

Yayın Geliş Tarihi: 16.10.2022
Yayına Kabul Tarihi: 02.12.2022
Online Yayın Tarihi: 15.03.2023
<http://dx.doi.org/10.16953/deusosbil.1189999>

Dokuz Eylül Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi
Cilt: 25, Sayı: 1, Yıl: 2023 Sayfa: 28-60
E-ISSN: 1308-0911

Araştırma Makalesi

OYUNCU DENEYİMLERİ ÜZERİNDEN OYUN BAĞIMLILIĞI VE MOTİVASYONUNU TARTIŞMAK

*Zeynep ÖZARSLAN**

*Berru PERDAHCI***

Öz

Bu çalışmanın amacı dijital oyun bağımlılığının altında yatan temel psikolojik ihtiyaçları ve içsel motivasyonu oyuncu deneyimleri üzerinden ortaya koymaktır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi Deci ve Ryan (2000) tarafından geliştirilen öz-belirleme teorisine dayanır. Ek olarak, Yee'nin (2006) oyun motivasyonunun öğeleri olarak tanımladığı başarı, sosyal ve içe dalma/ gömülme kavramları ile Murray'ın (2016) içe dalma/ gömülme kavramlarından da faydalanılır. Çalışmada olgubilimsel bir yaklaşım izlenir. Çalışma için kartopu örneklem kullanılır. Veri toplama aracı olarak yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilir. Bulgulara göre, katılımcılar kendilerini "oyun bağımlısı" olarak tanımlamamaktadır. Katılımcıların çoğu, başarı arzusunu tatmin etmek, arkadaşları ile ilişkilerini sürdürmek, sosyalleşmek, boş zamanını geçirmek ve eğlenmek için oyun oynamaktadır. Sonuç olarak, oyun oynama eylemi ile Deci ve Ryan'ın (2000) temel psikolojik ihtiyaçlar olarak tanımladığı özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma ve de Yee'nin başarı, sosyal ve içe dalma/gömülme kavramları ve Murray'ın (2016) içe dalma/ gömülme kavramları arasında pozitif ilişki içinde olduğu bulunmuştur. Ayrıca oyunun psikolojik iyi oluşa pozitif katkısı olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Oyun, Oyun Bağımlılığı, Oyuncu Motivasyonu, Oyuncu Deneyimleri, Temel Psikolojik İhtiyaçlar.*

Bu makale için önerilen kaynak gösterimi (APA 6. Sürüm):

Özarslan, Z. & Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25 (1), 28-60.

* Doç. Dr., Çukurova Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, ORCID: 0000-0001-8278-3237, zozarslan@cu.edu.tr / zeynep.ozarslan@gmail.com

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Çalışmaları Anabilim Dalı, ORCID: 0000-0003-0126-9338, berrperdahci@gmail.com

DISCUSSING GAME ADDICTION AND MOTIVATION THROUGH GAMER EXPERIENCES

Abstract

The aim of this research is to reveal the underlying basic psychological needs and the intrinsic motivations of digital game addiction through the experiences of gamers. The theoretical framework of the study is grounded on self-determination theory developed by Deci and Ryan (2000). In addition, this study benefits from the concepts of achievement, social and immersion which are identified as the components for player motivations by Yee (2006) and the concept of immersion coined by Murray (2016). The study embraces phenomenological approach. Snowball sampling is taken for the research. Semi-structured interviews are conducted as a data collection tool. According to the findings, the participants do not position themselves as “game addicts.” The participants mostly play games to satisfy their desire for success, to maintain relationships with friends, to spend their free time and to have fun. As a conclusion, it is found that there is a positive relationship between the act of playing games and autonomy, competence, and relatedness which are identified as basic psychological needs by Deci and Ryan (2000), as well as Yee’s (2006) concepts of achievement, social and immersion and Murray’s (2016) concept of immersion. It is observed that game has a positive contribution to psychological well-being too.

Keywords: *Digital Games, Game Addiction, Gamer Motivation, Gamer Experience, Basic Psychological Needs.*

GİRİŞ¹

2021 verilerine göre dünyada 3,24 milyar kişi² tarafından oynanan dijital oyunlar, oyun arařtırmalarının disiplinlerarası karakteristiđi geređi, çeřitli bilim dalları tarafından farklı kavramlar, kuramlar ve yöntemlerle incelenmektedir. “Elektronik oyun” ifadesi ilk olarak 1970’te, “video oyun” ise 1973’te kullanılmaya başlanmıřtır (Wolf & Perron, 2003, s. 2), ancak ulusal ve uluslararası oyun arařtırmaları literatürü incelendiđinde bilgisayar ve internet teknolojileriyle dolayımlanmış oyunlar için “video oyunları”, “bilgisayar oyunları” ve “dijital oyunlar” gibi kavramların hepsinin halen kullandıđı görölmektedir. Wolf ve Perron, (2003, s. 14) video oyunlarının tanımlanmasında kullanılan farklı yaklaşımlar olmasına rađmen hepsinin video oyunlarının algoritma, oyuncu aktivitesi, arayüz ve grafik öđelerini barındırdıđı konusunda uzlařtıđını belirtir. Adlandırmalardaki bu çeřitlilik oyun teorilerinde de

¹ Bu arařtırma için, Çukurova Üniversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Alanında Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etiđi Kurulu’nun 23.02.2022 tarihli, E-74009925-604.01.02-343515 sayılı yazısı ile Etik Kurul onayı alınmıřtır.

² Clement, J. (27 Temmuz 2022). Number of video gamers worldwide 2021, by region. Statista. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> (Eriřim Tarihi: 29.08.2022).

kendini göstermektedir. Wolf ve Perron, (2003, s. 2), yeni gelişen video oyun teorisinin, birçok farklı yaklaşımın yakınsamasıyla oluştuğunu ileri sürer, bunlar “film ve televizyon teorisi, göstergebilim, performans teorisi, oyun çalışmaları, edebiyat teorisi, bilgisayar bilimi, hipermetin teorisi, sibermetin, etkileşim, kimlik, postmodernizm, ludoloji, medya teorisi, anlatı teorisi, estetik ve sanat teorisi, psikoloji, simülakra teorisi ve diğerleri”dir. Martin (2018) ise tüm bu çalışmalarda ortak olan noktaları, “oyunların nasıl yapıldığı, ne anlama geldiği, insanların oyunlarla ne yaptığı ve oyunların insanlara nasıl zarar verdiği veya fayda sağladığı” (Martin, 2018) olarak özetler.

Günümüzde video oyunları, alt kategorileri olmakla birlikte, temelde 5 ana kategoriye ayrılmaktadır: 1) Aksiyon video oyunları: Platform oyunları, nişancı oyunları, dövüş oyunları, yakın dövüş [beat ‘em up] oyunları, gizlilik [stealth] oyunları, hayatta kalma [battle royale] oyunları, ritim oyunları, açık dünyada hayatta kalma [survival] oyunları. 2) Rol yapma video oyunları (RPG): Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG), taktiksel rol yapma oyunları, açık dünya [sandbox] rol yapma oyunları. 3-) Simülasyon video oyunları: İnşaat ve yönetim simülasyonu, yaşam simülasyonu, araç simülasyonu. 4-) Spor video oyunları: Takım sporları, bireysel spor müsabakası, fitness oyunları. 5-) Strateji video oyunları: Savaş stratejisi ve bulmaca (Cohen, 2022, ss. 435-438).

Farklı disiplinlerdeki araştırmacılar tarafından gerçekleştirilen oyun araştırmalarının entelektüel yapısını, konu seçimi ve bilimsel etki açısından incelemeyi hedefleyen Martin (2018), çalışmasında Scopus veri tabanı üzerinde yer alan, 1966-2016 yılları arasında “video oyunu”, “bilgisayar oyunu” ve “dijital oyun” kelimelerini içeren konferans bildirisi, bilimsel dergi makalesi, kitap bölümü ve kitap olarak İngilizce dilinde yayımlanmış toplam 24,128 çalışmayı anahtar kelime ve atıf bağlamında analiz eder. Anahtar kelime analizine göre, en çok kullanılan kelimeler yapay zeka (YZ), sanal gerçeklik (SG), insan bilgisayar etkileşimi (İBE), oyun teorisi ve interaktif bilgisayar grafikleridir. Ayrıca “ciddi oyunlar” ve “oyun temelli öğrenme” kelimeleri de sık kullanılan kelimelerdir. Martin (2018), bu anahtar kelime analizlerine göre eğitim/kültür, teknoloji, etkiler ve tıp olmak üzere 4 kategori olduğunu belirtir. Bu kategorilerin en sık kullandığı anahtar kelimeler şöyledir: Eğitim/kültür alanı oyun tasarımı, eğitim, oyun, simülasyon, motivasyon, ciddi oyun, oyun temelli öğrenme; teknoloji alanı, YZ, İBE, oyun teorisi, interaktif bilgisayar grafikleri, animasyon, algoritma; etki alanı, insan, çocuk, ergen, kadın, erkek; tıp alanı, SG, rehabilitasyon, üç boyut, mobil araç, görselleştirme, EEG ve VE’dir. Buna göre, eğitim/kültür alanı üretim, nesnelere (artifacts) ve oyuncu davranışları; teknoloji alanı üretim ve oyuncu davranışları; etkiler alanı oyuncu tipleri; tıp alanı üretim, nesnelere ve oyuncu davranışları üzerine araştırmalar yapılmaktadır. Bu durum, farklı disiplinler tarafından

yoğun olarak araştırılan konunun oyuncu davranışları olduğunu da ortaya koymaktadır. Ancak Martin (2018) araştırmasını derinleştirdikçe bu alanların alt gruplarında çok farklı araştırma konuları çalışıldığını da bulgular. Atıf analizinde ise 300'den fazla atıf alan yazarların çalışmaları incelenmiştir. Buna göre en çok atıf alan yazarlar 77 adet atıfla iletişim bilimleri alanındaki yazarlardır. Martin (2018)'e göre atıf analizinde ilginç olan nokta, en çok atıf yapılan yazarların, oyun-dışı alanlardaki araştırmacılar olmasıdır. İletişim bilimleri alanında en çok atıf yapılan yazarlar ve alanları şöyledir: Bandura (sosyal psikolog), Lombard, Zillmann, Roberts (iletişim bilimleri), Deci, Ryan (eğitim), Cohen (istatistik). Martin (2018) insan bilimleri ve sosyal bilimler alanında atıf yapılan yazarları ise şöyle sıralar: Huizinga, Caillois (dijital olmayan oyunlar), Goffman, Bourdieu (sosyoloji), Foucault, Baudrillard (felsefe).

Atıf analizini alt gruplara göre derinleştiren Martin'in (2018) bulgularına göre, iletişim bilimleri alanındaki araştırmacılar etki ve bağımlılık, oyuncu deneyimi ve pozitif etkiler; insan bilimleri ve sosyal bilimler alanındaki araştırmacılar ise tasarım, kültür ve biçim konularında çalışmalar yapmıştır. Ayrıca veriyi yıllara göre incelenen konular açısından analiz eden Martin (2018), 1966-1979 arası teknoloji, 1980-1989 arası etkiler, 1990-1999 arası simülasyon, deneysel öğrenme, YZ, İBE, grafikler ve ağlar, 2000-2009 arası MMORPG, MMOG, RPG gibi oyun türleri ve çevrimiçi oyun, oynanış, YZ, oyun teorisi, sinir ağı (*neural network*), İBE, animasyon, SG, üç boyut; 2010-2016 arası fiziksel aktivite ve oyuna dair pozitif yaklaşımlar, oyun bağımlılığı, internet oyunu oynama bozukluğu, ekran zamanı, hareketsiz yaşam tarzı, oyun temelli öğrenme, rehabilitasyon, oyunlaştırma, arttırılmış gerçeklik, bulut bilişim, oyuncu deneyimi, Monte Carlo ve Nash Dengesi gibi çok daha farklı birçok kavram ve konunun incelendiğini belirtir. Martin (2018), 1994'ten itibaren bağımlılıkla ilişkili kavramların kullanıldığını ancak 2013'te Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (APA) internet oyunu oynama bozukluklarını tanımlamasıyla birlikte bağımlılık konusundaki çalışmalarda artış olduğunu belirtmektedir. İletişim bilimleri alanındaki araştırmacıların oyun tasarımı ve oyuncu deneyimi – oyun tasarımının oyuncular üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri- konusunda çalışmalar yapmasının faydalı olacağını ileri süren Martin (2018), literatürde oyun endüstrisine ilişkin araştırmalar konusunda bir eksiklik olduğuna ve araştırmacıların oyun endüstrisindeki uzmanlara atıf yapmadıklarına da değinir.

