneyimi arasındaki ilişki ile ilgili hipotezler öne sürülmemiş olmasa da, hem bireysel, hem de grup olarak deneyimlenen akışın oyun oynama motivasyonlarıyla ilişkileri korelasyon analizleri ile incelenmiştir. Sosyal motivasyonlar ve bireysel olarak deneyimlenen akış arasındaki ilişki haricinde, tüm oyun oynama motivasyonları ile akış deneyimleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişkilerin mevcut olduğu görülmüştür. Bu ilişkiler Tablo 24'te gösterilmiştir.

Tablo 24. Çevrimiçi oyun oynama motivasyonları, grup akışı ve akış arasındaki korelasyonlar

		Motivasyon Boyutu		
		Başarı	Sosyal	Kendini Kaptırma
Akış Deneyimi	Grup Akışı	.32***	.43***	.19**
	Akış	.32***	.11	.29***

Not: *** $p < .001$, ** $p < .01$

3.2. Çalışma Değişkenleri Arası Regresyon Analizleri

3.2.1. Çoklu Regresyon Analizleri

Değer boyutlarının oyun oynama motivasyonu boyutlarının ne kadar yordayabildiğini test etmek için her bir motivasyonun sırayla yordanan olduğu, dört ana değer boyutunun (özgenişletim, yeniliğe açıklık, özaşkınlık ve muhafazakarlık) ise yordayıcı olduğu biri dizi çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Bu analizler, değer boyutlarının başarı motivasyonlarındaki varyansın % 18'ini [$F(4,230) = 14.05$, $p < .000$], sosyal motivasyonlardaki varyansın ise % 7'sini [$F(4,230) = 5.64$, $p < .000$] açıklayabildiğini göstermektedir. Kendini kaptırma motivasyonlarındaki varyansın ise yalnızca % 2'si değer boyutlarınca açıklanabilmektedir ve kendine kaptırma motivasyonunun yordandığı model anlamlı değildir (bkz., Tablo 25). Başarı motivasyonunu anlamlı şekilde yordayabilen tek değer boyutu, özgenişletimdir ($\beta = .36$). Sosyal motivasyonu anlamlı biçimde yordayabilen tek ana değer boyutu ise muhafazakarlıktır ($\beta = .17$).

Üç temel oyun oynama motivasyonundan ikisindeki –başarı motivasyonu ve sosyal motivasyon- varyansın değer boyutlarınca açıklanabildiğini gördükten sonra, bu iki temel motivasyonun alt boyutlarından her birinin (başarı motivasyonunun mekanik, ilerleme ve rekabet alt boyutları; sosyal motivasyonun sosyalleşme ve ilişki ve takım çalışma alt boyutları) değer boyutları tarafından ne ölçüde yordandığını görmek üzere yeniden çoklu regresyon analizleri yapılmıştır (bkz., Tablo 26 ve Tablo 27). Başarı motivasyonları içerisinde, mekanik [$R^2 = .08$, $F(4, 230) = 5.94$, $p < .001$], ilerleme [$R^2 = .19$, $F(4, 230) = 14.68$, $p < .001$] ve rekabet [$R^2 = .12$, $F(4, 230) = 9.35$, $p < .001$] alt boyutlarının üçü için de model anlamlıken; sosyal motivasyonlar içerisinde yalnızca sosyalleşme [$R^2 = .13$, $F(4, 230) = 9.62$, $p < .001$] ve ilişki [$R^2 = .08$, $F(4, 230) = 6.13$, $p < .001$] alt boyutlar için anlamlıdır.

Başarı motivasyonunun mekanik alt boyutu ($\beta = .18$) yeniliğe açıklık değer boyutu tarafından pozitif yönde; ilerleme alt boyutu ise hem özgenişletim ($\beta = .32$) hem de muhafazakarlık ($\beta = .16$) değer boyutları tarafından pozitif yönde; rekabet alt boyutu ise özgenişletim ($\beta = .36$) tarafından pozitif ve özaşkınlık ($\beta = -.15$) tarafından negatif yönde yordandırmıştır.

Sosyal motivasyonun sosyalleşme alt boyutu ise, yeniliğe açıklık ($\beta = .14$), özaşkınlık ($\beta = .20$) ve muhafazakarlık ($\beta = .21$) değer boyutları tarafından pozitif yönde; ilişki alt boyutu ise muhafazakarlık değer boyutu ($\beta = .21$) tarafından pozitif yönde yordandırmıştır.

Değer boyutlarının bireysel olarak deneyimlenen akışı ve grup akışını ne kadar yordayabildiğini test etmek için çoklu regresyon analizleri yapılmıştır (bkz., Tablo 28). Hem bireysel olarak deneyimlenen akış [$R^2 = .06$, $F(4, 230) = 4.60$, $p < .001$] için hem grup akışı [$R^2 = .21$, $F(4, 230) = 16.58$, $p < .001$] için regresyon modelleri anlamlıdır.

Dört temel değer boyutu içinden yalnızca yeniliğe açıklık, bireysel olarak deneyimlenen akışı yordamıştır ($\beta = .17$). Grup akışını ise bütün değer boyutları yordamıştır (muhafazakarlık için $\beta = .21$, özaşkınlık için $\beta = .18$, yeniliğe açıklık için $\beta = .15$ ve özgenişletim için $\beta = .17$). Grup akışı ölçeğinin alt boyutlarının değer boyutlarınca ne kadar yordandığı incelendiğinde de benzer şekilde, tüm değer tiplerinin hemen hemen tüm değer boyutlarınca yordandığı görülmüştür.

Tablo 25. Üç motivasyon ana boyutunun dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon

	Başarı motivasyonları						Sosyal motivasyonlar						Kendini kaptırma motivasyonları					
	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p
Özgenişletim	.18	.26	.05	.36	5.20	.001	.07	-.01	.05	-.01	-1.14	.88	.02	-.03	.06	-.04	-.54	.59
Yeniliğe açıklık		.11	.08	.11	1.51	.13		.12	.08	.11	1.51	.13		.24	.09	.19	2.53	.01
Özaşkinlik		-.10	.07	-.09	-1.38	.17		.15	.08	.14	1.92	.05		.03	.09	.02	.28	.78
Muhafazakarlık		.06	.06	.08	1.13	.26		.14	.06	.17	2.36	.02		-.04	.07	-.05	-.65	.51

Tablo 26. Başarı motivasyonları boyutunu oluşturan alt boyutlarının dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon

	Mekanik						İlerleme						Rekabet					
	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p
Özgenişletim	.08	.08	.06	.11	1.48	.14	.19	.27	.06	.32	4.55	.001	.12	.42	.09	.36	4.95	.001
Yeniliğe açıklık		.20	.08	.18	2.45	.01		.15	.09	.12	1.71	.09		-.03	.13	-.02	-.27	.78
Özaşkinlik		-.00	.08	-.00	-.04	.96		-.06	.09	-.04	-.66	.51		-.27	.13	-.15	-2.12	.03
Muhafazakarlık		.11	.06	.13	1.77	.08		.16	.07	.16	2.45	.01		-.13	.09	-.10	-1.40	.16

Tablo 27. Sosyal motivasyon boyutunu oluşturan alt boyutların dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon

	Sosyalleşme						Takım çalışması						İlişki					
	R ²	B	Standart t hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart t hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart t hata (B)	β	t	p
Özgenişletim	.13	-.06	.07	-.07	-.92	.36	-.01	-.06	.07	-.07	-.91	.36	.08	.14	.09	.11	1.51	.13
Yeniliğe açıklık		.20	.10	.14	1.93	.05		.05	.10	.04	.54	.59		.10	.13	.05	.72	.47
Özaşkınlık		.29	.10	.20	2.84	.01		.03	.10	.02	.30	.76		.12	.13	.06	.89	.37
Muhafazakarlık		.23	.08	.21	3.02	.01		-.07	.07	-.07	-.98	.33		.29	.10	.21	2.91	.01

Tablo 28. Bireysel olarak deneyimlenen akışın ve grup akışının dört değer boyutunca yordanmasını test eden çoklu regresyon

	Akış puanı						Grup akışı puanı					
	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p
Özgenişletim	.06	.06	.06	.08	1.03	.30	.21	.14	.06	.17	2.47	.01
Yeniliğe açıklık		.20	.08	.17	2.33	.02		.18	.08	.15	2.13	.03
Özaşkınlık		.06	.08	.05	.70	.49		.23	.08	.18	2.73	.01
Muhafazakarlık		.07	.06	.08	1.10	.27		.20	.06	.21	3.15	.01

3.2.2.Hiyerarşik Regresyon Analizleri

Bireysel olarak deneyimlenen akışın yordayıcılarının hangi değişkenler olduğunu belirlemek üzere kullanım sıklığı kontrol değişkeni alınarak 3 aşamalı regresyon analizi yapılmıştır (bkz., Tablo 29). Analizin ilk aşamasında kullanım sıklığı, ikinci aşamasında dört değer boyutu, üçüncü aşamasında ise oyun oynama motivasyonları yer almıştır. Regresyon analizinin ilk aşaması varyansın yalnızca % 1'ini açıklamıştır ve model anlamsızdır [$F(1,233) = 3.34, p = .07$]. Analizin ikinci aşamasında dört değer boyutu (özgenişletim, özaşkinlık, yeniliğe açıklık, muhafazakarlık eşitliğe girilmiştir. İkinci aşama varyansın % 6'sını açıklamıştır [$F(5,229) = 4.05, p < .01$]. (R^2 değişim = .07). Bu aşamada bireysel olarak deneyimlenen akış puanını yeniliğe açıklık yordamıştır ($\beta = .17$). Analizin son aşamasında üç motivasyon boyutu (başarı, sosyal, kendini kaptırma) da eşitliğe girilmiştir. Bu aşama varyansın % 16'sını açıklamıştır [$F(8,226) = 6.61, p < .001$]. (R^2 değişim = .11) Bu aşamada yeniliğe açıklık boyutunun akış deneyimindeki varyansa katkısı artık anlamlı değildir; bireysel olarak deneyimlenen akış puanının yordayıcıları başarı motivasyonları ($\beta = .24$) ve kendini kaptırma motivasyonlarıdır ($\beta = .22$).

