



SSAD

Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi

ISSN 2587-2621

Volume 5 Issue 2, July 2021

sisaddergi@gmail.com

Makale Türü/Article Type: Arařtırma/Research

Makale Gönderim Tarihi/Received Date: 26.01.2021

Makale Kabul Tarihi/Accepted Date: 17.04.2021

DOI: 10.30692/sisad.868794

**SOSYAL İZOLASYON SÜRECİNDE BİREYLERİN KİŞİLİK
ÖZELLİKLERİ İLE BİLGİSAYAR OYUNLARI MOTİVASYONLARI
ARASINDAKİ İLİŐKİNİN İNCELENMESİ¹**

*Examination of The Relation Between The Personal Traits of Individuals And The
Motivation of Computer Games in The Social Isolation Process*

Mahmut Reha KARABULUT

Manisa Celal Bayar Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü Rekreasyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

ORCID ID: 0000-0003-4177-7310

rehakarabulut@outlook.com

Melike ESENTAŐ

Doç. Dr.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi

Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü

ORCID ID: 0000-0001-8980-5662

melike.esentas@windowlive.com

Mustafa Enes İŐIKGÖZ

Doç. Dr.

Mardin Artuklu Üniversitesi

Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

ORCID ID: 0000-0001-7804-1011

pdgenes@gmail.com

¹ Bu çalışma 07-09 Kasım 2020 tarihinde 18. Uluslararası Spor Bilimleri Online Kongresinde sözel bildiri olarak sunulmuştur.

Pınar GÜZEL

Doç. Dr.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi

Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü

ORCID ID: 0000-0001-5982-2816

pnruguzel@yahoo.com

Atıf/Citation: Mahmut Reha Karabulut vd. (2021), “Sosyal İzolasyon Sürecinde Bireylerin Kişilik Özellikleri İle Bilgisayar Oyunları Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, C.5, S.2 Temmuz 2021 s.351-362.

Öz: Bu çalışmanın amacı sosyal izolasyon sürecinde bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bu çalışma betimsel nitelikte ilişkisel tarama modelinde tasarlanmıştır. Araştırma grubunu Covid-19 nedeniyle sosyal izolasyon sürecinde bulunan ve basit rastgele ve kolayda örnekleme metodu ile araştırmaya katılım gösteren 310 birey oluşturmaktadır. Araştırma verileri; Gosling ve ark. (2003) tarafından geliştirilen, Atak (2013) tarafından Türkçeye uyarlanan bireylerin kişisel özelliklerini belirlemeye yönelik “On-Maddeli Kişilik Ölçeği (OMKÖ)” ile Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen bireyleri bilgisayar oyunlarına iten faktörleri içeren “Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği (BOMÖ)” ile toplanmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistik (frekans, yüzde, ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık) tekniklerinin yanı sıra, korelasyon analizi, t-testi, örnekleme sayısının eşit olmaması nedeniyle ANOVA’da Brown-Forsythe ve Welch istatistiklerinden ve Post-Hoc test olarak Tukey testinden yararlanılmıştır. Sonuç olarak, bireylerin sosyal izolasyon süreci ile birlikte haftalık bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürenin yaklaşık sekiz kat arttığı görülmüştür ve sosyal izolasyon sürecinde katılımcıların en çok yumuşak başlılık, en az ise deneyime açıklık boyutu ile kişilik özelliklerini sergiledikleri saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunları, kişilik özellikleri, motivasyon, sosyal izolasyon, spor.

Abstract: This study aims to examine the relationship between personality traits of individuals and their motivation for computer games in the process of social isolation. This study was designed in a descriptive correlational survey model. The research group consists of 310 individuals who are in the social isolation process due to Covid-19 and participated in the study with a simple random and convenience sampling method. Research data were collected with "Ten-Item Personality Scale (TIPS) which remarks the traits of individuals, developed by Gosling et al. (2003) and adapted to Turkish by Atak (2013)" and the "Computer Games Motivation Scale" (CGMS) developed by Munusturlar and Munusturlar (2018), which includes factors that push individuals to computer games. In the analysis of the data, besides descriptive statistics techniques (frequency, percentage, mean, standard deviation, skewness, and kurtosis), correlation analysis, t-test, Brown-Forsythe and Welch statistics -since the number of the sample of the study is not equal- in ANOVA and Tukey test as Post-Hoc test were used. As a result, it was observed that the weekly time spent by individuals computer games increased approximately eight times with the social isolation process, and it was found that the participants displayed "Agreeableness" most and "Openness to Experiences" merest in the social isolation process.

Keywords: Computer games, personality traits, motivation, social isolation, sport.

GİRİŞ

Oyun oynamak insan varoluşunun en temel gereksinimlerinden biri olmuştur. Nitekim oyun, kültürden daha eskidir (Huizinga, 2006). Bunun sebebi oyun kavramının ortaya çıkışının tarihteki insan adımlarından daha eski olmasıdır. Öyle ki, hayvanlar oyun oynamak için insanın ortaya çıkışını beklememişlerdir. Doğaya baktığımızda bunun örneklerini görebilmekteyiz. Örneğin, yavru kedilerin coşku dolu ve hırçın oyunlarını izlemek bunun için yeterli olabilir. Yani doğada var olan oyun biz insanlar tarafından da benimsenmiştir denilebilir. Ancak oyun oynamak, coşku saçmak veya zevk almak ülküsünün yansısı bilişsel gelişimi de tetikler, canlıyı doğaya ve durumlara hazır hale getirdiği söylenebilir. Örneğin bir avcının karda avının izlerini araması temelde oyun girdilerine sahiptir ve av burada gizli nesne konumundadır (Piaget, 1960).

