

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN ONLİNE OYUN
OYNAMA DAVRANIŞLARININ AÇIKLANMASINA
YÖNELİK BİR MODEL ÖNERİSİ

Erkan ARI, Veysel YILMAZ***

Makale Geliş Tarihi-Received: 20.08.2019
Makale Kabul Tarihi-Accepted: 30.03.2020
Doi: 10.37093/ijsi.746417

87

IJSI 13/1
Haziran
June
2020

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, Eskişehir’de öğrenim gören üniversite öğrencilerinin online oyun oynama davranışlarını etkileyen faktörler önerilen bir yapısal eşitlik modeliyle araştırmaktır. Önerilen yapısal modelde, görsel cazibe, gerçeklerden kaçış, akış deneyimi, başarı, zekâ, öz yeterlilik ve oynama niyeti ve davranış faktörleri ele alınmıştır. Modelde yer alan faktörler arasındaki ilişkilerin test edilmesinde Yapısal Eşitlik Modeli (YEM) kullanılmıştır. Modelin uygunluğu ise, YEM literatüründe kullanılan çeşitli uyum ölçütlerine göre değerlendirilmiştir. Model uyumu için hesaplanan ki-kare değeri 400,37 ve (χ^2/sd) değeri ise 2,24 olarak hesaplanmıştır. Analizlerden bazıları; öz yeterlilik ile başarı ve zekâ ile oynama niyeti arasındaki ilişki katsayıları sırasıyla 0,92 ve 0,74 olarak hesaplanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Online Oyun, Görsel Cazibe, Akış Deneyimi, Gerçeklerden Kaçış, Yapısal Eşitlik Modeli (YEM).

Jel Kodları: C38, C70, L86, L87

* Doç. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Ekonometri Bölümü, Kütahya/Türkiye. erkan.ari@dpu.edu.tr ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6012-0619>.

** Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, İstatistik Bölümü, Eskişehir/Türkiye. vyilmaz@ogu.edu.tr ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5147-5047>.

**A MODEL PROPOSAL FOR EXPLAINING THE ONLINE
GAME-PLAYING BEHAVIORS OF UNIVERSITY
STUDENTS**

ABSTRACT

In this study, it is aimed to investigate a proposed structural equation model that influences the behavior of university students studying in Eskişehir to play online games. In the proposed structural model, visual attraction, escape from facts, flow experience, success, enjoyment, self-sufficiency and intention to play and behavior are discussed. Structural Equation Model (SEM) was used to test the relationships between the factors in the model. The suitability of the model was evaluated according to various compliance criteria used in YEM literature. The calculated chi-square value for the model fit was calculated as 400,37 and (χ^2/sd) as 1.88. Some of the analyzes; The correlation coefficients between self-efficacy and achievement, intention to play and enjoyment were calculated as 0.92 and 0.74, respectively.

Keywords: Online Game, Visual Attraction, Flow Experience, Escape from the Truth, Structural Equation Model (SEM).

Jel Codes: C38, C70, L86, L87

GİRİŞ

Son yıllarda, Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin (BİT) hızlı bir şekilde gelişmesi toplumun günlük aktivitelerinde önemli değişikliklere yol açmıştır. Bu değişiklikler arasında; internetin yaygın etkinliği; geniş bandın hızlı büyümesi; multimedya kişisel bilgisayar ve akıllı telefonların yaygınlığı ve çevrimiçi eğlencenin hızla yayılması sıralanabilir. Ayrıca, mobil cihazlar ve sosyal ağlar, oyun oynamak için uygun platformlar haline de gelmiştir. Bu yayılma sadece teknoloji büyümesinden değil aynı zamanda kesintisiz multimedya veri iletişimine duyulan ihtiyaçlardan da kaynaklanmaktadır. Günümüzde online oyunlardan büyük karlar kazanılmaktadır. Gelecekte bu pazarın geniş bant internet erişimi dünya genelinde daha da yaygınlaştıkça hızlı büyümeye devam edeceği tahmin edilmektedir (Hsu, Lu, 2007).

Oyunlar yapay çatışmaların oyuncular tarafından gerçekleştirildiği sistemleri temsil eder ve neticede önemli bir sonuç ortaya çıkar (Merhi, 2016). Online oyunlar, oyuncuların oyunu bir dizi farklı koşul bağlamında yönlendirmekten sorumlu olduğu bir sanal gerçeklik ortamı sağlar. Sonraki aşamalara geçmek için bu koşulların yerine getirilmesi gerekir. Son zamanlarda, oyuncuların zevklerine hitap eden ve eğlenmelerine olanak sağlayan çok oyunculu oyunlar olan online oyunlar da hızla popülerlik kazanmaya başlamıştır. Halen Dünyada 700 milyondan fazla kişi çevrimiçi oyun oynadığı tahmin ediliyor. İnsanlar, özellikle ergenler, giderek daha fazla online oyuna yöneliyor ve böylelikle sanal ortamda bolca zaman harcıyorlar (Spilgames, 2013).

En bilinen çevrimiçi şirketler arasında yer alan sosyal ağ sitesi Facebook, kendi sitesi için tasarladığı oyunlardan 2010 yılında 597 milyon dolar, 2011 yılında ise 630 milyon dolarlık satış geliri elde etmiştir (Fontevacqua, 2011; Lee, 2011). Bu gelirlerin çoğunluğu, reklamların yanı sıra oyunların içine yerleştirilen mağazalar aracılığıyla düşük maliyetli sanal ürünler satın alan oyunculardan gelmektedir. Araştırmalılara göre oyun içi satın alımlar, günümüzün mobil oyun gelirinin yaklaşık üçte birini oluşturmaktadır (Cass, 2011).

Sonuç olarak oyuncuların online oyun oynama niyetini anlamak oyun tasarımcıları, pazarlamacılar, organizasyonlar ve donanım

geliştiriciler için önemli bir konu haline gelmiştir. Bu tarafların tümü, oyuncularını çevrimiçi oyun web sitelerini daha sık ziyaret etmeleri ve bu ziyaretten çıkarlarına bağlı olarak amaçlarına ulaşmaları için oynamaya motive etmekle ilgilenmektedir. Bu nedenle, oyuncuların çevrimiçi oyunları oynama niyetleri oldukça ilgi çekici bir konudur çünkü tasarımcı ve pazarlamacıların tümü oyuncuların niyetinin ardındaki itici faktörlerin daha iyi anlaşılmasından büyük ölçüde faydalanmak istemektedir.

Oyun sektörünün bu denli büyümesi ve oyuncu sayısının artışıyla beraber online oyun bağımlılığı terimi de hayatımıza girmiş oldu. Çevrimiçi oyun bağımlılığı olgusu dünya çapında yayılmış ve çok sayıda oyuncu bağımlılık kazanmıştır. Bunun pek çok nedeni olabilir; örneğin çevrimiçi oyun oynarken, oyuncuların akış yani, online oyuna giren oyuncunun tam konsantre olduğu ve dışardan gelen etkilere dahi duyarsızlaştığı anki bilişsel durumunu deneyimlemek için daha fazla fırsatları olmakta bu da bağımlılığa neden olabilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü (WHO), video oyun bağımlılığını ruhsal sağlığı bozukluğu olarak tanımladı. WHO'nun Uluslararası Hastalıkları Sınıflandırma Birimi (ICD), dijital ve video oyun bağımlılığını "sürekli veya tekrarlayan oyun davranışı modeli" olarak literatüre geçirdi (Euro News, 2019).