Yukarıda genel hatları ile uluslararası oyun literatürüne dair sunulan bilgilere ek olarak, bu çalışmada Türkiye'deki oyun literatürüne dair genel bir çerçeve sunmak amacıyla, 29.08.2022'de Ulusal Tez Merkezinde³ bir tarama yapılmıştır. Buna göre,

³ Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. (2022). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>. (Erişim Tarihi: 29.08.2022).

2005 sonrası üretilen yüksek lisans ve doktora tezlerinde yukarıdaki üç ifadenin de kullanıldığı görülmektedir. Merkezde, “video oyun” anahtar kelimesini içeren 2008-2022 yılları arasında yayımlanmış 73 adet tez vardır, bu tezlerden 10 tanesi İletişim Bilimleri alanındadır. “Bilgisayar oyun” anahtar kelimesini içeren 2005-2022 yılları arasında yayımlanmış toplam 68 tez vardır, 1 tanesi iletişim bilimleri alanındadır. “Dijital oyun” anahtar kelimesini içeren 2007-2022 yılları arasında yayımlanmış toplam 295 tez vardır, bunlardan 39 tanesi iletişim bilimleri alanındadır. Buna göre Türkiye’de iletişim bilimleri literatüründe dijital oyun kavramının daha çok tercih edildiği görülmektedir, bu nedenle bu çalışmada da dijital oyun ifadesi tercih edilmiştir.

Ulusal Tez Merkezinde iletişim bilimleri alanındaki tezlerden bazıları aynı zamanda radyo, televizyon ve sinema, reklamcılık, halkla ilişkiler gibi başka alanlarla birlikte de etiketlenmiştir. Taramada anahtar kelime kullanımına ve etiketlemelere göre tekrarlayan tezler çıkarıldığında, 2005-2022 yılları arasında oyun konusunu araştıran iletişim bilimleri alanında toplam 50 adet tez olduğu tespit edilmiştir. Tezlerdeki araştırmaların anlatı, karakter, oyun tasarımı, oyun endüstrisi, oyun geliştiriciliği, e-spor, oyuncu deneyimi, şöhret kültürü, hayran kültürü, kimlik, toplumsal cinsiyet temsili, öteki temsili, oyun pedagojisi, şiddet, oyunun bilişsel etkileri, bağımlılık, motivasyon, oyunun iyi oluşı etkisi, propaganda, reklam, iletişim dinamikleri ve satın alma davranışı üzerine olduğu görülmektedir. Ancak tezlerde en çok incelenen iki alan anlatı ve bağımlılıktır. Buna göre Türkiye’de iletişim bilimleri alanındaki tezler, bağımlılık konusunun çalışılması bağlamında Martin’in (2018) bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Lemmens ve diğerlerine (2009) göre dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve tekrarlayıcı düzeyde oynaması ve oyuncunun bu aşırı oynamayı kontrol edememesi olarak değerlendirilmektedir. Griffiths ve Davies (2003) ise oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol edilemediğinde ve dijital oyunun duygu, düşünceler ve sosyal yaşamda değişime neden olduğu durumlarda bağımlılıktan söz edilebileceğini ileri sürmektedir. Dijital oyun oynamanın neden olduğu bağımlılık durumunun genel ve kişisel özellikler açısından araştırılmasının önemli olduğunu vurgulamaktadırlar. Dijital oyunların oyuncularında yarattığı duygular ve oyunların sahip olduğu özellikler, oyuncuların dijital oyunlara saatler harcamasına ve oyunlara bağlanmasına neden olabilmekte ve bu durum bağımlılığın gelişmesinde etkili bir unsur olarak ele alınmaktadır. (Irmak & Erdoğan, 2016, s. 5). Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından 2013 yılında geliştirilen Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El

Kitabı-5'in (DSM 5) (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013) üçüncü bölümünde; internette oyun oynama bozuklukları yeni bir olgu olarak ele alınmış ve aşırı çevrimiçi oyun oynama durumu için bu klinik tanıyı destekleyen ve tanımlayan daha fazla araştırmanın yapılmasını önerilmiştir. Beklenen şekilde, dijital oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın nedenlerini ve sonuçlarını ortaya koymak adına yapılan çalışmalar artmaktadır. (Bhagat vd., 2020).

Türkiye'deki çevrimiçi bağımlılığı incelediği çalışmasında Koç (2017), bu konuda en çok eğitim bilimleri alanında çalışma yapıldığını ama sağlık ve iletişim bilimlerinde de bağımlılık odaklı çalışmalar olduğunu ileri sürmektedir. Koç'a göre çoğunlukla DSM-IV kriterlerini temel alan ve başka araştırmacılar tarafından geliştirilen bağımlılık ölçeklerinden faydalanan çalışmalarda nicel yöntem kullanılmış, "internet ve doğrudan veya dolaylı olarak çevrimiçi oyunların sorunlu kullanımının yol açacağı varsayılan negatif etkenler analiz edilmiştir" (2017, s. 56). Öte yandan Martin'in (2018) araştırılmasını önerdiği oyun endüstrisi Türkiye'de incelenen alanlardan biridir, buna karşın oyunların insanlar üzerindeki pozitif etkileri veya psikolojik iyi oluşa etkisi konusunda daha az sayıda çalışma vardır.

Yukarıdaki arkaplan bilgisini göz önünde bulunduran bu çalışma, Martin'in (2018) iletişim bilimleri alanı için önerdiği şekilde deneyime odaklanmaktadır, ama literatürdeki çoğu araştırmadan farklı olarak dijital oyun oynama deneyimi pozitif bir yaklaşımla ele almakta ve oyun bağımlılığı kavramını oyunu oynayan kişilerin deneyimleri üzerinden tanımlamayı hedeflemektedir. Bu bağlamda çalışma, oyun bağımlılığına iten nedenleri psikolojik temel ihtiyaçlar ve motivasyon ile ilişkili olarak tartışmayı amaçlamaktadır. Oyuncu deneyimleri ve oyun oynama motivasyonunun ardında yatan nedenler, yine literatürdeki çoğu çalışmadan farklı olarak nitel bir araştırma deseni üzerinden incelenmektedir. Bu amaçla çalışmada medya psikoloji alanındaki kuramlardan yararlanılmaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Sosyal medya platformlarını ve çevrimiçi oyunları inceleyen araştırmalarda, medyanın endüstriyel ve toplumsal boyutlarına ek olarak psikolojik boyutunun da incelendiği gözlemlenmektedir. Her ne kadar internet teknolojileriyle birlikte medyanın psikolojik boyutlarına dair araştırmalarda artış yaşansa da medya ve psikoloji ilişkisine dair erken dönem çalışmalar 20. yüzyılın başlarına dek uzanmaktadır. O tarihlerde sinema ve radyo gibi kitle iletişim araçlarının yaygın olarak kullanılmaya başlamasıyla birlikte medyanın insan psikolojisi üzerindeki etkilerine dair çalışmalar da yapılır. Disiplinlerarası bir yaklaşıma sahip olan medya psikolojisi, "hava dışında herhangi bir kanal veya teknolojiyle dolaylanmış insanlar [...]"

arasındaki iletişimin toplumsal ve psikolojik parametreleri ile ilgilenir” (Fischhoff, 2005’den akt. Stever, 2022a, s. 36). Bir başka tanıma göre “medya psikolojisi, medya kullanımı veya üretimi bağlamında deneyimlenen insan davranışlarının, düşüncelerinin ve duygularının bilimsel incelemesidir” (Dill, 2013’den akt. Stever, 2022a, s. 36). Yıldırım ve Çakır (2016, s. 540) medya ve psikoloji ilişkisine dair derinlikli analizler sunan ilk çalışmaların 1900’lerin başında sosyal psikolog Cooley tarafından gerçekleştirildiğini, ardından Frankfurt Okulu düşünürlerinin hem psikoloji hem de psikanaliz alanı ile medyayı incelediklerini ileri sürer. Stever (2022a, s. 36) ise medya psikolojisinin tanımlanmasına ilişkin ilk çalışmaların, 1990’ların sonu ve 2000’lerin başlarında bu alanda bilimsel dergilerin yayınlanmaya başlaması ve üniversitelerde bölümler açılmasıyla birlikte gerçekleştiğini belirtir. Ayrıca APA içinde medya aracılığıyla psikoloji üzerine çalışmalar yapmayı hedefleyen bir birimin kurulması da yine bu alandaki çalışmaların adlandırılmasına katkı sunmuştur.

İletişim kuramları tarihinde medyayı psikolojik açıdan inceleyen çeşitli kuramlar geliştirilmiştir. İletişim arařtırmalarında yaygın olarak kullanılan Ekme Kuramı, Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı, Gündem Belirleme ve Çerçeve Kuramı gibi kuramlar medyaya psikolojik yaklaşan kuramlardandır. Bunlara ek olarak Stever (2022b), medyayı psikolojik açıdan inceleyen çalışmalarda, sosyal duygusal kuramlar ve bilişsel kuramlar başlıkları altında bazı başka model ve kuramlardan da yararlandığını belirtir.

Wolf ve Perron, (2003, s. 11) video oyun teorisinin, anlatı bilimi, bilişsel çalışmalara, temsiliyet kuramları ve ludoloji gibi birçok farklı yaklaşım ve kurama göre incelendiğini ileri sürer. Çok-disiplinli bir arařtırma alanı olarak video oyun teorisinin doğası gereği birçok farklı yaklaşımın sentezi olması gerektiğini ama aynı zamanda video oyunlarının tek bir yönüne odaklanması gerektiğini savunurlar (Wolf & Perron, 2003, s. 13). Benzer şekilde oyun psikolojisi ile ilgili arařtırmalarda farklı teoriler kullanıldığını öne süren Cohen (2022, s. 455), oyuncu motivasyonunu anlamak için kullanımlar ve doyumlar kuramının yetersiz kaldığı noktalarda öz-belirleme teorisinin (Self-Determination Theory/SDT) katkı sunacağını belirtir. Öz-belirleme teorisi, Ryan ve Deci (1985) tarafından davranışların altında yatan içsel süreçleri, içsel motivasyonu ve iyi oluşu belirleyen koşulları açıklamak için geliştirilmiş bir motivasyon ve kişilik kuramıdır. Öz-belirleme bir makro kuram olarak tanımlanmakta ve kendi altında Bilişsel Değerlendirme Teorisi (CET; Deci 1975; Deci & Ryan, 1985), Organizmik Bütünleşme Teorisi (OIT; Deci & Ryan, 1985), Hedef İçerikleri, Nedensel Yönelimler ve Temel Psikolojik İhtiyaçlar Teorisi olmak üzere 5 farklı mini-teorinin birleşiminden oluşmaktadır (Vansteenkiste vd., 2015).

Bilişsel değerlendirme teorisi dışsal (ödül, takdir edilmek) ve içsel (kendini

yeterli görme) durumların insanlardaki içsel motivasyonu ne şekilde etkilediğini açıklamaktadır. Bu teoriye göre insanların içsel motivasyonlarını sağlamasında bağlam-kendileri ile ilgili görüşleri, başkalarının kendisi hakkındaki fikirleri ve dışsal tetikleyiciler- önemli bir faktör olarak ele alınmaktadır (Legault, 2017, s. 3). Organizmik Bütünleşme Teorisi'ne göre insanlar yetişkinlik dönemine girdiklerinde sorumluluk, ekonomik ihtiyaç gibi sebeplerle içsel motivasyonlarını kaybetmekte ve tekrar elde etmek yerine dışsal motivasyonu içselleştirerek kendilerini motive etmeye çalışmaktadırlar (Vansteenkiste vd., 2015, s. 113). İçsel motivasyon bu açıdan bireyin kendisi için ve kendi psikolojik ihtiyaçlarından kaynaklanan bir davranışı gerçekleştirme isteği iken dışsal motivasyon bir davranışı kendini iyi hissetme gibi sebepler için değil, bir sonucu elde etmek için dışarıdan yönlendirme ve dışsal ödül-ceza gibi nedenlerle istemesi olarak tanımlanmaktadır (Ryan & Deci, 2000a). Nedensel Yönelim Teorisi; bir davranışın gerçekleştirilmesi sürecinde kişilerin içinde bulunduğu çevrenin, kişisel yönelim ve farklılıklarının etkili olduğunu öne sürerken; hedef içerik teorisi motivasyon sürecinde hedeflerin türlerinin (içsel/dışsal ödüller elde etme) etkisini incelemektedir. Temel psikolojik ihtiyaçlar teorisi ise insanların özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma ihtiyaçlarını karşılamalarının daha iyi ruh hali, canlılık, fiziksel semptomlar ve benlik saygısı ile sonuçlandığını öne sürer (Adie vd., 2010; Ryan & Deci, 2000b). Bu açıdan insanlar, katıldıkları faaliyetler ve aktivitelerde özerklik (kendi seçimlerini yapma gücü), ilişkili olma (başkalarıyla gerçekleşen sosyal bağlantılar) ve yeterliliğe (davranışı etkili bir şekilde gerçekleştirme yeteneği, başarı elde etme) sahip olduklarını hissettiğinde içsel motivasyonları artmaktadır. Öz-belirleme teorisine göre ise bir aktivitenin seçilmesinde, devamlılığının sağlanmasında ve çaba gösterilmesindeki en büyük etken içsel motivasyon mekanizması ile yapılmasıdır (Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000a).