Grup akışının yordayıcılarının hangi değişkenler olduğunu belirlemek üzere, bir önceki analize benzer biçimde, kullanım sıklığı kontrol değişkeni alınarak 3 aşamalı regresyon analizi yapılmıştır (bkz., Tablo 29). Regresyon analizinin ilk aşaması varyansın yalnızca % 1'ini açıklamıştır ve model anlamsızdır [$F(1,233) = 3.64, p = .06$]. Analizin ikinci aşamasında dört değer boyutu (özgenişletim, özaşkinlık, yeniliğe açıklık, muhafazakarlık eşitliğe girilmiştir. İkinci aşama varyansın % 21'ini açıklamıştır [$F(5,229) = 13.54, p < .001$], (R^2 değişim = .21) Bu aşamada grup akışı puanı bütün değer boyutlarıyla pozitif ilişki göstermiştir. Analizin son aşamasında üç motivasyon boyutu (başarı, sosyal, kendini kaptırma) da eşitliğe girilmiştir. Bu aşama varyansın % 35'ini açıklamıştır [$F(8,226) = 16.59, p < .001$], (R^2 değişim = .14). Bu aşamada grup akışı, özaşkinlık boyutu ($\beta = .15$) ile muhafazakarlık boyutu ($\beta = .14$) ve başarı motivasyonları ($\beta = .20$) ile sosyal motivasyonlar ($\beta = .32$) tarafından yordanmıştır.

Tablo 29. Kullanım sıklığının kontrol edildiği, bireysel olarak deneyimlenen akış puanının ve grup akışı puanının değer ve motivasyon boyutlarınca yordanmasını test eden hiyerarşik regresyon

Model		Bireysel olarak deneyimlenen akış						Grup akışı					
		R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p	R ²	B	Standart hata (B)	β	t	p
1. model	Kullanım sıklığı	.01	.00	.00	.12	1.83	.07	.01	.00	.00	.12	1.91	.06
2. model	Kullanım sıklığı	.06	.00	.00	.09	1.34	.18	.21	.00	.00	.07	1.14	.25
	Özgenişletim		.05	.06	.07	.95	.34		.14	.06	.16	2.39	.02
	Yeniliğe açıklık		.19	.08	.17	2.27	.02		.18	.08	.14	2.08	.04
	Özaşkınlık		.06	.08	.05	.71	.48		.23	.08	.18	2.74	.01
	Muhafazakarlık		.06	.06	.07	1.03	.30		.19	.06	.20	3.09	.01
3. model	Kullanım sıklığı	.16	.00	.00	.03	.56	.57	.35	.00	.00	.03	.52	.61
	Özgenişletim		-.00	.06	-.00	-.03	.98		.08	.05	.10	1.51	.13
	Yeniliğe açıklık		.11	.08	.10	1.41	.16		.09	.08	.07	1.10	.27
	Özaşkınlık		.07	.08	.06	.94	.35		.20	.08	.15	2.54	.01
	Muhafazakarlık		.06	.06	.07	.96	.34		.13	.06	.14	2.31	.02
	Başarı mot.		.25	.07	.24	3.45	.001		.23	.07	.20	3.38	.001
	Sosyal mot.		.02	.07	.02	.35	.72		.37	.06	.32	5.69	.001
	Kendini kaptırma mot.		.21	.06	.22	3.57	.001		.09	.06	.09	1.62	.11

4.TARTIŞMA VE SONUÇ

4.1.Bireysel Değerlerle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi

Değer tiplerinin ortalamalarına bakıldığında MMORPG türü oyunlar oynayan bu örneklem için en önemli olan değer tipleri sıralaması şu şekildedir: özyönelim, evrenselcilik, hazcılık, iyilikseverlik, uyarılım, başarı, güvenlik, uyma, güç ve geleneksellik. Schwartz kültürler arası çalışmalarda tutarlı olarak en başta en önemli görülen üç değer tipinin iyilikseverlik, evrenselcilik ve özyönelim iken; en sonda önemli görülen üç değer tipinin güç, geleneksellik ve uyarılım olduğunu ifade etmiştir (2012: 17). Mevcut çalışmada da özyönelim ve evrenselcilik önem sırasına ilk üç değer arasında yer almış fakat iyilikseverlik dördüncü gelmiştir. Benzer şekilde, güç ve geleneksellik önem sırasında son üç değer arasında yer almışken uyarılım son üçte yer almamıştır. Türkiye’de üniversite öğrencilerinden oluşan örneklem üzerinde yapılan başka çalışmalarda da Schwartz’ın ifade ettiği gibi en başta önemli görülen üç değer evrenselcilik, iyilikseverlik ve özyönelimdir (Demirutku, 2007: 71; Drilen, 2006: 37; Gümüş, 2009: 151; Arslantürk, 2012: 46; Sönmez, 2014: 54). Kuşdil ve Kağıtçıbaşı’nın bir öğretmen örneklemeyle yaptıkları çalışmalarında ise, güvenlik iyilikseverlikten de önce gelerek evrenselcilikten sonra en önemli görülen değer tipi olmuştur. Bu çalışmada en sonda önemli görülen üç değer tipi Schwartz’ın ifade ettiği uyarılım, geleneksellik ve güçtür (2000: 70). Ancak, diğer çalışmalarda en sonda önemli görülen üç değer Schwartz’ın ifade ettiği üç değerden farklılaştığı gözlenmektedir. Mevcut çalışmayla tutarlı olarak, Dirilen (2006: 37) ve Demirtku’nun (2004: 71) çalışmasında da güç, uyma ve geleneksellik önem sırasında son üçte yer almıştır. Diğer çalışmalarda önem sırasında güç ve gelenekselliğin yanında son üçte yer alan değer tipi başarıdır (Gümüş, 2009: 151; Arslantürk, 2012: 46; Sönmez, 2014: 54). Bu bulgulardan hareketle MMORPG türü oyun kullanıcılarından oluşan bu örneklem için, değer sıralamalarının genel olarak Türkiye’deki diğer çalışmalardaki değer sıralamaları ile benzediğini, diğer çalışmalardan farklı olarak hazcılığın en çok değer veren ilk üç değer arasına üçüncü sıradan girdiğini ve iyilikseverlik değerini dördüncü sıraya ittiği söylenebilir.

Değer tiplerinin birbirleri arasındaki kısmi korelasyonlarına bakıldığında Schwartz’ın modeline göre dairesel bir yapı üzerinde birbirine yakın olan değerlerin pozitif yönde ilişkili olması beklenir; ancak bu yapıda yan yana olan iyilikseverlik ile geleneksellik, iyilikseverlik ile uyma, ve son olarak özyönelim ile evrenselcilik değerleri bu çalışmada birbirleriyle ilişkili değildir. Ayrıca, yine bu dairesel yapıda yan yana olan güç ve güvenlik tipi değerler negatif

yönde ilişkilidir. Mevcut çalışmayla tutarlı olarak, bir başka çalışmada da iyilikseverlik ile geleneksellik ve de iyilikseverlik ile uyma ilişkili bulunmamıştır (Sönmez, 2014: 56). Benzer şekilde, güç ve güvenlik başka çalışmalarda da negatif ilişkili bulunmuştur (Sönmez, 2014: 56; Aktaş, 2014: 78).

Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı'nda, kişilerin bir medyayı kullanmasının, kişisel ihtiyaçlarıyla ve değerleriyle ilişkili olduğu iddia edilmektedir (Dainton ve Zelle, 2014: 186) Bu varsayımdan hareketle, bu tez çalışmasında, kişilerin MMORPG türü oyunlar oynamayı tercih etmelerinde, bu oyunların bazı temel sosyal ve psikolojik ihtiyaçların tatminini sağlamanın yattığı ve oyuncuların bu oyunlarla hangi ihtiyaçları tatmin etmeye çalıştığının onların kişisel değerlerini yansıttığı düşünülmüştür. Bu nedenle bireysel değerler ile MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkiye bakılmıştır ve şu sonuçlar elde edilmiştir: başarı motivasyonları güç, başarı, hazcılık ve uyarılım değer tipleriyle pozitif yönde; iyilikseverlik ve uyma değer tipleriyle de negatif yönde ilişkilidir. Sosyal motivasyonlar ise yalnızca iyilikseverlik değer tipiyle pozitif yönde ilişkilidir. Güç, başarı, hazcılık ve uyarılım Schwartz'ın modelindeki dairesel yapıda birbirinin yakınında yer almaktadır. Başarı motivasyonlarının benzer motivasyonel kökenleri paylaşan bu değer tipleriyle pozitif yönde ilişkili olmasının Schwartz'ın teorik çerçevesi ile tutarlı olduğu söylenebilir. Benzer şekilde, başarı motivasyonlarının, Schwartz'ın modelinde başarı değer tipinin hemen karşısında yer alan, dolayısıyla da başarı değer tipiyle negatif yönde ilişkili olan motivasyonel kökenleri paylaşan, iyilikseverlik değer tipiyle negatif yönde ilişkili olması da Schwartz'ın modelini desteklemektedir. Son olarak, modelde iyilikseverlik değer tipinin yanında yer alan uyma değer tipinin iyilikseverlik değer tipiyle benzer motivasyonel kökenleri paylaşması göz önüne alındığında, başarı motivasyonlarının bu değer tipiyle de negatif yönde ilişkili olmasının modelle tutarlı olduğu söylenebilir. Sonuç olarak, sosyal motivasyonların evrenselcilik değer tipiyle ilişkili olmaması dışında çalışma sonuçları denenceleri destekler niteliktedir.