Literatürdeki çalışmalarda çoğunlukla Teknoloji Kabul Modeli'ne (TAM) dayanan modeller önerilmiş ve deneysel olarak test edilmiştir (Chou ,Ting, 2003;Chumbley, Griffiths, 2006; Ha vd., 2007; Hsu, Lu, 2007; Koo, 2009; Lee, vd., 2004; Liu, Li, 2011; Wan, Chiou, 2006). Ancak, kullanıcıların çevirim içi oyunları neden benimsedikleri konusunda hala araştırma eksikliği bulunmaktadır. Hem uygulayıcıların hem de araştırmacıların çevrimiçi oyunların benimsenmesine yol açan faktörleri anlamalarına yardımcı olan yeni çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu konuda Liu, Li (2011) hiçbir çalışmanın "kullanma niyeti" gibi etkili bir kullanım öngörüsü önermediğini ortaya koyarak mevcut çalışmaların çok az açıklayıcı gücü olduğundan bahsetmiştir.

Bu çalışmanın amacı online oyun davranışlarını etkileyen faktörleri önerilen bir araştırma modeli yardımıyla ortaya koymaktır. Bu amaçla Merhi (2016)'nin geliştirdiği iletişim teknolojileri ile ilgili olan "Kaynaklanan Kullanımlar ve Tatminler (U&G) Teorisini" biraz daha genişletilerek çalışmada ele alınmıştır. Çalışmada, Merhi (2016) nin

ortaya koyduğu araştırma modelindeki faktörlere ilave olarak Liu (2016)'nın çalışmasında öne sürdüğü öz yeterlilik faktörü de araştırma modeline dahil edilmiştir.

1. LİTERATÜR TARAMASI

Literatür incelendiğinde online oyunlarla ilgili çalışmaların genellikle nüfusu kalabalık Asya ülkelerinde yapıldığı görülmektedir. Asya ülkeleri online oyuncuların büyük bir kısmını içerisinde barındıran bir kıtadır. Yapılan çalışmaların çoğunluğunda oyun oynama niyetini etkileyen faktörler ve bunlar arasındaki ilişki ortaya konmuştur. Ancak literatürde online oyun oynama davranışlarını konu alan çalışmalardan başka oyun içi satın alma kararı, oyun benimsemeyi etkileyen faktörleri ele alan çalışmalara da rastlamak mümkündür (Akhan vd., 2017).

Liu (2016) online oyun oynamayı etkileyen faktörlerin, akademik araştırmacılar, çevrimiçi oyun pazarlamacılar ve geliştiriciler için önemli bir konu olduğunu belirtmiştir. Ele aldığı çalışmada, araştırma modelini, toplumsal bilişsel kuramla (SCT) entegre ederek, oyuncunun sonuç beklentilerini, güvenini ve oynamak niyetini hem iç (öz-yeterlilik) hem de dış (sosyal etki) faktörleri ele alarak açıklamıştır. Çalışmada ayrıca davranışsal niyet ile toplumsal cinsiyet arasındaki ilişki de ortaya konmuştur. Çalışma sonucunda, öz yeterlilik, sosyal etki, güven, faydacı ve hedonik sonuç beklentilerinin oyuncuların online oyunları oynama niyetlerini önemli ölçüde etkilediği tespit edilmiştir. Bu çalışma aynı zamanda cinsiyetin, kişisel kognitif faktörler yani (öz yeterlilik, faydacı ve hedonik sonuç beklentileri ve güven) ve çevresel etki (yani sosyal etki) ile davranışsal niyetler arasındaki ilişkiyi etkilediğini ortaya koymuştur.

Wang, Yu (2016), oyuncuların özelliklerini anlamının oyun tasarımının önemli bir parçası olduğunu belirtmiştir. Ele alınan çalışmada, Clare W. Graves'in Acil Döngüsel Varlık Teorisi Düzeylerine (ECLET) dayalı Çin çevrimiçi oyun oyuncularının değer sistemlerini belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada, Online oyun Ghost II içinde ECLET'e dayanarak değer sistemlerini ölçen 5427 katılımcıyla bir anket yapılmıştır. Çalışmada, Çinli çevrimiçi oyun oyuncularının çoğunlukla ödülü almak için kendini feda edecek temel bir değer olan "Blue value" sisteminde çalıştığı tespit edilmiştir.

Cinsiyet, yaş ve meslek gibi demografik değişkenler arasındaki farklılıklar da incelenmiştir.

Merhi (2016), çevrimiçi oyunları benimseme davranışsal niyetini etkileme potansiyeline sahip faktörleri ortaya koymayı amaçlamıştır. Model bir Amerikan üniversitesindeki 308 öğrenciden toplanan verilerle test edilmiştir. Genel olarak, sonuçlar, eğlencenin etkisinin çok önemli olduğunu, sosyal etkileşim ve başarının orta düzeyde etkisinin olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca akış deneyiminin davranışsal niyeti etkilemediği belirtilmiştir. Sonuçlar görsel çekiciliğin ve kaçışın eğlenceyi etkileyen ve bundan önce gelen önemli faktörler olduğunu ortaya koymuştur.

92

IJSI 13/1
Haziran
June
2020

Alzahrani (2016), çevrimiçi oyun oynamada fiili kullanımın belirleyicilerini modellemeye odaklanmıştır. Birçok araştırmacı, çevrimiçi oyun oynamanın fiili kullanımının önemli itici güçleri olarak algılanan zevk ve akış deneyimini göstermiştir. Bu çalışmada planlı davranış teorisi kullanılmıştır. Veriler, yapılandırılmış bir anket kullanarak farklı geçmişlere sahip 1584 "Universiti Sains Malaysia" öğrencisinden toplanmıştır. Bulgular, algılanan eğlencenin fiili kullanım üzerinde en güçlü etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur. Gerçek kullanımı etkilediği tespit edilen diğer değişkenler ise algılanan davranış kontrolü, öznel normlar, tutum, algılanan zevk ve akış deneyimi olarak tespit edilmiştir.

Liu, Chang (2016), insanların çevrimiçi oyunlara neden ve nasıl bağımlı hale geldiklerini anlamak için bir araştırma modeli öne sürmüştür. Online oyun kullanıcılarından toplanan anket verilerinin analizinde yapısal eşitlik modellemesi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular, arabulucu motiflerin (eğlence, zaman geçirme ve kaçış) ve kişilerarası hareketlerin (sosyal etkileşim ve eşleştirme) bağımlılığı etkileyen önemli faktörler olduğunu ortaya koymuştur. Önceki çalışmalar temel olarak bağımlılığın olumsuz etkilerine odaklanmışken, bu çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığının akış için çok önemli olduğu öne sürülmüştür. Bu çalışmanın bulguları, önceki araştırmalarda ele alınmamış olan oyuncu bağımlılığının bazı önemli belirleyicilerini de ortaya çıkarmıştır.

2. YÖNTEM

2.1. Veri Toplama Aracı ve Örneklem

Çalışmada kullanılan anketin tasarlanmasında Merhi (2016) ve Liu'nun (2016) makalelerinden yararlanılmıştır. Öğrenciler online oyun oyuncularının tüm popülasyonunu temsil etmezler ancak üniversite öğrencileri online oyun oyuncularının önemli bir yaş demografisini oluştururlar (Wu, Liu, 2007). Bu nedenle, veri toplamaya katılan öğrencilere dayanan bu çalışmanın online oyun araştırmacıları ve uygulayıcıları için bilgilendirici olacağı düşünülmektedir. Çalışmada kullanılan veri derleme aracı demografik bilgiler, Online Oyun Oynama niyet ve davranışını ölçmek için 2 bölüme ayrılmıştır. Demografik bilgiler kısmında anketi dolduran kişinin cinsiyeti, yaşı, ne sıklıkla online oyun oynadığı, oyun oynadığı için ödeme yapıp yapmadığı, akademik not ortalaması gibi bilgiler yer almaktadır. 2.bölümde ise online oyun oynama davranışının değerlendirilmesi için 5'li likert tipi ölçek (1-Hiçbir zaman, 5-Her zaman; 1- Hiç katılmıyorum, 5-Çok katılıyorum) kullanılmıştır. Anket, Eskişehir'de öğrenim gören ve online oyun oynadığını ifade eden 325 üniversite öğrencisine 25 Mart-27 Mayıs tarihleri arasında yüz yüze görüşme yoluyla uygulanmıştır.