Buna benzer geleneksel oyunlar da insan toplumunun çocukluğuna kodlanmış durumdadır diyebiliriz. Örneğin günümüz genç yetişkin ve yetişkinlerinin çocukluklarında deneyimledikleri saklambaç oyunu bu durumda benzer girdilere sahip olabilir. Yine bir çocuk hikâyesi olan Hansel ve Gratel'de de yere bırakılan ipuçları kayıp bir nesnenin takibi için bir oyun çıktısının ürünü olabilir. Her kavram gibi, oyun oynamak kavramı da günümüze değişerek gelmiştir (Duke, 2000).

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, amacı olmayan, insanları mutlu eden serbest bir aktivite olarak tanımlanmaktadır (Karahisar, 2013). Serbest zaman ise bir insanın para için çalışmadığı zamanlar olarak tanımlanabilir (Soule, 1957). Postmodern dönemde ise serbest zaman, kişisel bilgisayar monitörü ya da mobil cihazın ekranı olabilmektedir. Dünya çapında anlık iletişimi sağlayan bilgisayar ağı, fiber optik kablolar, bireylerin kilometrelerce uzaktaki insanlarla online oyunlar oynayabilmelerine olanak sağlamaktadır (Karagülle Çaycı, Çaycı ve Eken, 2017). Özellikle teknolojinin ilerlemesi ve teknolojiye erişimin oldukça kolaylaşması, bilgisayar oyunları olarak bilinen dijital platform oyunlarını ya da dijital oyunları bir serbest zaman etkinliği olarak gündemimize getirmiştir ve bu oyunlar kuşkusuz artık günümüz serbest zaman etkinliklerinin büyük bir parçasıdır.

Bilgisayar oyunları 1971 yılından sonra ticari bir eğlence olarak ortaya çıkmıştır. Öyle ki 1980'lerde bir çöküş dönemine girmesine rağmen bu dönemin ardından günümüze dek büyümeye ve sektörün en büyük paydaşlarından olan sinema sektörüne kafa tutar olmuştur. 2018 yılında yaklaşık 138 milyar dolar seviyesinde olan küresel oyun pazarı büyüklüğünün, 2021 yılında 180 milyar dolara yaklaşacağı tahmin edilmektedir (Güvenli İnternet Merkezi, 2019). Sektördeki bu büyüme kuşkusuz bilgisayar oyunlarının günümüz hayatındaki yeri ve öneminden kaynaklanmaktadır. Artık hayatımızın bir parçası olan bilgisayarlar günlük serbest zaman paydasının da önemli bir kısmında yer almaktadır ve serbest zaman aktivitelerinde cazip bir seçenek haline gelmiştir. Yine dijital oyun pazarında yaptığı araştırmalarla öne çıkan Newzoo'nun (2017) yayınladığı bir rapora göre ise, dünya üzerinde sayısı gittikçe artan 2.2 milyar oyuncu bulunmaktadır. Oyun gerek eğlence sektörü olarak gerekse bir alt kültür olarak ülkemizde de büyük bir yere sahiptir. Oyun kültürünün gittikçe önemli hale gelmesi bu alanda yapılacak olan çalışmaların gerekliliğini doğurmuştur.

Oyunları yeni nesil ile özdeşleştirmenin popüler bir ön yargı olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda bu önyargının arkasında yatan gerçeği araştıran araştırma şirketlerinin yayınladıkları verilere göre bu olgunun çok da doğru olmadığı, oyun oynama motivasyonunun tüm nesillere hitap edebileceği görülmüştür. Entertainment Software Association (ESA)'nın (2019) yayınladığı rapora göre günümüzde Amerika'da tüm kuşaklarda bilgisayar oyunları oynandığını, kuşak aralığı gençleştikçe bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığı ve popüleritesinin de bu doğrultuda arttığı tespit edilmiştir. Günümüzde bilgisayar oyunlarına başlama yaşı okul öncesi dönemlere kadar dayanmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Popülerliğine rağmen bilgisayar oyunları toplum tarafından zaman zaman şiddet promosyonu veya bağımlılık olarak görülmüştür. Bu ve benzeri tartışmalar ülkemiz gündemini de sıkça meşgul etmiş, sayısız haber yazısına ve tartışma programlarına konu olmuştur. Bilgisayar oyunlarının en bariz negatif çıktısı bireyi toplumdan izole etmesi olarak çalışılmıştır (Rosas ve ark., 2003). Ayrıca Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (ISFE)'nin (2010) yaptığı bir araştırmada, bilgisayar oyunu oynamayı tercih etmeyen bireylerin %17'si bunun sebebini bilgisayar oyunlarının çok fazla şiddet içerdiği ve bu yüzden bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Yakın geçmişte yapılan bazı çalışmalar oyun oynamanın pozitif çıktıların da dikkat çekici yanlarının olduğunu göstermektedir. Örneğin; Bakar, Tüzün ve Çağiltay (2008) yaptıkları bir çalışmada bilgisayar oyunlarının eğitsel gayelerde sosyal bilimler dersine olan motivasyonunu

arttırdığını ortaya koymuşlardır. Bilgisayar oyunlarının, matematik dersinde de pozitif çıktıları görülmüştür (Karamete, 2013).

