



Araştırma Makalesi • Research Article

Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Algının Serbest Zaman Tatmini ve Yaşam Doyumuna Etkisi

The Effect of Perception of Online Games on Leisure Satisfaction and Life Satisfaction

Yasin Emre Oğuz^{a,*}, Elif Şenel^b^a Arş. Gör. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, 26040, Eskişehir/Türkiye.

ORCID: 0000-0002-2139-4278

^b Doktora Öğrencisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı, 26040, Eskişehir/Türkiye.

ORCID: 0000-0002-0374-6962

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 02 Kasım 2022

Düzeltilme tarihi: 15 Kasım 2022

Kabul tarihi: 14 Aralık 2022

Anahtar Kelimeler:

Çevrimiçi Oyunlar

Serbest Zaman Tatmini

Yaşam Doyumu

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 02, 2022

Received in revised form November 15, 2022

Accepted December 14, 2022

Keywords:

Online Games

Leisure Satisfaction

Life Satisfaction

ÖZ

21. yüzyıl ile birlikte insanların, oyun sektörüne olan ilgililerinde bir artış yaşanmıştır. Özellikle Covid-19 pandemisi sürecinde uygulanan kapanma ve karantina uygulamaları bu artışı tepe noktasına getirmiştir. Bu çalışmada da katılımcıların çevrimiçi oyunlara yönelik algılarının serbest zaman tatminlerine ve yaşam doyumlarına etkileri incelenmiştir. Araştırmanın evrenini çevrimiçi oyun oynayanlar oluşturmaktadır. Bu bağlamda 426 katılımcıya anket uygulanmıştır. Katılımcıların çevrimiçi oyunlara yönelik algılarının serbest zaman tatminlerine ve yaşam doyumlarına etkileri yapısal eşitlik modellemesi aracılığıyla incelenmiştir. Araştırma sonucunda da çevrimiçi oyunlara yönelik algının serbest zaman tatmini ve yaşam doyumuna istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü etkisi olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda da hem üreticilere hem de tüketicilere önerilerde bulunulmuştur.

ABSTRACT

With the 21st century, there has been an increase in people's interest in the game industry. Especially the closure and quarantine practices applied during the Covid-19 pandemic process brought this increase to its peak. In this study, the effects of participants' perceptions of online games on their leisure time satisfaction and life satisfaction were examined. The universe of the research consists of online games. In this context, a questionnaire was applied to 426 participants. The effects of participants' perceptions of online games on their leisure time satisfaction and life satisfaction were examined through structural equation modeling. As a result of the research, it has been determined that the perception of online games has a statistically significant and positive effect on leisure satisfaction and life satisfaction. In line with these findings, suggestions were made to both producers and consumers.

1. Giriş

Sosyal bilimlerin temelinde insanların yaşadıkları değişimlerin nedenlerinin ve sonuçların analiz edilmesi dürtüsü yer almaktadır. 2019'un son dönemlerinde ortaya çıkan Covid-19 pandemisi de tüm dünya vatandaşlarının hayatlarında radikal değişikliklere neden olmuştur. Bu bağlamda bazı sektörler mevcut durumlarını korurken; bazı

sektörler ise geri dönüşü olmayan değişiklikler yaşamıştır. Bu sektörlerden biri de oyun sektörüdür. Son yıllarda yükselen bir trend gösteren oyun sektörü Covid-19 pandemisi ile birlikte neredeyse tepe noktasına ulaşmıştır. Özellikle kapanmanın yaşandığı dönemlerde birçok kişi oyun oynamanın haricinde oyun oynayanları izlediği dijital platformlara da giriş yapmıştır. Güncel veriler incelendiğinde dünya genelinde üç milyar kişi oyun sektörü

* Sorumlu yazar/Corresponding author.

e-posta: yeoguz@ogu.edu.tr

e-ISSN: 2149-4622. © 2019 Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi. TÜBİTAK ULAKBİM DergiPark ev sahipliğinde. Her hakkı saklıdır. [Hosting by TUBITAK ULAKBİM JournalPark. All rights reserved.]

içerisinde oyuncu veya yayıncı olarak faaliyet göstermektedir. Bu sayı dünya nüfusunun neredeyse %40'ına karşılık gelmektedir. Bu bağlamda da sektörün ne kadar devasa bir hal aldığı ortaya çıkmaktadır.

Bu araştırmanın çıkış noktasını da oyun sektörünün en önemli alt sektörlerinden biri olan çevrimiçi oyunlar oluşturmaktadır. Bu bağlamda yapılan araştırmada katılımcıların çevrimiçi oyunlara yönelik algılarının serbest zaman tatminlerine ve yaşam doyumlarına etkileri incelenmiştir. Araştırmada oyun sektörünün tamamı yerine sadece çevrimiçi oyunlara yönelik algının seçilmesinin temel nedeni ise çevrimiçi oyunların, gündelik yaşamın temel dinamiği olan iletişim konusunda da katılımcılarına benzer deneyimler sunmasıdır. Bu kapsamda çevrimiçi oyunlara yönelik algı bağlılık, iletişim ve deneyim faktörleri üzerinden incelenmiştir (Aymankuy vd., 2013; Balakrishnan ve Griffiths 2018; Dubois ve Gibbs 2018; Özhasar vd., 2020; Oğuz vd., 2021). Serbest zaman tatmini ve yaşam doyumunu ise birer boyut olarak ele almıştır (Beard ve Ragheb, 1980, Diener, Emmons, Larsen ve Griffin, 1985; Oğuz ve Şenel, 2021). Alanyazında çevrimiçi oyunlara yönelik algının serbest zaman tatmini ve yaşam doyumuna etkileriyle alakalı çok fazla çalışma bulunmaması hem araştırmanın önemini hem de özgün değerini oluşturmaktadır.

2. Literatür İncelemesi

Araştırmanın bu başlığı altında çevrimiçi oyunlara yönelik algı, serbest zaman tatmini ve yaşam doyumunu üzerine literatür incelemesi yapılmıştır.

2.1. Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Algı

1970'lerden itibaren oldukça ilgi görmeye başlayan dijital oyunlar özellikle teknoloji trendleri ve sağlamış oldukları simültane deneyimler ile insan hayatında önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Dijital oyunlar sağladıkları etkileşimler, eğlence ve simülasyon özellikleri, iletişimsel bilim çatısı altında yer alması ve kültürel önemi inkar edilemeyecek bir boyuta taşınması ile birlikte analiz edilmesi gereken önemli bir konu haline gelmiştir. Oyun sektörü ve ekonomisi için oldukça önemli bir yere sahip olan dijital oyunlar, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlardan oynanabilirken günümüz koşullarında aynı zamanda cep telefonu, oyun konsolu, televizyon veya tablet gibi farklı elektronik cihazlarla da oynanabilmektedir (Jones, 2003).