Önerilen modelde, görsel cazibe, gerçeklikten kaçış, öz yeterlilik, akış deneyimi, zevk, başarı, oynama niyeti faktörleri yer almaktadır. Veri derleme aracının güvenilirliğini, soruların anlaşılabilir olup olmadığını tespit etmek amacıyla anket ile 50 kişiye uygulanmıştır. Pilot uygulama sonucunda Cronbach Alfa (α) katsayısı 0,80 olarak hesaplanırken, 325 kişiden alınan verilerden sonra ise 0,935 olarak hesaplanmıştır.

2.2. Araştırma Modeli ve Hipotezler

Çalışmada öne sürülen araştırma modeli Merhi (2016) ve Liu (2016) nun öne sürdükleri modellerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Çalışmada, Merhi'nin (2016) araştırma modelindeki faktörlerden görsel cazibe, gerçeklerden kaçış, akış deneyimi, başarı, zevk, oynama niyeti ve davranış faktörleri ele alınırken; Liu (2016)'nun araştırmasından ise öz yeterlilik faktörü ele alınmıştır.

a) **Görsel cazibe:** “çevrimiçi ortamın somut yönü” olarak tanımlanmaktadır. Bir Web Sitesinin 'görünüşünü ve hissini' ya da algılanan çekiciliğini yansıtan ortamdır (Montoya-Weiss vd., 2003: 450). Kullanıcılar için görsel ilk izlenimi, daha sonra oluşturdukları deneysel değerın anahtar önkoşuludur (Mathwick vd., 2001). Başka bir deyişle, grafikler ve renkler dahil olmak üzere görsel çekicilik, Web Sitesinin çekiciliğini ifade eder (Loiacono vd., 2007). Çevrimiçi alışverişle ilgili bir çalışmada, Wang vd. (2011), tüketicilerin çevrimiçi alışveriş ortamlarının keyfini çıkarmasını sağlayan estetik bir web sitesi oluşturmanın kritik olduğunu ortaya çıkardı. Görsel çekicilik genellikle estetik tasarım ve bir nesnenin fiziksel çekiciliği ile sağlanır.

94

IJSI 13/1
Haziran
June
2020

Kablosuz internet cihazlarının benimsenmesinde, Vance vd. (2008), çevrimiçi görevler gerçekleştirmenin zihinsel görüntülerin kullanımıyla oldukça ilgili olduğunu bulmuştur. Bu, özellikle kullanıcıların çevrimiçi bir oyun oynarken tıkladıkları nesnelere görünümü ile ilgilendikleri çevrimiçi oyunlar birbiriyle ilgilidir. Görsellik ne kadar yüksek olursa, oyuncular oyuna çok daha fazla ilgiyle bakar ve eğlence seviyeleri o kadar artar. Bilgisayar ara yüzlerinin görsel estetiği üzerine yapılan araştırmalar (Jordan, 1998) görsel çekiciliğin kullanıcı etkileşimi sırasında deneyimlediği zevkin güçlü bir belirleyicisi olduğunu göstermektedir. Buna dayanarak olarak aşağıdaki hipotez öne sürülebilir:

Hipotez 1: Görsel cazibe, zevk üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

b-) Gerçeklerden kaçış: günlük yaşamın yükünden kaçma, stresi hafifletmek veya kesmek olarak tanımlanmaktadır (Warmelink vd., 2009). Online oyuncular en az iki gruba ayrılabilir: belirli bir hedefe ulaşmak, eğlenmek vb. için oyun oynamak isteyenler ve fantezileri gerçekleştirmek veya gerçek anlamda başaramayacakları bir arzuyu geliştirmek için oyun oynayanlar olarak. Yani, oyuncular rahatsız edici gerçekliklerden kaçmak ve kendilerini mutsuz olaylardan uzaklaştırmak için online oyunlara katılabilirler. Oyuncu bu iki gruptan birine ait olsa da, eğlenmek ve zevk almak için çevrimiçi oyunlar oynamayı seçtiğini de ifade edebilir (Merhi, 2016).

Örneğin, çiftçi olmayı seven, ancak bu arzuyu elde etmeleri için bir engel teşkil eden yetenek, zaman ya da herhangi bir faktörden yoksun olanlar, çiftçi olabilecekleri bir online oyun oynamayı seçebilirler.

*Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Davranışlarının
Açıklanmasına Yönelik Bir Model Önerisi*

Bunu yaparak, bu bireyler gerçek hayatta başaramayacakları belli bir zevk düzeyi elde edebilirler. Diğer bir örnek, okul, iş vb. gibi günlük yaşamın zorluklarından kaçmak olabilir. Bu bilgilere dayanak olarak aşağıdaki hipotezler öne sürülebilir:

Hipotez 2: Gerçeklerden kaçışın zevk üzerinde pozitif etkisi vardır.

c-) Öz Yeterlilik: Sosyal Bilişsel Teori (SCT), insanın bilişsel yeteneklerinin kritik işlevlerini ön plana çıkarmaktadır (Lee vd., 2012). Sosyal bilişsel teori, öz yeterliliğin, sonuç beklentileri üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Bandura, 1982). Pek çok araştırmada öz yeterlilik ile beklenen davranış sonuçları arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir (Akbulut, Looney, 2007; Chang vd., 2011; Hsu vd., 2007; Johnson, Marakas, 2000; Lam, Lee, 2006; Lin, Huang, 2008). Eğer insanlar belirli bir bağlamda (örneğin bir bilgi sistemi kullanarak) büyük yetenekli bir eylem gerçekleştirebileceklerine inanıyorlarsa, o zaman yeteneklerinden şüphe duyanlardan daha olumlu sonuçlar beklemeleri daha muhtemel olacaktır (Compeau vd., 1999). Online oyunlar bağlamında öz yeterlik, oyuncunun çevrimiçi oyun oynama kabiliyeti hakkındaki inançlarını yansıtır.

Öz yeterliliğin oyun oynamada başarı, zevk ve niyetin önemli bir öncüsü olduğu tahmin edilmektedir. Örneğin, bilgisayar kullanımı, blog kullanımı, internet kullanımı vb. Bu hipotez, ortaya konan pek çok çalışma ile desteklenmektedir (Liu, Chang, 2016; Lin, Huang, 2010; Lin, Huang, 2008; Chiu vd., 2006; Compeau vd., 1999; Hsu, Chiu, 2004; Lam, Lee, 2006; Lu, Hsiao, 2007). İnternet bağlamında, Lam, Lee (2006) ilk kez bilgisayar eğitimi verilen daha yaşlı insanları incelemiştir. Eğitim sonunda, gelecekteki internet kullanımı için niyetleri ölçülmüştür. Öz yeterliliğe sahip yaşlı insanların internet kullanımından aldıkları zevkin daha yüksek olduğunu belirlemişlerdir. Çalışmada, öz yeterlilik ile internet'i kullanma niyeti arasındaki ilişki olduğu değerlendirilmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında bu çalışmada online oyunlardan alınan zevk ve başarının, öz yeterlilik ile doğrudan ilişkili olacağı düşünülerek aşağıdaki hipotezler öne sürülmüştür:

Hipotez 3: Öz yeterlilik zevk üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