Motivasyon psikolojik bir yapıdır. Ryan ve Deci (2000)'e göre motive olmak bir şeyi yapmaya kalkışmak demektir. Bir insanı bilgisayar oyunlarına iten motivasyon, serbest zaman araştırmacıları için önemli olabilir. Bilgisayar oyunlarına motive eden şeyin ne olduğuna dair teoriler açısından en etkili çalışma Malone ve Lepper'dan (1987) gelmektedir. Malone, farklı oyunların deneysel manipülasyonlarına dayanan, oyunların meydan okuma, fantezi ve merak kombinasyonundan dolayı ödüllendirici olduğunu öne süren oyunlarda içsel bir motivasyon teorisi önermiştir (Malone, 1981). "Fantezi", oyuncuların oyun tarafından sağlanan canlı gerçekçi görüntüleri kullanarak kendilerini bağlamlarda hayal etme biçimini ifade eder. "Zorluk", oyuncuları yönlendirmenin zorluk derecesine ve belirsizlik düzeyine bağlıdır. Son olarak, "merak", belirli eylemler yapıldıktan sonra ne olacağını bulmak için oyuncuların bir oyunu oynamaya devam etme biçimini ifade eder. (Iacovides, Aczel, Scanlon, Taylor ve Woods, 2011)

Malone (1981) bireyleri oyun oynamaya iten içsel motivasyonları; zorluk, fantezi ve merak gibi üç ana sebepte birleştirmiştir. Sherry ve Lucas (2006) yukarıda sayılan sebeplerin merak boyutu hariç diğer ikisinin altını çizmiş, buna ek olarak rekabet, sosyal iletişim, çeşitlilik ve canlandırıcı etki gibi boyutları da ekleyerek bu motivasyonları altı sebepte açıklamıştır. Sherry ve Lucas'ın (2006) çalışmasında katılımcılar zaman geçirmek, rahatlamak, stresten kaçmak ve yapacak başka bir şeyi olmamasını oyun oynama nedenleri olarak belirtmişlerdir. Kişilik faktörü ele alındığında ise farklı kişilik tipinde video oyunu bağımlılığının farklılık gösterdiği ifade edilmektedir (King, Delfabbro ve Griffiths, 2009). Bu durum bilgisayar oyunlarının motivasyonunda, kişiliğin etkisinin olabileceği düşünülebilir.

Aralık 2019 yılında Çin'de ortaya çıkmasının ardından hızla patlak veren COVID-19 salgını, tüm dünya halklarını kişisel karantina ve sosyal izolasyon içerisine itmiştir. Bu durumun en önemli etkileri insanların yaşam alışkanlıkları üzerinde olacağı şeklinde değerlendirme yapılabilir. Normal hayatında rekreasyon tercihlerini ev dışındaki aktivitelere yönelen bir birey, bu süreç içerisinde ev içi rekreatif aktivitelere yönelim tercihleri olduğu söylenebilir. Bilgisayarlar, TV ve cep telefonları hali hazırda hayatımızda oldukça fazla yer kaplarken bu süreç doğrultusunda kişilerin rekreasyonel etkinlik motivasyonları bakımından incelenmesi oldukça önem arz etmektedir. Bu çalışmada sosyal izolasyon sürecindeki bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Covid-19 pandemisi ile birlikte başta insan sağlığına yönelik olmak üzere, pandeminin bir sonucu olarak çeşitli boyutlarda sosyal izolasyonun küresel çapta bilimsel çalışmalara konu edildiği görülmektedir.

Yöntem

Sosyal izolasyon sürecinde bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışma; betimsel araştırma türlerinden ilişki tarama modeli kapsamında değerlendirilmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu Covid-19 pandemi sürecinde sosyal izolasyon sürecinde bulunan ve araştırmaya basit rastgele ve kolayda örnekleme metodu ile ulaşılan 310 birey oluşturmaktadır. Araştırma sürecinde bireylere gerekli açıklamalar yapılarak anket için açık rızaları alınmıştır. Araştırmanın verileri Gosling, Rentfrow ve Swann (2003) tarafından geliştirilen, Atak (2013) tarafından Türkçeye uyarlanan bireylerin kişisel özelliklerini belirlemeye yönelik "On-Maddeli Kişilik Ölçeği (OMKÖ)" ile Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen bireyleri bilgisayar oyunlarına iten faktörleri içeren "Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği (BOMÖ)" ile toplanmıştır.

On-Maddeli Kişilik Ölçeği beş alt boyuttan (Dışadönüklük, Yumuşak Başlılık, Sorumluluk, Duygusal Dengelilik ve Açıklık) ve toplam 10 maddeden oluşmaktadır. Kesinlikle

Katılmıyorum (1) ile Tamamen Katılıyorum (7) arasında yedili Likert tipli olarak derecelendirilen ölçeğin dilsel eşdeğerlik puanları .92 ile .97 arasında, madde yük değerleri .67 ile .86 arasında ve maddelerin Cronbach's Alfa iç tutarlık katsayıları .81 ile .86 arasında değişmektedir. Mevcut çalışmada ise ölçeğin alt boyutlar itibarı ile Cronbach's Alfa iç tutarlık katsayıları .71 ile .83 arasında, tamamı için ise .76 olarak hesaplanmıştır.

Araştırmada kullanılan veri toplama aracı olarak Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği beş alt boyuttan (Konsantrasyon, Eğlence, Kaçış, Öğrenme ve Sosyalleşme) ve toplam 17 maddeden oluşmaktadır. Hiç Katılmıyorum (1) ile Tamamen Katılıyorum (5) arasında beşli Likert tipli olarak derecelendirilen ölçeğin, açıklayıcı faktör analizi sonucunda elde edilen yapılarına ilişkin Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayılarının .77 ile .95 arasında, ölçeğin tamamı için ise .94 olarak bulunmuştur. Mevcut araştırmada ise ölçeğin alt boyutlar itibarı ile Cronbach's Alfa iç tutarlık katsayıları .85 ile .93 arasında, tamamı için ise .94 olarak hesaplanmıştır. "Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği" nden alınan verilerin aritmetik ortalamaları yorumlanırken, aralıklar 1.00-1.80 çok düşük, 1.81-2.60 düşük, 2.61-3.40 orta, 3.41-4.20 yüksek, 4.21-5.00 aralığı ise çok yüksek olarak değerlendirilmiştir.