Deci ve Ryan (2000) oyun oynama motivasyonunun da öz-belirleme kuramı çerçevesinde psikolojik temel ihtiyaçlar olan özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma ile açıklanabileceğini ileri sürer. Bu açıklamaya göre dijital oyunlar içerisindeki kademe ve seviye sistemleri, oyun içindeki başarılarla diğer oyuncular tarafından gelen geribildirimler ve başarılar kişide yeterlilik duygusu oluşturarak içsel motivasyon sağlamaktadır. Dijital oyunların ve oyun oynamanın gönüllülüğe bağlı olması, oyun içi tasarım ve içeriklerin bazı oyunlarda kişiye özel seçim şansı sunması⁴ oyuncularla özerklik ihtiyacını karşılamaktadır.

Çok oyunculu oyunlar, hem rekabetçi ve iş birliğine dayalı grup oyunları için

⁴ Kişinin oyun içindeki karakterini, kıyafetlerini, silahlarını, eşyalarını, vb. kendisinin seçebilmesi, yani çevrimdışı dünyaya göre çevrimiçi dünyanın daha fazla seçme özgürlüğü sunması, özerklikle ilişkilidir.

sanal bir dünyaya erişim sağlaması hem de oyuncuların tek bir oyun oturumunda görevleri tamamlamak için kısa süreli gruplar halinde bir araya gelmelerine, bunun sonucunda zamanla kalıcı olan gruplar veya klanlar olarak bilinen daha uzun vadeli gruplar oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Oyuncular web siteleri, lonca sohbet kanalları ve sesli internet protokolü ve oyuncuları bir araya getiren Discord gibi uygulamalarla oyun oynarken aynı zamanda oyun oynayan diğer kişilerle iletişim kurabilmekte ve bunun sonucunda sosyal açıdan insanların ilişki kurma ihtiyacını karşılamaktadır (Przybylski vd., 2010, ss. 2-3).

Ayrıca oyuncular, oyun-içi karakterlerle parasosyal etkileşimde bulunurlar. Zamanla oyuncu, bu yarattığı çevrimiçi oyun personasından olumlu anlamda etkilenebilir. “Birinin oyun-içi kimliği fiziksel dünyadaki bağlanabilirlik kaynağı olabilir ve böylece oyuncu idealize ettiği kendi-modeli veya oyun karakteri ile etkileşimde bulunduğca, bu durum iyi oluşu mümkün kılar” (Brown vd., 2016’dan akt. Cohen, 2022, s. 457).

Oyundaki motivasyon üzerine çalışan Yee (2006) de oyuncuları motive eden bileşenleri “başarı”, “sosyal” ve “oyuna dalma/gömülme” (*immersion*) başlıkları altında gruplandırmış ve çalışmasında oyun aktivitesi sırasında oyuncuların derin duygusal deneyimler yaşadığını bulmuştur. Yee (2006, ss. 773-774) oyuna dalma/gömülme kavramını keşif, rol-yapma, kişiselleştirme (*customization*) ve kaçış bağlamında ele alır. Buna göre, diğer birçok oyuncunun bilmediği şeyleri bilme keşif; bir persona oluşturmak rol-yapma; karakterin görünüşünü kişiselleştirmeye olan ilgi kişiselleştirme; çevrimiçi oyun ortamını gerçek yaşamdaki sorunlardan kaçmak için kullanma kaçış olarak tanımlanır. Yee’nin (2006) kavramlarındaki öğelerle Deci ve Ryan’ın (2000) kavramlarındaki öğelerin benzerlik gösterdiği görülmektedir, ancak yazarlar bu öğeler için farklı kavramlar kullanmayı tercih etmektedirler.

Öte yandan, Murray (2016) katılımcı bir aktivite olarak yorumladığı dijital içine dalma/gömülme (*immersion*) kavramını fiziksel bir metafordan yola çıkarak açıklar. Murray (2016, s. 99) tıpkı bir okyanusa veya havuza daldığımızda, havadan farklı olarak dikkatimizi çeken ve bütün algımızı değiştiren bir araç olarak suyla, yani tamamen farklı bir gerçeklikle, çevrili olma duygusunu hissetmemiz gibi, psikolojik olarak benzer bir içine gömülme/dalma deneyimini hissetme arayışımız olduğunu ileri sürer. “Aşına olduğumuz dünyanın dışına çıkmamız, yeni bir yerde olmanın verdiği tetikte olma hali ve ilerlemeyi öğrenmekten duyulan hazla eğleniriz. İçine gömülme/dalma, aklın duygularla taşmasına yol açar” (Murray, 2016, s. 99). Buna göre oyunu oynayan kişinin oyunun gerçekliğine dalması, hayallere dalmak değildir, bilinçli ve aktif katılımı gerektiren katılımcı bir aktivitedir.

Yukarıda kısaca aktarılan oyun oynama motivasyonuna ilişkin kavramların ve

kuramların, iletişim bilimleri alanındaki ana akım etki paradigmasındaki olumsuz yaklaşımın tersine, oyun oynama deneyimini olumlu bir açıdan değerlendirdiği görülmektedir. Buna göre, katılımcı kültürün bir parçası olan dijital oyunların, bireylerin psikolojik iyi oluşu için faydalı olabileceğini de ileri sürmek mümkündür.

ARAŞTIRMA TASARIMI

Bu araştırmada; dijital oyun oynama deneyimi, Deci ve Ryan (2000) tarafından geliştirilen öz-belirleme kuramının psikolojik temel ihtiyaçlar ve motivasyon kavramları çerçevesinde ele alınmaktadır. Ek olarak, Yee'nin (2006) oyuncuları motive eden bileşenler için önerdiği başarı, sosyal ve oyuna dalma/gömülme ile Murray'ın (2016) içine dalma/gömülme kavramlarından da faydalanılmaktadır. Araştırmanın amacı dijital oyun bağımlılığının altında yatan içsel motivasyonu ve psikolojik temel ihtiyaçları; dijital oyunları deneyimlemiş bireylerden yola çıkarak oyuncuların gözünden açıklamaya çalışmaktır. Bu amaca dayalı olarak araştırmada yanıt aranan temel araştırma sorusu ve bağlantılı araştırma soruları şunlardır:

Temel araştırma sorusu: Oyuncular, oyun deneyimlerindeki motivasyonlarını ve temel psikolojik ihtiyaçlarını nasıl betimlemektedirler?

- 1-) Dijital oyun bağımlılığının altında yatan temel psikolojik ihtiyaçlar nelerdir?
- 2-) Oyun oynama davranışının motivasyonları nelerdir?
- 3-) Dijital oyun oynama bağımlılığının özerklik ihtiyacı ile bir ilişkisi var mıdır?
- 4-) Dijital oyun oynama bağımlılığının yeterlilik ihtiyacı ile bir ilişkisi var mıdır?
- 5-) Dijital oyun oynama bağımlılığının ilişkili olma ihtiyacı ile bir ilişkisi var mıdır?
- 6-) Dijital oyun oynama bağımlılığının içe gömülme/dalma kavramlarıyla ilişkisi var mıdır?

Literatür incelemesinde ifade edildiği üzere, dijital oyun bağımlılığı ve motivasyon üzerine yapılan çalışmalarda genellikle nicel araştırma yöntemleri tercih edilmiştir. Ancak dijital oyun oynama deneyimi üzerine odaklanan bu çalışmada, literatürde bazı başka araştırmacılar (Şimşek & Yılmaz, 2020; Kardefelt-Winther, 2017; Kuss, Louws & Wiers, 2012; Wan & Chiou, 2006) tarafından önerildiği gibi oyunu oynayan bireylerin duygu durumlarını ve oyun oynama davranışının ardından

yatan nedenleri ortaya çıkarabilmek için daha derinlemesine bir bakış sağlayan nitel araştırma deseni kullanılmaktadır. Nitel araştırma sayesinde bireylerin içsel motivasyonunun, psikolojik temel ihtiyaçlarının ve oyunların psikolojik iyi oluş etkilerinin daha iyi betimlenebileceği öngörülmektedir.

Buna göre çalışmada, nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim yaklaşımı benimsenmektedir. Olgubilimsel araştırmalarda amaç, araştırılan olguyu deneyimleyen ve bunu paylaşmaya hazır olan kişilerin aktarımları sayesinde, bu olguyu ayrıntılı bir şekilde betimlemektir. Creswell'in (2020, s. 79) belirttiği gibi, fenomenolojik olarak da adlandırılan olgubilimsel çalışmalarda amaç, kişilerin belirli bir fenomen veya kavramla ilgili deneyimlerine dair ortak anlamı keşfetmek ve böylelikle "o fenomenle ilgili bireysel deneyimleri evrensel nitelikteki bir açıklamaya" kavuşturmadır. Buna göre araştırmacı, incelenen olguyu deneyimleyen bireylerden veri toplar, başlıca veri toplama aracı ise görüşmedir. Creswell (2020, s. 80) görüşme için "3-4 kişi ile 10-15 kişi arasında değişen" bir grup oluşturulmasını önerir. Araştırmacı görüşmelerde, katılımcıların duygu durumlarını ve bakış açılarını anlamaya çalışır, bu nedenle araştırmacı katılımcı bir tutum sergiler. Görüşme verileri doğrudan alıntı veya betimsel anlatım yoluyla aktarılır ve veriler analiz edilerek incelenen olgu detaylı bir şekilde açıklanır ve yorumlanır (Yıldırım & Şimşek, 2005, ss. 73-76).

Dijital oyun bağımlılığı ve oyun oynama motivasyonunun ardında yatan nedenleri ortaya çıkarmayı hedefleyen bu çalışmanın evreni, Türkiye'de yaşayan 18-24 yaş arasındaki oyunculardır. Türkiye'de 69,95 milyon internet kullanıcısı vardır (Kemp, 2022, s. 16) ve We Are Social'ın (2022, s. 68) Digital 2022 raporuna göre, Türkiye'de 16-64 yaş arası internet kullanıcılarının %91,5'i video oyunu oynamaktadır. Kullanıcılar, günde ortalama 8 saat internet kullanmaktadır ve oyun konsolunda geçirilen süre ise ortalama 1 saat 6 dakikadır (Kemp, 2022, s. 22). Bu çalışmada öz belirleme teorisi çerçevesinde oyuncuların oyun oynama davranışlarındaki içsel motivasyonlarını kendi deneyimleri ve görüşleri çerçevesinde betimlemesi amaçlanmaktadır. İçsel motivasyon bir davranışın hiçbir kazanç olmaksızın sadece o davranıştan alınan keyif için yapılması olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde dijital oyun sektörü, e-sporcular, yayıncılar içsel motivasyonunun ötesinde dışsal motivasyonun belirleyicileri olarak tanımlanabilen para, ödül, statü, tanınırlık gibi farklı faktörlerden de etkilenmektedirler. Bu nedenle sektör içerisindeki oyuncuların deneyimsel görüşlerinin içsel motivasyonu belirleme araştırmanın örneklem kapsamı dışında bırakılmıştır. Kısacası çalışmanın sınırlılıkları gereği belirli bir e-spor takımının oyuncuları, oyun sektörü çalışanları ve yayıncılar, yani profesyonel olarak oyun oynayan kişiler, araştırmaya dahil edilmemiştir. Araştırma,

sıradan oyuncuların deneyimlerini ve motivasyonlarını ortaya çıkarmayı hedeflemektedir.