Oldukça hızlı bir gelişim gösteren internet teknolojileri sayesinde bilgisayarda oynanabilen oyunlar için seri bir üretim süreci başlamış olup üretilen oyunlarda da zamanla meydana gelen değişim ve gelişimler sonucunda dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Birçok türde üretilmiş ve üretilmeye devam edilen dijital oyunların farklı türleri bulunmaktadır. Ortak bir bakış açısıyla dijital platformlarda oynanabilen oyunlar, çevrimiçi (çok oyunculu) ve çevrimdışı (bireysel) olmak üzere iki kategoriye ayrılmaktadır. Tablet, telefon, televizyon veya bilgisayar ile

erişim sağlanabilen ve üç boyutlu bir dünya sunan çevrimiçi oyunlar sanal birer kimliğe sahip olan oyunların hem mücadele ettiği hem de iletişime geçebildikleri bir platform niteliği taşımaktadır (Barnett ve Coulson, 2010; Stewart ve Misuraca, 2013).

Dijital oyunlar, oldukça farklı oyun mekaniklerine, fiziksel özelliklere ve içeriksel sınırlamalara sahip bir yapıdan oluşmaktadır. Çevrimdışı oyunlarda olduğu gibi, çevrimiçi olarak farklı platformlarda oynanabilen dijital oyunlarda da, uzamsal ve zamansal sınırlılıklar bulunmakta olup, kendine has bir takım gerçekliği ve kuralları olan ve buna ek olarak oyuncunun tamamıyla gönüllü olarak katılım sağladığı etkinliklerdir. Dijital oyunların oynanabilmesi için oyunu destekleyen cihazlar yeterli iken; çevrimiçi oyunların oynanabilmesi ve oyuncular ile etkileşim halinde olunabilmesi için mutlaka internet bağlantısı da gerekmektedir. Uzamsal olarak oyunlar, var olan gerçek yaşam kurallarından ayrılmak için, çit, tel, görünmez bir duvar veya çizgiler ile belirtilerek kendine ait gerçekliği oluşturmaktadır (Sayılğan ve Sayılğan, 2013).

Genel olarak bakıldığında kârlı ve uygulanabilirliği oldukça yüksek olan çevrimiçi oyun sektörü 2000'li yıllardan itibaren önemli ölçüde gelişim göstermiştir. Niş bir pazar bölümü iken hasılat rekorları kırarak büyük bir pazar haline dönüşen çevrimiçi oyun piyasası sadece büyüme ile kalmayarak yüksek düzeyde dinamik ve inovatif bir serüven ile günümüz koşullarına gelmiştir (Lee, 2010; Marchand ve Hennig, 2013). Oyuncunun kendisini dijital ortama kaptırması ve bilinçli olarak hareket edebilmesi amacıyla tasarlanan dijital oyunlar, bireyin kendini temsil eden bir avatar aracılığı ile ilerlediği ve sürekli olarak anlamlandırmalar gerçekleştirip aktif olarak etkinlik içerisinde yer aldığı bir faaliyet olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncuların yol kat etmesi, keşfetmesi veya dönüştürmesi için dinamik bir şekilde çevreler, dünyalar veya diyarlar yaratan çevrimiçi oyunlar aynı zamanda oyuncuların yönlendirmesi gereken ve zaman içerisinde özdeşleşmiş olduğu karakterin nasıl, hangi yoldan ve hangi nesnelere kullanarak ilerleyeceğine karar verme aşamalarını içermektedir (Sayılğan ve Sayılğan, 2013).

Hazza dayalı tüketimin önemli bir ögesi haline gelen dijital oyunlar aynı zamanda kendi kategorisindeki tüketiciler için birer arzu nesnesi haline de gelmiştir. Bunun en önemli nedenlerinden biri oyunların, aralıksız bir şekilde çeşitlenmesi, yenilenmesi ve yerleşmesinden kaynaklanmaktadır. Dijital oyunlar aynı zamanda kurumsal açıdan da oldukça önemli bir ögeyi temsil etmektedir. Bunun en önemli nedeni ise bu oyunlar sayesinde oluşturulan heyecan, aidiyet, mağlubiyet, tatmin veya sevinç gibi duyguların bireysel sistemin bir parçasıymış gibi görünmesindedir (Bati, 2011).

Çevrimiçi oyunlara karşı ilgi ve alakanın artmasının bir diğer nedeni ise, oyunların oyuncuların çeşitli kişisel istek ve ihtiyaçlarına hizmet edebilir nitelikte olmasıdır. Özellikle oyuncuların, gerçeklik algısından uzaklaşma, görevi tamamlama, kendini ifade etme ve başarılı olabilme gibi

psikolojik bir takım ihtiyaçlarını oyun ortamında gidermeye çalıştıkları gözlemlenmiştir. Psikolojik ihtiyaçlarının yanı sıra aynı zamanda bireyleri oyuna yönlendiren bir diğer faktör ise sosyallik ile ilgili motivasyonlardır. Oyuncular çevrimiçi platformlarda sosyalleşme teması içerisinde bir kimliğe sahip olduklarında gruplar arasında ki etkileşim düzeylerinde de artış meydana gelmektedir (Adachi ve Willoughby, 2011; Fuster vd., 2012; Kuss vd., 2012; Sung vd., 2011). Diğer oyuncular ile program üzerinden sohbet edebilme imkânına ek olarak çevrimiçi oyunlarda karşılıklı olarak yarışma, savaşıma ve oyun içerisinde yer alan görevleri birlikte tamamlayabilme imkanları da bulunmaktadır. Hızlı şekilde gelişim gösteren çevrimiçi oyun sektöründe aynı zamanda oyunlar, küçük veya büyük gruplar ile farklı zaman dilimlerinde de oynanabilmektedir (Kim ve Kim, 2010).

2.2. Serbest Zaman Tatmini

Rekreasyonel faaliyetlere katılım sonucunda kişinin hissettiği ve ulaştığı olduğu pozitif duygu ve doyum serbest zaman tatmini olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir bireyin yaşam doyumunu algısını büyük ölçüde etkileyen serbest zaman tatmini, yaşam kalitesini yükselten ve pozitif duygu durum halini arttıran bir özelliğe sahiptir. Bir algı sürecini ifade eden serbest zaman tatmini, deneyimler ile ilgili olarak hoşnutluk veya memnuniyet düzeyini göstermektedir. Burada oluşan algı katılım ve deneyimler üzerinden meydana gelirken; bu durumu anlamlı kılan bireyin serbest zaman aktivitesini nasıl anlamlandırdığı ile ilgilidir (Demir ve Demir, 2014; Sevil, 2015; Siegenthaler ve O'Dell, 1998; Siegenthaler ve O'Dell, 2000; Wang ve diğerleri, 2008).

