

Oyun deneyimlerinin kesişim noktası: Temel psikolojik ihtiyaçlar, problemlü çevrimiçi oyun ve iyi oluş

Giriş

Bu çalışma, video oyunlarında temel psikolojik ihtiyaçların (özerklik, yetkinlik, ilişkisellik) doyumunu ve ket vurulmasının gerçek yaşam ihtiyaçları, iyi oluş göstergeleri ve problemlü çevrimiçi oyun ile ilişkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Literatürde oyun bağlamına özgü ihtiyaç ölçümlerinin eksikliği ve ihtiyaç ket vurulmasının göz ardı edilmesi önemli bir bilgi boşluğu oluşturmaktadır; bu çalışma, Ballou ve ark. (2023) tarafından geliştirilen Oyunlarda Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği (BANGS)'in Türkçeye uyarlanması ve iki versiyonunun (genel oyun deneyimi / belirli oyun deneyimi) psikometrik değerlendirilmesini sunmaktadır.

Araştırma Tasarımı ve Yöntemler

Kesitsel tasarımlı bu araştırma Türkiye'de bir üniversite öğrencisi örnekleminde yürütülmüştür. Çalışmaya en az 18 yaşında, son iki hafta içinde en az bir oyun oynamış ve öğrenci olan 247 katılımcı dahil edilmiştir (M = 21.70, SD = 3.58; %63 kadın). Veriler Google Forms aracılığıyla toplanmış; kullanılan ölçümler arasında BANGS'in iki versiyonu, Yaşam Doyumu Ölçeği, Üç Boyutlu Yaşamda Anlam Ölçeği, Psikolojik İhtiyaç Doyumunda Denge Ölçeği ve Problemlü Çevrimiçi Oyun ölçeği yer almıştır. Çift çeviri yöntemiyle Türkçe uyarlama yapılmış ve ön çalışmada (n=60) ölçek maddelerinin değerlendirilmeleri gerçekleştirilmiştir. Analizler R dili ile yürütülmüş; doğrulayıcı faktör analizleri, cinsiyete göre ölçme değişmezliği, güvenilirlik (Cronbach α , McDonald ω) ve değişkenler arası Pearson korelasyon analizleri gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Bulgular, BANGS'in hem genel oyun deneyimi hem de belirli oyun deneyimi versiyonları için altı faktörlü yapısının (özerklik, yetkinlik, ilişkisellik; her biri doyum ve ket vurma altölçekleri) en iyi yapısal uyumu sağladığını göstermiştir (altı-faktörlü modeller CFI ve TLI değerleri ~.96–.97; RMSEA ve SRMR uygun aralıklarda). Tek ve iki faktörlü modeller yetersiz uyum göstermiştir. Cinsiyete göre ölçme değişmezliği analizleri tüm aşamalarda desteklenmiştir; böylece ölçeğin cinsiyetler arasında karşılaştırılabileceği bulunmuştur. Alt ölçeklerin çoğu güvenilirlik açısından iyi düzeyde (α ve ω .81–.91 aralığında) iken, genel versiyonda özerklik ket vurma altölçeği görece düşük güvenilirlik sergilemiştir. Korelasyonlar, oyun içi ihtiyaç doyum göstergelerinin gerçek yaşam ihtiyaç doyumları, yaşam doyumunu ve yaşamda anlam ile genel olarak pozitif ilişkiler gösterdiğini, ihtiyaç ket vurma göstergelerinin ise özellikle POG ile güçlü pozitif ilişkiler sergilediğini ortaya koymuştur.

Sonuç

Türkçe BANGS'in iki versiyonunun geçerli ve güvenilir olduğu, oyunlardaki ihtiyaç doyumunu ile gerçek yaşam iyi oluş göstergeleri arasında pozitif ilişkiler bulunduğu ve ihtiyaçlara ket vurulmasının problemlü oyun davranışları için risk faktörü olabileceği sonucuna varılmıştır. Bu çalışma, örneklemin üniversite öğrencileri ile sınırlı olması ve kesitsel tasarımın nedenselliği kısıtlaması nedeniyle genelleme konusunda temkinli yorumlar önermektedir; gelecekte farklı yaş ve demografik gruplarda, farklı oyun türleri düzeyinde ve boylamsal tasarımlarda ilave çalışmalar yapılması önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: oyunlarda temel ihtiyaçlar, yaşamda anlam, problemlü çevrimiçi oyun, BANGS, iyi oluş