Dört temel değer boyutu ile MMORPG türü oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkilere bakıldığında başarı motivasyonlarının beklenildiği gibi özgenişletim boyutu ile pozitif ilişkiliyken özaşkınlık boyutu ile negatif ilişkili olduğu görülmüştür. Ayrıca, kendini kaptırma motivasyonları yeniliğe açıklık boyutuyla pozitif ilişkilidir. Oyun içinde keşifler yapma, diğer oyuncuların bilmediği şeyleri bulmaya çalışma, rol yapma, hayal gücünü

kullanma gibi motivasyonları kapsayan kendini kaptırma motivasyonlarının yeniliğe açıklık boyutunun motivasyonel kökenleriyle paralel olduğu söylenebilir.

Yapılan regresyon analizleriyle dört değer boyutunun oyun oynama motivasyonu boyutları ve alt boyutlarını ne kadar yordadığı incelendiğinde de genel olarak korelasyon analizi sonuçlarına benzer sonuçlar ortaya çıkmıştır; çalışma beklentileriyle tutarlı olarak, başarı motivasyonları özgenişletim değer boyutunca yordanmıştır. Yine çalışma beklentileriyle tutarlı olarak, sosyal motivasyonlar özaşkınlık değer boyutunca yordanmıştır; ancak, bu boyut ayrıca muhafazakarlık değer boyutunca da yordanmıştır. Değer boyutlarının motivasyon alt boyutlarını ne kadar yordadığı test edildiğinde de yine çalışma beklentileri arasında oyun oynama motivasyonlarıyla ilişkili olması beklenen değer boyutları dışında (özgenişletim ve özaşkınlık) muhafazakarlık ve yeniliğe açıklık değer boyutları da söz sahibi olmuştur.

Başarı motivasyonları boyutu içindeki mekanik motivasyonlar özgenişletimce değil, yeniliğe açıklık boyutunca yordanmıştır. İlerleme motivasyonları ise özgenişletim yanında muhafazakarlıkça da yordanmıştır. Mekanik motivasyonlar karakter performansını en iyi hale getirmek için oyunun temelini oluşturan kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgisi olmayı kapsamaktaydı; kullanıcının kurallar ve sisteme dair bir şeyleri kurcalaması veya ortaya çıkardığı şeyleri analiz ederek performansını kendine özgü bu tarzıyla geliştirmeye çalışmasının yeniliğe açıklık boyutu ile örtüştüğü oluğu söylenebilir. İlerleme motivasyonları ise güç kazanmak, hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmek, oyun içinde varlık ya da statü sembolleri biriktirmek gibi motivasyonları kapsamaktaydı; bireysel güç ve başarı ele etme etrafında şekillenen bu motivasyonların özgenişletim değer boyutunun yanısıra muhafazakarlık değer boyutunca da yordanması beklenmeyen bir ilişkidir; ancak, bu boyutu oluşturan değer tiplerinin Schwartz'ın modelinde özgeniletim değer boyutunu oluşturan değer tipleriyle yan yana oluğu düşünüldüğünde benzer motivasyonel kökenlere sahip olan değer tiplerini kapsayan bu iki aynı değişkeni yordaması mümkün olabilir. Bu motivasyona sahip kullanıcılar ilerleme kaydetmeyi ve başarıyı muhafaza etmek adına risk almayarak ya da oyun içinde belli davranış biçimlerine sadık kalarak oynamayı sürdürüyor olabilirler. Başarı motivasyonlarını oluşturan son bir motivasyon alt boyutu olan rekabet motivasyonlarına bakıldığında çalışma beklentileriyle tutarlı sonuçlar görülmektedir; bu alt boyut başarı motivasyonları ana boyutunda olduğu gibi özgenişletim değer boyutunca (pozitif yönde) ve özaşkınlık değer boyutunca (negatif yönde) yordanmıştır. Başkalarına meydan okuma

(challenge), rekabet etme, otorite kurma isteđi gibi motivasyonları kapsayan bu alt boyutun bireysel güç ve başarı temelinde şekillenen özgenişletim boyutu ile pozitif ilişkili olması ve bu boyutu oluşturan değer tipleriyle çelişen motivasyonel kökenleri paylaşan özaşkınlık boyutuyla negatif ilişkili olması beklenen bir sonuçtur.

Sosyal motivasyonlar boyutuna bakıldığında, çalışma beklentileriyle paralel olarak sosyalleşme alt boyutu özaşkınlık değer boyutunca pozitif, özgenişletim değer boyutunca negatif yönde yordanmıştır. Bunların yanı sıra bu alt boyut muhafazakarlık değer boyutunca da pozitif yönde yordanmıştır. İlişki alt boyutu ise yalnızca muhafazakarlık değer boyutunca yordanmıştır. Sosyalleşme alt boyutu diğer oyunculara yardım etmeye, onlarla sohbet etmeye ve arkadaş edinmeye ilgisi olmak gibi motivasyonları kapsamaktaydı; ilişki alt boyutu ise kendini açma, destek verme ve alma, başkalarıyla uzun süreli anlamlı ilişkiler kurma isteđi gibi motivasyonları kapsamaktaydı. Bu alt boyutların özaşkınlık değer boyutu yanında muhafazakarlık değer boyutunca da yordanması bu değer boyutunun saygı gösterme, aidiyet, sadakat ve iyiliğe karşılık vermek gibi motivasyonel kökenleri barındırmasıyla ilgili olabilir.

4.2. MMORPG Türü Oyun Oynama Motivasyonlarıyla İlgili Bulguların Deđerlendirilmesi

Gerek genel olarak çevrimiçi oyun oynama motivasyonları gerekse spesifik olarak MMORPG türü çevrimiçi oyunları oynama motivasyonlarının yaş, cinsiyet ve kişilik gibi deđişkenlerle ilişkilerine dair çeşitli çalışmalar literatürde yer almakla beraber, değer-motivasyon ilişkisini inceleyen çalışmalara rastlanmamıştır.

Mevcut çalışmada, MMORPG türü oyun oynama motivasyonlarını ölçen ölçek boyutlarının her birinden ortalama kaç puan aldıkları en yüksekten en düşüğe doğru sıralandığında şöyle bir sıralama oluşmaktadır: mekanik (başarı ana boyutunda), ilerleme (başarı ana boyutunda), sosyalleşme (sosyal ana boyutunda), kişiselleştirme (kendini kaptırma ana boyutunda), keşif (kendini kaptırma ana boyutunda), kaçış (kendini kaptırma ana boyutunda), rekabet (başarı ana boyutunda), ilişki (sosyal ana boyutunda) ve aynı ortalamaya sahip olan takım çalışması (sosyal ana boyutunda) ve rol oynamadır (kendini kaptırma ana boyutunda). Bu sonuçlar Dindar ve Akbulut'un (2014: 122) aynı ölçeđi kullanarak yine bir Türk örnekleme yaptıkları çalışma sonuçlarıyla tutarlıdır. Araştırmacıların çalışmasında ortalamalara göre oluşan alt boyut sıralaması ilerleme, mekanik, sosyalleşme, kişiselleştirme, kaçış, keşif, rekabet, ilişki, rol oynama ve takım çalışması şeklindedir. Böylelikle, MMORPG

türü oyunları Türk kullanıcılarının motivasyonel karakteristiklerinin genel olarak başarı ağırlıklı olduğu söylenebilir.

4.3. Akış Deneyimiyle İlgili Bulguların Değerlendirilmesi

Akış deneyimi literatürde ağırlıklı olarak spor faaliyetleri bağlamında çalışılmıştır. Geliştirilen birçok akış ölçeğinden birkaçı çevrimiçi oyun bağlamındaki akışı ele almıştır ancak en güncel akış ölçeklerinden biri olan Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu'nun bu bağlamda kullanımına rastlanmamıştır.

Bireysel değerler ve akış deneyimi arasındaki ilişkiye bakıldığında bireysel değerlerin ne bireysel olarak deneyimlenen akış ile ne grup akışı ile bir korelasyonu olduğu görülmüştür. Regresyon analizi sonuçları ise özgenişletim değer boyutuyla ilişkili olması beklenen bireysel olarak deneyimlenen akışın yeniliğe açıklık boyutunca yordandığını göstermiştir. Özaşkınlık değer boyutuyla ilişkili olması beklenen grup akışının ise tüm değer boyutlarınca yordandığını göstermiştir. Bu, ölçeğin henüz oluşturulmuş olması ve üzerine çalışılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Her ne kadar çalışmada amaç, değerlerin MMORPG türü oyun oynama motivasyonları ile ve bu oyunları yaşarken deneyimlenen akış ile olan ilişkisini incelemek olsa da, akış deneyimi ve MMORPG türü çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının birbirleriyle aralarındaki ilişkiler de incelenmiştir. Tek bir istisna haricinde tüm motivasyonlar hem bireysel olarak deneyimlenen akış ile hem de grup akışı ile ilişkili bulunmuştur. İstisna olan, sosyal motivasyondur: grup akışı ile ilişkili, fakat bireysel olarak deneyimlenen akış ile ilişkisiz bulunmuştur. Öyle görünüyor ki, MMORPG oyuncularının akış deneyimi yaşayabilmeleri için, bu oyunu oynamaya yönelik en az bir motivasyonlarının olması gerekmektedir. Bu motivasyon sosyal motivasyon ise, grup akışı deneyimi yaşayabilirler, başarı veya kendini kaptırma motivasyonu ise hem grup akışı hem de bireysel akış deneyimi yaşayabilirler.

Kullanım sıklığının akışı etkiliyor olabileceği düşünüldüğü için bu değişken kontrol edilerek iki akış türününün değer boyutları ve motivasyon boyutlarınca ne kadar yordandığı bir hiyerarşik regresyon analizyle test edilmiştir. Bireysel olarak deneyimlenen akışın çoklu regresyon analizinde olduğu gibi yine yeniliğe açıklık boyutuna yordandığı görülmüştür. Ancak, motivasyonlar da eşitliğe eklendiğinde yeniliğe açıklık değer boyutu anlamlılığını yitirmiş, sosyal motivasyonlar ve kendini kaptırma motivasyonları anlamlı olmuştur. Görünen o ki yeniliğe açıklık boyutu bireysel olarak deneyimlenen akış üstüneki etkisini bu

motivasyonlar üstünden göstermektedir. Kullanım sıklığı kontrol edildiğinde grup akışı için de yine tüm değer boyutlarıyla anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır; ancak, motivasyonlar da eşitliğe girildiğinde özgenişletim ve yeniliğe açıklık değer boyutları anlamlılığını yitirmiş, başarı motivasyonları ve sosyal motivasyonlar anlamlı olmuştur. Özaşkınlık ve muhafazakarlık boyutlarının bu motivasyon boyutları üstünden grup akışı deneyimini yordadığı söylenebilir.