Serbest zaman tatmini kavramı çevreden kaynaklı herhangi bir baskı ve zorlamaya maruz kalmadan, kişinin yeni beceriler kazanmak, sosyal, kültürel, sanatsal ve sportif yarar beklentisi ile gönüllük esası dayalı olarak; maddi kazanç amacı gütmeyen, yenilik, mutluluk ve eğlenme duygusu edinme amacıyla aktif veya pasif olarak katılım göstermiş olduğu etkinliklerden beklenti seviyelerinin karşılanma düzeyleri olarak tanımlanmaktadır (Ardahan ve Yerlisu Lapa, 2010). Serbest zaman tatmini bireyler arasında farklılık gösteren bir yapıya sahiptir. Bunun en temel nedeni ise her bir bireyin serbest zamanını farklı biçimlerde değerlendirmek istemesinden ileri gelmektedir. Bu noktada serbest zaman tatmininin, kişinin becerilerine, hobilerine, ilgi alanlarına, kaynaklarına ve zaman mevcudiyetine bağlı olduğu söylenebilir. Dolayısıyla serbest zamanın değerlendirilmesi adına gerçekleştirilen aktivitelere karar verme, seçme ve katılım gösterme; yaş, cinsiyet, eğitim, gelir düzeyi, meslek, çevre, statü ve çalışma durumu olmak üzere pek çok değişken tarafından etkilenmektedir. Yaşam kalitesi, tatmini ve mutluluk gibi değişkenler ile yakın ilişki içerisinde olan serbest zaman tatmini kavramına göre birey, serbest zamanını nasıl değerlendirirse değerlendirsün bu zamandan keyif almak ve aldığı keyif sonucunda tatmin olma duygusunu yaşamak adına katılım sağlamaktadır (Karaküçük, 2008; Kır, 2007;

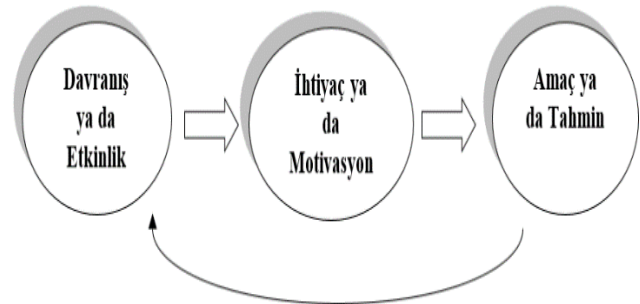
Lewis vd., 2001; Sabbağ ve Aksoy, 2011; Spiers ve Walker, 2008).

Literatür incelendiğinde, Beard ve Ragheb (1980) tarafından serbest zaman tatmininin alt boyutlarının; eğitim, psikolojik, rahatlama, sosyal, fizyolojik ve estetik boyut şeklinde ifade edildiği görülmüştür. Eğitim boyutu, kişinin kendisini geliştirmesi ve çevreyi anlamlandırması, psikolojik boyut, eğlence, katılım ve güven, rahatlama boyutu, hayatın zorlukları ve stresten uzaklaşma, sosyal boyut, yeni ilişkiler kurabilme, fizyolojik boyut, kilo kontrolü ve sağlıklı kalabilme, estetik boyutu ise, serbest zaman etkinlikleri içerisinde gidilen yerin veya kullanılan malzemenin güzel, iyi dizayn edilmiş veya hoşluk bakımından değerlendirme altına alınmasıdır (Sevil, 2015; Cheng vd., 2010).

Tatmin kaynaklarını belirleyebilmek ve oluşan tatmin düzeyine ait yoğunluğu tespit edebilmek amacıyla ölçülen serbest zaman tatmini, bireylerin katılmış oldukları faaliyetlerden bekledikleri faydayı elde edemediklerini ve isteklerinin karşılanıp karşılanmadığını belirleyecektir. Katılım sağlamış oldukları aktivite sonucunda mutlu ve tatmin olup olmadıklarının belirlenmesi bu koşulların sağlanabilmesinde, alınabilecek tedbirlerin uygulanmasında ve memnuniyet seviyelerini arttıracak serbest zaman faaliyetlerinin araştırılıp geliştirilmesinde önemli bilgiler sağlayabilir niteliktedir (Karlı vd., 2008).

Serbest zaman içerisinde edinilen tatmin ile ilgili geri dönüt modeli oluşturan Mannell ve Kleiber (1997), serbest zaman davranışının veya faaliyetinin, bireysel motivasyon ya da ihtiyaçlardan kaynaklandığını belirtmiştir. İlgili model serbest zaman içerisinde tatmin duygusu oluştuğunda bu durumun serbest zaman faaliyetine katılan kişiler için olumlu geri dönüş sağlayacağını ve böylece de bir sonraki faaliyetler için daha kuvvetli motivasyon duygusu oluşturacağını savunmaktadır. Bireylerin tatmin duygusu düşük olduğunda motivasyonlarında da düşüş meydana gelmektedir. Motivasyon ile tatmin arasında ki ilişkiyi inceleyen geri dönüt modeli aşağıdaki gibi ifade edilmektedir (Şekil 1).

Şekil 1. Serbest Zamanda Tatmini Geri Dönüt Modeli



Serbest zaman tatmini, olumlu duygular ve algılar ile bireysel formlar oluşturur ve boş zaman içerisindeki aktiviteler ve seçimler ile birlikte birey kazanım elde etmeye

başlar. Serbest zaman içerisinde oluşan tatmin doğrultusunda ise birey daha yetenekli, üretken, verimli, kendi başına problem çözebilen ve fayda yaratan biri haline gelir. Serbest zaman tatmini toplum içerisinde ki bireylerin mutluluk seviyelerinde büyük rol oynamakla birlikte stresi düşüren, ihtiyaçları karşılayan, zihinsel ve bedensel sağlığı düzelten bir etkiye sahiptir (Ardahan ve Tekin, 1998; Beard ve Ragheb, 1980).

2.3. Yaşam Doymu

İlk kez Neurgarten, Havighurst ve Tobin (1961) tarafından kullanılan yaşam doymu kavramı, bir kişinin yaşantısının belirli bir döneminden değil genel olarak tamamından almış olduğu doyum olarak ifade edilmiştir. Yaşam doymu, bireyin arzularının ve ihtiyaçlarının karşılanması sonucunda beklediği doyum derecesini belirtmektedir. Bu yönüyle, keyif, mutluluk veya motivasyon olarak birçok şekilde bireyin kendisini iyi hissetmesini içeren yaşam doymu, insan hayatının bir bölümünü değil genelini kapsamaktadır. Sorumluluklar, günlük faaliyetler, yaşam amacı, bireysel hedefler ve iyimser davranışlar ile ilişki içerisinde hareket eden yaşam doymu kavramı bireyin hayata karşı hissetmiş olduğu pozitif tutumları içermektedir.