Hipotez 4: Öz yeterlilik başarı üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

d-) Akış deneyimi: “insanların bir etkinliğe tam katılım gösterdiklerinde hissettiği bütünsel deneyim” olarak tanımlanmaktadır”(Csikszentmihalyi, 1989). Bireyin tamamen içine daldığı zihinsel durumdur. İnsanlar akışı deneyimlediğinde, etkinliklerinde farkındalıklarının yalnızca faaliyetin kendisine daraldığı bir noktaya çekilir. Başka bir deyişle, birisi bir akış deneyimine girdiğinde, geçmiş zamana gider, bazen de bu kişiler zamanı unuttur (Liu, 2016). Bu durum, spor yapmak, alışveriş yapmak, yüksek konsantrasyon ve dikkatle oyun oynamak gibi aktivitelerde sıklıkla gözlemlenebilir. Online oyun bağlamındaki araştırmacılar, akış deneyiminin bireyin online oyun oynama davranışını açıklamada önemli bir faktör olduğunu ortaya koymuşlardır (Hsu, Lu, 2004). Verilen bilgiler doğrultusunda aşağıdaki hipotez önerilmiştir:

Hipotez 5: Akış deneyimi, online oyun oynama niyeti üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

e-) Zevk: içsel bir motivasyon faktörü olarak zevkin, eğlenmenin çeşitli bilgisayar teknolojisindeki (BT) yeniliklerinin önemli bir belirleyicisi olduğu ifade edilmiştir. Bu yapı ilk önce van der Heijden (2003) tarafından TAM modeline eklenmiş ve online oyun çalışmalarında yoğun olarak kullanılmıştır. Mobil oyunların benimsenmesi çalışmasında, Ha vd. (2007) algılanan zevkin, davranışın bir parçası olması gerektiğini savunmuştur. Çalışmalarında mobil oyunlarından elde edilen eğlencenin kullanıcıların benimsenmesini olumlu yönde etkilediğini belirlemişlerdir. Yapılan araştırmalar, bireylerin davranışlarının ilgi ve zevk gibi içsel motivasyonlarla teşvik edileceğini, gelecekte bu tür davranışlarda kalmaya daha istekli olacaklarını ortaya koymuştur (Merhi, 2016; Deci, Ryan, 1985; Deci vd., 1999). Örneğin, Wu, Liu (2007), zevkin online oyunlar oynamaya yönelik davranışsal niyetin tutarlı ve güçlü bir öngörüsü olduğunu belirtmiştir. Oyuncular çevrimiçi oyun deneyiminden hoşlanıyorsa, bu çevrimiçi oyuna (ve genel olarak oyunlara) yönelik daha olumlu niyetleri vardır ve onu benimseme ve gelecekte kullanmaya devam etme olasılıkları daha yüksektir. Dahası, bir kullanıcı / oyuncu yüksek bir eğlence seviyesine ulaştığında, muhtemelen oyuncu bulunduğu yerden tamamen izole olacak şekilde bir akış durumuna girecektir. Sonuç olarak aşağıdaki hipotez önerilmiştir:

*Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Davranışlarının
Açıklanmasına Yönelik Bir Model Önerisi*

Hipotez 6: Zevk, online oyun oynama niyeti üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

Hipotez 7: Zevk, akış deneyimi üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

f-) Başarı: içsel bir motivasyonu temsil eder ve online oyuna veya topluluğa katılma faaliyetinin zevkli, güven artırıcı ve oyuncuları tatmin edici bulunduğu ölçüde tanımlanabilir (Liu, 2016; Fang vd., 2009). Choi, Kim (2004), online oyun oyuncularının, net hedefler ve acil geri bildirim, zorlu karşılaşmalar, yeterli beceri, eylem ve bilinç kombinasyonu, konsantrasyon, kontrol duygusu, merak gibi en iyi deneyimlere sahip olmaları durumunda online oyun oynamaya devam edeceğini belirtmektedir. Bireyler bazen gerçek dünyada başaramadıkları bir arzuyu tatmin etmek için çevrimiçi olmayı ve oynamayı tercih ederler. Örneğin, eğer birileri gerçek hayatta poker oynarsa ve daima kaybederse, bu ihtiyacı karşılamak için başarıya ulaşmak için oyunu online olarak oynayabilir. Öte yandan, diğer bireyler diğer oyunculara yeteneklerini göstermek ve oyundan aldıkları zevk duygularını arttırmak için de çevrimiçi olarak oyun oynarlar (Liu, 2016). Sonuçta, oyuncular yeteneklerini sergilemek, başka türlü elde edemeyecekleri bir şeyi başarmak için online oyunları oynamaya devam ederler. Bu bilgiler doğrultusunda aşağıdaki hipotezler öne sürülmüştür:

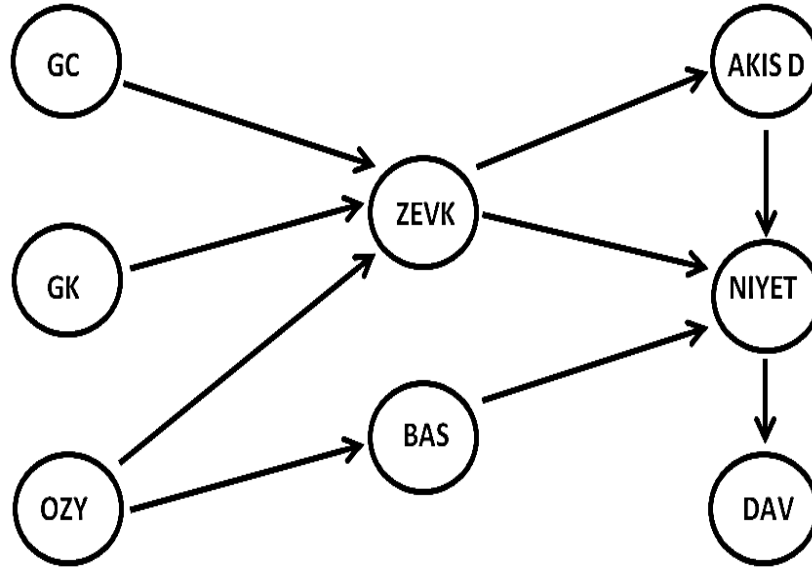
Hipotez 8: Başarı, online oyun oynama niyeti üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

Oyuncuların online oynama niyetlerinin olumlu olmasının online oynama davranışlarını pozitif yönde etkileyeceği düşünüldüğünden Hipotez 9 önerilmiştir:

Hipotez 9: Niyet, online oyun oynama davranışı üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir.

Hipotezler doğrultusunda önerilen araştırma modeli Şekil 1'de verilmiştir.

Şekil 1: Önerilen Araştırma Modeli



GC: Görsel Cazibe; GK: Gerçeklikten Kaçış; OZY: Öz Yeterlilik; AKIS D: Akış Deneyimi; Z: Zevk; B: Başarı; NIYET: Oynama Niyeti; Dav: Oynama Davranışı

3. BULGULAR

3.1. Katılımcıların tanımlayıcı İstatistikleri

Çalışmaya katılanların %34,2'si (f=111) kadın, %65,8'i (f=214) erkektir. Katılımcıların %12,6'sı (f=41) 20 yaşından küçük, %53,5'i (f=174) 20-23 yaş arasında, %29,8'i (f=97) 24-27 yaş arası, %4'ü (f=13) 27 yaşından büyüktür. Katılımcıların not ortalamalarına bakıldığında; %9,8'i (f=32) 1,8 den az, %17,2'si (f=56) 1,8-2,00 arasında, %40,9'u (f=133) 2,01-2,5 arasında, %23,1'i (f=75) 2,51-3,00 arasında, %8'i (f=26) 3,01-3,50 arasında, %0,9'u (f=3) 3,51-4,00 arasında olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların %31,7'si (f=103) online oyun oynarken ödeme yaptığını, %68,3'ü (f=222) ise ödeme yapmadığını söylemiştir. Öğrencilerin oyun oynama sıklıklarına bakıldığında, %30,5'i (f=99) her gün, %29,2'si (f=95) haftada 3-4 defa, %22,8'i (f=74) haftada birkaç

defa,%4'ü (f=13) 15 günde birkaç kez, %13,5 (f=44) ise ayda birkaç kez oyun oynadığını belirtmiştir.