Yukarıda değinilen raporlara ek olarak, Game in Turkey (2021, s. 67) raporuna göre Türkiye’de 2021 yılında 67 milyon kişi oyun oynamaktadır, tahmini oyuncu dağılımı mobil 40 milyon, PC 24 milyon ve konsol 20 milyon kişidir (s. 68). Yaşa göre oyuncu dağılım oranları ise şöyledir: 18-24 yaş arası %25, 25-34 yaş arası %35 ve 35-44 yaş arası %26’dır. Kadın oyuncuların oranı%47 ve erkek oyuncuların oranı %53’tür (2021, s. 69-70). Buna göre bu araştırmada en çok oyun oynayan gruplardan biri olan 18-24 yaş arası ve kadın-erkek oranlarına uygun olarak örneklem seçimi yapılmıştır. Raporlarda da ifade edildiği gibi yukarıda veriler “tahmini” verilerdir. Bu nedenle, çalışmada amaçlı örneklem tiplerinden kartopu örneklem tercih edilmiştir. Kartopu örneklem, örneklem çerçevesinin ve dağılımının bilinmediği durumlarda kullanılan bir yöntemdir (Erdoğan & Uyan-Semerci, 2021, s. 87). Erdoğan ve Uyan-Semerci’nin (2021, s. 104) ifadeleriyle ilgilendiğimiz grubun ‘tipik’ bir örneğiyle çalışmaya başlanması ve ona benzer diğer örneklerle yönelmemiz beklenmektedir. Bu bağlamda araştırmada, öncelikle dijital oyun oynayan üç kişiye ulaşılmış ve bu kişiler aracılığıyla araştırmaya katılmaya gönüllü olan diğer katılımcılara ulaşılmıştır. Araştırmanın katılımcıları dijital oyun oynama deneyimi olan altı erkek ve dört kadın üniversite öğrencisi ve üniversiteden yeni mezun olmuş bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların bilgileri anonimleştirilmiş ve çalışmanın bulgular bölümünde her bir katılımcı için K-1, K-2, K-3 vb. şeklinde numaralandırılarak kullanılmıştır. Katılımcıların profilleri Ek-1’de sunulmuştur. Ayrıca bu araştırma için, Çukurova Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Alanında Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’nun 23.02.2022 tarihli, E-74009925-604.01.02-343515 sayılı yazısı ile Etik Kurul onayı alınmıştır.

Araştırmada veri toplama tekniği olarak, katılımcıların oyun deneyimlerini kendi ifadeleri ile aktarmalarını sağlamak amacıyla, araştırmacının ek sorular sormasına ve açıklamalar talep etmesine olanak vermesi açısından daha esnek bir yapıya sahip olan yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniği kullanılmaktadır. Görüşme sorularında oyun motivasyonu bölümündeki sorular, Lafrenière ve diğerleri (2012) tarafından geliştirilen ölçeğe dayanarak Akın ve diğerleri (2015) tarafından hazırlanan dijital oyun motivasyonu Türkçe formundan yararlanılarak oluşturulmuştur. Dijital oyun bağımlılığı bölümündeki sorular ise Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğini Türkiye’deki oyunculara uyarlayan Baysak ve diğerlerinin (2016) geliştirdiği Türkçe Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği formundan yararlanılarak oluşturulmuştur. Lemmens vd. (2009) tarafından geliştirilen ölçekte, 21 maddelik ölçeğe ek olarak 7 maddelik ikinci seviye değerlendirme modeli de oluşturulmuştur. Ölçeğin değerlendirmesine göre, formdaki yedi maddenin en az dördüne “bazen” ve üzerinde puan veren kişide oyun bağımlılığı

vardır ve alınan toplam puan arttıkça bağımlılık seviyesi artmaktadır. Ölçeklerden yola çıkılarak geliştirilen dijital oyun bağımlılığının 7 ölçütü şöyle tanımlanmaktadır (Baysak vd., 2016, s. 22):

“Oyun Bağımlılığın 7 Ölçütü

- 1-) *Belirginlik: Oyunun duygu, davranış ve düşüncelerden daha baskın hale gelmesi*
- 2-) *Tolerans: Önceki hazzı alabilmek için her seferinde daha fazla oyun oynama ihtiyacı*
- 3-) *Duygu Düzenleme: Oyunun negatif duygulanımdan pozitifte geçebilmek için bir kaçış mekanizması olarak kullanılması durumu.*
- 4-) *Tekrarlama: Oyun oynanmayan dönemlerden sonra, daha önceki oyun oynama alışkanlıklarının tekrarlanması.*
- 5-) *Yoksunluk: Oyunun devamlılığı kesildiğinde veya oynanamadığında psikolojik ve fizyolojik huzursuzluk yaşanması.*
- 6-) *Çatışma: Oyun oynama sonucunda ortaya çıkan kişilerarası ve intrapsişik sorunlar*
- 7-) *Problem: Aşırı oyun oynama nedeniyle işyerinde, okulda veya sosyal hayatta zorluklar yaşanması.”*

Katılımcılara sorulan sorular, Ek-2’de sunulmuştur. Görüşmeler Aralık 2021-Nisan 2022 tarihleri arasında koşullara göre çevrimiçi ve fiziksel olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşme öncesi görüşülen kişilere “katılımcı rıza formu” iletilmiş, onaylandıktan sonra görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yaklaşık 20’şer dakika süren görüşmeler sonucu elde edilen veriler; dijital oyun bağımlılığı ve motivasyona ilişkin psikolojik temel ihtiyaç kavramları olan özerklik, ilişkililik, yeterlilik ve de içe gömülme/dalma temaları ile ilişkili olarak analiz edilmektedir. Ayrıca bağımlılık ölçeğinin alt ölçeklerine göre de değerlendirme yapılmaktadır.

BULGULAR

Oyun Bağımlılığı

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen bulgulara göre katılımcıların oyun oynama saatleri, hafta içi ve hafta sonu günlerine ve de arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamalarına göre değişse de katılımcılar günde ortalama 3-10 saat arası oyun oynamaktadır. Katılımcılar kendilerini meşgul eden başka aktiviteler varken, örneğin üniversitede eğitimin devam ediyor olması veya işe başlamış olmaları, vb., yoğunluk nedeniyle daha az oyun oynadıklarını, COVID-19 pandemisi nedeniyle eve kapandıkları dönemde ise daha fazla saatler oyun

oynadıklarını dile getirmişlerdir. Lemmens ve diğerlerinin (2009) Bağımlılık Ölçeğindeki 7 ölçütten ilki olan “belirginlik” ölçütüne dair veri sunması hedeflenen bu iki sorudan elde edilen bulgulara göre katılımcılar için oyun duygu, davranış ve düşüncelerden daha baskın değildir, katılımcılar boş zamanları olduğu için oyun oynamaktadırlar.

Oyun oynarken nasıl hissettikleri sorusuna katılımcıların büyük bir kısmı oynama esnasında hem mutlu hem de sinirli hissettikleri şeklinde yanıt vermiştir. Aktarımlar, bir yandan sinirlendikleri halde neden oyun oynamaya devam ettiklerini, yani oyun bağımlılığını açıklarken, öte yandan oyun oynama motivasyonuna dair de dürtüleri ortaya koymaktadır. Katılımcıların bazıları bunu oyundaki başarıyla ilişkilendirerek açıklamaktadırlar:

“Sinirli, gergin, hırslı, rahatlamış, mutlu, yani oyunun gidişatına göre bir bölüm geçmekte çok zorlanıyorsam veya başaramıyorsam çok sinirli olduğum oluyor.” (K-3)

“Heyecanlı hissediyorum, bir şeyleri başarmak beni mutlu ediyor. Oyunda level atlamak olsun ya da bir oyunu kazanmak olsun, zaten bu mutluluğu hissetmek için oynuyorum.” (K-5)

Katılımcıların sinirli veya mutlu hissetmeleri, oyundaki takım arkadaşlarına veya oyunu oynayan diğer kişilere, rakip takıma göre de değişmektedir:

“Hırslandığım oluyor bazen, sinirlendiğim olabiliyor. Arkadaşarımla oynadığımda genelde mutlu, eğlenceli hissediyorum.” (K-6)

“Oyun oynarken mutlu hissediyorum, bazen sinirli hissediyorum o sinirin sebebi de yani bu oyunu kazanmaya çalışırken, takım arkadaşarımdan dolayı, oyunu bilerek trolleyenler ya da ciddi oynamayanlara [...] bayağı sinirleniyorum. Ama genelde mutluyum özellikle arkadaşarımla oynarken.” (K-2)

Oyun oynama isteğinin engellenememesi ve bağımlılığın derecesine dair bazı bulgulara ulaşmak amacıyla kendilerini oyun oynamak zorunda hissedip etmediği de sorulmuştur. Katılımcıların tamamı kendilerini hiç oyun oynamak zorunda hissetmediklerini, kendileri istediği için veya başka bir uğraşları olmadığı için zaman geçirmek amacıyla oyun oynadıklarını dile getirmişlerdir.

“[...] zaten oynama sebepim boşum [...] Hayatım boyunca bunu sürdürmem, her gün her saat oyun oynamalıyım, oynamazsan ne yaparım ben diye düşünen bir insan değilim.” (K-2)

“Bu kadar üst seviye, gereklilik olarak değil [...] Keşke oynasam gibi oluyor ama zorunluluk derecesinde değil.” (K-6)

“Zaman geçirmek için evet oldu. ‘Zaman geçmiyor, ne yapayım oyun oynayayım bari’ dediğim zamanlar vardı.” (K-7)

Bunların dışında bir katılımcı, kendisi pek istemese de “arkadaşlarını kırmamak” adına oyun oynamak zorunda hissettiğini belirtmiştir. Buna göre katılımcı, sosyal çevresi ile ilişkilerini sürdürmek adına oyun oynamaktadır.

“Bazen zorunda hissettiğim oluyor. Mesela, 5 kişi oynanan oyunlar var; Valorant, League of Legends, Counter Strike gibi. Arkadaşlarım dört kişi ise mesela beni beşinci olarak çağırıyorlar. [...] Ben de onları kırmamak için oynamak istemesem bile bazen oynadığım ve onlarla onların oyununun düşmemesi için kendini oynamaya zorladığım oluyor. [...] diğer 4 arkadaşımı düşünerek [...] istemesem bile oynadığım oluyor, ama bu çok fazla olmuyor. Burada nadir de olsa çevre baskısı olabiliyor bence.” (K-10)

Yukarıdaki iki soru Bağımlılık Ölçeğindeki tolerans ölçütüyle ilgilidir. Bu anlamda, oyunların haz vermenin ötesinde başka duyguların tatmin edilmesi süreçlerinde de işlevsel olduğu görülmektedir. Arkadaşlarını kırmama, başarı elde etme ve hırs gibi diğer süreçler bu anlamda hazzın önüne geçerek kişileri oyun oynamaya itebilmektedir. Ancak katılımcıların hiçbiri kendini bağımlı olarak tanımlamamaktadır. Bu bağlamda, oynama eylemini sürdürmelerinin ardında yatan nedenleri Deci ve Ryan’ın (2000) yeterlilik ve ilişkili olma ve Yee’nin (2006) başarı ve sosyal kavramları ile ilişkilendirmek mümkündür. Ancak oyunlardaki “level” sistemi ile ilgili başka bir soruya verilen yanıtta bir katılımcı oyundaki başarı ile bağımlılık arasındaki ilişkiyi dikkat çekici bir şekilde yorumlamaktadır:

“[Level sistemi] Bağımlılık yaratması için var bence çünkü hırs yapıyorsun. Bir sonraki level’e geçmek için ve bu olmazsa oynanmaz. Bir oyun var mesela Genshin Impact diye, içinde hiçbir şey yok, sadece level sistemi sayesinde oyun oynamaya devam ediyorsun. Level atladığımda da başarmış ve başarılı hissediyorum ve gerçek hayatta çok az şey başarıyorsan bu çok tatmin edici bir duygu.” (K-3)

Bu yoruma göre, oyun tasarımcılarının ve oyun geliştiricilerinin, oyuncuların başarıma arzusunu tatmin etmeye yönelik oyunlar tasarladıkları ve geliştirdikleri düşünülebilir. Bu bağlamda başarı deneyiminin oyun ve oyuncular için önemli bir etken olması, başarının hem bağımlılık hem de motivasyon kaynağı olduğunu da göstermektedir. Ayrıca gerçek hayatta yaşanamayan duygu ve deneyimlerin sanal ortamlarda tatmin ediliyor olması da yine önemli bir motivasyon kaynağı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcıların çoğu, oyun oynamadıklarında kendilerini kötü hissetmediklerini, hatta “pek bir şey hissetmediklerini” dile getirmişlerdir. Birçok katılımcı, başka bir işi olduğunda oyun oynamayı düşünmediğini ama “boş olduklarında” oyun oynamazsa

kendisini sınırlı hissettiğini belirtmektedir. Bu durumda katılımcıların oynayarak aslında “bir şey yapıyorum” duygusunu deneyimlemek istediklerini ileri sürmek mümkündür:

“Aslında bir işimin çıkması benim için daha iyi oluyor, çünkü şu an işim olmadığı için oyun oynuyorum. İşim olduğu zaman oyun çok fazla aklıma gelmiyor. Ama [...] günüm yoğun geçtikten sonra, 1-2 saat oynamak bana eğlence katıyor.” (K-2)

“Bir şey hissetmiyorum, yani normal hissediyorum. Eğer boşsam ve oynayamıyorsam sinirleniyorum [...] ama boş değilsem aklıma çok fazla gelmiyor.” (K-5)

“Oyun oynamaktan daha öncelikli bir işim varsa o anda, tabii ki oyun oynamıyorum. Bu duygusal olarak beni yorup da bana zarar vermiyor açıkçası. [...] duygusal anlamda benim için bir şey ifade etmiyor galiba.” (K-10)

Az sayıda katılımcı ise oyun oynamadıkları zaman kendilerinde “bir eksiklik hissettiğini” (K-6) veya sıkıldıkları bir ortam içindelerse “bir an önce bilgisayar başına geçmek” (K-4) istediklerini dile getirmiştir. Bir katılımcı ise oyun oynamadığında, oynamayı “özlediğini” ama arkadaşlarıyla oynadığı için aynı zamanda arkadaşlarını özlediği için (K-9) oyun oynamayı özlediğini ifade etmiştir. Bu durum, yine Deci ve Ryan’ın (2000) ilişkili olma ve Yee’nin (2006) sosyal kavramlarına işaret etmektedir. Ayrıca bağımlılık ölçütlerindeki yoksunluk durumunun katılımcılar tarafından çok da deneyimlenmediği, katılımcıların oynamadıklarında psikolojik ve fizyolojik huzursuzluk yaşamadıkları da gözlemlenmektedir.