Kişilerin kendilerini bireysel olarak değerlendirebilmeleri olarak ifade edilen yaşam doymunda bir bireyin arzu ettikleri veya eksik olarak gördüğü şeyler oldukça önem arz etmektedir. Çünkü birey arzuladığı veya sahip olmak istediklerine ne kadar yaklaşabilirse yaşam doymu düzeyi de o kadar artış göstermektedir. Bu noktada yaşam doymu kişinin elinde olan mevcut kaynakları ile gelecek beklentileri arasındaki kıyaslanmanın bir sonucu olarak ortaya çıkan düşünceler bütünüdür. Dolayısıyla kişinin kendisi yaşam doymunun en uygun ölçütü konumundadır. Yaşam doymu, fiziksel ve zihinsel sağlık göstergeleri ile birlikte bireylerin ne kadar iyi geliştiğini gösteren, görünür bir yaşam kalitesi göstergesidir (Acar, 2009; Veenhoven, 1996). Neurgarten vd. (1961) yaşam doymu seviyesini belirleyebilmek adına beş kriterden bahsedilmektedir. Bu kriterler ise aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

- Rutin hayatın içerisinde gerçekleşen olaylardan haz duyulması,
- Geçmişe dönük hadiselerin sorumluluğunu üstlenme ve yaşamın anlamını keşfedebilme,
- Yaşam içerisindeki amaçlarına ulaşabileceğine dair inanç,
- Benlik saygısını geliştirme ve bir takım eksikliklerine rağmen var olan benliğini severek sahiplenebilme,
- Hayata ve içinde olanlara karşı olumlu bir bakış içerisinde ilerleyebilme.

Toplumun bireye karşı olan tutumu, çalışma hayatı, hayat standartlarının yüksek veya düşük olması, gelir düzeyi ve yaşam koşulları gibi faktörlerde yaşam doymu olgusunu etkileyen değişkenler arasında yer almaktadır. Her birey

bütün yaşantısını göz önünde bulundurarak olumlu veya olumsuz değerlendirmelerde bulunmaktadır. Eğer bu değerlendirme sonucunda haz, neşe, hoşnutluk veya mutluluk gibi duygular daha ağır basıyor ise yaşam doymu yüksek, üzüntü, acı veya tasa gibi duygular daha ağırlıklı ise yaşam doymu seviyesinin düşük olduğu ifade edilmektedir (Acar Arasan, 2010; Özdevecioğlu, 2003).

Bireylerin algıladıkları yaşam doymu hayatlarına dair ilgileri, yargıları, düşünce ve inançların toplamından oluşmaktadır. Diğer bir ifadeyle, bireyin yaşantısına yönelik geliştirmiş olduğu tutumların toplamıdır. Geliştirilen bu tutumlar bir bütün halinde genel yaşam doymunu ifade etmektedir. Bu noktada akademik, sosyal veya aile hayatındaki doyum bireyin tüm yaşantısını etkileyen doyum noktalarını oluşturmaktadır. Yaşam süresince memnuniyet duygusu içerisinde olmak ya da mutlu olmanın sınırlılıkları, bireylerin algılamış oldukları yaşam doymu miktarını analiz edilebilir bir forma dönüştürmekten geçmektedir (Rice vd., 1992).

İnsan yaşantısının anlamlı bir hale gelmesi ve mutluluk denen duygunun ön planda olabilmesi yaşam doymu kavramının temelini oluşturmaktadır. Mutlu bir yaşam sürmek şüphesiz ki her bireyin öncelikli amaçlarından birisidir. Ancak bireyin kendi öz değerlerini doğru bir şekilde anlamlandırıp bu istek ve ihtiyaçlarına doğru bir şekilde hizmet edebilecek, sürdürülebilirliği mümkün şeylerin peşinden gitmesi mutlu olabilmesinin ön koşulu olarak ifade edilmektedir. Kişi hayatı içerisinde sahip olduklarına, nelerin eksik olup ve nelere sahip olması gerektiğine ilişkin hesaplamalar yapmaktadır. Burada asıl üzerinde durulması gereken nokta bireyin hayatında olmasını istediği şeylere yaklaşma mesafesi ile yaşam doymu olgusunun doğru orantılı bir şekilde ilerlediğidir. Dolayısıyla yaşam doymu, kişinin yaşantısı ve çevresi ile ilgili pozitif duygular sergileyebilmesi için oldukça önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Yiğit vd., 2011; Kanten ve Kanten 2015; Ada, 2021).

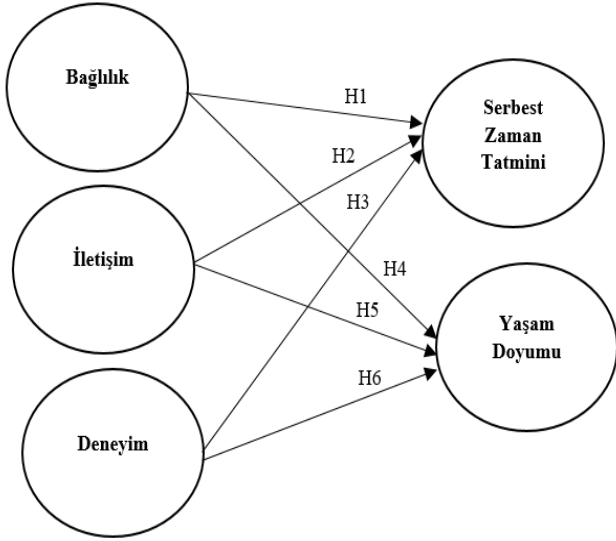
Yaşam döngüsü içerisinde pek çok olumsuz olay veya durum ile karşılaşan insanların, istemedikleri, huzursuz veya mutsuz oldukları durumlarda meydana gelebilmektedir. Bu noktada yaşam doymu, kişinin anlık ruh halini duygusal bir açıdan gözler önüne seren önemli durumu temsil etmektedir. Oluşması muhtemel tüm çatışmalar, engeller, ani olumsuzluklar ve zorluklar bireyin yaşam doymunu azaltan bir etki yaratmaktadır. Bu duruma karşılık olarak resim, egzersiz, sosyal etkileşim, müzik veya oyun oynamak gibi faaliyetlere katılım gösterebildiklerinde, üretken oldukları hissiyatını arttıran işlerde çalıştıklarında ve faaliyetleri belirleme aşamasında söz haklarına sahip olduklarında bireylerin yaşam doymu seviyelerinde de artış meydana geldiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bireyin kendisini mutlu edip huzurlu hissetmesini sağlayacak faaliyetleri belirleyip hayatına ona göre yön verebilmesi gerekmektedir (Acar, 2022).

3. Yöntem

3.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmada çevrimiçi oyun oynayanların bağıllık, iletişim ve deneyim algılarının serbest zaman tatminlerine ve yaşam doyumlarına olan etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda da araştırma modeli önerilmiş ve hipotezler geliştirilmiştir.