3.2. Yapısal Eşitlik Modeline İlişkin Bulgular

Verilerin analizinden elde edilen path diyagramı Şekil 2'de, özetleyici path modeli Şekil 3'de, parametre tahminleri ve uyum iyiliği ölçütü değerleri Tablo 1'de, standartlaştırılmış parametre tahminleri ve hipotez testi sonuçları Tablo 2'de ve araştırma modeline ilişkin yapısal eşitlikler Tablo 3'de verilmiştir.

Modelin uyumu için hesaplanan Normed fit index (NFI) değeri 0,97, Nonnormed Fit Index (NNFI) değeri 0,98, Comparative fit index (CFI) değeri 0,99, Root Mean SquareError of Approximation (RMSEA) değeri 0,52, Standartion Root Mean Square Residual (SRMR) değeri 0,051, Goodness of Fit Index (GFI) değeri 0,92, Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI) değeri ise 0,89 olarak bulunmuştur. Araştırma modeline ilişkin davranış modeli uyum değerleri ile YEM'de kullanılan uyum ölçütlerinin iyi uyum ve kabul edilebilir sınır değerleri Tablo 1'de verilmiştir. Bu değerler, iyi uyum değerleri arasında yer almaktadır.

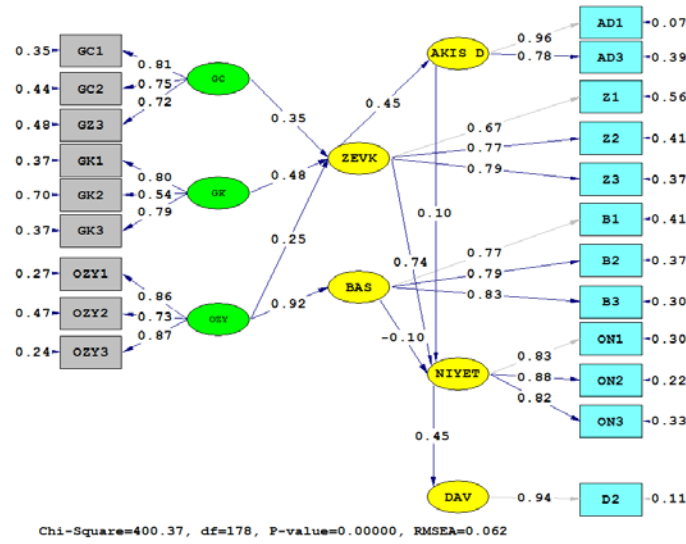
Tablo 1: Uyum Ölçütleri

İNDEKS	İYİ UYUM	KABUL EDİLEBİLİR UYUM	ÖNERİLEN MODEL
NFI	$0.95 \leq NFI \leq 1.00$	$0.90 \leq NFI \leq 0.95$	0.97
NNFI	$0.97 \leq NNFI \leq 1.00$	$0.95 \leq NNFI \leq 0.97$	0.98
CFI	$0.97 \leq CFI \leq 1.00$	$0.95 \leq CFI \leq 0.97$	0.98
RMSEA	$0 \leq RMSEA \leq 0,05$	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.10$	0.062
SRMR	$0 \leq SRMR \leq 0.05$	$0.05 \leq SRMR \leq 0.10$	0.05
GFI	$0.95 \leq GFI \leq 1.00$	$0.90 \leq GFI \leq 0.95$	0.92
χ^2/df	$0 \leq \chi^2/sd \leq 2$	$2 \leq \chi^2/sd \leq 3$	2.24

Parametreleri tahmin etmek için yapısal eşitlik modelleri için yazılan LISREL 8.80 kullanılmıştır. Ankette yer alan 30 gözlenen değişkenin(ifadenin) gizil değişkenleri ölçüp ölçmediğinin araştırması için Ölçüm Modeli (Doğrulayıcı Faktör Modeli), daha sonra da en az gözlenen değişkenle en anlamlı şekilde gizil değişkenleri arasındaki ilişkileri betimlemek için Yapısal Model analiz edilmiştir.

Şekil 2: Önerilen Araştırma Modeline İlişkin Path Diyagramı

100
IJSI 13/1
Haziran
June
2020



GC: Görsel Cazibe; GK: Gerçeklikten Kaçış; OZY: Öz Yeterlilik; AKIS D: Akış Deneyimi; ZEVK: Zevk; BAS: Başarı; NIYET: Oynama Niyeti; DAV: Oynama Davranış

Şekil 2 incelendiğinde, Görsel Cazibe dışsal gizil değişkeni ile Zevk içsel gizil değişkeni arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu değer Görsel Cazibedeki bir puan artışın Zevkte 0,35 puanlık artışa veya tam tersi Görsel Cazibedeki azalışın Zevkte de azalışa neden olacağını ifade etmektedir. Gerçeklikten kaçış dışsal gizil değişkeni ile Zevk içsel gizil değişkeni arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu değer Gerçeklikten Kaçıştaki bir puanlık artışın Zevk te 0,48 puanlık artışa veya tam tersi Gerçeklikten Kaçıştaki bir puanlık azalışın Zevkte 0,48 puanlık azalışa neden olacağını ifade etmektedir.

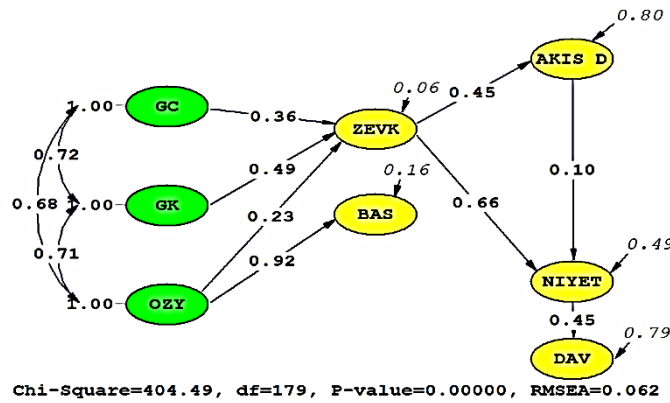
Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Davranışlarının Açıklanmasına Yönelik Bir Model Önerisi

Öz Yeterlilik ile Zevk ve Başarı değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur (0,25; 0,92). Bu değer Öz yeterlilikteki bir puan artışın Zevkte ve Başarıda 0,25 ve 0,92 puanlık artışlara neden olacağını ifade etmektedir.

Zevk ile Akış Deneyimi ve Oynama Niyeti değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur (0,45;0,74). Bunun anlamı, Zevkteki bir puanlık artış Akış Deneyiminde 0,45'lik, Oynama Niyetinde ise 0,74'lük bir artışa veya tam tersi zevkteki bir puanlık azalışın akış deneyimi ve oynama niyetinde 0,45 ve 0,74 puanlık azalışa neden olacağını ifade etmektedir. Akış Deneyimi ile Oynama Niyeti gizil değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Akış deneyimindeki bir puanlık artış, Oynama Niyetinde 0,10'luk bir artışa veya tam tersi azalışa neden olmaktadır.

Başarı ile Oynama Niyeti gizil değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (-0,10). Oynama Niyeti ile Oynama Davranışı arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur (0,45). Bu değer Niyetteki bir puanlık artışın Davranışta 0,45 puanlık artışa ya da tam tersi Niyetteki bir puanlık azalışın Davranışta 0,45 puanlık azalışa neden olacağını ifade etmektedir.