Katılımcılara oyun oynamadıkları zamanlarda da oyun oynamayı düşünüp düşünmedikleri sorulduğunda, büyük bir kısmı oyunu ve oyun oynamayı düşündüklerini belirtmiştir, ancak burada dikkat çeken nokta bu düşünceye yönlendirenlerin içsel değil, dışsal etkenler olmasıdır.

“Buna kesinlikle evet ya da kesinlikle hayır diyemem. Ama mesela sosyal medyada gezerken oynadığım oyunun videolarını görüyorsam, bende bir şeyler uyandırıyor, mesela şu an kalkıp oynayabilirim gibi.” (K-7)

“Oluyor genelde. [...] oyunla ilgili videoları izliyorum geceleri yatarken mesela, o zaman diyorum, yarın ben de bunu yapayım, şunu yapayım diye videoda gördüğüm şeyleri, o zaman oyun dışında da oyun oynamazken oyunu düşündüğüm oluyor.” (K-8)

“Evet oluyor şöyle örnek vereyim; dışarıdayım arkadaşlarımla kahve içiyorum, oyunlardan sohbet ediyoruz arada, çünkü birçok kişinin ortak noktası oyunlar artık. Oyunlardan sohbet ettiğimiz zaman, hani biri o an oyundaki bir konfigürasyondan bahsediyor ve ben o anda eve gitsem de bu anlattığı şeyi oyunda denesem şeklinde düşünüp oynamak istediğimi oluyor.” (K-10)

Katılımcılar bazen de yukarıda açıklanan başarıma hırsı nedeniyle oyunu düşünmektedir veya belirli bir oyunda bu duyguyu daha fazla yaşamaktadır. Örneğin: “Valorant’ta çok fazla oluyordu işte nereden daha iyi duvar atarım, karakterin özelliği hakkında düşünmek gibi. [...] şu silahı alayım tarzı düşündüğüm oluyor oyun içindeki kaplamalı silahlardan” (K-3). Bazen de oyundaki bir şeyi (örneğin alınması gereken bir eşya, vb.) unutmamak için kendilerine hatırlatma amacıyla oyunu düşündüklerini (K-5) dile getirmişlerdir.

Katılımcıların “oyunun hayatımızdaki yeri nedir” sorusuna verdikleri yanıtlar, yine hem bağımlılığa hem de motivasyona ilişkin veriler sunmaktadır. Katılımcıları oyun oynamaya iten nedenlerin aslında oyun dışındaki yaşantılardan kaynaklandığı da gözlemlenmektedir. Buna göre bağımlılık açısından durum değerlendirildiğinde oyun bir sebep değil sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır veya oyunun başka bir duyguyu deneyimlemek için kullanılan bir araç olarak konumlandırıldığı görülmektedir.

“Kafa dağıtmak için kullanıyorum, bazen duygularımdan kaçmak için kullandığım da oluyor. Ya da fazla düşünmek istemediğim zamanlarda beynimi kapatıp böyle hiçbir şey yapmaktan istemediğimde oynayabiliyorum.” (K-1)

“Aslında bir nevi hayal gücümdeki şeyleri oyun oynayarak gerçekleştirebiliyorum bu zevk veriyor zaten genel olarak.” (K-2)

Bazı katılımcılar oyun oynamayı spor gibi bir aktivite veya hobi olarak da değerlendirmektedir ve sporu başarı duygusu ile ilişkilendirmektedir:

“Benim için bir hobi olarak hayatımda anlamı ya da çok önemli bir yeri yok. Çok yüksek şeyler söyleyemem, ama sevdiğimi yapmaktan çok keyif aldığım bir hobi.” (K-6)

“Hobi bence, bir spor yani e-spor işte. Spor yapmak gibi bir şey.” (K-3)

“Ben biraz sporu da çok sevdiğim için, oyun benim için biraz spor gibi, kazanmaya çıktığın bir arena gibi, kazanmayı da çok seviyorum. Kazanma duygusu beni oyuna iten şey.” (K-4)

Ek olarak, bazı katılımcılar oyunu sosyalleşmek için bir araç olarak yorumlamaktadır, bu durum katılımcıların oyuna bakışını şekillendiren etmenlerin yine Deci ve Ryan’ın (2000) ilişkili olma ve Yee’nin (2006) sosyal kavramları olduğunu göstermektedir:

“Oyun aslında bir asosyallik değil bir sosyalleşme alanı olarak da kullanılabilir bana göre. Çünkü insanlarla sürekli iletişim halindeyim. [...] ben bunu bir sosyalleşme olarak görüyorum.” (K-7)

“Arkadaşlarımla bir buluşma noktası oluyor bu bir. İkinci olarak farklı dünyalara bir kapı gibi oluyor.” (K-9)

“Çevrimiçi oyunlardan bahsederseniz, bunu sosyalleşme olarak görüyorum. Arkadaşımla kafeye gidip oturmaktansa, başka şehirdeki bir arkadaşımı yine sohbet edip oyun oynayabiliyorum ve benim için bir sosyal ortam.” (K-10)

Yukarıdaki iki soru ile bağımlılık ölçütlerindeki duygu düzenlemeye dair verilere ulaşmak da hedeflenmiştir. Lemmens vd. (2009) tarafından geliştirilen ölçekte gerçek hayatı unutmak, stres atmak veya daha iyi hissetmek için oynanıp oynanmadığına dair sorular vardır, oysa görüşme sorularımızda özellikle bu ifadeleri kullanmamıza rağmen, katılımcıların çoğu bu amaçla oynadıklarını dile getirmiştir. Buna göre katılımcılar, “oyunu negatif duygulanımdan pozitif geçebilmek için bir kaçış mekanizması olarak” kullanmaktadır. Ayrıca bu aktarımlar Yee’nin (2006) oyuna dalma/gömülme kavramı ile de örtüşmektedir.

Bağımlılık temasına ilişkin son bölümde, katılımcılara oyun oynama esnasında çevreleri ile veya aileleriyle çatışma yaşayıp yaşamadıkları sorulmuştur. Katılımcıların yarısı nadiren de olsa ailelerinin bu durumdan rahatsız olduğunu ifade etmiştir. K-1 ve K-2 ise geçmişte ailelerinin tepkisi ile karşılaştığını ama şu an yaşamadıklarını dile getirmiştir. K-6 özellikle karantina döneminde çok uzun saatler oynadığı için “gözlerin ağrıyıyor mu, başın ağrıyıyor mu” gibi ifadelerle ailesinin sürekli tepki gösterdiğini ve karantina dönemi kadar olmasa da şu anda da yine ailesinin tepkisinin devam ettiğini ama kendisinin “zaten yapacak başka bir şeyi olmadığı için” ailesinin bir süre sonra bu duruma “tepkisizleştiğini” belirtmiştir. K-4 ve K-8 ise oyun oynarken yüksek sesle konuştukları, bazen kötü söz söyledikleri, kısacası gürültü yaptıkları için ailelerinin tepki gösterdiğini ifade etmiştir. Bazı katılımcılar ise oyun yüzünden sosyal çevreleri veya aileleriyle buluşmaları nadiren de olsa ertelediklerini dile getirmişlerdir. Bu ertelemeler belirli bir oyun kaynaklı, örneğin *Minecraft* ve *Valorant* gibi (K-3), olabilmektedir. K-5 ise geçmişte daha çok ertelediğini ama şimdi arkadaşlarının daha önemli olduğunu düşündüğü için oyun yüzünden arkadaş buluşmalarını artık hiç ertelediğini belirtmektedir. Benzer şekilde K-10 buluşmaları ertelediğini, çünkü “gerçek hayatı tercih ettiğini” dile getirmiştir. Bu soru ile bağımlılık ölçütlerindeki çatışma ve problem ölçütlerine dair verilere ulaşmak hedeflenmiştir. Buna göre katılımcıların bazıları ailelerinin müdahalesi değil ama tepkisi ile karşılaşmaktadır, ancak katılımcıların büyük bir kısmı oyun yüzünden sosyal çevreleri veya aileleriyle buluşmalarını ertelememekte ve büyük çatışmalar yaşamamaktadır.

Sonuç olarak, görüşmelerde bağımlılık teması ile ilişkili olarak katılımcıların ifadelerinde en çok öne çıkan nokta katılımcıların, başarı duygusunu deneyimlemek ve sosyal çevreleri ile ilişkilerini sürdürmek için oyun oynadığıdır. Ancak başarı ve

sosyallik bir yandan bağımlılık diğer yandan ise motivasyon kaynağı olarak yorumlanabilir. Ayrıca katılımcıların çoğunun, oyun oynamayı boş zaman aktivitesi olarak gördüğü ve boş zamanlarında eğer oyun oynamıyorlarsa hiçbir şey yapmadıklarını düşündükleri için kendilerini mutsuz ve sinirli hissettiklerini, ama işleri olduğunda oyunu düşünmediklerini ifade etmeleri de önemlidir.

Oyun Motivasyonu

Görüşmelerin ikinci bölümünde katılımcılara oyun oynama motivasyonlarının ardında yatan nedenleri açığa çıkarmak amacıyla çeşitli sorular yöneltilmiştir. İlk olarak dijital oyunun ve oyun oynamanın katılımcılara ne ifade ettiği sorulmuş ve katılımcıların kendi ifadeleri ile oyunu ve oynamayı nasıl betimlediklerine dair bulgulara ulaşılmak istenmiştir. K-10 hariç, diğer tüm katılımcılar oyun ve oyun oynamak arasında bir fark olmadığını, oyunu tanımlamak için kullandığı ifadelerin oynamak için de geçerli olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların büyük bir kısmı oyunu ve oynamayı “vakit geçirme, kafa dağıtma, stres atma ve eğlence” için bir araç olarak değerlendirmektedir. Ayrıca bu soruya verilen yanıtlarda da yukarıdaki sorularda olduğu gibi bazı katılımcıların başarı/kazanma ve sosyalleşme unsurlarına değindiği gözlemlenmiştir:

“Bir kere oyun içinde bir gelişim rütbe sistemi olduğu için oyun içindeki bu gelişim sistemi beni oyuna daha çok bağlıyor ve rahatlama hissi veriyor. Rekabetçi bir yapımda olduğu için oyunlarda genelde karşımda bir ekip görmek beni mutlu ediyor, tatmin ediyor diyebilirim. Onlarla karşılıklı bir şekilde oyun oynuyor olmak ve kazanma isteği beni oyuna yönlendiriyor.” (K-4)

“[...] boş zamanlarımı geçirdiğim, kafamı dağıttım aynı zamanda arkadaşlarımla vakit geçirdiğim için sosyalleştiğim bir ortam.” (K-5)

“Hem sosyalleşme hem zaman geçirme, stres atma.” (K-7)

Bazı katılımcıların oyun oynama deneyimine dair ifadeleri, Deci ve Ryan’ın (2000) özerklik, Yee’nin (2006) oyuna dalma/gömülme ve Murray’ın (2016) içine dalma/gömülme kavramını çağrıştırmaktadır. Bu durumu, yaşanan gerçeklikten farklı bir gerçekliğin içine dalma olarak değerlendirmek mümkündür.

“[...] yaşadığım hayattan tamamen farklı. Aynı da olabilir, farklı oluyor genelde ama. Başka bir dünyayı görebilmek güzel hissettiriyor. İnsanlar bir şey yaratıyor, sonuçta yarattığı şeylerin bir parçası olmak iyi hissettiriyor.” (K-9)

“Gerçeğin dışında daha farklı şeylerin yapılabildiği arkadaşlarımla beraber hayal gücünü gerçekleştirebildiğin sanal bir ortam. [Oyun oynamak] [...] benim bir karakterim var onu güçlendirmek benim hoşuma gidiyor. [...] Oyundaki karakterim ne

kadar güçleniyorsa beni o kadar mutlu ediyor. Çünkü sonuçta bir emek harcıyorsun ve bir şey geliştiriyorsun aslında benim için anlamı bu yani.” (K-2)

Profesyonel olarak bir dönem oyunlarla ilgili çalışmış olan bilgisayar mühendisi katılımcı, K-10, dijital oyun oynamayı “dijital bir ortamda bir aktivite yapmak” olarak tanımlamış, oyunla ilgili düşüncelerini ise şöyle aktarmıştır:

“Oyunsal düşünmek, oyun mekanikleri, problemleri çözmek, motivasyonu arttırmak en temelde. [...] Çünkü her oyunun bir amacı vardır ve herkes bu sonuca varmaya çalışır, herkes bu sonuca ulaşmak için farklı düşünür, farklı mekanikler kullanır. [...] bütün oyunların amacı aynıdır, ama herkes farklı şekillerde faydalanır ve farklı yöntemler kullanır.”