Şekil 2. Araştırma Modeli



Şekil 2'ye göre araştırma kapsamında doğruluğunu sınanacak hipotezler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

H₁. Çevrimiçi oyunlara yönelik bağıllık algısının serbest zaman tatmini üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

H₂. Çevrimiçi oyunlara yönelik iletişim algısının serbest zaman tatmini üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

H₃. Çevrimiçi oyunlara yönelik deneyim algısının serbest zaman tatmini üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

H₄. Çevrimiçi oyunlara yönelik bağıllık algısının yaşam doyumunu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

H₅. Çevrimiçi oyunlara yönelik iletişim algısının yaşam doyumunu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

H₆. Çevrimiçi oyunlara yönelik deneyim algısının yaşam doyumunu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır.

3.2. Ana kütle ve Örneklem

Araştırmanın ana kütleleri çevrimiçi oyun oynayanlardan oluşmaktadır. Çevrimiçi oyunlar ile ilgili bilgi paylaşımının

yapıldığı siteler incelendiğinde Türkiye genelinde yaklaşık 30 milyon kişinin farklı platformlar üzerinden çevrimiçi oyun oynadığı görülmüştür. Buradan hareketle %95 güven aralığı ve 0,05 hata payında en az 384 katılımcı ile görüşülmesi gerektiği tespit edilmiştir (Çingir, 2009). Ancak evrende yer alan kişilere yüz yüze şekilde ulaşmak zaman ve maliyet açısından mümkün değildir. Bu bağlamda da çevrimiçi oyun oynayanların en fazla zaman geçirdiği internet sitelerinde ve Twitch yayınlarında çevrimiçi anket formları paylaşılmıştır. 18 yaşın üzerinde olduğunu beyan eden ve gönüllü katılım gösteren 500 kişiye anket uygulanmıştır. Bu kapsamda da anketleri tam olarak dolduran 426 katılımcıdan veri toplanmıştır. Araştırmanın analizleri de bu veriler üzerinden yapılmıştır.

3.3. Veri Toplama ve Analiz Yöntemleri

Araştırma verilerinin toplanmasında anket yönteminden yararlanılmıştır. Kullanılan anket formu iki bölümden oluşmaktadır. Anketin birinci bölümünde katılımcıların demografik özelliklerine yönelik ifadeler yer almaktadır. Anketin ikinci bölümünde ise katılımcıların çevrimiçi oyunlara yönelik algılarını (Aymankuy vd., 2013; Balakrishnan ve Griffiths 2018; Dubois ve Gibbs 2018; Özhasar vd.,2020; Oğuz vd., 2021), serbest zaman tatminleri ve yaşam doyumlarını (Beard ve Ragheb, 1980, Diener, Emmons, Larsen ve Griffin, 1985; Oğuz ve Şenel, 2021) ölçmeye yönelik ifadeler yer almaktadır.

4. Bulgular

Araştırma analizlerinin ilk aşamasında araştırmaya katılanların demografik özellikleri ile ilgili bilgiler tablolaştırılmış ve yorumlanmıştır (Tablo 1).

Tablo 1. Araştırmaya Katılanların Demografik Özellikleri

Cinsiyet	Frekans	(%)
Kadın	103	24,2
Erkek	323	75,8
Medeni Durum	Frekans	(%)
Evli	170	39,9
Bekâr	256	60,1
Yaş	Frekans	(%)
Z Kuşağı (2000+)	276	64,7
Y Kuşağı (1980-1999)	111	26,1
X Kuşağı (1979-1965)	39	9,2
Eğitim Durumu	Frekans	(%)
İlköğretim Mezunu	36	8,5
Lise Mezunu	87	20,4
Üniversite Mezunu	238	55,9
Lisansüstü Mezunu	65	15,2
Gelir Durumu	Frekans	(%)
5000TL ve Altı	26	6,1
5001 – 10000TL Arası	142	33,3
10001 – 15000TL Arası	163	38,3
15001TL ve Üstü	95	22,3
TOPLAM	426	100

Tablo 1'de katılımcıların demografik özelliklerine yönelik bulguları yer almaktadır. Buna göre, katılımcıların %24,2'si

kadınlardan (103), %75,8'i ise erkeklerden (323) oluşmaktadır. Ayrıca katılımcıların %60,1'i bekâr (256), %39,9'u ise evlidir (170). Araştırmaya katılanların %55,9'u üniversite mezunlarından (238), %20,4'ü lise mezunlarından (87), %15,2'si lisansüstü mezunlarından (65) ve %8,5'i ilköğretim mezunlarından (36) oluşmaktadır. Katılımcıların gelir durumlarına göre dağılımları incelendiğinde, %6,1'i 5000TL ve altı (26), %33,3'ü 5001-10000TL arası (142), %38,3'ü 10001-15000TL arası (163) ve %22,3'ü 15001TL ve üstü (95) gelire sahip katılımcılardan oluşmaktadır. Analizde devamında ölçekte yer alan ifadelerin geçerlilik ve güvenilirlikleri ile ilgili incelemeler yapılmıştır.

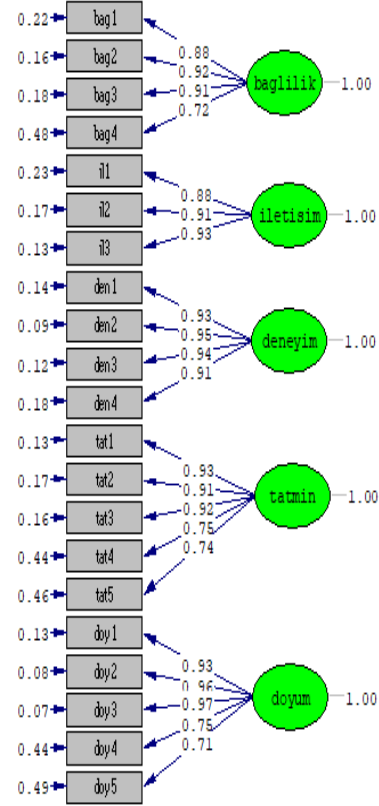
Tablo 2. Geçerlilik ve Güvenilirlik Analizi Bulguları

İfadeler	Ortalama	Standart Hata	İfade Çıkartıldığında
İfade 1	4,1056	0,77951	0,889
İfade 2	4,2887	0,56877	0,894
İfade 3	3,6338	1,16101	0,897
İfade 4	3,0141	1,27040	0,897
İfade 5	3,0469	1,19908	0,899
İfade 6	3,5728	1,01546	0,889
İfade 7	4,1080	0,85548	0,884
İfade 8	3,9413	0,94000	0,897
İfade 9	4,2911	0,85942	0,899
İfade 10	4,0305	0,94384	0,888
İfade 11	3,6526	1,03194	0,888
İfade 12	3,6103	1,02362	0,875
İfade 13	4,1080	0,85548	0,888
İfade 14	4,0305	0,94384	0,884
İfade 15	4,0469	0,88791	0,888
İfade 16	4,1549	0,83705	0,888
İfade 17	3,9413	1,11412	0,884
İfade 18	4,2183	0,94644	0,891
İfade 19	4,2230	0,88890	0,889
İfade 20	4,2019	0,87936	0,891
İfade 21	4,3568	0,81999	0,891
Ölçeğin Güvenilirliği			0,894

Tablo 2 incelendiğinde, ölçeğin güvenilirlik katsayısı (α) 0,894 olarak tespit edilmiştir. Bu değer ölçeğin güvenilir

olduğuna işaret etmektedir (Alpar, 2020). Analizin devamında doğrulayıcı faktör analizi ile ilgili incelemelere geçilmiştir.