4.4.Öneriler ve Sınırlılıklar

Spor alanında çeşitli değişkenlerin akışla ilişkili olup olmadığı ele alınmıştır: içsel/dışsal motivasyon (intrinsic/extrinsic motivation), hedef yönelimi (goal orientation), sürekli anksiyete (trait anxiety), algılanan beceri (perceived ability) (Jackson, Ford, Kimiecik ve Marsh, 1998: 358), benlik kavramı, psikolojik beceriler, performans (Jackson, Thomas, Marsh ve Smethurst, 2001: 129), kendine güven (confidence), hayal etme (imagery), kontrol (action control) (Koehn, Morris ve Watt, 2013: 354) ve maneviyat (spirituality) (Spittle ve Dillon, 2014: 1) gibi. Ancak, çevrimiçi oyun bağlamındaki akış deneyiminin yordayıcıları ya da nelerle ilişkili olabileceği ile ilgili bir açık vardır. Mevcut çalışmada bireysel değerlerin akış ile ilişkili olabileceği şeklinde bir öneri getirilerek bu açığın kapanmasına katkı sağlanmak istenmiştir ancak sonuç beklendiği gibi çıkmamıştır. Bireysel değerler ve akış arasında doğrudan bir ilişki olmayabilir ya da kişilerin sahip oldukları değerler, çevrimiçi oyun oynayarak edinilen akış deneyimine ancak bir dizi başka değişkenin aracılığıyla, karmaşık bir süreç sonucunda bağlanıyor olabilir ve ileride başka çalışmalarla bu süreci keşfetmek mümkün olabilir.

Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye’de gelişmekte olan spor branşları federasyonu bünyesinde yer alan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) Türkiye’de 20 milyon kişinin oyun oynadığını belirtmiştir (Dinç, 2012: 156). Bu kişilerin özelliklerini, neden bu oyunları oynadıklarını ve bu oyunların onlara nasıl bir deneyim yaşattığını anlamaya yönelik çalışmalar yok denecek kadar azdır. Bu çalışma, çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını bir Türk örneğinde inceleyen çok az sayıda çalışmadan birisidir. İnsanların yaşamına yeni teknolojik iletişim ürünleri (oyunlar gibi) katıldıkça –bunların pek çoğunun kullanılıp kullanılmaması veya ne yoğunlukta kullanılacağı bir tercih meselesi olduğundan- bu ürünleri kullanmayı tercih eden kişilerin, kendilerine ait veya bu ürünlere ait hangi özelliklerden ötürü onları kullandıklarını öğrenmeye yönelik bir ilgi de doğmaktadır ve

bu özellikleri ortaya çıkarmaya yönelik görgül arařtırmalara ihtiya duyulmaktadır. Bu tez alıřmasının, byle bir ihtiyaa yönelik olduėu sylenebilir. Ayrıca, bu alıřmada MMROPG tr oyunları oynayanların motivasyonlarının ve deneyimledikleri akıřın, kendilerine hayatlarında rehberlik eden bazı temel deėerle iliřkisi olabileceėi fikri ortaya atılıp test edilmiřtir. İnsanlar, internet etkinliklerini rutin hayatlarının bir parası haline getirmiřlerdir; evrimii ve evrimdıřı dnyadaki tutum ve davranıřları arasında keskin farklılıklar beklemek yersizdir. Bu nedenle, MMROPG oyuncularının oyun oynama motivasyonu ve yařadıkları akıř deneyimi gibi “sanal” dnyaya ait bir konuyu alıřırken, sosyal psikolojinin yz yze iliřkiler baėlamında geliřtirdiėi kavramlardan ve kuramlardan faydalanılmaya alıřılmıřtır. Schwartz Deėerler Kuramı’nın evrimii oyun baėlamında incelemesi –bilebildiėimiz kadarıyla-bir ilktir. Kuramın, bizim bu alıřmada kullandıėımız versiyonundan daha gncel bir hali daha bulunmaktadır: Schwartz, Vecchione, Fischer, Ramos, Demirutku, Dirilen-Gumus, Ciecuch, Davidov, Beierlein, Verkasalo, Lnnqvist ve Konty (2012: 2) farklı motivasyonel kkenleri olan 10 deėer tipi yerine 19 deėer tipi olabileceėini nermiřtir. Teorinin bu gncel haline gre bazı deėer tipleri iki ya da  deėer tipine ayrılmıřtır: g deėerinin insanlar zerinde egemenlik, maddi kaynaklar zerinde kontrol ve stat ve prestij řeklinde ayrılması ya da evrenselcilik deėer tipinin hořgr, sosyal ilgi ve doėayı korumak řeklinde  ayrılması gibi. Bundan sonraki alıřmalarda bireysel deėer-akıř iliřkisi bu gncel deėer modeli zerinden de ele alınabilir. Literatr taramasında evrimii oyunlarla ilgili alıřmaların mevcut alıřmada da olduėu genellikle evrimii anket yoluyla yapıldıėı grlmřtir. Ancak evrimii oyun topluluklarından kiřilere (niversitelerin e-spor klplerinde olduėu gibi) ya da e-spor takımlarından oyunculara ulařarak arařtırmacının kontrolnde anket uygulama ya da grřme yapma gibi yntemlerle de daha saėlıklı sonular elde edilebilir. Son olarak, literatrde gerek spor baėlamında gerek evrimii oyun baėlamında etkinliėi yapan kiřilerin akıř deneyimini inceleyen alıřmalar olsa da karřılařmaları izleyen seyirci kitlesinin akıř deneyimini ele alan alıřmalar mevcut deėildir. İlerleyen alıřmalarda evrimii oyun turnuvaları ve karřılařmalarını izleyen seyirci kitlesinin akıř deneyiminin incelenmesi de akıřla iliřkili olabilecek deėiřken(ler) hakkında fikir verebilir.

KAYNAKLAR

- ARSLANTÜRK Gökhan (2012), “Değerler, siyasal ideoloji ve bilişsel karmaşıklık düzeyi değişkenlerinin oy verme davranışı ile ilişkisi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
- AŞÇI F. Hülya – ÇAĞLAR Emine – EKLUND Robert C. – ALTINTAŞ Atahan – JACKSON Sue (2007), “Durumluluk ve sürekli optimal performans duygu durum-2 ölçeklerinin uyarlama çalışması”, **Hacettepe Journal of Sport Sciences**, 18(4), ss. 182-196.
- BARTLE Richard Allan (2003), “Virtual worlds: Why people play?”, Erişim tarihi: 10 Aralık 2014, <http://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>.
- BLUM Bryce C. – FİŞHER Stephen D (2014), “The rise of e-sports: League of Legends article series, Foster Pepper PLLC, Seattle, United States.
- BORGIO David (2006), “Sync or Swarm: Musical Improvisation and the Complex Dynamics of Group Creativity”, Erişim tarihi: 5 Aralık 2014, http://musicweb.ucsd.edu/~dborgio/David_Borgio/Writing_files/Festschrift.pdf
- BRIAN D. N. G – WIEMER-HASTINGS Peter (2005), “Addiction to the Internet and Online Gaming”, **Cyberpsychology and Behavior**, 8 (2), ss. 110-113.
- BUDİMAN Adrian M (2008), “Virtual Online Communities: A study of internet based community interactions”, the Scripps College of Communication, the School of Media Arts and Studies, (Doktora Tezi), Claremont, United States.
- CHEE Florence – VİETA Marcelo – SMİTH Richard (2006), “Online gaming and the interactional self: Identity interplay in situated practice”, **Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games**, ed. J. P. Williams, S. Q. Hendricks ve W. K. Winkler, McFarland Publishing, Jefferson, United States, ss. 154-174.
- CHUTTUR Mohammad (2009), “Overview of the technology acceptance model:Origins, developments and future directions”, Erişim tarihi 7 Kasım 2014, http://aisel.aisnet.org/sprouts_all/290.
- COLE Helena – GRIFFITHS Mark D (2007), “Social interactions in massively multiplayer

- online role-playing games”, **Cyberpsychology and Behavior**, 10 (4), ss. 575-583.
- COLWELL John (2007), “Needs met through computer game play among adolescents”, **Personality and Individual Differences**, 43, ss. 2072–2082.
- CSİKSZENTMÍHALYI Mihaly (1975), “Enjoyment and intrinsic motivation”, **Beyond Boredom and Anxiety**, 1975, Jossey-Bass Publishers, San Francisco, California, ss. 1-12.
- CSİKSZENTMÍHALYI Mihaly (1990), “Flow: The Psychology of Optimal Experience”, Erişim tarihi: 17 Kasım 2014, http://www.ode.state.or.us/opportunities/grants/nclb/title_i/a_basicprograms/schoolimprovement/transformation7flow.pdf.
- CUMMINGS Nicholas Michael (2008), “The uses and gratifications of communication in virtual spaces: Media Depictions of Second Life, 2002-2008”, University of Oregon, School of Journalism and Communication, (Lisans Tezi), Eugene, United States.
- DAFT Richard L. – LENGEL Robert H (1986), “What is a rich medium?”, **Applying Communication Theory for Professional Life**, Marianne Dainton ve Elaine D. Zelle, 2014, Sage, Thousand Oaks, California, ss. 175-188.
- DEBATS D. L. – BARTELDLS B. F.(2005), “The structure of human values: A principal component analysis of the Rokeach Value Survey (RVS)”, Erişim tarihi: 17 Temmuz 2015, <https://www.rug.nl/research/portal/files/10223324/c5.pdf>.
- DEMİRTAŞ H. Andaç (2003), “Sosyal kimlik kuramı, temel kavram ve varsayımlar, **İletişim Araştırmaları**, 1(1), ss. 123-144.
- DEMİRUTKU Kürşat (2007), “Parenting styles, internalization of values, and the self concept”, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora tezi), Ankara.
- DİNÇ Mevlüt (2012), “Oyun sektörü 5 yılda Türkiye’de, 1 milyar doları yakalar”, Erişim tarihi: 10 Ağustos 2015, <http://www.bilisimdergisi.org/pdfindir/s147/pdf/154-161.pdf>.
- DİNÇER Duygu (2009), “Sosyal Kimlik ve Temel Kişilik Özellikleri Bakımından Türkiye’deki Toplumsal Güvenlik Algıları”, Harp Akademileri Komutanlığı Stratejik Araştırmalar Enstitüsü Müdürlüğü, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul.