Şekil 3: Özetleyici Path Modeli



GC: Görsel Cazibe; GK: Gerçeklikten Kaçış; OZY: Öz Yeterlilik; AKIS D: Akış Deneyimi; ZEVK: Zevk; BAS: Başarı; NIYET: Oynama Niyeti; DAV: Oynama Davranış

Tablo 2: Standartlaştırılmış Parametre Tahminleri ve Hipotez Testi Sonuçları

Hipotezler	Akış Yönü	Standartlaştırılmış Parametre tahminleri	Hipotez testi sonucu
H ₁	<i>GC</i> → <i>ZEVK</i>	0,35***	Desteklendi
H ₂	<i>GK</i> → <i>ZEVK</i>	0,48***	Desteklendi
H ₃	<i>OZY</i> → <i>ZEVK</i>	0,25***	Desteklendi
H ₄	<i>OZY</i> → <i>BAS</i>	0,92***	Desteklendi
H ₅	<i>AKIS</i> → <i>NIYET</i>	0,10*	Desteklendi
H ₆	<i>ZEVK</i> → <i>AKIS D</i>	0,45***	Desteklendi
H ₇	<i>ZEVK</i> → <i>NIYET</i>	0,74***	Desteklendi
H ₈	<i>BAS</i> → <i>NIYET</i>	-0,10 ^{AD}	Desteklenmedi
H ₉	<i>NIYET</i> → <i>DAV</i>	0,45***	Desteklendi

AD: Anlamli Deęil; *p<0,10; **p<0,05; ***p<0,01

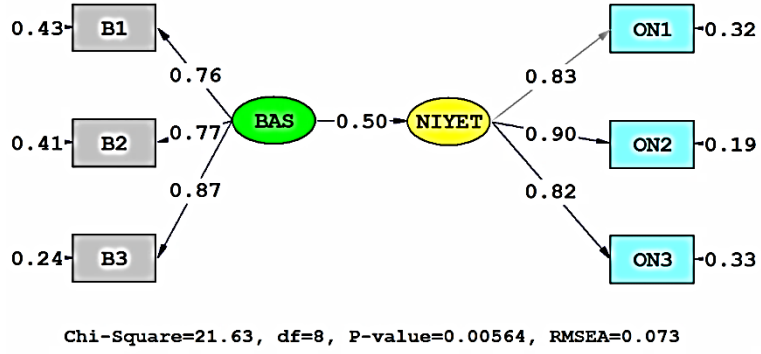
Tablo 3: Yapısal Eşitlikler

$AKIS D = 0,45 * ZEVK,$	Hata varyansı=0.80	R ² =0.20
$ZEVK=0,35*GC + 0,48*GK+0,25*OZY,$	Hata varyansı =0.06	R ² =0.94
$BAS=0,92*OZY$	Hata varyansı =0.16	R ² =0.84
$NIYET=0,10*AKIS D+0,74*ZEVK-0,10*BAS$	Hata varyansı =0.48	R ² =0.52
$DAV=0,70*NIYET$	Hata varyansı=1,93	R ² =0.20

Tablo 2 ve 3 incelendiğinde, H₈ dışındaki hipotezlerin desteklendiği görülmektedir. Akış Deneyimi ile Oynama Niyeti; Başarı ile Oynama Niyeti gizil değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Tablo 3'te R² değerlerinden; Akış Deneyimindeki değişimin %20'sinin Zevk değişkeni tarafından açıklandığı, Zevk değişkenindeki %94'lük değişimin Görsel Cazibe, Gerçeklikten Kaçış ve Oynama Niyeti değişkenleri tarafından açıklandığı, Başarıdaki değişimin %84'ünün, Oynama Niyeti tarafından açıklandığı görülmektedir. Oynama Niyetindeki %52'lik değişimin ise Akış Deneyimi ve Zevk Değişkenleri tarafından açıklandığı; Oynama Davranışındaki %20'lik değişimin ise Oynama Niyeti tarafından açıklandığı söylenebilir.

Çalışmada, Zevkin, başarı ile niyet arasındaki ilişkide aracılık rolü Şekil 4 ve 5'te verilmiştir.

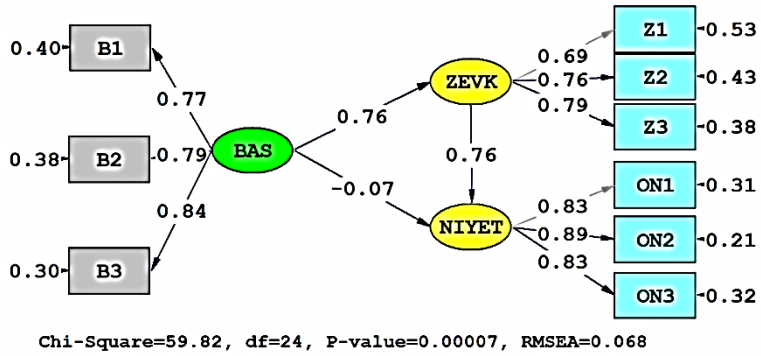
Şekil 4: Başarı ile Niyet Arasındaki İlişki



Önce başarı ile niyet arasında doğrudan ilişki araştırılır. Bu ilişki şekil 4'de verilmiştir. $BAS \rightarrow NIY$ arasındaki ilişki katsayısı 0,50, ($t=7,96$; $p<0,01$) istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Model uyum ölçütleri ise Ki-kare =21,63; $sd=8$ ve $RMSEA=0,073$ olarak hesaplanmıştır. Değerler modelin uygun olduğunu göstermektedir.

$BAS \rightarrow NIY$ ilişkisi anlamlı bulunduğundan sonra zevkin başarı ile niyet arasındaki aracılık ilişkisi araştırılır. Eğer aracılık mevcut ise modele zevk ilave edildiğinde $BAS \rightarrow NIY$ ilişkisi ya anlamsız hale gelir yada katsayısının değeri azalır. Zevkin başarı ile niyet arasındaki aracılık ilişkisi için elde edilen şekil 5'de verilmiştir.

Şekil 5: Zevkin, Başarı ile Niyet Arasındaki Aracılık İlişkisi



Şekil 5, den Modele zevk ilave edildiğinde BAS→NIY ilişkisi ya anlamsız hale geldiği görülmektedir. BAS→NIY arasındaki ilişki katsayısı 0,07, ($t=-0,68$; $p>0,01$) istatistiksel olarak anlamsız duruma gelmiştir. Bu nedenle zevkin, başarı ile niyet arasındaki ilişkide aracılık etkisi rolü oynadığı ifade edilir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin online oyun oynama niyetlerini etkileyen faktörler önerilen bir araştırma modeli ve YEM kullanılarak araştırılmıştır. Araştırma modelinde görsel cazibe, gerçeklikten kaçış, öz yeterlilik, akış deneyimi, zevk, başarı ve oynama niyeti gibi faktörler yer almaktadır.

Görsel cazibe gizil değişkeni ile Zevk içsel gizil değişkeni arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Online oyuna dair görsel çekicilik, görsel tasarım ve etkileycilik arttıkça oyundan alınan zevkin de artacağı anlaşılmaktadır. Gerçeklikten Kaçış gizil değişkeni ile Zevk içsel gizil değişkeni arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Oyuncuların gerçeklerden kaçmaları yani günlük yaşamın stresinden ve kendilerini mutsuz eden olaylardan uzaklaşmak istemeleri, oyuncuların online oyunlardan aldıkları zevki pozitif olarak etkilemektedir.

Öz Yeterlilik gizil değişkeni ile Zevk ve Başarı içsel gizil değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Oyuncunun çevrimiçi oyun oynama kabiliyeti hakkındaki olumlu inancı, kendine güvenmesi oyundan aldıkları zevki ve başarıyı olumlu yönde etkilemektedir.

Zevk ile Akış Deneyimi ve Oynama Niyeti değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Oyuncuların online oyunlardan aldıkları zevk arttıkça oyundaki akışları yani oyunun içinde kendilerini kaybetmeleri, zamanı unutmaları, kısacası akış deneyimleri ve oyun oynama niyetleri artmaktadır.