Yanıtlar Deci ve Ryan’ın (2000) kendi seçimlerini yapma gücünü ifade eden özerklik, sosyal bağlantılara vurgu yapan ilişkili olma ve davranışı etkili bir şekilde gerçekleştirme yeteneğini anlatan yeterlilik kavramlarını da çağrıştırmaktadır. Buna göre, katılımcıların oyun oynamadaki içsel motivasyonları Deci ve Ryan’a (2000) ek olarak, Murray’ın (2016) ve Yee’nin (2006) kavramları ile örtüşmektedir.

Görüşmelerde, oyun oynamanın bilgi sahibi olmak, problem çözme yeteneğinin gelişmesi gibi konularda hayatlarına olumlu katkıları olup olmadığı da sorulmuş, bir katılımcı (K-8) hariç tüm katılımcılar olumlu görüş belirtmiştir. Oyunların katkıları anlamında bir çeşitlilik de mevcuttur. Yanıtlara göre, katılımcılar oyunu kendi ihtiyaçlarını tatmin ettikleri, o ihtiyacın karşılanmasına yönelik eksikliği giderdiği bir araç olarak konumlandırmaktadırlar. Buna göre, K-1 ve K-6 oyunlar sayesinde İngilizceyi daha iyi öğrendiklerini belirtmiştir. Ek olarak, K-1, K-4, K-5, K-6 ve K-9 oyunlar sayesinde iletişim ve etkileşimin arttığına vurgu yapmış ve yeni arkadaşlıklar kurduklarını ve sosyalleştiklerini eklemiştir. Bunların dışında, bazı katılımcılar oyun oynamanın başka katkılarına da değinmiştir:

“New World’e başladığımdan beri al-sat olayı, [...] bir nevi ticaret öğretiyor. Takım ruhunu öğreten oyunlar da var, yardımlaşma gibi.” (K-2)

“Beceri olarak el göz koordinasyonu, hikâyesinden bilgiler ediniyorum. Stratejik düşünmeyi geliştirdiğini düşünüyorum, hızlı karar verme olabilir, ani sorunlara çözüm bulmamı sağlıyor.” (K-3)

“[...] el-göz koordinasyonunu kesinlikle geliştiriyor. [...] iletişim kurmayı öğretebilir, bazı oyunlar, özellikle online oyunlar.” (K-7)

“[...] oyunların içlerinde sistem olarak bilgileri var, belli beceri sistemleri var. [...] bilgi ve beceri oyun içerisinde geliştirebiliriz.” (K-9)

“[...] kendimi bir takım oyuncusu olarak ifade edebilirim birçok konuda. Hayatım boyunca hep takım sporları yaptım. Yazılım geliştiriyorum ki yazılım geliştirmek çok büyük bir takım sporu bana göre. Takımla oynadığım oyunlarda da bunu hissediyorum. Bu yönümün bu şekilde geliştiğini düşünüyorum. Bana bundan 10 sene önce neden oynuyorsun diyenleri haksız görüyorum, açıkçası o zamanlar oyun oynamasaydım bugün böyle bir takım oyuncusu olmayacaktım. [...] benim için böyle problem çözmeye teşvik diyebilirim yine.” (K-10)

Oyun oynamanın olumlu katkılarına ek olarak, katılımcıların hayatında herhangi bir olumsuz etkisi olup olmadığı da sorulmuş, böylelikle (varsa) bu olumsuzluklara rağmen neden hâlâ oynamaya devam ettiklerine dair bazı bulgulara ulaşmak hedeflenmiştir. Katılımcıların değindiği olumsuz etkiler yine kendi gerçek hayatlarındaki yaşantılarına göre farklılık göstermektedir. Katılımcıların çoğu oyun oynamanın çok zaman aldığına dile getirmiştir ancak zaman yönetimi konusundaki bu sorun aslında bir yandan onların gerçek hayatlarındaki sorunlarına da işaret etmektedir. Örneğin K-1, ders çalışmak gibi gerçek hayattaki bazı aktivitelerden kaçmak için oyun oynadığını dile getirmiştir. Benzer şekilde K-4 de oyun oynamanın, “sorumluluklarından biraz da olsa uzaklaştırdığını” ama oyunları zaman kaybı olarak görmediğini belirtmiştir. K-6 da oyunları zaman kaybı olarak görmediğini ama uzun saatler oynadığı için “göz bozukluğu ve baş ağrısı” gibi sağlık sorunlarına neden olabileceğini, K-9 ise bazen gece “uykusuz kaldığını” ama başka bir nedenle de uykusuz kalabileceğini, bunun oyuna özel olmadığını dile getirmiştir. K-7 ve K-8 ise oyunda yenildiklerinde sinirlendiklerini belirtmiş ve böyle “durduk yere sinirlenmenin” olumsuz bir etki olabileceği üzerinde durmuştur. K-3 ve K-5 ise kendilerini “oyuna çok kaptırdığında”, örneğin MMORPG gibi oyunlarda, gerçek hayatlarını minimize ettiklerini ve bunun “başka şeyler yapmaya engel” olduğunu belirtmiştir. Benzer bir durumu K-10 bağımlılık ile açıklamaktadır:

“[...] yeri geldiğinde oyunların bağımlılık yaptığını düşünüyorum ben, kontrol altına alınmazsa. Bağımlılık yaptığı zaman çok zaman alabiliyor, bazı oyunlar var, diyor ki mesela “20 saat başından kalkma” etrafımda çok fazla böyle oyun oynayan kişi var. Bu tarz oyunları benim de oynadığım olmuştur geçmişte.” (K-10)

Öte yandan bazı katılımcılar da hayatlarındaki olumsuzluklarla başa çıkabilmek için oyun oynadıklarını dile getirmekte ve bu soruya verilen yanıtla, oyunun olumlu katkılarına dair düşüncelerini yeniden paylaşmaktadır. Örneğin K-2 görüşme yapıldığı dönemde yurt dışında bazı kurumlara başvuru yaptığını ve başvuru ve vize sonucunu beklediğini belirtmiş, bu bekleme döneminde “düşünmemek” ve “bunalıma girmemek” için oyun oynadığını ve böylece “deşarj” olduğunu ifade etmiştir. Aktarımlar Lemmens ve diğerlerinin (2009) bağımlılık ölçütlerindeki duygu

düzenleme kavramını da çağrıştırmaktadır, buna göre çelişkili olsa da gerçek hayattan veya stresten kaçmak için oyuna yönelmek hem bağımlılığı hem de psikolojik iyi oluş anlamında motivasyonu açıklamaktadır.

Oyun seçiminde etkili olan faktörlere ilişkin aktarımlara göre katılımcıların seçimini etkileyen birden fazla faktör vardır, ancak katılımcıların yanıtları bazı noktalarda ortaklaşmaktadır. Örneğin arkadaşlarıyla birlikte oynayabiliyor olmak yani sosyalleşme, oyun türü ve oynanış şekli, oyunun hikayesi ve grafikleri, oyunun popülerliği ve yayıncılar ve de oyunun fiyatı öne çıkan bazı temalardır. K-3, K-6 ve K-10 oyunun fiyatın seçimlerinde etkili olduğunu belirtmiştir. Oyun yayıncıları konusunda kimi katılımcılar yayıncılar nedeniyle popülerliği artan oyunları tercih ederken, kimisi de yayıncılar sayesinde oyunun içeriğini gördüğü için daha iyi karar verdiğine değinmektedir. Örneğin K-10 ve K-7 oyunla ilgili reklamların, K-3 ise videolarının, oyunun kapağının ve adının önemli olduğunu ifade etmiştir. K-7 oyunla ilgili yayınların ve yayıncıların kendisini etkilediğini belirtmekteyken, K-8 yayıncılara farklı bir açıdan yaklaşmaktadır: “[...] popüler yayıncıların oynadığı oyunları oynuyorum, çünkü popüler yayıncılar oynadığında oyun popülerliği ve oynayan kişi sayısı artıyor.” Benzer şekilde K-7 de “dünyada oynayan oyuncu sayısının” önemli olduğunu, K-8 ise “rekabet ortamı olan, popülerliği yüksek oyunları” tercih ettiğini dile getirmiştir. K-3 de popülerlik vurgusu yapmıştır. K-1 ise yayıncı konusunu popülerlik açısından değil oyunun hikayesi açısından değerlendirir: “Yayıncıların beğendiği oyunlar değil de onların oynayıp izleyerek, içeriklerine göre inceleyip karar veriyorum.” K-1 de hikaye vurgusu yapmıştır. K-3 ise oyunun hikayesinin, karakterlerinin, hikaye puanın ve yorumlarının etkili olduğunu aktarmıştır. Yine hikaye vurgusu yapan K-6, “dizileri veya filmleri çıkan” oyunları tercih ettiğini belirterek şöyle devam etmiştir:

“Oyun farklı bir evren sonuçta ve o oyun haricinde oyun oynarken o evren içine giriyorsun ama ayrıca dizisini izleyip, filmini izleyip o evrene daha fazla hakim oluyorsun. Diziyi izledikten sonra oyun oynarken ‘bu karakteri ben biliyorum, şöyle yapabilir’ gibi düşünebiliyorsun ve bu şekilde oyun daha eğlenceli bir hale geliyor. Evrenin içinde daha varmışsın, hakimmişsin gibi.”

Bu açıklama Murray (2016) ve Yee’nin (2006) oyuna dalma kavramını da çağrıştırmaktadır. Hikaye vurgusu yapan K-10 da benzer şekilde oyun seçiminin “Netflix’te gezip bugün hangi diziyi/filmi izlesem” gibi bir durum olduğunu dile getirir ve “uzun soluklu oyunları” bir sezonluk bir diziyi izliyor gibi bir hafta boyunca oynadığını ekler. Ek olarak, K-10 “tek başına vakit geçirmek istediğinde hikayesi olan oyunları veya çevrimdışı oyunları tercih ettiğini, ama arkadaşlarıyla vakit geçirmek istediğinde “çevrimiçi rekabet oyunlarını tercih” ettiğini belirtmektedir. Benzer şekilde

K-1, K-4, K-5, K-7 ve K-9 oyun seçiminde arkadaşlarıyla, çevrelerindeki kişilerle birlikte oynayacak olmalarının etkili olduğuna vurgu yapmaktadır. Buna göre sosyalleşme yine oyun seçimini etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır ve katılımcılar çok oyunculu oyunları tercih etmektedirler. Oyun türü ve oynanış şekli de seçimi etkileyen etmenlerdendir. K-2 ön yargılı olmadığını, her türlü oyunu oynadığını belirttikten sonra genelde tercihinin FPS oyunları olduğunu aktarır. Benzer şekilde K-3 de FPS ve RPG tercih ettiğini belirtmiştir. K-4, FIFA ve NBA tarzı spor oyunlarına ek olarak FPS de oynamayı sevdiğini ekler ve türün ötesinde bir noktaya dikkat çeker: “FPS oyunu olarak *Valorant*’ı seçmemin sebebi ise grafikleri güzel [...] *LOL* ve *CS-GO* karışımı gibi bir oyun.” K-2 de ilk tercihinin oyundaki grafikler olduğunu belirtir ve ikinci olarak da ses efektlerinin seçimlerinde etkili olduğunu şu gerekçeyle açıklar:

“Çünkü ben müziği çok seviyorum, sesleri de çok seviyorum, hatta böyle ufak tefek müzik yapmaya çalıştığım zamanlar da oldu, hâlâ da oluyor arada, bu nedenle oyunlarda en çok dikkat ettiğim şey ses efektleri. Her ses efekti bana farklı geliyor, ilgimi çekiyor yani, oda müziği sevdiğimden dolayı.”

K-5 ise *Sims*, *SimCity*, *Prison Architect* gibi yaratıcılık gerektiren oyunları tercih ettiğini aktarır ve örneğin “*Sims*’e girip ev” tasarlayabildiğini, bunu [mimar ya da mühendis olmadığı için] gerçek hayatta kendisinin yapabilmesinin çok zor olduğunu dile getirir, bu durum özerklik kavramını ima eder. Sonuç olarak, bazı açılardan ortak olsa da oyun seçimini etkileyen birçok farklı etmen vardır ve etmenler katılımcıların kişilik özelliklerine, oyun oynamaya başlamadan önceki ruh hallerine, gerçek hayattaki ilgi ve meraklarına veya gerçek hayatta neyi yapıp yapamadıklarına göre değişmektedir. Yanıtlar, Deci ve Ryan’ın (2000), Murray’ın (2016) ve Yee’nin (2006) önerdiği bütün kavramlarla örtüşmektedir.