- DİNDAR Muhterem – AKBULUT Yavuz (2014), “Motivational characteristics of Turkish MMORPG players”, **Computers in Human Behavior**, 33, ss. 119–125.
- DİRİLEN Özlem (2006), “Relationship between values and culture: A comparison of central Asian and Turkish university students”, Middle East Technical University, Master of Science in Eurasian studies, (Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
- DOH Young Yim – WHANG Sang-Min Leo (2014), “From separation to integration: Identity development of Korean adult players in online game world”, **Games and Culture**, 9 (1), ss.30-57.
- FAİOLA Anthony – VOİSKOUNSKY Alexander E. (2007), “Flow experience of MUD players: Investigating multi-user dimension gamers from the USA” **Online Communities and Social Computing**, 4564, ss. 324-333.
- FORSGARD Henrik (2012), “The flow of a group”, Erişim tarihi: 17 Kasım 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=gFjsllFukZg>.
- FRANKLİN Stan – RAMAMURTHY Uma (2006), “Motivations, values and emotions: Three sides of the same coin”, The University of Memphis, Computer Science Department & Institute for Intelligent Systems, (Conference Paper).
- FROSTLİNG-HENNINGSON Maria (2009), “First-person shooter games as a way of connecting to people: “Brothers in Blood”, **Cyberpsychology and Behavior**, 12(5), ss. 557-562.
- GİBSON Timothy P. (2008), “Designed for play: A case study of uses and gratifications as design elements in massively multiplayer online role-playing games”, Liberty University, School of Communication Studies, (Yüksek lisans tezi), Lynchburg, United States.
- GRANİC Isabela – LOBEL Adam - ENGELS Rutger C. M. E. (2014), “The Benefits of Playing Video Games”, **American Psychologist**, 69 (1), ss. 66-78.
- HAMARİ Juho – KOİVİSİTO Jonna (2014), “Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2”, **Computers in Human Behavior**, 40, ss. 133-143.
- HSU Chin-Lung – LU Hsi-Peng (2004), “Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience”, **Information & Management**, 41,

- ss. 853-868.
- HSU Chin-Lung – LU Hsi-Peng (2007), “Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective”, **Computers in Human Behavior**, 23, ss. 1642-1659.
- JACKSON Susan A. – FORD Stephen K. - KİMİECİK Jay C. – MARSH Herbert W (1998), “Psychological correlates of flow in sports”, **Journal of Sport and Exercise Psychology**, 20, ss. 358-378.
- JACKSON Susan A. – THOMAS Patrick R. - MARSH Herbert W. – SMETHURST Christopher J (2001), “Relationship between flow, self-concept, psychological skills, and performance”, **Journal of Applied Sport Psychology**, 13, ss. 129-153.
- JACKSON Susan A. - EKLUND Robert C. (2002), “Assessing flow in physical activity: The flow state scale-2 and dispositional flow scale-2”, **Journal of Sport and Exercise Psychology**, 24, ss. 133–150.
- JACKSON Susan A. – MARTİN, Andrew J. – EKLUND Robert C. (2008), “Long and short measures of flow: The construct validity of the FSS-2, DFS-2, and new brief counterparts”, **Journal of Sport and Exercise Psychology**, 30, 561-587.
- JONES Steve (2003), “Let the games begin: Gaming technology and entertainment among college”, **Pew Internet and American Life Project**, ss. 1-14.
- KAYE Linda K. – BRYCE Jo (2012), “Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing videogames”, **International Journal of Internet Science**, 7(1), ss.23-36.
- KİM Shaon H – PARK Sangwook W (2010), “Research on professional groups through learning of professional game players”, **Journal of Korea Game Society**, 10 (4), ss. 23-34.
- KOEHN Stefan - MORRIS Tony – WATT Anthony P (2013), “Correlates of Dispositional and State Flow in Tennis Competition”, **Journal of Applied Sport Psychology**, 25, ss. 354-369.
- KOO Dong Mo (2009), “The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games”, **Computers in Human**

- Behavior**, 25, ss. 466-474.
- KUŞDİL M. Ersin – KAĞITÇIBAŞI Çiğdem (2000), “Türk öğretmenlerin değer yönelimleri ve Schwartz değerler kuramı, **Türk Psikoloji Dergisi**, 15 (45), ss. 59-76.
- LAM Lawrence T. – CHENG ZaoHuo – LIU XinMin (2013), “Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents, **Cyberpsychology, Behavior and Social Networking**, 16 (3), ss. 159-165.
- LİPMAN-BLUMEN Jean – LEAVİT Harold J. (1999), **Hot Groups: Seeding Them, Feeding Them, and Using Them to Ignite Your Organization**. New York: Oxford University Press.
- LUCAS Kristern – SHERRY John L. (2004), “Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation”, **Communication Research**, 31(5), ss. 499-523.
- MARTİN Andrew J. – JACKSON Susan A. (2008), “Brief approaches to assessing task absorption and enhanced subjective experience: Examining ‘short’ and ‘core’ flow in diverse performance domains”, **Motivation and Emotion**, 32, ss. 141-157.
- MESSİNGER Paul R – STROLUİA Eleni – LYONS Kelly – BONE Michael – NIU Run – SMIRNOV Kristen – PERELGUT Stephen (2009), “Virtual worlds — past, present, and future: New directions in social computing”, **Decision Support Systems**, 47 (3), ss. 204-228.
- NAKAMURA Jeanne – CSİKSZENTMIHALYİ Mihaly (2002), “The concept of flow”, *Handbook of Positive Psychology*, ed. C. R. Synder- Shane J. Lopez, New York.
- PAPACHARİSSİ Zizi (2008), “Uses and Gratifications”, **An Integrated Approach to Communication Theory and Research**, 2008, ed. Michael Salwen, Don Stacks, Lawrence Erlbaum, New York, ss. 137-152.
- PARK Eunil - BAEK Seoin – OHM Jay – CHANG Hyun Joon (2014), “Determinants of player acceptance of mobile social network games: An application of extended technology acceptance model, *Telematics and Informatics*, 31, ss. 3–15.
- PARKS Laura – GUAY Russell P. (2009), “Personality, values, and motivation”, **Personality and Individual Differences**, 47, ss. 675–684.
- PROCCİ Katelyn – SİNGER Allysa R. - LEVY, Katherine R. – BOWERS Clint (2012).

- Measuring the flow experience of gamers: An evaluation of the DFS-2, **Computers in Human Behavior**, 28, ss. 2306-2312.
- PRZYBYLSKI Andrew K. – WEINSTEIN Netta – RYAN Richard M - RIGBY C. Scott (2009), “Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games”, **Cyberpsychology and Behavior**, 12 (5), ss. 485-492.
- RETTIE Ruth (2003), “Connectedness, Awareness and Social Presence”, 6th Annual International Workshop on Presence, (Conference Paper).
- RYAN Richard M – DECI Edward L (2000), “The Darker and Brighter Sides of Human Existence: Basic Psychological Needs as a Unifying Concept”, **Psychological Inquiry**, 11 (4), ss. 319-338.
- RYAN Richard M – RIGBY C. Scott – PRZYBYLSKI Andrew (2006), “The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach”, **Motivation and Emotion**, 30 (4), ss. 344-360.
- ROBINSON Jessica Anne (2012), “Developing social identities in massively multiplayer online role playing games, University of Rhode Island, Master of Arts in Communication Studies, (Yüksek lisans tezi), Kingsdon, United States.
- SAWYER R. KEITH (2012), “What mel brooks can teach us about “group flow”, Erişim tarihi: 10 Aralık 2014, http://greatergood.berkeley.edu/article/item/what_mel_brooks_can_teach_us_about_group_flow
- SCHWARTZ Shalom H. (2012), “An overview of the Schwartz theory of basic values”, **Psychology and Culture**, 2(1), <http://dx.doi.org/10.9707/2307-0919.1116>.
- SCHWARTZ Shalom H. – VECCIONE Michele – FISCHER Ronald – RAMOS Alice – DEMIRUTKU Kürşat – DİRİLEN-GÜMÜŞ Özlem – CİECİUCH Jan – DAVIDOV Eldad – BEIERLEIN Constanze – VERKASALO Markku – LÖNNQVIST Jan-Erik – KONTY Mark (2012), “Refining the Theory of Basic Individual Values”, **Journal of Personality and Social Psychology**, 103 (49), ss. 663-688.
- SHERRY John Lee (2004), ” Flow and Media Enjoyment”, **Communication Theory**, 4, ss.

328-347.

SHİN Dong-Hee – SHİN Young-Joo (2011),” Why do people play social network games?”, **Computers in Human Behavior**, 27, ss. 852–861.

SÖNMEZ Burçak (2014), “Politik Güven: dindarlık, yetkecilik, sistemi meşrulaştırma ve değerler açısından bir inceleme”, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji (sosyal Psikoloji) Anabilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi), Ankara.

SPİTTLE Michael – DİLLON Rebecca (2014), “Mystical experience to measurable description: The relationship between spirituality and flow in golf”, **Physical Education and Sport**, 12 (1), ss. 1-10.

TOSUN Leman Pınar – LAJUNEN Timo (2010), “Does Internet use reflect your personality? Relationship between Eysenck’s personality dimensions and Internet use”, **Computers in Human Behavior**, 26, ss. 162-167.