Araştırmacılarca ölçeğin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına göre uyum indekslerinin referans aralıklarında olduğu ve anlamlı t değerleri doğrultusunda ölçme modelinin doğrulandığı görülmüştür (Munusturlar ve Munusturlar, 2018). Verilerin analizinde SPSS 22.0 paket programı kullanılmıştır. Analizlerde betimsel istatistik (frekans, yüzde, ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık) tekniklerinin yanı sıra, korelasyon analizi, t-testi, örneklem sayısının eşit olmaması nedeniyle ANOVA'da Brown-Forsythe ve Welch istatistiklerinden ve Post-Hoc test olarak Tukey testinden yararlanılmıştır. Ölçeklerin tüm alt boyutlarından elde edilen puanların çarpıklık ve basıklık değerlerine göre verilerin normal dağılıma uygunluk gösterdiği görülmüştür. Bulguların yorumlanmasında anlamlılık düzeyi için $p < 0,05$ değeri baz alınmıştır.

Bulgular

Tablo 1. Araştırmaya katılan bireylerin kişisel özellikleri

Kişisel Özellik	Grup	n	%
Cinsiyet	Erkek	231	74,5
	Kadın	79	25,5
Yaş Aralığı	10-20 arası	122	39,4
	21-30 arası	115	37,1
	31-40 arası	45	14,5
	41-50 arası	28	9,0
Medeni Durum	Bekâr	213	68,7
	Evli	97	31,3
Eğitim Durumu	Ortaöğretim	70	22,6
	Ön lisans	33	10,6
	Lisans	172	55,5
	Lisansüstü	35	11,3
Meslek	Öğrenci	186	60,0
	Özel Sektör Çalışanı	73	23,5
	Kamu Çalışanı	51	16,5
Aylık Gelir Durumu	Düşük	224	72,3
	Orta	56	18,1
	Yüksek	30	9,7
Toplam		310	100,0

Tablo 1' e göre araştırmaya katılan bireylerin 231'i (%74,5) erkek, 79'u (%25,5) kadındır. Yaş olarak katılımcıların 122'si (%39,4) 10-20 arası, 115'i (%37,1) 21-30 arası, 45'i (%14,5) 31-40

arası, 28'i (%9,0) 41-50 arası yaşa sahiptir. Katılımcıların 213'ü (%68,7) bekâr, 97'si (%31,3) evlidir. Eğitim durumu olarak katılımcıların 172'si (%55,5) lisans, 70'i (%22,6) ortaöğretim, 35'i (%11,3) lisansüstü ve 33'ü (%10,6) ön lisans öğrenim durumuna sahiptir. Meslek olarak katılımcıların 186'sı (%60,0) öğrenci, 73'ü (%23,5) özel sektör çalışanı, 51'i (%16,5) kamu çalışanı olduklarını yine katılımcıların 224'ü (%72,3) düşük gelir, 56'sı (%18,1) orta, 30'u ise (%6,7) yüksek gelir grubunda olduğunu belirtmiştir.

Tablo 2. Araştırmaya katılan bireylerin sosyal izolasyon süreci öncesi ve sürecinde haftalık serbest zamanlarından bilgisayar oyunlarına ayırdıkları ortalama süre (saat/dk)

Haftalık Bilgisayar Oyunlarına Ayırılan Süre	N	Ort.	SS.	Minimum Süre	Maximum Süre
Sosyal İzolasyon Öncesi	310	2,15	1,43	1,00	10,00
Sosyal İzolasyon Sürecinde	310	18,16	16,72	1,00	85,00

Tablo incelendiğinde; araştırmaya katılan bireylerin, sosyal izolasyon sürecinden önce haftalık serbest zamanlarının ortalama (2,15±1,43) saat/dakikasını, sosyal izolasyon sürecinde ise haftalık serbest zamanlarının ortalama (18,16±16,72) saat/dakikasını bilgisayar oyunlarına ayırdıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların sosyal izolasyon süreci ile birlikte haftalık bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürenin yaklaşık 8 kat arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 3. Kişilik özellikleri ölçeği alt boyutları ile Bilgisayar Oyunları Motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde edile puanların betimsel istatistik sonuçları

Ölçek	Alt Boyutlar	Ort.	SS.	Çarpıklık	Basıklık	Min.	Max.
Kişilik Özellikleri	Deneyime Açıklık	8,79	2,39	0,24	0,06	2,00	14,00
	Yumuşak Başlılık	10,12	2,40	-0,61	0,24	2,00	14,00
	Duygusal Dengelilik	9,47	2,58	-0,37	-0,25	2,00	14,00
	Sorumluluk	9,22	2,10	0,30	0,19	2,00	14,00
	Dışadönüklük	9,36	2,26	-0,07	0,51	2,00	14,00
Bilgisayar Oyunları	Konsantrasyon	12,35	5,02	-0,14	-1,13	1,00	20,00
	Eğlence	16,09	4,06	-1,23	1,27	1,00	20,00
Motivasyonu	Kaçış	9,80	3,59	-0,27	-0,83	1,00	15,00
	Öğrenme	14,40	4,62	-0,72	-0,31	1,00	20,00
	Sosyalleşme	7,43	2,40	-0,75	-0,36	1,00	10,00