Görüşmelerde katılımcıların kendilik algısına dair bulgulara erişmek amacıyla kendilerini “iyi bir oyuncu” olarak tanımlayıp tanımlamadıkları ve iyi bir oyuncunun hangi özelliklere sahip olmasının beklendiği de sorulmuştur. Katılımcıların çoğu kendilerinin iyi oyuncular olmadığını düşünmektedir, bazı katılımcılar ise bazen iyi olduklarına inanmaktadır. İyi oyuncu olarak görmemelerine ve de olmak isteyip istemediklerine dair aktarımlar, katılımcıların iyi oyuncu tanımlarına göre farklılaşmaktadır. Sadece K-7 ve K-8 “para kazanacaklarsa” iyi oyuncu olmak istediklerini dile getirmişlerdir. Diğer katılımcılar ise tanımları doğrultusunda çeşitli yanıtlar vermiştir.

K-1 “çok beceriksiz olduğu” için kendisini iyi bir oyuncu olarak tanımlamamakta, benzer şekilde K-3 de kendisini “el-göz koordinasyonu düşük bir oyuncu” olarak tarif etmektedir. K-1 iyi bir oyuncunun el-göz koordinasyonunun ve reflekslerinin iyi olması gerektiğini ve karşı tarafın ne yapabileceğini öngörme

yeteneğine sahip olması gerektiğini düşünmektedir. K-6 ve K-10 da refleks konusuna vurgu yapar. Benzer şekilde K-8 de “hızlı düşünme yeteneğine sahip olanlar, stratejik düşünebilenler ve refleksleri iyi olanların” iyi oyuncular olduğu değerlendirilmiştir. K-2 çabuk öğrendiğini ama çok iyi bir oyuncu olmadığını çünkü %100 odaklanamadığını aktarır. K-2’ye göre “tüm beynini oyuna verip, tamamı ile oyun içinde bulunduğunda” iyi bir oyuncu olmak mümkündür. Ayrıca hem K-2 hem de K-9 iyi oyuncuların çok çalıştığı, araştırdığı yani oyundaki her bilgiyi araştırdığı için iyi olduklarına vurgu yapar. Ek olarak K-2, K-6 ve K-7 uzun yıllardır oynuyor olmanın, yani çok çalışın, çaba sarf eden, emek harcayan kişilerin, iyi oyuncu olduğuna inanmaktadır. Ayrıca K-6, oyuncuların kullandığı klavye, fare gibi ekipmanların da örneğin önemli olduğuna değinir. K-3 ise başarıya vurgu yapmakta ve “oyunu gerçekten tüm detaylarıyla başarılı olarak bitiren, ek görevleri de yapan, %100 tamamlayan insanların” iyi oyuncular olduğunu düşünmektedir. K-10 ise başarı konusunu farklı bir açıdan değerlendirmektedir. K-10’a göre oyunda kaybedildiğinde gerçek hayatta bir şey kaybedilmemektedir ve oyuncu kazansa da kaybetse de eğer oyundan keyif alıyorsa o kişi iyi oyuncudur. K-4 ve K-6 iyi oyuncu olmanın oyundan oyuna geçtiğini ifade eder. K-4’e göre kişiler bireysel olarak iyi olmasa bile takım arkadaşlığına uygunsuz ve takımı riske atacak şeyler yapmıyorsa iyi oyuncu olarak değerlendirilebilirler. Buna bağlı olarak da oyundaki motivasyon ve koordinasyona dikkat çeker. K-7 ve K-10 da takımla birlikte koordine olabilen kişileri iyi oyuncu olarak tanımlamaktadır. Kendisini iyi bir oyuncu olarak tanımlamayan ve hatta iyi bir oyuncu olmak istemeyen K-5 “iyi oyuncu” profiline oldukça olumsuz yaklaşır. K-5, iyi oyuncuların “zamanını sadece oyunla geçiren, eğlence aracı olarak değil de çok ciddiye alıp oyun için antrenman yapan kişiler” olduğuna inanmaktadır. K-5, oyunla ilgili videolar izleyen ve sadece oyunlar hakkında konuşan, “hayatının tamamını oyun haline getirmiş” kişiler olarak tanımladığı “iyi oyuncular” gibi, kendi hayatını bu şekilde “harcamak” istemediğini de ifade etmiştir. Sonuç olarak katılımcılara göre iyi oyuncunun taşıması gereken bazı özellikler şunlardır: El-göz koordinasyonu, odaklanmak, takım oyuncusu olmak, oyunla ilgili araştırma yapmak ve uzun saatler o oyunu oynayıp emek harcamak.

Son olarak görüşmelerde katılımcılara oyun oynama nedenleri sorulmuştur. Yanıtlarda en çok öne çıkan temalar şunlardır: Boş zamanı olduğu için, (eğitim veya iş anlamında) boş olduğu için, kafa dağıtmak için, eğlenmek için, arkadaşlarıyla keyifli zaman geçirmek için, keyifli bir sosyal ortam sunduğu için. Ancak çoğu katılımcının değindiği üç tema eğlenmek, zaman geçirmek ve sosyalleşmektir. Buna göre; K-1, K-2, K-4, K-5, K-6, K-7 ve K-10 eğlenmek ve keyif almak amacıyla oyun oynadıklarını dile getirmişlerdir. Ayrıca K-2, K-3, K-5, K-7, K-8 ve K-10 boş zamanı doldurmak ve zaman geçirmek için oyun oynamaktadır. Bunların dışında K-2, K-4, K-6, K-7 ve K-10

ise arkadaşlarıyla sosyal bir ortam içerisinde olmak amacıyla oyun oynadıklarına vurgu yapmaktadır. Örneğin K-9 bu durumu “arkadaşlarımla buluşma noktası yaratması” olarak ifade ederken, K-3 arkadaşına ulaşmak için oyunun bir araç olduğunu şöyle aktarmaktadır: “Bazen biriyle zaman geçirmek için oynuyorum, mesela hoşlandığım birisi oynuyorsa onunla zaman geçirmek için oynuyorum. Sırf onunla oynamak için sevmediğim bir oyunu bile oynarım.” Bunlara ek olarak K-2 ve K-3 başarı ve hırs kavramlarına değinmiş, K-2 durumu şöyle ifade etmiştir: “bir oyunda yükelebilmek, [...] bir şey becerebildiğini gösterebilmek ve becerdiğini görebilmek, bir şey başardığını görüyorsun çünkü oyunda, o mutluluk veriyor.” Bu ifadeler tam da Deci ve Ryan’ın (2000) yeterlilik kavramına işaret etmektedir. Benzer şekilde K-4 de becerilerini geliştirmeyi istediği için oyun oynadığını dile getirmiştir. K-4 ve K-10 ise rekabete vurgu yapmıştır. Ayrıca K-1, K-3, K-5, K-6 ve K-8 oyun oynama nedenlerinden birinin de “kafa dağıtmak” olduğunu belirtmiştir. K-1, K-6, K-7 ve K-10 ise gerçek hayatındaki üzgün, kızgın olma vb. duygu durumlarından kaçmak için de oyun oynadığını belirtmişlerdir. K-3 ve K-7 bu durumu “sinirini çıkarmak” olarak tarif etmektedir, örneğin K-7 şöyle aktarmaktadır: “dış dünyadan biraz da olsa kopmak, sinirimi derdimi, şunu bunu unutup sadece ona odaklanmak için oyun oynuyorum.”

Katılımcılardan bazıları Murray’ın (2016) oyunun içine dalma kavramını çağrıştıran ifadeler de kullanmıştır, örneğin K-3 bu durumu şu sözlerle aktarır: “Film izlemeyi sevmiyorum oyun daha dinamik. Bir şeyin içine ben de dahil olmuş oluyorum. Hareketli olduğu için. [...] bazen oyunlarda ne olacağını merak ettiğim için oynuyorum, bazen bitirmek için oynuyorum.” Öte yandan, K-9 oyunun sanal ortamda sunduğu keyif duygusunu, gerçek dünyada nasıl yeniden deneyimlediğini çarpıcı bir örnekle anlatmıştır:

“[...] her oyunun farklı bir dünyası olması ve iyi yapılmış bir oyunun seni inanılmaz kendine çekebiliyor olması. En son Tomb Raider oynuyordum. Oyunu oynarken hep dinlediğim bir şarkı vardı. Geçen gün iş yerinde şarkıyı dinlerken, sanki oyunu oynuyormuşum gibi o dünyaya geri döndüm ve bu bana iyi geldi. O anda müziği dinlerken bana oyunu hatırlattı ve dünyayı hatırlattı. Ofiste otururken bir anda kendimi dağlarda çayırda koşuyormuş gibi hissettim.” (K-9)

Yanıtlar katılımcıların oyun oynama motivasyonuna dair önemli bulgulara erişmemize olanak vermiştir. Çalışmanın kuramsal bölümünde değinilen ve yukarıdaki aktarımlarda tekrar ilişkilendirilen kavramlara ek olarak katılımcıların “boş zamanını doldurmak, sinirini atmak” gibi başka duygu durumlarını öne çıkarıyor olmaları, “oyunu negatif duygudan pozitif geçebilmek için bir kaçış mekanizması” yani duygu düzenleme aracı olarak konumlandıkları şeklinde yorumlanabilir. Bu durum, bir yandan oyunun gerçek hayattan veya stresten kaçmak için oyuna yönelmenin

iyileştirici etkisini ortaya koyarken bir yandan da bağımlılık olarak tanımlanan durumun altında yatan psikolojik temel ihtiyaçlara da işaret etmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Dijital oyun bağımlılığının altında yatan içsel motivasyonu ve psikolojik temel ihtiyaçları; Deci ve Ryan'ın (2000) ilişkili olma, özerklik ve yeterlilik, Yee'nin (2006) başarı, sosyal ve oyuna dalma/gömülme ve de Murray'ın (2016) içine dalma/gömülme kavramları çerçevesinde ve Lemmens vd. (2009) ile Lafrenière vd. (2012) tarafından geliştirilen ölçeklere dayanarak hazırlanan görüşme soruları aracılığıyla dijital oyunları deneyimlemiş bireylerin aktarımları üzerinden inceleyen bu çalışmada olgubilimsel yaklaşım benimsenmiş ve nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Kümbetoğlu'nun (2015, s. 208) da belirttiği gibi nitel araştırmalarda "çözümleyici ve kavramsal genellemeler, zaman, yer ve bağlama özgündür." Buna göre, ulaşılan sonuçlar sadece bu araştırma bağlamında değerlendirilebilir.

Araştırmada elde edilen önemli bulgulardan biri, katılımcıların kendilerini "oyun bağımlısı" olarak görmedikleridir. Görüşmelerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin sorulara verilen yanıtlara göre, katılımcılar en çok başarı arzusunu tatmin etmek için ve de arkadaşlarıyla ilişkilerini devam ettirmek için oyun oynadıklarını dile getirmişlerdir. Her ne kadar oyundaki başarı durumu bağımlılığı etkileyen faktörlerden biri olsa da öte yandan yukarıdaki kuramcıların bakışına göre kişinin psikolojik temel ihtiyaçlarından biri olarak yorumlanmakta ve olumlu anlamda motivasyon aracı olarak da konumlandırılmaktadır. Ayrıca katılımcılar oyun oynama isteği nedeniyle hayatlarını kısıtlamadıklarını ve ertelediklerini de dile getirmişlerdir. Aksine sosyalleşmek için oyun oynadıklarını, hatta bazen sadece arkadaşlarıyla birlikte olabilmek için kendileri istemeseler de oyun oynadıklarını aktarmışlardır. Katılımcıların aktarımları Lemmens ve diğerlerinin (2009) oyun bağımlılığı tanımındaki "sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve tekrarlayıcı düzeyde oynaması" durumu ile örtüşmemektedir. Buna göre çalışma kapsamında incelenen oyuncu deneyimleri neticesinde, katılımcıların bağımlılık bağlamında tartışılacak olumsuz duyguları yaşamadıkları veya nadiren yaşadıkları tespit edilmiştir. Bu durumda çalışmada birinci araştırma sorusu olan "dijital oyun bağımlılığının altında yatan temel psikolojik ihtiyaçlar neler" sorusu oyun bağımlılığına göre değil, oyun deneyimine göre yanıtlanmalıdır. Bu sorunun yanıtı araştırmadaki "oyun oynama davranışının motivasyonu nelerdir" sorusuyla birlikte değerlendirildiğinde, katılımcıların oyun oynamak için pek çok sebebi olduğu ama neredeyse tüm katılımcıların üzerinde uzlaştığı üç ana tema olduğu bulunmuştur. Bu temalar; eğlenmek, boş zamanını doldurmak ve sosyalleşmektir. Buna göre sosyalleşmek dışındaki temaların yukarıda

deđinilen arařtırmacıların kavramları ile örtüřmediđi görölmektedir. Ancak eđlenmek teması, mutluluk duygusunu deneyimlemek bađlamında deđerlendirilirse özerklik, yeterlilik, ie gömölme vb. kavramları ile iliřkilendirilebilir. Katılımcıların aktarımlarındaki bu kavramlarla iliřkili imalar göz önünde bulundurulduğunda, katılımcıların oyun oynama deneyimlerinin altında yatan psikolojik ihtiyalarının genel olarak farkında olduđu gözlemlenmiřtir. Öte yandan “eđlenmek” ve “boř zamanını doldurmak” gibi iki farklı ihtiya olduđu da görölmektedir. Bu bađlamda oyun bu iki ihtiyaın tatmini sađlayan bir ara olarak konumlandırılmakta ve olumlu bir bakıřla tartiřılmayı talep etmektedir.