TURNER Victor (1974), “Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology”, **The Rice University Studies**, 60 (3), ss. 53-92.

WAGNER Michael G (2006), “On the Scientific Relevance of eSports”, Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, (Conference Paper) ss. 437-440.

WALTHER Joseph. B. – PARKS Malcom R (2002), “Cues filtered out, cues filtered in: Computer-mediated communication and relationships”, **Handbook of Interpersonal Communication** (3.basım), 2002, ed. Mark L. Knapp ve John A. Daly, Sage, Thousand Oaks, California, ss. 529-563.

WALTHER Joseph B. (1992 1993 1996 2006) “How is CMC different from FTF communications”, **Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment**, 2010, ed. Kimberly S. Young ve Cristiano Nabuco de Abreu , Wiley, Hoboken, New Jersey, ss. 42-47.

WALTHER Joseph B. (2011), “ Theories of computer-mediated communication and interpersonal relations”, **The handbook of interpersonal communication** (4. Basım), 2002, ed. Mark. L. Knapp ve John A. Daly, Sage, Thousand Oaks, California, ss. 443-479.

- WAN Chin-Seng – CHIOU, Wen-Bin (2006), “Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents”, **Cyberpsychology and Behavior**, 9(3), ss. 317-324.
- WANG Chee Keng John – LIU Woon Chia – KHOO Angeline (2009), “The Psychometric Properties of Dispositional Flow Scale-2 in Internet Gaming, **Current Psychology**, 28(3), ss. 194-201.
- WILLOUGHBY Teena – ADACHI Paul J. C. – GOOD Marie (2012), A Longitudinal Study of the Association Between Violent Video Game Play and Aggression Among Adolescents, **Developmental Psychology**, 48 (4), ss.1044-1057.
- WU Jen-Her – WANG Shu-Ching – TSAI Ho-Huang (2009), “Why do players stick to a specific online game? The Uses and Gratifications perspective”, The 15th Americans Conference on Information Systems, (Conference Paper).
- WU Jen-Her – WANG Shu-Ching – TSAI Ho-Huang (2010), “Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective”, **Computers in Human Behavior**, 26, ss.1862-1871.
- YEE Nick (2006), “Motivations for play in online games”, **Cyberpsychology and Behavior**, 9(6), ss. 772-775.
- YU Bin (2011), “Computer-Mediated Communication Systems”, **TripleC: Cognition, Communication, Co-operation**, 9(2), ss. 531-534.

EKLER

1. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Değerli katılımcı,

Bu çalışma Uludağ Üniversitesi Psikoloji Bölümü yüksek lisans öğrencisi Özlem İskender'in öğretim üyesi Doç. Dr. Leman Pınar Tosun danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tezi kapsamında hazırlanmıştır. Araştırmanın amacı devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games/MMORPG) türünde oyun oynayan bireylerin bu oyunlar sırasında yaşadığı duygu, düşünce ve deneyimlerinin psikoloji değişkenleri açısından değerlendirilmesidir. Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Ankette kimliğinize ilişkin bilgi istenmemektedir ve cevaplarınız gizli tutulacaktır. Elde edilecek sonuçlar yalnızca araştırmacılar tarafından değerlendirilip, bilimsel çalışma ve yayınlarda kullanılacaktır. Araştırma sonuçlarından anlamlı bilgiler elde edilebilmesi için soruların boş bırakılmaması ve samimi bir şekilde doldurulması önemlidir.

Anket sorularını cevaplarken herhangi bir nedenden ötürü devam etmek itemezseniz çalışmayı bırakma hakkına sahipsiniz. Çalışma sonunda, bu çalışmayla ilgili sorularınız varsa, cevaplanacaktır. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak için Uludağ Üniversitesi, Psikoloji Bölümü'nden Özlem İskender ile iletişime geçebilirsiniz.

Araş. Gör. Özlem İskender, e-posta: oiskender@uludag.edu.tr, tel: 0224 294 28 42

Doç. Dr. Leman Pınar Tosun, e-posta: pinart@uludag.edu.tr, tel: 0224 294 18 74

“Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve istediğim zaman yarıda kesebileceğimi biliyorum. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum”

Şartları okudum, kabul ediyorum

2. KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Aşağıda alfabetik sıraya göre oluşturulmuş listeden oynuyor olduğunuz MMORPG türü oyun(lar)ı işaretleyiniz.

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Aion Online | <input type="checkbox"/> Guild Wars 2 | <input type="checkbox"/> Rosh Online |
| <input type="checkbox"/> Araf Online | <input type="checkbox"/> Hero Online | <input type="checkbox"/> RuneScape |
| <input type="checkbox"/> Cabal Online | <input type="checkbox"/> Hunter Blade | <input type="checkbox"/> Runes of Magic |
| <input type="checkbox"/> Cengiz Han 2 | <input type="checkbox"/> İstanbul Kıyamet Vakti | <input type="checkbox"/> Salem |
| <input type="checkbox"/> Conquer Online | <input type="checkbox"/> Jadde Online | <input type="checkbox"/> Sevenscore |
| <input type="checkbox"/> Allods Online | <input type="checkbox"/> Juggernaut | <input type="checkbox"/> Shaiya Online |
| <input type="checkbox"/> Anarchy Online | <input type="checkbox"/> Kaos Online | <input type="checkbox"/> Silkroad Online |
| <input type="checkbox"/> Angels Online | <input type="checkbox"/> Kara Taht | <input type="checkbox"/> Star Trek Online |
| <input type="checkbox"/> ArcheAge Online | <input type="checkbox"/> Karahan Online | <input type="checkbox"/> Star Wars: The Old Republic |
| <input type="checkbox"/> Blade 9 | <input type="checkbox"/> King of Kings 3 | <input type="checkbox"/> Swordsman Online |
| <input type="checkbox"/> Champions Online | <input type="checkbox"/> Kingdom Online | <input type="checkbox"/> Super Hero Squad Online |
| <input type="checkbox"/> Continent of the Ninth Seal (C9S) | <input type="checkbox"/> Kingdom Under Fire 2 (KUF 2) | <input type="checkbox"/> Tales of Laputa |
| <input type="checkbox"/> Crystal Saga | <input type="checkbox"/> Knight Online (KO) | <input type="checkbox"/> Talisman Online |
| <input type="checkbox"/> Dark Blood Online | <input type="checkbox"/> Lady Popular | <input type="checkbox"/> TERA |
| <input type="checkbox"/> DC Universe Online | <input type="checkbox"/> Last Chaos Online | <input type="checkbox"/> The Elder Scrolls Online |
| <input type="checkbox"/> Divina Online | <input type="checkbox"/> League of Elites | <input type="checkbox"/> The Lost Titans |
| <input type="checkbox"/> DOFUS | <input type="checkbox"/> Legend of Titans | <input type="checkbox"/> The Repopulation (REPOP) |
| <input type="checkbox"/> Dragon Nest | <input type="checkbox"/> Legend Online | <input type="checkbox"/> The Secret World |
| <input type="checkbox"/> Dragona | <input type="checkbox"/> Lineage | <input type="checkbox"/> Tibia |
| <input type="checkbox"/> Dragons Prophet | <input type="checkbox"/> Lord of the Rings Online | <input type="checkbox"/> Titan Savaşları |
| <input type="checkbox"/> Drakensang Online | <input type="checkbox"/> Lunaria Story | <input type="checkbox"/> Truva Online |
| <input type="checkbox"/> Dungeon Fighter Online (DFO) | <input type="checkbox"/> Luvinia World | <input type="checkbox"/> Twelve Sky 2 |
| <input type="checkbox"/> Dungeons & Dragons- Neverwinter | <input type="checkbox"/> Maestia Online | <input type="checkbox"/> Vindictus |
| <input type="checkbox"/> Eligium | <input type="checkbox"/> Metin 2 (M2) | <input type="checkbox"/> Wakfu |

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Elsword Online | <input type="checkbox"/> Might and Magic Heroes Online | <input type="checkbox"/> War of Angels (WoA) |
| <input type="checkbox"/> Eve Online | <input type="checkbox"/> Mitoloji Online | <input type="checkbox"/> Warrior of Nemesis |
| <input type="checkbox"/> Everquest | <input type="checkbox"/> Monkey King Online | <input type="checkbox"/> Wildstar |
| <input type="checkbox"/> Fantasy Tennis | <input type="checkbox"/> Neverwinter | <input type="checkbox"/> Wings of Destiny |
| <input type="checkbox"/> Florensia Online | <input type="checkbox"/> Nova Raider | <input type="checkbox"/> Wizardry Online |
| <input type="checkbox"/> Forsaken World | <input type="checkbox"/> Omerta | <input type="checkbox"/> Wonderland Online |
| <input type="checkbox"/> Fragoria | <input type="checkbox"/> Ragnarok Online | <input type="checkbox"/> World of Warcraft |
| <input type="checkbox"/> Grand Chase | <input type="checkbox"/> Rappelz | <input type="checkbox"/> Ultima Online |
| <input type="checkbox"/> Araf Online | <input type="checkbox"/> Rift Online | <input type="checkbox"/> Yulgang 2 |
| <input type="checkbox"/> Cabal Online | <input type="checkbox"/> Rode Online | <input type="checkbox"/> 4Story |
| | <input type="checkbox"/> Rohan online | <input type="checkbox"/> 9Dragons |

2. Yaşınız

3. Cinsiyetiniz

- Kadın
 Erkek

4. Eğitim durumunuz

- İlkokul/ortaokul
 Lise
 Üniversite
 Lisansüstü
 Diğer (lütfen belirtin)

5. Eğitim gördüğünüz/görmekte olduğunuz okulun adını yazınız

6. Oynuyor olduğunuzu belirttiğiniz oyunu/oyunları ne kadar süredir oynuyorsunuz? (Ay ya da yıl olarak belirtiniz)

- Son 1 haftadır
 Son 1 aydır
 Son 3 aydır

- Son 6 aydır
- Son 1 yıldır
- Son 1 yıldan fazladır
- Diğer (lütfen belirtin)

7. Oynuyor olduğunuzu belirttiğiniz oyunu/oyunları haftada ortalama kaç saat oynuyorsunuz?

8. Oynuyor olduğunuzu belirttiğiniz oyunu/oyunları en son ne zaman oynadınız?

- Son 1 hafta içinde
- Son 1 ay içinde
- Son 3 ay içinde
- Son 6 ay içinde
- Son 1 yıl içinde
- Diğer (lütfen belirtin)



3.PORTRE DEĞERLER ÖLÇEĞİ

Aşağıda bazı kişiler kısaca tanımlanmaktadır. Lütfen her tanımlı okuyun ve bu kişilerin size ne derece benzediğini ya da benzemediğini düşününüz. Tanımda verilen kişinin size ne kadar benzediğini göstermek için sağdaki kutucuklardan uygun olan birini işaretleyiniz.