Tablo 3 incelendiğinde; araştırmaya katılan bireylerin kişilik özelliklerini sırasıyla; yumuşak başlılık (10,12±2,40), duygusal dengelilik (9,47±2,58), dışadönüklük (9,36±2,26), sorumluluk (9,22±2,10) ve deneyime açıklık (8,79±2,39) alt boyutları belirlemektedir. Araştırmaya katılan bireyler en çok yumuşak başlılık, en az ise deneyime açıklık boyutu ile kişilik özelliklerine sahip oldukları tespit edilmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde; Bireylerin bilgisayar oyunları motivasyonunu sırasıyla; eğlence (16,09±4,06), öğrenme (14,40±4,62), konsantrasyon (12,35±5,02), kaçış (9,80±3,59) ve sosyalleşme (7,43±2,40) faktörleri sağlamaktadır. Bir başka ifade ile bireylerin bilgisayar oyunlarında en çok eğlence, en az sosyalleşme faktörü ile motive olduklarını beyan etmişlerdir. Yine tablo 3 incelendiğinde, ölçeklerin tüm alt boyutlarından elde edilen puanların çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1,5 ile +1,5 arasında kaldığı görülmektedir. Bu sonuca göre ölçeklerden elde edilen verilerin normal dağılıma uygunluk gösterdiği söylenebilir (Tabachnick ve Fidell, 2013).

Tablo 4. Araştırmaya katılan bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin korelasyon analizi sonucu

Ölçek/Alt Boyutlar	Konsantrasyon	Eğlence	Kaçış	Öğrenme	Sosyalleşme
Deneyime Açıklık	,101	,152**	,135*	,075	,056
Yumuşak Başlılık	-,005	,120*	,071	,113*	,042
Duygusal Dengelilik	,209**	,115*	,146*	,191**	,199**
Sorumluluk	,038	,188**	,076	,103	,105
Dışadönüklük	,082	,159**	,074	,155**	,090

*0.05 düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı **0.01 düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4 incelendiğinde; kişilik özellikleri ölçeğinin bazı alt boyutları ile ve bilgisayar oyunları motivasyonu ölçeğinin bazı alt boyutları arasında pozitif yönde zayıf ilişkilerin gerçekleştiği saptanmıştır. Buna göre; bireylerin kişilik özelliklerinden deneyime açıklık boyutu ile bilgisayar oyunları motivasyonu alt boyutlarından eğlence ($r=,152$; $p<0,01$) ve kaçış ($r=,135$; $p<0,05$) arasında, yumuşak başlılık boyutu ile eğlence ($r=,120$; $p<0,05$) ve öğrenme ($r=,113$; $p<0,05$) arasında, duygusal dengelilik boyutu ile konsantrasyon ($r=,209$; $p<0,01$), eğlence ($r=,115$; $p<0,05$), kaçış ($r=,146$; $p<0,05$), öğrenme ($r=,191$; $p<0,01$) ve sosyalleşme ($r=,199$; $p<0,01$) arasında, sorumluluk boyutu ile sadece eğlence ($r=,188$; $p<0,01$) arasında, dışadönüklük boyutu ile eğlence ($r=,159$; $p<0,01$) ve öğrenme ($r=,155$; $p<0,01$) alt boyutları arasında pozitif yönde zayıf derecede anlamlı ilişkinin olduğu görülmektedir. Alt boyutlar arasındaki ilişkinin katsayıları incelendiğinde; bireylerin duygusal dengelilik boyutunda kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonlarını sağlayan konsantrasyon boyutu arasında en yüksek zayıf ilişkinin mevcut olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5. Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyet ve medeni durum değişkenlerine göre kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonlarının t-testi sonuçları

Ölçek	Özellik	Grup	N	Ort.	SS.	t	Sd	p
Kişilik Özellikleri	Cinsiyet	Erkek	231	47,09	7,82	0,506	308	0,61
		Kadın	79	46,59	6,85			
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Cinsiyet	Erkek	231	62,10	14,84	3,908	308	0,00*
		Kadın	79	54,11	17,93			
Kişilik Özellikleri	Medeni	Bekar	213	47,07	7,65	0,353	308	0,72
		Evli	97	46,74	7,44			
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Durum	Bekar	213	58,96	16,41	-1,804	308	0,07
		Evli	97	62,49	14,98			

Tablo 5'e göre bireylerin cinsiyet değişkenine göre kişilik özelliklerinin anlamlı olarak ($t_{(308)}=0,506$; $p>0,05$) değişmediği, bilgisayar oyunları motivasyonlarının ise erkekler lehine anlamlı olarak ($t_{(308)}=3,908$; $p<0,05$) değiştiği görülmüştür. Yine tablo 5'e göre Medeni durum değişkenine göre bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonlarının anlamlı olarak değişmemektedir.

Tablo 6. Araştırmaya katılan bireylerin yaş, eğitim, meslek ve aylık gelir durumu değişkenlerine göre kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonlarının ANOVA sonuçları

Ölçek	Özellik	Varyans K.	K.T.	sd.	K.O.	F	p
Kişilik Özellikleri	Yaş	Gruplararası	172,10	3	57,36	0,999	0,39
		Grupiçi	17575,57	306	57,43		
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Yaş	Gruplararası	401,40	3	133,80	0,517	0,67
		Grupiçi	79150,17	306	258,66		
Kişilik Özellikleri	Eğitim	Gruplararası	117,624	3	39,20	0,681	0,56
		Grupiçi	17630,053	306	57,61		
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Eğitim	Gruplararası	6138,576	3	2046,19	8,529	0,00*
		Grupiçi	73413,002	306	239,91		
Kişilik Özellikleri	Meslek	Gruplararası	33,901	2	16,95	,294	0,74
		Grupiçi	17713,777	307	57,70		