Çalışmada Başarı ile Oynama Niyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Akış deneyimi ile Oynama Niyeti

*Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Davranışlarının
Açıklanmasına Yönelik Bir Model Önerisi*

arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Oyuncunun oyun içinde kendini kaptırması, zamanın nasıl geçtiğini unutmaması, oynama niyetini arttırmaktadır. Literatürde benzerlik ya da farklılık gösteren çalışma sonuçları vardır.

Merhi (2016)'nin online oyun oynamayı etkileyen faktörler arasındaki ilişkiyi araştırdığı çalışmada da görsel cazibe ile zevk arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur (0,69). Ayrıca çalışmada gerçeklerden kaçış ve zevk değişkenleri arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (0,14). Sonuçlar çalışmamız sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Merhi (2016), zevkin online oyun kullanımı üzerinde en güçlü etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur (0,78). Benzer şekilde ele alınan çalışmada da zevk ile online oyun oynama niyeti arasında pozitif olarak istatistiksel anlamlı bir ilişki bulunmuştur (0,73).

Çalışmada, akış deneyimi ile oynama niyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilemezken, Liu, Chang (2016)'nın ele aldığı çalışmada ise tam tersine pozitif yönde anlamlı bir ilişki belirlenmiştir (0,653). Merhi (2016)'nin çalışmasında başarı ile oynama niyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilirken (0,24), çalışmamızda ise anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Çalışmada öğrencilerin faktörlere ilişkin sorulara vermiş oldukları puan ortalamalarının cinsiyet bakımından farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Erkek ve kız öğrencilerin akış deneyimi durum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığı tespit edilmiştir ($p = 0,819 > \alpha = 0,05$). Erkek ve kız öğrencilerin online oyundaki akış deneyimi puan ortalamaları birbirine yakındır. Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 2,621$); kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 2,856$)'dir. Benzer şekilde, erkek ve kız öğrencilerin oyun oynama niyetleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p = 0,285 > \alpha = 0,05$). Erkek ve kız öğrencilerin oynama niyetleri puan ortalamaları birbirine yakın olup, erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,153$); kadınların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,327$)'dir.

Erkek ve kız öğrencilerin görsel cazibe değişkenine vermiş oldukları cevapların puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p = 0,02 < \alpha = 0,05$). Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,690$); kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,501$)'dir.

Benzer şekilde; erkek ve kız öğrencilerin gerçeklerden kaçış değişkenine vermiş oldukları cevapların puan ortalamaları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p = 0,04 < \alpha = 0,05$). Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,319$) iken kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,108$)'dir.

Erkek ve kız öğrencilerin zevk değişkenine ilişkin vermiş oldukları cevapların puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p = 0,166 > \alpha = 0,05$). Öğrencilerin puan ortalamaları birbirine yakındır. Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,704$); kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,561$)'dir. Benzer şekilde; erkek ve kız öğrencilerin başarı değişkenine ilişkin vermiş oldukları cevapların puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p = 0,01 < \alpha = 0,05$). Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,856$); kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,207$)'dir.

Erkek ve kız öğrencilerin öz yeterlilik değişkenine ilişkin vermiş oldukları cevapların puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,01<\alpha=0,05$). Erkeklerin puan ortalaması ($\bar{x} = 3,887$); kızların puan ortalaması ise ($\bar{x} = 3,372$)'dir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, Aslı Yağmur; Looney, Clayton; Looney, Arlen (2007). "Their Aspirations are our Possibilities: Inspiring Students to Pursue Computing Degrees". *Commun. ACM*, 50(10), 67-71.
- Akhan, Can Efecan; Özdemir, Erkan; Şenol, Gökhan (2017). "Consumers' in-game Purchases in Online Games: Exploring Antecedents and Motivating Factors". *Social Science Studies Journal*, 3(12), 2117-2125.
- Alzahrani, Ahmet, Ibrahim; Mahmud, Imran; Ramayah, T., Alfarraj, Osama; Alalwan, Nasser (2017). "Extending the Theory of Planned Behavior (TBP) to Explain Online Game Playing among Malaysian Undergraduate Students". *Entertainment Computing*, 17, 239-251.
- Bandura, Albert (1982). "Self-Efficacy Mechanism in Human Agency". *Am. Psychol.*, 37(2), 122-147.
- Cass, Stephen (2011). "Exploiting the Fun Factor". (Erişim Tarihi: 08.10.2019, Erişim Adresi: <http://www.technologyreview.com/business/39003/?nlid%4nldly&nld%42011-11-01>).
- Chiu, Chao-Min; Hsu, Meng-Hsiang; Wang, Eric, T.G. (2006). "Understanding Knowledge Sharing in Virtual Communities: An Integration of Social Capital and Social Cognitive Theories". *Decis. Support. Syst.*, 42(3), 1872-1888.
- Chou, Ting-Jui; Ting, Chih-Chen (2003). "The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction". *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- Choi, Dongseong; Kim, Jingwoo (2004). "Why People Continue to Play Online Games: In Search of Criteria Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents". *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 11-24.
- Chang, Li-Min; Chang, She-I; Ho, Chin-Tsang; Yen, David-C; Chiang, Mei-Chen (2011). "Effects of IS Characteristics on E-business Success Factors of Small- and Medium-Sized Enterprises". *Comput. Hum. Behav.*, 27(6), 2129-2140.
- Chumbley, Justin; Griffiths, Mark (2006). "Affect and the Computer Game Player: The Effect of Gender, Personality, and Game Reinforcement Structure on Affective Responses to Computer Game-Play". *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 308-316.
- Compeau, Deborah; Higgins, Christopher-A; Huff, Higgins-Sid (1999). "Social Cognitive Theory and Individual Reactions to Computing Technology: A Longitudinal Study". *MIS Quarterly*, 23 (2), 145-158.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1989). *Flow, the Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

Deci, Edward; Ryan, Richard M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York, NY: Plenum Press.

Deci, Edward; Koestner, Richard; Ryan, Richard M. (1999). "A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation". *Psychological Bulletin*, 125(6), 627-688.

Euronews (2019). "Dünya Sağlık Örgütü: Video Oyun Bağımlılığı Ruhsal Sağlık Bozukluğu". (Erişim Tarihi: 24.01.2019, Erişim Adresi: <https://tr.euronews.com/2019/05/27/dunya-saglik-orgutu-video-oyun-bagimlilik-ruhsal-saglik-bozuklugu>).

Fang, Kwoting; Lin, Yu-Chih; Chuang, Tung-Lin (2009). "Why Do Internet Users Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games? A Mixed Method". *Management Decision*, 47(8), 1245-1260.

Fontecchia, A. (2011). "Zynga Reveals Profit and Revenues as It Looks to Raise \$500 Million". (Erişim Tarihi: Şubat 2019, Erişim Adresi: <http://www.forbes.com/sites/afontecchia/2011/03/02/zynga-reveals-profit-and-revenues-as-it-looks-to-raise-500-million/>).

Ha, Imsook; Yoon, Youngseog; Choi, Munkee (2007). "Determinants of Adoption of Mobile Games under Mobile Broadband Wireless Access Environment". *Information & Management*, 44(3), 276-286.

Hsu, Chin-Lung; Lu, His-Peng (2004). "Why Do People Play On-line Games? An Extended TAM with Social Influences and Flow Experience". *Information & Management*, 41(7), 853-868.

Hsu, Chin-Lung; Lu, His-Peng (2007). "Consumer Behavior in Online Game Communities: A Motivational Factor Perspective". *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1642-1659.

Hsu, Meng-Hsiang; Ju, Teresa-L; Yen, Chia-Hui; Chang, Chun-Ming (2007). "Knowledge Sharing Behavior in Virtual Communities: The Relationship between Trust, Self-Efficacy, and Outcome Expectations". *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, 65 (2), 153-169.