Şekil 3. Doğrulayıcı Faktör Analizi Bulguları



Chi-Square=463.11, df=179, P-value=0.00000, RMSEA=0.073

Şekil 3'te doğrulayıcı faktör analizine ilişkin ifadeler yer almaktadır. Yapıların doğrulanmasından sonra önerilen model için alanyazında en çok kullanılan standart uyum ölçütleri açısından incelemelere geçilmiştir.

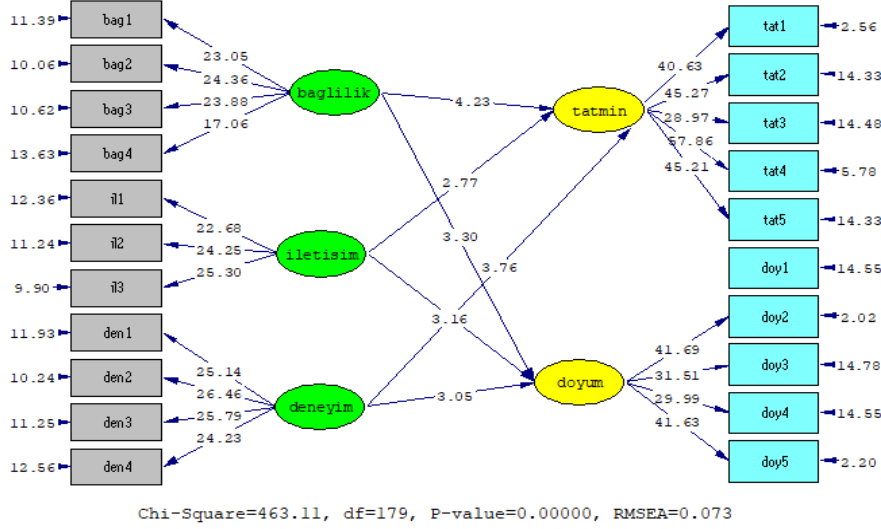
Tablo 4. Önerilen Modelin Uyum Değerleri ve Standart Uyum Ölçütleri

Uyum Ölçütleri	İyi Uyum	Kabul Edilebilir Uyum	Model Değeri	Uyum
χ^2 / sd	$0 \leq \chi^2 / sd < 2$	$2 \leq \chi^2 / sd \leq 5$	2,58	Kabul Edilebilir
RMSEA	$0 \leq RMSEA < 0,05$	$0,05 \leq RMSEA \leq 0,10$	0,073	Kabul Edilebilir
SRMR	$0 \leq SRMR < 0,05$	$0,05 \leq SRMR \leq 0,10$	0,035	İyi Uyum
NFI	$0,95 < NFI \leq 1,00$	$0,90 \leq NFI \leq 0,95^a$	0,97	İyi Uyum
NNFI	$0,97 < NNFI \leq 1,00$	$0,95 \leq NNFI \leq 0,97^b$	0,98	İyi Uyum
IFI	$0,95 < IFI \leq 1,00$	$0,90 \leq IFI \leq 0,95$	0,97	İyi Uyum
RFI	$0,95 < RFI \leq 1,00$	$0,90 \leq RFI \leq 0,95$	0,96	İyi Uyum
CFI	$0,97 < CFI \leq 1,00$	$0,95 \leq CFI \leq 0,97$	0,98	İyi Uyum
GFI	$0,95 < GFI \leq 1,00$	$0,90 \leq GFI \leq 0,95$	0,91	İyi Uyum
AGFI	$0,90 < AGFI \leq 1,00$	$0,85 \leq AGFI \leq 0,90$	0,87	Kabul Edilebilir

Tablo 4 incelendiğinde önerilen modelin standart uyum ölçütlerine uygun olarak dağıldığı görülmüştür (Jöreskog ve Sörbom, 1996; Schumacker ve Lomax, 2004; Kline, 2011;

Çelik ve Yılmaz, 2016). Analizin devamında yapılar arası ilişkilerin incelenmesi amacıyla yapısal eşitlik modellemesi bulgularına geçilmiştir.

Şekil 4. Yapısal Eşitlik Modellemesi Bulguları



Şekil 4'te yapısal eşitlik modellemesi bulguları yer almaktadır. İlgili veriler incelendiğinde tüm etkilerin anlamlı ve pozitif yönlü olduğu görülmüştür. Analizin

devamında yapı güvenilirliği ve açıklanan varyans bulguları incelenmiştir.

Tablo 5. Yapı Güvenilirliği ve Açıklanan Varyans Bulguları

Faktörler / Maddeler	Standart Yükler	t-değeri	R^2	Yapı Güvenilirliği	Açıklanan Varyans (AVE)
Bağlılık (BA)	0,88	23,05***	0,7744	0,92	0,74
	0,92	24,36***	0,8464		
	0,91	23,88***	0,8281		
	0,72	17,06***	0,5184		
İletişim (İL)	0,88	22,68***	0,7744	0,93	0,82
	0,91	24,25***	0,8281		
	0,93	25,30***	0,8649		
Deneyim (DE)	0,93	25,14***	0,8649	0,96	0,87
	0,95	26,46***	0,9025		
	0,94	25,79***	0,8836		
	0,91	24,23***	0,8281		
Serbest Zaman Tatmini (ST)	0,93	57,86***	0,8649	0,93	0,73
	0,91	45,21***	0,8281		
	0,92	45,27***	0,8464		
	0,75	40,63***	0,5625		
	0,74	28,97***	0,5476		
Yaşam Doyumu (YD)	0,93	33,26***	0,8649	0,94	0,76
	0,96	41,69***	0,9216		
	0,97	41,63***	0,9409		
	0,75	31,51***	0,5625		
	0,71	29,99***	0,5041		
Hipotezler				Sonuç	
$H_1: BA \rightarrow ST$	0,31	4,23***		Desteklendi	
$H_2: İL \rightarrow ST$	0,17	2,77***		Desteklendi	
$H_3: DE \rightarrow ST$	0,26	3,76***		Desteklendi	
$H_4: BA \rightarrow YD$	0,22	3,30***		Desteklendi	

$H_5: IL \rightarrow YD$	0,20	3,16***	Desteklendi
$H_6: DE \rightarrow YD$	0,19	3,05***	Desteklendi
*** $p < 0,010$ ($t > 2,58$); ** $p < 0,050$ ($t > 1,96$); * $p < 0,100$ ($t > 1,65$)			

Tablo 5 incelendiğinde önerilen modelin; yapı güvenilirliği ve açıklanan varyans açısından alanyazına uygun olduğu görülmüştür. Buradan hareketle, araştırma kapsamında önerilen 6 adet hipotez desteklenmiştir.