Arařtırmanın oyun oynama motivasyonu bölümünde, oynama motivasyonu ve oyun esnasındaki duygu durumları için oyun türlerinin de belirleyici olduđu bulgusuna eriřilmiřtir. Bu bađlamda, oyun bađımlılıđı ve motivasyonunu ele alan alıřmalarda oyun türleri faktörüne yer verilmesi de önem tařımaktadır. Ayrıca arařtırmadaki aktarımlara göre, oyun oynama deneyiminin Deci ve Ryan’ın (2000) psikolojik temel ihtiyalar olarak tanımladıđı özerklik, yeterlilik ve iliřkili olma ihtiyaı ve Yee’nin (2006) bařarı, sosyal ve oyuna dalma/gömölme ve Murray’ın (2016) iine dalma/gömölme kavramları ile pozitif iliřkili olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Bunların diřında katılımcıların çođu “kafa dađıtmak ve sinirini atmak” için oyun oynadıđını dile getirmiřtir. Hatta gerek hayattaki sorunlarını düşünmemek için oyun oynadıđını, oyun oynadıđında rahatlamıř ve mutlu hissettiklerini ifade edenler de vardır. Buna göre oyunun psikolojik iyi oluřa olumlu katkısı olduđunu ileri sürmek mümkündür. Bu bađlamda oyun arařtırmalarında oyunların psikolojik iyi oluřa etkileri konusunda daha fazla alıřma yapılması, oyuncuların deneyimlerinin farklı aılardan yorumlanmasına ve böylelikle oyun bađımlılıđı ve motivasyonu konusunda yeni kavram ve kuramlar üretilmesine katkı sunabilir. Ek olarak katılımcıların aktarımlarındaki sosyalleřme vurgusu, mevcut bađımlılık öleklerindeki soru ve ölütlerin de gözden geçirilme ihtiyaını ortaya koymaktadır.

Amerikan Psikiyatri Birliđi (APA) DSM-5 kitabının üçüncü bölümünde “internet oyun oynama bozukluđu” gelecek alıřmalar için öneriler kısmında yer almaktadır. Aynı zamanda kitabın bu bölümünde oyun bađımlılıđı olarak belirlenen kriterler için “önerilen bu kriter setleri klinik kullanım için tasarlanmamıřtır; sadece DSM- 5 Bölüm 2’deki ölüt setleri ve bozukluklar resmi olarak tanınır ve klinik amalar için kullanılabilir (2013, s. 783)” ifadeleri yer almaktadır. Bu aıdan oyun bađımlılıđı ve bu bađımlılıđın kriterlerinin henüz tanı koymak için erken olduđu düşünölmektedir. Bu nedenlerle bu alıřmanın yazarları, günümüzde oyun bađımlılıđının öncesinde tartiřılması ve arařtırılması gerekenin oyun bađlılıđı (engagement) ve altında yatan motivasyonlar olduđunu düşünmektedir. Silpasuwanchai ve Ren (2018) oyun bađlılıđı teorilerini temel psikolojik ihtiyalar,

duygular, biliş, ilişkiler ve estetikler olmak üzere 5 farklı temada kategorize ederek meta-analiz yapmışlar ve oyun bağıllığını kendi içerisinde birçok farklı disiplini barındıran bir kavram olarak tanımlamışlardır. Oyun bağıllığı oyun çalışmalarında; oyuncuları etiketlemenin ötesinde neden oyun oynadıkları ve tercihlerinin altında yatan sebeplerin anlaşılabilmesi açısından gelecek çalışmalarda da önem taşımaktadır.

Yazar Katkı Oranı ve Çıkar Çatışması Beyanı: Yazarlar, eşit oranda katkı sağlamıştır. Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

Adie, J., Duda, J., & Ntoumanis, N. (2010). Achievement goals, competition appraisals, and the well-and ill-being of elite youth soccer players over two competitive seasons. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 32 (4), 555-579. doi:10.1123/jsep.32.4.555.

Akın, A., Kaya, Ç., & Demirci, İ. (2015). Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin geçerliği ve güvenilirliği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11 (1), 18-31.

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA, American Psychiatric Publishing. doi:10.1176/appi.books.9780890425596.

Baysak, E., Kaya F. D., Dalgıç, İ. & Candansayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmoloji Bülteni*, 26 (1), 21-31. doi:10.5455/bcp.20150502073016

Bhagat S., Jeong E. & Kim D. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36 (5), 449-463. doi:10.1080/10447318.2019.1654696.

Cohen, J. D. (2022). Join the adventure: The psychology of gaming. G. S. Stever, D. C. Giles, J. D. Cohen ve M. E. Myers (Yazarlar), *Understanding media psychology* içinde (ss. 431-479). Londra: Routledge.

Clement, J. (27 Temmuz 2022). Number of video gamers worldwide 2021, by region. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> (Erişim Tarihi: 29.08.2022).

Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (S. B. Demir ve M. Bütün, Ed. ve Çev.). Ankara: Siyasal Yayınevi.

Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum. doi:10.1007/978-1-4613-4446-9.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self determination in human behavior*. New York: Springer. doi:10.1007/978-1-4899-2271-7.

Deci E. L., & Ryan R. M. (2000) The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11 (4), 227-268. doi.org:10.1207/S15327965PLI1104_01.

Erdoğan, E. & Uyan-Semerci, P. (2021). *Toplumsal araştırma yöntemleri için bir rehber: Gereklilikler, sınırlılıklar ve incelikler*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Gaming Turkey. (2021). Türkiye oyun sektörü raporu. <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/> (Erişim Tarihi: 15.11.2022).

Griffiths, M.D., Davies, M.N., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6 (1), 81-91. doi:10.1089/109493103321167992.

Irmak A.Y. & Erdoğan S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27 (2), 128-137.

Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71 (7), 459–466. doi:10.1111/pcn.12413.

Kemp, S. (2022). Digital 2022 Turkey. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-turkey>. (Erişim Tarihi: 15.11.2022).

Koç, P. (2017). *Ana akım medyanın internet haber sitelerinde çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık temsili*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15 (9), 480–485. doi:10.1089/cyber.2012.0034.

Kümbetoğlu, B. (2015). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. İstanbul: Bağlam.

Lafrenière, M.-A. K., Verner-Filion, J. & Vallerand R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53 (7), 827-831. doi:10.1016/j.paid.2012.06.013.

Legault, L. (2017). Self-determination theory. Zeigler-Hill, V. & Shackelford, T. (Editörler), *Encyclopedia of personality and individual differences* içinde (ss.1-9). New York: Springer. doi:10.1007/978-3-319-28099-8_1162-1.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458.

Martin, P. (2018). The intellectual structure of game reasearch. *Game Studies*, 18 (1). http://gamestudies.org/1801/articles/paul_martin.

Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press. doi:10.1177/135485659800400413.

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14 (2), 154-166. doi:10.1037/a0019440.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25 (1), 54-67. doi:10.1006/ceps.1999.1020.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). 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.

Silpasuwanchai, C. & Ren, X. (2018). A quick look at game engagement theories. K. L. Norman ve J. Kirakowski (Der.), *The Wiley handbook of human computer interaction* içinde (ss. 657-679). John Wiley & Sons Ltd. doi:10.1002/9781118976005.

Stever, G. S. (2022a). Media and media psychology. G. S. Stever, D. C. Giles, J. D. Cohen ve M. E. Myers (Yazarlar), *Understanding media psychology* içinde (ss. 18-42). Londra: Routledge.

Steuer, G. S. (2022b). Key theories and concepts from media psychology. G. S. Steuer, D. C. Giles, J. D. Cohen ve M. E. Myers (Yazarlar), *Understanding media psychology* içinde (ss. 43-80). Londra: Routledge.

Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürütölen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28 (4), 1851-1866. doi:10.24106/kefdergi.3920.

Vansteenkiste M., Niemiec C. P. & Soenens B. (2015). The development of the five mini-theories of self-determination theory: An historical overview, emerging trends, and future directions. T. C. Urdan ve S. A. Karabenick (Der.), *The decade ahead: Theoretical perspectives on motivation and achievement* içinde (ss.105-165). Bingley: Emerald Group Publishing Limited. doi:10.1108/S0749-7423(2010)000016A007.

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*. 9 (3), 317–324. doi:10.1089/cpb.2006.9.317.

We Are Social (2022). Digital 2022: Another year of bumper growth. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> (Erişim Tarihi: 15.11.2022).

Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). Introduction. J. P. M. Wolf ve B. Perron (Der), *The video game theory reader* içinde (ss.1-24). New York: Routledge.

Yee N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*. 9 (6), 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, F. E & Çakır, M. (2016). Medya psikolojisi ve tarihçesi üzerine bir inceleme. *The Journal of Academic Social Science*, 4 (29), 538-556. doi:10.16992/ASOS.1282.

Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. (2022). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>. (Erişim Tarihi: 29.08.2022).

EKLER**EK 1: Katılımcı profilleri**

Katılımcı	Cinsiyet	Yaş	Öğrenci/Mezun
Katılımcı 1	Erkek	23	Üniversite öğrencisi
Katılımcı 2	Erkek	23	Üniversiteden yeni mezun
Katılımcı 3	Kadın	21	Üniversite öğrencisi
Katılımcı 4	Erkek	22	Üniversite öğrencisi
Katılımcı 5	Kadın	23	Üniversiteden yeni mezun
Katılımcı 6	Kadın	22	Üniversite öğrencisi
Katılımcı 7	Erkek	24	Üniversiteden yeni mezun
Katılımcı 8	Erkek	23	Üniversite öğrencisi
Katılımcı 9	Kadın	22	Üniversiteden yeni mezun
Katılımcı 10	Erkek	23	Üniversiteden yeni mezun

EK 2: Görüşme soruları**Dijital Oyun Bağımlılığı:**

- 1-) Son 6 ay içerisinde ne sıklıkta oyun oynadınız? Günde yaklaşık kaç saat oyun oynuyorsunuz?
- 2-) Son 6 ay içerisinde oyun oynama sürenizde bir değişim oldu mu?
- 3-) Oyun oynarken nasıl hissediyorsunuz?
- 4-) Hiç kendinizi oyun oynamak zorundaymışsınız gibi hissettiğiniz oldu mu?
- 5-) Oyun oynayamadığımızda nasıl hissediyorsunuz?
- 6-) Oyun oynamadığımız zamanlarda da kendinizi oyun oynamayı düşünürken yakaladığınız oluyor mu? Veya oyun hakkında düşünüyor musunuz?
- 7-) Oyunun sizin hayatınızdaki yeri nedir?
- 8-) Oyun oynadığınız esnada ailenizden veya sosyal çevrenizden birilerinin tepkisi/müdahalesi ile karşılaştınız mı? Evetse ne sıklıkla karşılaşıyorsunuz?

Oyun Motivasyonu:

9-) Dijital oyun sizin için ne ifade ediyor? Nasıl bir anlamı var? Peki dijital oyun oynamanın nasıl bir anlamı var?

10-) Dijital oyun oynamanın hayatınıza belirli bir açıdan olumlu katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?

11-) Dijital oyun oynamanın hayatınıza belirli bir açıdan olumsuz etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?

12-) Oynamak için bir oyun seçerken, karar verme aşamasında tercihinizi etkileyen faktörler nelerdir?

13-) Kendinizi iyi bir oyuncu olarak tanımlar mısınız? Tanımlamazsanız, iyi bir oyuncu olmayı ister miydiniz? Sizin için, iyi bir oyuncu olmak ne demektir, hangi özelliklere sahip olanlar iyi oyunculardır?

14-) Oyun oynama nedenlerinizi anlatır mısınız?