Jordan, Patrick-W. (1998). "Human Factors for Pleasure in Product Use". *Applied Ergonomics*, 29(1), 25-33.

Johnson, Richard, D.; Marakas, George M. (2000). "Research Report: The Role of Behavioral Modeling in Computer Skills Acquisition: Toward Refinement of the Model". *Information Systems Research*, 11 (4), 402-417.

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(2), 466-474.

**Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Davranışlarının
Açıklanmasına Yönelik Bir Model Önerisi**

- Lam, Jolie, C. Y; Lee, Metthew, K. O. (2006). "Digital Inclusiveness - Longitudinal Study of Internet Adoption by Older Adults". *J. Manag. Inf. Syst.*, 22(4), 177-206.
- Lee, Sang- Chul; Suh, Yung; Kim, Jae-K; Lee, Kyoung (2004). "A Cross-National Market Segmentation of Online Game Industry Using SOM". *Expert Systems with Applications*, 27, 559-570.
- Lee, Doohwnag; Kim, Hyuk, Soo; Kim, Jung, Kyu (2012). "The Role of Self-Construal in Consumers' Electronic Word of Mouth (eWOM) in Social Networking Sites: A Social Cognitive Approach". *Comput. Hum. Behav.*, 28(3), 1054-1062.
- Lee, A. (2011). "Zynga IPO by the Numbers". (Erişim Tarihi: 19.10.2019, Erişim Adresi: http://www.huffingtonpost.com/2011/07/01/zynga-ipo-by-the-numbers_n_888705.html.)
- Loiacono, Eleanor, T; Watson, Richard, T; Goodhue, Dale-L. (2007). "An Instrument for Consumer Evaluation of Web Sites". *International Journal of Electronic Commerce*, 11(3), 51-87.
- Lin, Tung-Ching; Huang, Chien-Chih (2008). "Understanding Knowledge Management System Usage Antecedents: An Integration of Social Cognitive Theory and Task Technology Fit". *Inf. Manag.*, 45(6), 410-417.
- Lin, Tuang-Ching; Huang, Chien-Chih (2010). "Withholding Effort in Knowledge Contribution: The Role of Social Exchange and Social Cognitive on Project Teams". *Inf. Manag.*, 47(3), 188-196.
- Liu, Yong; Li, Hongxiu (2011). "Exploring the Impact of Use Context on Mobile Hedonic Services Adoption: An Empirical Study on Mobile Gaming in China". *Computers in Human Behavior*, 27, 890-898.
- Liu, Chuang-Chun; Chang, I-Cheng (2016). "Model of Online Game Addiction: The Role of Computer-Mediated Communication Motives". *Telematics and Informatics*, 33, 904-915.
- Liu, Chuang-Chun (2016). "Understanding Player Behavior in Online Games: The Role of Gender". *Technological Forecasting & Social Change*, 111, 265-274.
- Lu, His-Peng; Hsiao, Kuo-Lung (2007). "Understanding Intention to Continuously Share Information on Weblogs". *Internet Research*, 17(4), 345-361.
- Mathwick, Charla; Malhotra, Naresh; Rigdon, Edward (2001). "Experiential Value: Conceptualization, Measurement and Application in the Catalogue and Internet Shopping Environment". *Journal of Retailing*, 77(1), 39-56.
- Merhi, Mohammad-I. (2016). "Towards a Framework for Online Game Adoption". *Computers in Human Behavior*, 60, 253-263.

Montoya-Weiss, Mitzi-M; Voss, Glenn-B; Grewal, Dhruv (2003). "Determinants of Online Channel Use and Overall Satisfaction with a Relational, Multichannel Service Provider". *Journal of the Academy of Marketing Science*, 31(4), 448-458.

Spilgames (2013). "Spil Games Technology 2013 State of Online gaming Report". (Erişim Tarihi: 20.02.2019, Erişim Adresi: [www.gamesauce.org/news/.](http://www.gamesauce.org/news/))

Wan, Chin-Sheng; Chiou, Wen-Bin (2006). "Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents". *Cyber Psychology and Behavior*, 9(3), 317-324.

Wang, Chaoguang; Yu, Gino (2016). "The Value System Characteristics of Chinese Online Game Players". *Entertainment Computing*, 17, 1-8.

Wang, Yong-Jian; Minor, Michael-S; Wei, Jie (2011). "Aesthetics and the Online Shopping Environment: Understanding Consumer Responses". *Journal of Retailing*, 87(1), 46-58.

Warmelink, H.; Harteveld, C.; Mayer, I. (2009). "Press Enter or Escape to Play: Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming". In *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London: Brunel University.

Wu, Jiming; Liu, De. (2007). "The Effects of Trust and Enjoyment on Intention to Play Online Games". *Journal of Electronic Commerce Research*, 8(2), 128-140.

Vance, Tony; Cosaque, Christophe, E.-D; Straub, Detmar (2008). "Examining Trust in Information Technology Artifacts: The Effects of System Quality and Culture". *Journal of Management Information Systems*, 24(4), 73-100.

van der Heijden, Hans (2003). "Factors Influencing the Usage of Websites: The Case of a Generic Portal in the Netherlands". *Information & Management*, 40(6), 541-549.

SUMMARY

In recent years, the rapid development of Information and communication technologies (ICT) has led to significant changes in society's daily activities. These include the widespread effectiveness of the internet, the rapid growth of the broadband, the prevalence of multimedia personal computers and smartphones, and the rapid spread of online entertainment. In addition, mobile devices and social networks have become suitable platforms for gaming. This spread is due not only to technology growth, but also to the need for continuous multimedia data communication. Today, big profits are made from online games. In the future, it is estimated that the market will continue to grow rapidly as broadband internet access becomes more widespread throughout the world (Hsu, Lu, 2007).

Understanding the intention of players to play online has become an important issue for game designers, marketers, organizations and device developers. All of these parties are interested in motivating players to visit online gaming websites more frequently and to play for their purposes based on their interests. Therefore, the intention of players to play online games is very interesting because designers and marketers all want to take advantage of the better understanding of the driving factors behind the players' intentions.

The aim of this study is to present the factors that affect the behavior of online games with the help of a proposed research model. For this purpose, Merhi (2016) developed communication technologies related to the "resulting usage and satisfaction (U & G) theory" is discussed in the study by expanding a little more. In addition to the factors in the research model revealed by Merhi (2016), the self-sufficiency factor proposed by Liu (2016) in the study was included in the research model.

Merhi (2016) and Liu (2016) articles were used in the design of the questionnaire. Students do not represent the entire population of online gaming players, but university students form an important age demographic of online gaming players (Wu and Liu, 2007). For this reason, it is thought that this study will be informative for Online Game researchers and practitioners based on students who participate in data collection. The data collection tool used in the study is divided into 2 parts to measure demographic information, intention to play online, and behavior. Demographic information section contains information such as the gender of the person who completed the survey, age, how often he / she plays online, whether he / she pays for playing games, and the academic grade average. 2.in the Section, 5-reel Likert type scale (1-never, 5 - Always, 1-never, 5-agree) was used to evaluate the behavior of playing online games. The survey was conducted by face-to-face

interviews between 25 March and 27 May for 325 university students who were educated in Eskişehir and stated that they were playing online.

In the proposed structural model, factors of visual attraction, escape from reality, flow experience, success, pleasure, self-sufficiency and the intention to play and behavior are discussed. Structural equation model (feed) was used to test the relationships between the factors involved in the model. The suitability of the model was evaluated according to the various adaptation criteria used in the feed literature. The chi-square value for Model compliance was calculated as 400,37 and The Chi-Square value (χ^2/SD) was calculated as 2,24. Some of the analysis; the correlation coefficients between self-sufficiency and success and pleasure were 0.92 and 0.74, respectively.