5. Sonuç ve Öneriler

Oyun endüstrisi günümüz sektörlerinin en önemlilerinden biri olarak kabul edilmektedir. Dünya genelinde üç milyar kişinin faaliyet gösterdiği bu sektör neredeyse tüm insanları ilgilendiren bir hal almıştır. Bu araştırmanın çıkış noktası da oyun endüstrisinin yarattığı bu devasa talebe dayanmaktadır. Buradan hareketle, çevrimiçi oyun oynayanların çevrimiçi oyunlara yönelik algılarının serbest zaman tatminlerine ve yaşam doyumlarına olan etkileri incelenmiştir.

Araştırmada çevrimiçi oyunlara yönelik algı üç alt boyut üzerinden incelenmiştir. İlgili boyutlar ise literatürde yer aldığı gibi bağlılık, iletişim ve deneyim olarak isimlendirilmiştir (Aymankey vd., 2013; Balakrishnan ve Griffiths 2018; Dubois ve Gibbs 2018; Özhasar vd.,2020; Oğuz vd., 2021). İlgili üç değişken araştırmanın egzogen değişkenlerini oluşturmaktadır. Araştırmanın endojen değişkenleri ise serbest zaman tatmini ve yaşam doyumunu boyutlarından oluşmaktadır (Beard ve Ragheb, 1980, Diener, Emmons, Larsen ve Griffin, 1985; Oğuz ve Şenel, 2021).

Araştırma sonucunda önerilen model kabul edilmiş ve kurulan 6 adet hipotez desteklenmiştir. H1'e göre çevrimiçi oyunlara yönelik bağlılık algısı serbest zaman tatminini istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 4,23$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlara yönelik bağlılık bir birim artığında serbest zaman tatmini de 0,31 birim artış göstermektedir. H2'ye göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan iletişim algısı serbest zaman tatminini istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 2,77$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan iletişim algısında yaşanan bir birimlik artış serbest zaman tatminini 0,17 birim artırmaktadır. H3'e göre çevrimiçi oyunlarda yaşanan deneyimler serbest zaman tatminini istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 3,76$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan deneyimlerde yaşanan bir birimlik artış serbest zaman tatminini 0,26 birim artırmaktadır. Bu bağlamda da çevrimiçi oyun oynayanların serbest zaman tatminlerinin olumlu şekilde etkilendiği tespit edilmiştir.

Araştırma kapsamında incelenen diğer bir bağımlı değişken ise yaşam doyumudur. H4'e göre çevrimiçi oyunlara yönelik bağlılık algısı yaşam doyumunu istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 3,30$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlara yönelik bağlılık bir birim

artığında yaşam doyumunu 0,22 birim artış göstermektedir. H5'e göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan iletişim algısı yaşam doyumunu istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 3,16$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan iletişim algısında yaşanan bir birimlik artış yaşam doyumunu 0,20 birim artırmaktadır. H6'ya göre çevrimiçi oyunlarda yaşanan deneyimler yaşam doyumunu istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü olarak etkilemektedir ($t = 3,05$; $p < 0,010$). Buna göre çevrimiçi oyunlardan sağlanan deneyimlerde yaşanan bir birimlik artış yaşam doyumunu 0,19 birim artırmaktadır. Bu bağlamda da çevrimiçi oyun oynayanların yaşam doyumlarının da olumlu şekilde etkilendiği tespit edilmiştir.

Araştırma sonucunda çevrimiçi oyunların kişilere sadece eğlenme anlamında değil hem serbest zaman tatmini hem de yaşam doyumunu açısından pozitif etkiler sağladığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun sektöründeki mevcut finansal durum değerlendirildiğinde, ileride yapılacak olan araştırmalarda katılımcıların en çok oynadığı oyunlar ile ilgili bilgileri tespit edilmesinin de üreticiler açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca katılımcıların hangi oyun platformlarını ve oyun türlerini tercih ettikleri üzerinden yapılacak olan incelemelerin de araştırılmasının yerinde olacağı düşünülmektedir. Diğer taraftan, literatürde yapılan araştırmaların genelinde erkeklerin kadınlara göre daha çok oyun oynadığı görülmüştür. Bu husus ile ilgili yapılacak çalışmaların da literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Son olarak, özellikle gelişmekte olan ülkelerde oyun oynamanın yanı sıra oyun oynayanları izlemenin yarattığı yayıncılık piyasası ile ilgili olarak da çalışmalar yapılmasının ve bu kişilerin topluma yön verme güçlerinin incelenmesinin de üreticiler açısından önemli bir durum olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

- Acar, E. (2022). *Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin İzlenim Yönetimi Taktikleri ile Yaşam Doyumu İlişkisinde Kişilik Özelliklerinin Rolü*. Doktora Tezi. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Acar, M. (2009). *Zihinsel ve Fiziksel Özürlü Çocuğa Sahip Anne ve Babaların Yaşam Doyumu ve Umutsuzluk Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Acar Arasan, B. N. (2010). *Akademisyenlerde Yaşam Doyumu İş Doyumu ve Mesleki Tükenmişlik Düzeylerinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi. Uşak: Uşak Üniversitesi.
- Ada, G. (2021). *Beş Faktörlü Kişilik Özelliklerinin Yaşam Doyumuna Etkisi ve Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.