Bilgisayar Oyunları Motivasyonu		Gruplararası	173,61	2	86,80	0,336	0,71
		Grupiçi	79377,96	307	258,56		
Kişilik Özellikleri	Aylık	Gruplararası	172,504	6	28,75	0,496	0,81
		Grupiçi	17575,17	303	58,00		
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Gelir	Gruplararası	2914,71	6	485,78	1,921	0,07
		Grupiçi	76636,86	303	252,92		

Tablo 6’ incelendiğinde bireylerin yaş, meslek ve aylık gelir durumu değişkenlerine göre kişilik özelliklerinin ve bilgisayar oyunları motivasyonlarının anlamlı olarak farklılaşmadığı belirlenmiştir ($p>0,05$). Araştırmada kullanılan bir diğer demografik değişken olan eğitim durumlarına göre bireylerin kişilik özelliklerinin anlamlı olarak farklılaşmadığı ($p>0,05$) ancak bilgisayar oyunları motivasyonlarının anlamlı olarak farklılaştığı görülmüştür. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında kaynaklandığını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc testlerinden Dunnett-T3 testi uygulanmıştır. Test sonucunda anlamlı değişimin; Ortaöğretim eğitim durumuna sahip bireyler ile lisans ve lisansüstü eğitim durumuna sahip bireyler arasında, ortaöğretim grubu lehine gerçekleştiği belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile ortaöğretim eğitim durumuna sahip bireylerin, bilgisayar oyunları motivasyonları lisans ve lisansüstü eğitim durumuna sahip bireylere göre daha yüksektir.

Tartışma

Bu çalışmada sosyal izolasyon sürecindeki bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın sonuçları incelendiğinde sosyal izolasyon döneminde katılımcıların oyun oynama sürelerinin yaklaşık 8 kat arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu artışın Newzoo (2020)’nun raporuna göre oyun dünyası salgın döneminde beklenenin 4 katı üzerinde bir büyüme gerçekleştiği sonucu destekler yönde olduğu görülmektedir.

Sosyal izolasyon süreci sosyalleşme motivasyonu ön plana çıkarabilir. Çünkü sosyal izolasyon döneminde evde sıkılan bireylerin en çok sosyalleşme ve bulunduğu ortamdaki kaçış motivasyonları ile bilgisayar oyunlarına yönleneceği beklenebilir. Bu doğrultuda Zhu (2020) yaptığı çalışmada sosyal izolasyon döneminden etkilenen insanların kaçış ve sosyalleşme motivasyonlarının, bireyleri bilgisayar oyunlarına yönlendirdiğini göstermiştir. Bu çalışmada da araştırmanın önemli alt boyutlarını oluşturan bu iki madde, yaptığımız çalışmada bulduğumuz sonuçlara göre katılımcıların motivasyonlarında son ikide yer almaktadır. Zhu (2020)’nun ortaya koyduğu motivasyonların yaptığımız çalışmada ortaya çıkan motivasyonlarla uyumsuzmasının nedeni, katılımcıların demografik bilgileri ve kültürel farklılıkları ile açıklanabilir.

Sanal çevrelerin özellikle sosyal izolasyon döneminde serbest zamanın artmasından dolayı, bu ortamlarda kimlerin nasıl ve hangi amaçla zaman harcadığını bulmak önem arz etmektedir. Bireyler çevrimdışı dünyadaki günlük ortamlarını ihtiyaçlarına göre seçer ve değiştirirler (Buss, 1987). Bu nedenle çevrimiçi dünyada da bunları yaptıklarını varsaymak mantıklıdır. Çevrimdışı dünyaya örnek olarak sosyal medya siteleri, bloglar ve bilgisayar oyunları gösterilebilir. Her bir oyunda birbirinden farklı amaçlar, seçenekler ve normlar yer almaktadır. Bu yüzden, bu alanda yapılan bir çalışmanın özgül nitelikte olması önemlidir. Bu doğrultuda bilgisayar oyunlarına odaklanmamızın sebebi hem sosyal izolasyon sürecinde popülerliğinin artması hem de birçok bireyin sanal olarak bir arada bulunabileceği bir ortam olmasıdır.

Kişilik özellikleriyle motivasyonlar arasında bireyin kişiliğini belirleyici bir bağ bulunmaktadır (Winter, John, Stewart, Klohnen ve Duncan, 1998). Mevcut çalışmada sosyal izolasyon sürecinde bulunan katılımcıların en çok yumuşak başlılık en az ise deneyime açıklık boyutuyla kişilik özelliklerini sergiledikleri saptanmıştır. Graham ve Gosling (2013) yaptıkları çalışmada, tek bir online oyun üzerine odaklanarak kişi profilleri üzerinden bir araştırma gerçekleştirmiş ve

oyuncuların en çok deneyime açıklık, yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik boyutlarında motive olduklarını saptamışlardır. Bu durum yumuşak başlılık boyutu açısından çalışmamızla paralellik göstermektedir. Aynı zamanda, yapılan bu çalışmada da sosyalleşme faktörünün yüksek olduğu gözlenmektedir. Graham ve Gosling (2013)'in yaptıkları çalışmada spesifik Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG) türünde bir oyun üzerinden araştırma yapmaları, çok fazla oyuncunun birbiriyle etkileşim içerisinde olmaları, sosyalleşme faktörünün yüksek çıkmasının bir nedeni olabilir. Park, Song ve Teng (2011), Güney Kore'de yaptıkları çalışmada, çevrimiçi oyunları oynama motivasyonları ile kişilik özellikleri arasındaki bağlantıları bulmayı amaçlamışlardır. Yaptıkları araştırmaların sonucunda en çok göze çarpan kişilik özelliklerinin yumuşak başlılık ve dışa dönüklük olduğunu saptamışlardır. Aynı zamanda bu çalışmada kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun motivasyonları arasında pozitif yönde zayıf bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuçlar yaptığımız araştırmanın sonuçlarına oldukça benzerlik göstermektedir.