Bu kişi size ne kadar benziyor?					
1. Yeni fikirler bulmak ve yaratıcı olmak onun için önemlidir. İşleri kendine özgü yollarla yapmaktan hoşlanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
2. Onun için zengin olmak önemlidir. Çok parası ve pahalı şeyleri olsun ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
3. Dünyada herkesin eşit muamele görmesinin önemli olduğunu düşünür. Hayatta herkesin eşit fırsatlara sahip olması gerektiğine inanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
4. Onun için yeteneklerini göstermek çok önemlidir. İnsanların onun yaptıklarına hayran olmasını ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
5. Onun için güvenli bir çevrede yaşamak önemlidir. Güvenliğini tehlikeye sokabilecek her şeyden kaçınır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
6. Hayatta pek çok farklı şey yapmanın önemli olduğunu düşünür. Her zaman deneyecek yeni şeyler arar.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
7. İnsanların kendilerine söylenenleri yapmaları gerektiğine inanır. İnsanların her zaman, hatta başkaları izlemiyorken bile, kurallara uymaları gerektiğini düşünür.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
8. Kendisinden farklı olan insanları dinlemek onun için önemlidir. Onlarla aynı fikirde olmadığında bile onları anlamak ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
9. Sahip olduğundan daha fazlasını istememenin önemli olduğunu düşünür. İnsanların sahip olduklarıyla tatmin olmaları gerektiğine inanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
10. Eğlenmek için her fırsatı kollar.	Bana çok	Bana	Bana az	Bana	Bana hiç

Zevk veren şeyleri yapmak onun için önemlidir.	benziyor	benziyor	benziyor	benzemiyor	benzemiyor
11. Yaptığı işler hakkında kendi başına karar vermek onun için önemlidir. Faaliyetlerini seçip planlarken özgür olmaktan hoşlanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
12. Çevresindeki insanlara yardım etmek onun için çok önemlidir. Onların refaha kavuşmasını ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
13. Çok başarılı olmak onun için önemlidir. İnsanlar üzerinde iyi izlenim bırakmaktan hoşlanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
14. Ülkesinin güvende olması onun için çok önemlidir. Devletin içeriden ve dışarıdan gelebilecek tehditlere karşı uyanık olması gerektiğini düşünür.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
15. Risk almaktan hoşlanır. Her zaman macera peşinde koşar.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
16. Her zaman uygun şekilde davranmak onun için önemlidir. İnsanların yanlış diyeceği şeyleri yapmaktan kaçınmak ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
17. İşin başında olmak ve başkalarına ne yapacaklarını söylemek onun için önemlidir. İnsanların onun söylediklerini yapmalarını ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
18. Arkadaşlarına sadık olmak onun için önemlidir. Kendisini ona yakın olan insanlara adamak ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
19. İnsanların doğayı korumaları gerektiğine gönülden inanır. Çevreyi korumak onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
20. Dini inanç onun için önemlidir. Dininin gereklerini yerine getirmek için çok çaba harcar.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
21. Eşyaların düzenli ve temiz olması onun için önemlidir. Her şeyin pislik içinde olmasından hiç hoşlanmaz.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
22. Her şeyle ilgili olmanın önemli olduğunu düşünür. Meraklı olmaktan ve her türlü şeyi anlamaya çalışmaktan	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor

hoşlanır.					
23. Dünyadaki bütün insanların uyum içinde yaşaması gerektiğine inanır. Dünyadaki bütün gruplar arasında barışın güçlenmesi onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
24. Hırslı olmanın önemli olduğunu düşünür. Ne kadar kabiliyetli olduğunu göstermek ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
25. İşleri geleneksel yollarla yapmanın en iyisi olduğunu düşünür. Öğrendiği gelenek ve göreneklerin devam ettirmek onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
26. Hayattan zevk almak onun için önemlidir. Kendisini “şımartmaktan” hoşlanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
27. Başkalarının ihtiyaçlarına cevap vermek onun için önemlidir. Tanıdıklarına destek olmaya çalışır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
28. Ana-babasına ve yaşlı insanlara her zaman saygı göstermesi gerektiğine inanır. Onun için itaatkar olmak önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
29. Herkese, hatta hiç tanımadığı insanlara bile adil muamele yapılmasını ister. Toplumdaki zayıfları korumak onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
30. Sürprizlerden hoşlanır. Heyecan verici bir yaşamının olması onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
31. Hastalanmaktan kaçınmak için çok çaba gösterir. Sağlıklı kalmak onun için çok önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
32. Hayatta öne geçmek onun için önemlidir. Başkalarından daha iyi olmaya çalışır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
33. Kendisini inciten insanları başışlamak onun için önemlidir. İçlerindeki iyi yanları görmeye ve kin gütmemeye çalışır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
34. Bağımsız olmak onun için önemlidir. Kendi ayakları üzerinde durmak ister.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor

35. İstikrarlı bir hükümetin olması onun için önemlidir. Sosyal düzenin korunması konusunda endişelenir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
36. Başkalarına karşı her zaman kibar olmak onun için önemlidir. Başkalarını hiçbir zaman rahatsız veya huzursuz etmemeye çalışır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
37. Hayattan zevk almayı çok ister. İyi zaman geçirmek onun için önemlidir.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
38. Alçakgönüllü ve kibirsiz olmak onun için önemlidir. Dikkatleri üzerine çekmemeye çalışır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
39. Her zaman kararları veren kişi olmak ister. Lider olmaktan hoşlanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor
40. Doğaya uyum sağlamak ve onun uyumlu bir parçası olmak onun için önemlidir. İnsanların doğayı değiştirmemesi gerektiğine inanır.	Bana çok benziyor	Bana benziyor	Bana az benziyor	Bana benzemiyor	Bana hiç benzemiyor

4. ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI ÖLÇEĞİ

Bu sayfadaki sorular genel oyun oynama tercihlerinize yöneliktir.

1. Oyun işleyişini belirleyen sayı ve yüzdelerle ne kadar ilgilenirsiniz? (Örneğin iki elle kullanılan silahlara karşı silah+kalkan kombinasyonu için hesap yapma, rakibe ne kadar hasar verirseniz öldürebileceğinizi hesaplama gibi)

- Hiç ilgilenmem
- Çok az ilgilenirim
- Orta düzeyde ilgilenirim
- Çok ilgilenirim
- Tam anlamıyla ilgilenirim

2. Karakterinizin özelliklerinin rolüne uygun hale getirilmesi sizce ne kadar önemlidir?

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

3. Oyuna başlarken karakterinizin gelişimini planlamak için daha önce uygulanmış kalıpları ya da karakter yapılandırma tarzı uygulamaları ne sıklıkla kullanırsınız?

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

4. Grupla birlikte mi yoksa tek başınıza mı oynamayı tercih edersiniz?

- Her zaman grupla
- Çoğunlukla grupla
- Bazen grupla, bazen tek başıma
- Çoğunlukla tek başıma
- Her zaman tek başıma

5. Karakterinizin tek başına başarılı olabilmesi, sizin için ne kadar önemlidir?

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

6. Gruptaki diğer oyuncularla birlikte çalışmaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

7. Tanınan bir oyuncu olmak sizin için ne kadar önemlidir?

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

8. Karakterinizi kendi zevkinize göre oluşturmak için ne kadar zaman harcarsınız?

- Hiç
- Çok az
- Ne az ne de çok
- Çok
- Pek çok

9. Karakterinizin zırh ve giysilerinin renk ve tarz olarak uyumlu olması sizce ne kadar önemlidir?

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

10. Karakterinizin diğerlerinden farklı görünmesi sizce ne kadar önemlidir?

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

11. Sırf keşfetmek için oyundaki dünyayı dolaşmaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

12. Birçok oyuncunun bilmediği görev, yer ya da oyuncu olmayan karakteri (NPC) bulmaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

13. Oyunda işe yaramayan ama sıra dışı ve ilgi çekici nesne ve giysileri toplamaktan ne kadar hoşlanırsınız?

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

Aşağıdakiler sizin için oyunda ne kadar önemlidir?

1. Karakterinizi olabildiğince çabuk üst seviyelere taşıma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

2. Birçok oyuncunun hiçbir zaman elde edemeyeceği ender nesnelere sahip olma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

3. Oyunda güçlenme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

4. Kaynak, nesne ya da para biriktirme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir

- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

5. Oyunun mekaniği/işleyişi ve kuralları hakkında mümkün olduğunca çok şey bilme.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

6. Kendi kendine yeten bir karaktere sahip olma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

7. Oyunun hayal dünyasına kapılma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

8. Gerçek dünyadan uzaklaşma.

- Hiç önemli değildir
- Çok az önemlidir
- Orta düzeyde önemlidir
- Çok önemlidir
- Tam anlamıyla önemlidir

Oyunda aşağıda verilenleri yapmaktan ne kadar hoşlanıyorsunuz?