- Adachi, P., & Willoughby, T. (2011). The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behaviour: Which Characteristic Has the Greatest Influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259–274.
- Ardahan F., & Lapa T. Y. (2010). Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zaman Tatmin Düzeylerinin Cinsiyete ve Gelire Göre İncelenmesi. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 21(4), 129-136.
- Ardahan, F. ve Tekin, M. (1998). Resmi Liseler ve Aynı Statüdeki Özel Kolejlere Çalışan Öğretmenlerin İş Tatmini Boyutları ve Antalya İli Örneği. İçinde: 7. *Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi*. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Alpar, R. (2020). *Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistiksel Yöntemler*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aymankuy, Y., Soydaş, M. E., & Saçlı, Ç. (2013). Sosyal Medya Kullanımının Turistlerin Tatil Kararlarına Etkisi: Akademik Personel Üzerinde Bir Uygulama. *International Journal of Human Sciences*, 10(1), 376-397.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. (2018). Loyalty Towards Online Games, Gaming Addiction, and Purchase Intention Towards Online Mobile in Game Features. *Computers in Human Behavior*, 87, 238-246.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Bati, U. (2011). *Dijital Oyunlar, Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring Leisure Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20-33.
- Cheng, E. H. P., Patterson, I., Packer, J., & Pegg, S. (2010). Identifying the Satisfactions Derived from Leisure Gardening by Older Adults, *Annals of Leisure Research*, 13(3), 395-419.
- Çelik, H. E., & Yılmaz, V. (2016). *Lisrel 9.1 ile Yapısal Eşitlik Modellemesi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çingı, H. (2009). *Örnekleme Kuramı*. Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Demir, M., & Demir S. Ş. (2014). İşgörenlerin Serbest Zaman Gereksinimi ve Serbest Zaman Doyumunu Etkileyen Faktörler. *İşletme ve İktisat Çalışmaları Dergisi*, 2(3), 74-84.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(19), 71-75.
- Dubois, L. E., & Gibbs, C. (2018). Video Game Induced Tourism: A New Frontier for Destination Marketers, *Tourism Review*, 73(2), 186-198.
- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., & Talarn, A. (2012). Psychological Motivation in Online Role-Playing Games: A Study of Spanish World of Warcraft Players. *Anales de Psicología*, 28(1), 274-280.
- Jones, S. (2003). Let the Games Begin: Gaming Technology and Entertainment Among College Students, *Pew Internet and American Life Project* (Erişim Tarihi: 01.09.2022) http://www.rufwork.com/110/mats/jonesSteve_PIPCollegeGamingReporta_pgs6-9.pdf
- Jöreskog, K. G., & Sörbom, D. (1996). *LISREL 8: User's Reference Guide*. Chicago: Scientific Software International.
- Kanten, P., & Kanten S. (2015). *İş Yaşamının Kalitesinin Yaşam Doyumu Üzerindeki Etkisinde İş Doyumunun Aracılık Rolü*. (Ed.) S. Doğan. Yaşam Doyumu. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karaküçük S. (2008). *Rekreasyon, Boş Zamanları Değerlendirme*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karlı, Ü., Polat, E., Yılmaz, B., & Koçak, S. (2008). Serbest Zaman Tatmin Ölçeği'nin Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 19(2), 80-91.
- Kır, İ. (2007). Yüksek Öğretim Gençliğinin Boş Zaman Etkinlikleri: KSÜ Örneği. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 307-328.
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-Validation of Reliability, Convergent, and Discriminant Validity for the Problematic Online Game Use Scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389-398.
- 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.
- Kline, R. B. (2011). *Principles and Practice of Structural Equation Modelling*. New York: Guilford Publications.
- Lee, C. W. (2010). Influential Factors of Player's Loyalty toward Online Games for Achieving Commercial Success. *Australasian Marketing Journal*, 18(2), 81-92.
- Lewis, J. B., Barcelona, R. B., & Jones, T. (2001). Leisure Satisfaction and Quality of Life: Issues for the Justification of Campus Recreation. *NIRSA Journal*, 25(2), 57-63.
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value Creation in The Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. *Journal of Interactive Marketing*, 27(3), 141-157.
- Neugarten, B. L., Havighurst, R. J., & Tobin, S. S. (1961). The Measurement of the Life Satisfaction. *Journal of Gerontology*, 16, 134-143.
- Rice, R. W., Frone, M. R., & McFarlin, D. B. (1992). Work—Nonwork Conflict and the Perceived Quality of Life. *Journal of Organizational Behavior*, 13(2), 155-168.
- Sabbağ, Ç., & Aksoy, E. (2001). Üniversite Öğrencileri ve Çalışanlarının Boş Zaman Etkinlikleri: Adıyaman Örneği. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(4), 10-23.

- Sayılgan, Ö. B., & Sayılgan, Y. (2013). Dijital Oyunda Oyuncu Algısının Manipülasyonu Bağlamında Üç Boyutlu Oyun Uzayının Sınırlandırılması. İçinde: *Sanat Tasarım ve Motivasyon Kongresi*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi
- Schumacker R. E., & Lomax, R. G. (2004). *A Beginner's Guide to Structural Equation Modelling*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Siegenthaler, K. L., & O'Dell, I. (1998). Meeting the Leisure Needs of Families. *Journal of Parks and Recreation*, 33(12), 38-43.
- Siegenthaler, K. L., & O'Dell, I. (2000). Leisure Attitude, Leisure Satisfaction, and Perceived Freedom in Leisure Within Family Dyads. *Leisure Sciences*, 22(4), 281-296.
- Spiers, A., & Walker, G. J. (2008). The Effects of Ethnicity and Leisure Satisfaction on Happiness, Peacefulness, and Quality of Life. *Leisure Sciences*, 31(1), 84-99.
- Stewart, J., & Misuraca, G. (2013). The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification. European Commission, JRC Scientific and Policy Reports. (Erişim Tarihi: 18.08.2022) https://www.researchgate.net/publication/257440621_Digital_Games_for_Empowerment_and_Inclusion_DGEI_The_Potential_of_Digital_Games_for_Empowerment_and_Social_Inclusion_of_Groups_at_Risk_of_Social_and_Economic_Exclusion_Evidence_and_Opportunity_for_Pol
- Sung, Y., Moon, J. H., Kang, M., & Lin, J. S. (2011). Actual Self vs Avatar Self: The Effect of Online Social Situation on Self-Expression. *Journal for Virtual Worlds Research*, 4(1), 4-21.
- Oğuz, Y. E., Kızıldaş, M. Ç., & Yılmaz, V. (2021). Çevrimiçi Oyunların Tatil Satın Alma Niyetine Etkisi. *Anatolia Turizm Araştırmaları Dergisi*, 32(2), 258-269.
- Oğuz, Y. E., & Şenel, E. (2021). Serbest Zaman Tatmininin ve Yaşam Doyumunun Kuşaklara Göre İncelenmesi. *Journal of Gastronomy, Hospitality and Travel*, 4 (2), 215-225.
- Özdevecioğlu, M. (2003). İş Tatmini ve Yaşam Tatmini Arasındaki İlişkinin Belirlenmesine Yönelik bir Araştırma. İçinde: *11. Ulusal Yönetim ve Organizasyon Kongresi*, Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Özhasar, Y., Oğuz, Y. E., & Yılmaz, V. (2020). Instagram Bağımlılığının Tatil Satın Alma Niyetine Etkisi: Esogü Turizm Fakültesi Öğrencileri Örneği. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(1): 39-55.
- Veenhoven, R. (1996). *The Study of Life Satisfaction*. Ed: W. E. Saris, R. Veenhoven, A. C. Scherpenzeel, & B. Bunting. A Comparative Study of Satisfaction with Life, In Europe Eötvös: University Press.
- Yiğit, R., Dilmaç, B., Deniz, E. (2011). İş ve Yaşam Doyumu: Konya Emniyet Müdürlüğü Alan Araştırması, *Polis Bilimleri Dergisi*, 13(3), 1-18.