

## Geniřletilmiř Özet

### Giriř

İnternette oyun oynama yaygın bir internet eğlence aktivitesidir, ancak aktivite işlevsiz hale geldiğinde ve ilişkili sorunlara rağmen oyun oynama kontrol edilemediğinde, bireyin sosyal, mesleki, aile, okul ve psikolojik işlevselliğine zarar verebilir ve bazı oyuncular için oyun oynama patolojik hale gelebilir. İnternet oyun oynama bozukluğu (İOOB) önce Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nın 5. Basımında (DSM-5) "DSM'nin sonraki yayınlarında tamamen tanınmadan ve bağımsız bir bozukluk olarak kabul edilmeden önce daha fazla araştırma gerektiren bir koşul" olarak dahil edilmiş, ardından Uluslararası Hastalık Sınıflaması 11. Revizyonunda (ICD-11) "ruhsal bozukluk" olarak kabul edilmiştir.

Oyun oynamanın popülaritesi, insanların temel ihtiyaçlarını oyun oynama ile karşıladıklarını göstermektedir. Bu yüzden basit bir şekilde iyi veya kötü olarak değerlendirilemez. Bunun yerine, motivasyonel bir bakış açısıyla, özellikleri, yararlı veya tehlikeli nitelikleri dikkate alınmadan, oynamanın arkasındaki nedenleri ve motivasyonları incelemek gerekir. Video oyunu oynamanın davranışlar üzerindeki etkilerini araştırırken, bireylerin aktiviteye katılmasına neden olan altta yatan psikolojik nedenleri incelemek çok önemlidir. Bu amaçla, yirmi yılı aşkın süredir video oyunları oynamak için psikolojik motivasyonlar üzerine arařtırmalar yapılmıştır. Oyun oynama davranışlarının motivasyonel temeline ilişkin araştırma, oyun faaliyetlerinin doğası hakkında daha fazla anlayıřa yardımcı olmasının yanı sıra, oyuncuların faaliyetle sağılsız ve aşırı şekilde etkileşime girmesine neden olan belirli faktörlere ışık tutmaya yardımcı olduđu için önemlidir.

Erken arařtırmalarda birkaç oyun motivasyon faktörü önerilmiş olsa da, oyun oynama davranışı için en çok kullanılan motivasyon tipleri arasında birini 3.818 oyuncunun katıldığı bir çalışmada Demetrovics ve ark. (2011) tarafından geliştirilmiştir. Yazarlar, oyun davranışlarında yedi temel motivasyon faktörünü önermişlerdir: sosyal, kaçış, rekabet, başa çıkma, beceri geliştirme, fantezi ve eğlence. Sosyal motivasyon, oynama ve başkalarıyla arkadaş olma ihtiyacıyla ilgilidir. Kaçış, gerçek hayatta karşılaşılan sorunları ve zorlukları önlemek için oyun oynama anlamına gelir. Rekabet başkalarını yenmekle, beceri geliştirme ise oyuncunun koordinasyonunu, konsantrasyonunu ve diđer yeteneklerini geliřtirmekle ilgilidir. Başa çıkmak, oyun yoluyla stres, gerginlik veya saldırganlığı azaltmak ve daha iyi bir ruh haline girmek anlamına gelir. Fantezi, oyuncuların günlük yaşamında mümkün olmayan yeni kimlikleri ve/veya olayları denemesiyle ilgilidir. Son olarak, eğlence motivasyonu keyif almak için oyun oynamakla ilgilidir.

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Anketi (MOGQ; Motives for Online Gaming Questionnaire), daha geniş bir yaş spektrumunda internet oyun oynayanların motivasyonlarını değerlendiren ilk araçtır. Daha önceki çalışmalarda tanınan temel oyun oynama motivasyonlarını içerir ve yüksek iç tutarlılığı göstermiştir. Ayrıca, önceki çalışmaların aksine, MOGQ yedi farklı internet oyun oynama motivasyonunu değerlendiren ilk envanterdir ve her türlü çevrimiçi oyun için kullanılabilir.

Şu anda, çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını değerlendirecek Türkçe ölçüm aracı bulunmamaktadır. Bu nedenle bu arařtırmanın amacı Türkçe MOGQ'nun farklı oyuncular (örneğin, profesyonel ve profesyonel olmayan) arasındaki psikometrik özelliklerini (yani iç tutarlılık, boyutsallık ve yapısal, yakınsak ve ölçüt-ilişkili geçerlilik) değerlendirmektir.