1. Diğer oyunculara yardımcı olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

2. Diğer oyuncuları tanıma

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım

- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

3. Diğer oyuncularla sohbet etme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

4. Diğer oyuncularla yarışma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

5. Diğer oyunculara üstünlük kurma, onları öldürme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

6. Oyundaki her haritayı veya her alanı dolaşma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

7. Arkadaşça bir loncanın (guild) üyesi olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

8. Baskın (raid) /yağma yapan bir loncanın (guild) üyesi olma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım

- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

9. Karakterinizle farklı roller, farklı kişilikler deneme.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

10. Diğer oyuncuları kızdıran şeyler yapma.

- Hiç hoşlanmam
- Çok az hoşlanırım
- Orta düzeyde hoşlanırım
- Çok hoşlanırım
- Tam anlamıyla hoşlanırım

Oyunda aşağıdaki şeyleri hangi sıklıkta yaşarsınız?

1. Diğer oyuncularla anlamlı sohbetlerde bulunma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

2. Oyundaki arkadaşlarınıza kişisel problemlerinizi bahsetme.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

3. Gerçek yaşamınızdaki bir problemin çözümü için oyun arkadaşlarınızın yardım teklif etmesi.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

4. Karakterleriniz için hikâye ve anılar uydurma.

- Hiçbir zaman

- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

5. Karakterinizle rol yapma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

6. Gerçek yaşamınızdaki bazı problem ya da endişelerinizden uzaklaşmak için oyun oynama.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

7. Günün yorgunluğunu üzerinizden atmak için oyun oynama.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

8. Bilerek diğer oyuncuları kışkırtma ya da kızdırma.

- Hiçbir zaman
- Nadiren
- Zaman zaman
- Çoğunlukla
- Her zaman

5. AKIŞ DENEYİMİ ÖLÇEKLERİ

“Oynuyor olduğumu belirttiğim oyunu/oyunları birlikte oynadığım genellikle aynı kişilerden oluşan belli bir grup/gruplar var”

- Evet
 Hayır

5.1. Grup Akışı Ölçeği

Bu bölümü oynuyor olduğunuz oyunu/oyunları **GRUBUNUZLA** birlikte oynadığınız sırada yaşadığınız duygu ve edindiğiniz düşünceleri göz önüne alarak cevaplayınız.

Oyun/oyunlar sırasında

1... grup olarak ne yapmak istediğimiz konusunda net bir fikre sahibimdir.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
2... grup olarak oyun zorluklarının üstesinden gelebilecek kadar yeterli olduğumuzu düşünürüm.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
3... grubun bir parçası olmanın benim için önemli olduğumu hissederim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
4... grup olarak performansımızın ne derece iyi olduğu konusunda net bir fikre sahibimdir.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
5... gruptakilerle ortak bir amacımız olduğumu hissederim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
6... gruptaki diğer oyuncularla benzer olduğumu hissederim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
7... gruptan biri bir şey söyleyeceği zaman dikkatle dinlerim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
8... grubun bir parçası olmaktan memnuniyet hissederim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
9... gruptan birinin söylediklerini dinledikten sonra üzerime düşen bir şey varsa yaparım.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
10... grupla güçlü bağlarım olduğumu hissederim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman

11... tamamen odaklandığımı hissedirim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
12... o grup dışında başka bir gurubun üyesi olmayı isterim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
13... Gruptaki herkesin sahip olduğu kadar kontrole sahip olduğumu hissedirim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
14... grubun bir parçası olduğumu hissedirim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
15... Gruptaki herkesin benzer derecede katkısı olduğunu düşünürüm.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
16... grubun geneline yapılan eleştirileri kişisel algılar ve rahatsız olurum.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman

5.2.Sürekli Akış Ölçeği-2 Kısa Formu

Bu bölümü oynuyor olduğunuz bu oyun/oyunlar sırasında **GENEL OLARAK** yaşadığımız duygu ve edindiğiniz düşünceleri göz önüne alarak cevaplayınız.

Oyun/oyunlar sırasında

1. ... oyun zorluklarının üstesinden gelebilecek kadar kendimi yeterli hissedirim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
2. ... hareketleri, düşünmek zorunda olmadan kendiliğinden ve otomatik olarak yaparım.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
3. ... ne yapmak istediğim konusunda güçlü hislere sahibimdir.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
4. ... ne derece iyi performans gösterdiğim konusunda iyi fikirlere sahibimdir.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
5. ... yapıyor olduğum işe tamamen yoğunlaşıyorum.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
6. ... tamamen kontrole sahip olduğumu hissedirim.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
7. ... başkalarının benim hakkımda	Hiçbir	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her

düşünebilecekleri beni endişelendirmez.	Zaman				Zaman
8. ... zamanın normalden farklı geçtiğini hissedirim	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
9. ... yaşadığım deneyimler ve yaşantılar fazlası ile faydalıdır.	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman



6.KATILIM SONRASI BİLGİ FORMU

Bu çalışma daha önce de belirtildiği gibi Uludağ Üniversitesi Psikoloji Bölümü yüksek lisans öğrencisi Özlem İskender'in, öğretim üyesi Doç. Dr. Leman Pınar Tosun danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tezi çalışmasıdır. Türkiye'deki devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (massively multiplayer online role-playing games/MMORPG) kullanıcılarını kapsayan bu çalışmada temel olarak, oyun oynama motivasyonlarındaki bireysel farklılıklar Sosyal Psikoloji alanı içerisindeki çeşitli kuram ve modeller çerçevesinde incelenecektir.

Bu çalışmadaki amaç, bu oyun türünü oynayan kullanıcılardan seçilen bir örneklemden toplanacak veri üzerinde çevrimiçi oyun oynama davranışının bireylerin çeşitli ihtiyaçlarını (başarı, sosyal, duygusal...vb.) karşılama nasıl bir işlevi olduğunu, bu oyunları kullanma motivasyonlarının bireylerin sahip oldukları temel değerlerle ilişkisini incelemektir. Bu doğrultuda, oyuncuların çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ile sahip oldukları değerler arasındaki örtüşme ne kadar yüksek olursa oyunlardan alacakları keyfin de o ölçüde yüksek olması beklenmektedir.

Bu çalışmadan alınacak verilerin Şubat 2015 sonunda elde edilmesi amaçlanmaktadır. Elde edilen bilgiler sadece bilimsel araştırma ve yazılarda kullanılacaktır. Çalışmanın sonuçlarını öğrenmek ya da bu araştırma hakkında daha fazla bilgi almak için aşağıdaki isimlere başvurabilirsiniz. Bu araştırmaya katıldığınız için tekrar çok teşekkür ederiz.

Araş. Gör. Özlem İskender, e-posta: oiskender@uludag.edu.tr, tel: 0224 294 28 42

Doç. Dr. Leman Pınar Tosun, e-posta: pinart@uludag.edu.tr, tel: 0224 294 18 74




DUMLUPINAR BULVARI 06800
ÇANKAYA ANKARA/TURKEY
T: +90 312 210 22 91
F: +90 312 210 79 59
ueam@metu.edu.tr
www.ueam.metu.edu.tr

Sayı: 28620816/ 23

31.11.2014

000543

Gönderilen : Doç. Dr. Leman Pınar Tosun
Uludağ Üniversitesi
Psikoloji Bölümü

Gönderen : Prof. Dr. Canan Sümer 
IAK Başkanı Vekili

İlgi : Etik Onayı

Danışmanlığını yapmış olduğunuz Psikoloji Bölümü öğrencisi Özlem İskender'in "Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyuncuların Bireysel Değerleri: Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Açısından Bir Değerlendirme" isimli araştırması "İnsan Araştırmaları Komitesi" tarafından uygun görülerek gerekli onay verilmiştir.

Bilgilerinize saygılarımla sunarım.

Etik Komite Onayı

Uygundur

31/11/2014



Prof. Dr. Canan Sümer
Uygulamalı Etik Araştırma Merkezi
(UEAM) Başkanı Vekili
ODTÜ 06531 ANKARA

ÖZGEÇMİŞ			
Adı, Soyadı	Özlem İskender		
Doğum Yeri ve Yılı	Trabzon, 1990		
Bildiği Yabancı Diller ve Düzeyi	İngilizce (ileri seviye)		
	İspanyolca (başlangıç seviyesi)		
Eğitim Durumu	Başlama – Bitirme Yılı		Kurum Adı
Lise	2004	2007	Trabzon Yunus Emre Lisesi
Lisans	2008	2013	Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Yüksek Lisans	2013	-	Uludağ Üniversitesi
Doktora			
Çalıştığı Kurum (lar)	Başlama – Ayrılma Yılı		Çalışılan Kurumun Adı
1.	2013	2014	Kastamonu Üniversitesi
2.	2014	-	Uludağ Üniversitesi
3.			
Üye Olduğu Bilimsel ve Mesleki Kuruluşlar			
Katıldığı Proje ve Toplantılar			
Yayımlar:			
Diğer:			
İletişim (e-posta):	iskender.ozlem@gmail.com , oiskender@uludag.edu.tr		
	Tarih		
	İmza		
	Adı Soyadı		

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

TEZ ÇOĞALTMA VE ELEKTRONİK YAYIMLAMA İZİN FORMU

Yazar Adı Soyadı	Özlem İskender
Tez Adı	Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyuncuların Bireysel Değerleri: Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Açısından Bir Değerlendirme
Enstitü	Sosyal Bilimler Enstitüsü
Anabilim Dalı	Psikoloji anabilim Dalı
Tez Türü	Yüksek Lisans Tezi
Tez Danışman(lar)ı	Doç. Dr. Leman Pınar Tosun
Çoğaltma (Fotokopi Çekim) izni	<input type="checkbox"/> Tezimden fotokopi çekilmesine izin veriyorum <input checked="" type="checkbox"/> Tezimin sadece içindekiler, özet, kaynakça ve içeriğinin % 10 bölümünün fotokopi çekilmesine izin veriyorum <input type="checkbox"/> Tezimden fotokopi çekilmesine izin vermiyorum
Yayımlama izni	<input type="checkbox"/> Tezimin elektronik ortamda yayımlanmasına izin Veriyorum

Hazırlamış olduğum tezimin belirttiğim hususlar dikkate alınarak, fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere Uludağ Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından hizmete sunulmasına izin verdiğimi beyan ederim.

Tarih :

İmza :