Araştırmada ulaştığımız bir diğer sonuç ise bilgisayar oyunlarının motivasyonlarının cinsiyet bakımından erkekler lehine anlamlı değişimidir. Park vd., (2011) bilgisayar oyunları motivasyonları ile cinsiyet arasında bazı alt boyutlar üzerinde kadınlar lehine anlamlı farklılıklar tespit etmişlerdir. Bu durum katılımcıların cinsiyet yönünden dağılımının araştırmalar arasındaki farklılıktan olabileceği gibi iki ülkenin birbirinden farklı oyun oynama kültürüne sahip olmasıyla da alakalı olabilir. Nitekim, Namlı ve Demir (2020) ülkemizde yaptıkları çalışmada erkeklerin kadınlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynamaya yatkın olduklarını göstermişlerdir. Griffiths ve Davies (2005) yaptıkları çalışmada oyunlardaki erkek baskınlığını açıklamaya çalışmış, ancak bu konuda bilgi eksikliğine dikkat çekerek açıklamaların oyunların içeriklerinin oldukça maskülen olması ve ana karakterlerin genellikle erkek olması (Braun ve ark., 1986 aktaran Griffiths ve Davies, 2005); kadınların savaş ve savaş benzeri oyunları oynamaktan hoşnutsuzluk duyması ve toplumda şiddete teşvik edilmemesi (Surrey, 1982; aktaran Griffiths ve Davies, 2005) gibi açıklamalar getirilebileceğini söylemiştir. Bu durum günümüzde değişiklik göstermektedir. Statista (2019), A.B.D. genelindeki kadın oyuncu sayısının günümüzde %41 gibi bir orana geldiğini her sene artmakta olduğunu göstermiştir. Buna ek olarak oyun içeriklerinin maskülenliği gittikçe azalmaktadır ve Lara Croft karakteri gibi 2000'li yılların başında ortaya çıkan güçlü kadın karakterlerin sayısı günümüzde fazlalaşmıştır (Perreault, Perreault, Jenkins ve Morrison, 2016).

Araştırmada bulunan bir diğer sonuç ise bilgisayar oyunları motivasyonlarının eğitim durumu bakımından ortaöğretime sahip bireyler lehine anlamlı olarak farklılaşmasıdır. Ortaöğretim mezunu katılımcılarımızın yaş olarak diğer kategorilere göre en küçük kategorisini oluşturmaktadır. Katılımcılardan 122 kişi yaşını 10-20 arası, 70 kişi ise ortaöğretim mezunu katılımcı olduğunu belirtmiştir. Bu doğrultuda, katılımcılarımızın eğitim durumu değişkenine göre ortaöğretim kategorisinde bulunanların çoğunu Z kuşağı veya yeni nesil (sonraki nesil) olarak değerlendirmek gerektiği söylenebilir. Çünkü yeni nesil, teknoloji ile doğmuştur (Hernandez-de-Menendez, Escobar Diaz ve Morales-Menendez, 2020). Günümüzde oynanmaya devam eden ve hala popülerliğini koruyan bazı oyunlar, z kuşağındaki bireylerden de yaşlıdır. Bu gerçeklik, ortaöğretim öğrenim düzeyine sahip bireylerin dijital olaylara olan bakış açısını şekillendirmiş gibi görünmektedir. Yeni nesil, bir önceki nesle göre iç mekan aktivitelerine daha yatkındır (Çobanoğlu, Tağrikulu ve Gül, 2018). Bu çıkarımlar doğrultusunda ortaöğretim öğrenim durumuna sahip bireyler lehine olan bu anlamlı farklılığın aslında yeni neslin dijital oyunlara olan yatkınlığının bir sonucu olduğunu söylemek mümkündür.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sosyal izolasyon sürecinde bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin incelendiği mevcut çalışmada şu sonuçlara ulaşılmıştır; araştırmaya katılan bireylerin sosyal izolasyon süreci ile birlikte haftalık bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürenin yaklaşık sekiz kat arttığı belirlenmiştir. Sosyal izolasyon sürecinde bulunan katılımcıların en çok yumuşak başlılık, en az ise deneyime açıklık boyutu ile kişilik özelliklerini sergiledikleri ve bu süreçte bilgisayar oyunları motivasyonunu en çok eğlence, en az ise sosyalleşme faktörünün sağladığı görülmüştür. Bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasında pozitif yönde zayıf ilişki saptanmıştır. Araştırmada ulaşılan bir diğer sonuç, bireylerin cinsiyet değişkenine göre kişilik özelliklerinin anlamlı olarak değişmediği, bilgisayar oyunları motivasyonlarının ise erkekler lehine anlamlı olarak değiştiği, eğitim durumu değişkenine göre kişilik özelliklerinin anlamlı olarak farklılaşmadığı, ancak bilgisayar oyunları motivasyonlarının ortaöğretim öğrenim durumuna sahip bireyler lehine anlamlı olarak değiştiği saptanmış, medeni durum, yaş, meslek ve aylık gelir durumu değişkenlerine göre ise bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları anlamlı olarak değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde cinsiyet boyutu üzerinden ortaya çıkan bu anlamlı farklılığın yapılacak ileri araştırmalarla daha detaylı bir şekilde incelenmesi ve bilgisayar oyun türlerinin de etkisinin dahil edildiği detaylı araştırmaların yapılması çalışmada ortaya çıkan sonuçlar bağlamında önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. doi:10.5222/j.child.2012.066
- Atak, H. (2013). On-maddeli kişilik ölçeği'nin Türk kültürüne uyarlanması. *Noropsikiatri Arşivi*, 50(4), 312-319. Erişim Adresi: <http://www.noropsikiyatriarsivi.com/sayilar/420/buyuk/312-319.pdf>
- Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (ISFE). (2010). 2010 PEGI Annual Report. Erişim Adresi: <https://www.isfe.eu/news/2010-pegι-annual-report/>.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37. Erişim Adresi: <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/539-published.pdf>
- Braun, C. M., Goupil, G., Giroux, J., & Chagnon, Y. (1986). Adolescents and microcomputers: Sex differences, proxemics, task and stimulus variables. *The Journal of psychology*, 120(6), 529-542. doi:10.1080/00223980.1986.9915484
- Buss, D. (1987). Selection, evocation, and manipulation. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 53(6), 1214-1221. doi:10.1037/0022-3514.53.6.1214
- Çobanoğlu, E. O., Tağrikulu, P., & Gül, A. C. (2018). Games from Generation X to Generation Z. *Universal Journal of Educational Research*, 6(11), 2604-2623. Erişim Adresi: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1195731>
- Duke, R. D. (2000). A personal perspective on the evolution of gaming. *Simulation & Gaming*, 31(1), 79-85. doi:10.1177/104687810003100107. Erişim Adresi: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/104687810003100107>

- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Journal Of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. doi: 10.1016/s0193-3973(02)00124-7
- Entertainment Software Association (ESA). (2019). 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Erişim Adresi: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Gosling, S.D., Rentfrow, P.J. and Swann, W.B. Jr. (2003). A very brief measure of the Big Five personality domains. *Journal of Research in Personality*, 37(6), 504-528. doi:10.1016/S0092-6566(03)00046-1
- Graham, L. T., & Gosling, S. D. (2013). Personality profiles associated with different motivations for playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 189-193. doi:10.1089/cyber.2012.0090
- Griffiths MD, Davies MNO. (2005). Video game Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359– 368.
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). Dijital Oyunlar Raporu. Erişim Adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Hernandez-de-Menendez, M., Díaz, C. A. E., & Morales-Menendez, R. (2020). Educational experiences with Generation Z. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 14(3), 847-859. doi:10.1007/s12008-020-00674-9
- Huizinga, J. (2006). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. İstanbul: Ayrıntı.
- Iacovides, I., Aczel, J., Scanlon, E., Taylor, J., & Woods, W. (2011). Motivation, engagement and learning through digital games. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments (IJVPLE)*, 2(2), 1-16. doi:10.4018/jvple.2011040101
- Karagülle Çaycı, A., Çaycı, B., & Eken, İ. (2017). Gençlerin serbest zaman aktivitelerinin mobil teknoloji merkezli dönüşümünün “mtuas ölçeğine” göre incelenmesi. Erişim Adresi: <http://acikerisim.ticaret.edu.tr/xmlui/handle/11467/1606>
- Karahisar, T (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 107-113. Erişim Adresi: <https://stmf.sakarya.edu.tr/sites/stmf.sakarya.edu.tr/file/1385683148-ustm-pdf.pdf#page=109>
- Karamete, S. (2013). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. Erişim Adresi: <https://doaj.org/article/279bed58b3c648368069c38a136cfa7d>.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2009). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 8(1), 90-106. doi:10.1007/s11469-009-9206-4
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science: A Multidisciplinary Journal*, 5, 333-369. Erişim Adresi: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1207/s15516709cog0504_2
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude: Learning and Instruction*, 3, 223–253. Erişim Adresi: <https://ocw.metu.edu.tr/mod/resource/view.php?id=1311&forceview=1>

- Munusturlar, M. A., ve Munusturlar, S., (2018). Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin geliştirilmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 81-90.
- Namlı S, Demir G.T. (2020). The Relation ship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19(1), 40-52.
- Newzoo. Global Games Market Report 2017. (2017). Erişim Adresi: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>
- Newzoo. Global Games Market Report 2020. (2020). Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>.
- Park, J., Song, Y., & Teng, C. (2011). Exploring the Links Between Personality Traits and Motivations to Play Online Games. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 14(12), 747-751. doi:10.1089/cyber.2010.0502
- Perreault, M. F., Perreault, G. P., Jenkins, J., & Morrison, A. (2018). Depictions of female protagonists in digital games: A narrative analysis of 2013 dice award-winning digital games. *Games and Culture*, 13(8), 843-860. doi:10.1177/1555412016679584
- Piaget, J. (1960). *The Psychology of Intelligence* (2nd ed., pp. 124-126). Littlefield, Adams & Co.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., & Flores, P. et al. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94. doi:10.1016/s0360-1315(02)00099-4
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. doi:10.1037/0003-066x.55.1.68
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 24(1), 213-224.
- Soule, G. (1957). The economics of leisure. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 313(1), 16-24. doi:10.1177/000271625731300106
- Statista. (2019). Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2020, by gender. Erişim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Surrey, D. (1982). "It's like good training for life." *Natural History*, 91, 71-83.
- Tabachnick B, Fidell L. *Using Multivariate Statistics*, 6th ed., Pearson, Boston. 2013. p.65-93
- Winter, D. G., John, O. P., Stewart, A. J., Klohnen, E. C., & Duncan, L. E. (1998). Traits and motives: Toward an integration of two traditions in personality research. *Psychological review*, 105(2), 230. doi:/10.1037/0033-295x.105.2.230
- Zhu, L. (2020). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*. doi:10.1002/hbe2.221