### Yöntem

Türkçe MOGQ'nun psikometrik özelliklerini test etmek için kesitsel bir tasarım kullanılarak çevrimiçi bir anket yapılmıştır. İlk olarak, İstanbul'da bulunan e-spor turnuvalarını düzenleyen bir şirketin (ESL Türkiye Amatör e-spor oyuncuları) e-posta veri tabanında bulunan kişilerden, Ankara'da bulunan bir oyun geliştirme şirketinin (Taleworlds Entertainment) e-posta veri tabanında bulunan kişilerden ve oyun forumlarında Türkçe konuşan oyuncuların veri toplanmıştır. Daha sonra Ankara'daki Türk üniversite öğrencilerinden ek veriler toplanmıştır. Oyun oynamadıklarını bildiren kişiler çalışma dışı bırakılmıştır.

Örneklem popülasyonunun ortalama yaşı 23.09 yıldır (SD=5,10; min=11, maks=60). Bunlardan 519'u erkek (%69,0) ve 233'ü kadın (%31,0) idi. Katılımcıların 13'ü (%1,7) kendilerini "profesyonel e-spor oyuncuları" (düzenli aylık maaş alan) olarak, 43'ü (%5,7) kendilerini "amatör e-spor oyuncuları" olarak (bir takıma sahipti, turnuvalara katılıyordu ve turnuvada para kazanıyordu), 211'i (%28,1) "kendi zevki için oyun oynayan ve/veya e-sporları takip eden" ve 485'i (%64,5) "internette sık sık oyun oynayan üniversite öğrencisi" olarak bildirdi. İlk üç grup "oyuncu" (n=267, %35,5), dördüncü grup "öğrenci" (n=485, %64,5) olarak değerlendirildi.

Bu çalışmada katılımcılar MOGQ, dokuz maddelik İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Form (IGDS9-SF; Internet Gaming Disorder Scale- Short Form) ve Elektronik Oyun Motifleri Anketi (EGMQ; Electronic Gaming Motives Questionnaire) ile değerlendirildi.

### Bulgular

Oyuncu grubu arasında ortalama yaş ve ilk oyun oynama yaşı öğrenci grubundan daha düşüktü. Erkek cinsiyeti, yalnız yaşamak, oyun konsoluna sahip olmak, hafta sonlarında normalden daha fazla oyun oynamak, oyun oynamak için harcanan zaman, oyun oynama ile ilgili sorun yaşamak, İOOB belirtisi şiddeti ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonu şiddeti gibi sosyodemografik özellikler oyuncu grubunda öğrenci grubundan daha yüksekti. Doğrulayıcı faktör analizleri MOGQ'nun altı faktörlü yapısının (boyutsal yapı) Türkçe

versiyon için tatmin edici olduğunu göstermiştir. Ölçek aynı zamanda güvenilir (iç tutarlılık; başa çıkma/kaçma için Cronbach alfa 0,91, eğlence için 0,92, fantezi için 0,88, beceri geliştirme için 0,91, sosyal için 0,87 ve rekabet için 0,89). Ölçek ayrıca geçen yıl oyun oynamaya harcanan günlük ortalama süre, IGDS9-SF ve EGMQ puanları ile istatistiksel olarak anlamlı pozitif korelasyonlar göstermesi nedeniyle yeterli yakınsak ve ölçüt geçerliği gösterdi.

### **Sınırlılıklar**

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları vardır. İlk olarak, çevrimiçi anket kullanmak internet erişimi olmayan kişileri çalışma dışında tutmuştur. Bu nedenle, bu sonuçlar internet erişimi olmaması nedeniyle çoğunlukla çevrimdışı oyunlar oynayan kişilere genelleştirilemez. İkincisi, tüm bireyler kendi seçimleri ile çalışmaya katıldıkları için, mevcut sonuçları genel popülasyona genellemek mümkün değildir. Üçüncüsü, araştırma verileri kısıtlılıkları olan bir yöntem olarak kabul edilen, kendi kendine bildirim anketleri ile toplanmıştır.

### **Sonuç**

Türkçe MOGQ'nun geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasının sonuçları önceki çalışmaların bulgularıyla uyumlu bulunmuştur. Mevcut bulgular, genç yetişkinler arasında çevrimiçi oyun oynama motivasyonları değerlendirmede geçerli ve güvenilir bir tarama aracı olarak altı boyutlu bir yapıyı ölçen MOGQ'nun Türkçe versiyonunu desteklemektedir.