

Geniřletilmiř Özet

Lisans Düzeyindeki Öğrencilerin Çevrim İçi Oyun Oynama Motivasyonları, Oyun Bağımlılığı ve Çevrim İçi Prosoşyal Davranışları Arasındaki İliřki

Giriř

Bu arařtırmada üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prosoşyal davranışlarını yordamadaki rolü incelenmiştir. Video oyunlarını en çok oynayan bireylerin yükseköğretim düzeyinde yer aldığı bilinmektedir. Üniversite dönemi, bireylerin kimliklerini keřfettikleri ve sosyal etkileşimlerin yoğunlařtığı kritik bir gelişimsel dönemdir. Bu bağlamda çevrimiçi oyun oynama davranışlarının bireylerin çevrimiçi sosyal davranışlarına, özellikle de herhangi bir dıřsal ödül beklemezsizin sergilenen prosoşyal davranışlara etkisi dikkat çekmektedir.

Alanyazında çevrimiçi oyunların bireylerin sosyal ilişkilerini olumsuz etkileyebileceği kadar olumlu etkiler de yaratabildiği görülmektedir. Rekabete dayalı oyunların saldırganlığa yol açabileceği ve prosoşyal davranışları azaltabileceği, buna karřın iş birliğine dayalı oyunların takım çalışmasını ve iş birliğini desteklediği ifade edilmektedir. Çevrimiçi oyun sırasında sergilenen olumlu sosyal davranışların, oyun sonrasında da arkadaşlık ilişkilerini güçlendirdiği belirtilmektedir. Oyuncuların oyun içindeki rollerinin, sosyal statülerinin ve diğere oyuncularla etkileşimlerinin, oyun dıřı sosyo-duygusal gelişimlerine yansıdığı anlaşılmaktadır. Bu bağlamda çevrimiçi prosoşyal davranışları etkileyen deęişkenlerin belirlenmesi, özellikle oyun oynayan üniversite öğrencilerinin sosyal gelişimini anlamak açısından önemlidir.

Çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının ve oyun bağımlılığının bireylerin sosyal davranışları üzerindeki etkisi literatürde çeşitli çalışmalarla ele alınmıştır. Ancak bu ilişkiler netlik kazanmamış, bazı arařtırmalarda oyun bağımlılığı ile prosoşyal davranış arasında anlamlı bir ilişki bulunmamış, bazı arařtırmalarda ise negatif yönlü bir ilişki saptanmıştır. Benzer şekilde oyun oynama motivasyonlarının da çevrimiçi davranışlar üzerinde etkili olabileceği, özellikle sosyalleşme, beceri gelişimi gibi motivasyonların bu davranışları şekillendirebileceği öne sürülmektedir. Bu nedenle çalışmada oyun bağımlılığı ve oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prosoşyal davranışlar üzerindeki yordayıcı rolü incelenmiştir.

Yöntem

Arařtırma, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ve çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının çevrimiçi prosoşyal davranışları yordama gücünü ortaya koymayı amaçlayan ilişkisel tarama modeline dayalı, nicel bir çalışmadır. Veri toplama süreci uygun örnekleme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Arařtırmaya 2022 – 2023 akademik yılı bahar döneminde Türkiye’deki çeşitli üniversitelerde öğrenim gören toplam 452 üniversite öğrencisi katılmıştır.

Veri toplama araçları olarak Kişisel Bilgi Formu, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Çevrimiçi Prosoşyal Davranış Ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen veriler Spearman Sıra Farkları Korelasyon analizi ve çoklu doğrusal regresyon analizi ile analiz edilmiştir. Ölçeklerin Türkçe uyarlamaları ve güvenilirlik çalışmaları arařtırmada ayrıca raporlanmıştır. Veri toplama süreci etik kurul onayı sonrasında çevrimiçi ortamda yürütülmüştür.

Sonuç

Arařtırma bulguları, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi prosoşyal davranışlarını sosyal motivasyon ile beceri gelişimi motivasyonlarının anlamlı düzeyde yordadığını göstermektedir. Çoklu doğrusal regresyon analizi sonucunda modelde yer alan deęişkenler çevrimiçi prosoşyal davranışlara ait varyansın %11’ini açıklamaktadır. Beceri gelişimi ve sosyalleşme motivasyonu düzeyleri arttıkça çevrimiçi prosoşyal davranışlar da artmaktadır.

Buna karřın oyun bağımlılığı ve başa çıkma/kaçma, eğlence, fantezi ve rekabet motivasyonlarının çevrimiçi prosoşyal davranışları anlamlı biçimde yordamadığı belirlenmiştir. Modeldeki en güçlü yordayıcının sosyalleşme motivasyonu olduğu, ardından beceri gelişimi motivasyonunun geldiği görülmüştür.

Tartışma

Elde edilen bulgular, bireylerin çevrimiçi oyunları oynama nedenlerinin çevrimiçi sosyal davranışlarını etkileyebileceğini göstermektedir. Özellikle sosyalleşme ve beceri gelişimi motivasyonu ile oyun oynayan bireylerin, çevrimiçi ortamda daha olumlu sosyal davranışlar sergilediği ortaya konmuştur. Bu sonuç, oyunların yalnızca eğlence aracı deęil, aynı zamanda sosyal becerileri geliştirme bağlamında da kullanılabileceğini desteklemektedir.

Öte yandan oyun bağımlılığı deęişkeninin çevrimiçi prosoşyal davranışları anlamlı olarak yordamadığı görülmüştür. Bu durum literatürdeki bazı çalışmalarla örtüşmekte, oyun bağımlılığı ile prosoşyal davranış arasındaki ilişkinin karmaşık ve bağlamsal olduğunu

göstermektedir. Oyun oynama biçimi, oyun türü ve oyuncuların sosyal ortamları bu ilişkiyi etkileyen değişkenler arasında yer almaktadır.

Araştırma, çevrimiçi oyunların bireylerin sosyal gelişimi üzerindeki etkilerini anlamada önemli bir katkı sağlamaktadır. Özellikle genç yetişkinlerin çevrimiçi ortamda geliştirdikleri ilişkiler ve motivasyonları dikkate alındığında, oyunların prososyal davranışları destekleyici bir araç olabileceği düşünülmektedir.