



**İNTERNETTE OYUN OYNAMAMA BOZUKLUĞU, ÇEVİRİMİÇİ OYUNCU  
TİPLERİ VE BİREYSEL ÖZELLİKLER ARASINDAKİ İLİŞKİNİN  
İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Onur BÖNCEOĞLU**

**Eskişehir 2024**

**İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU, ÇEVİRİMİÇİ OYUNCU  
TİPLERİ VE BİREYSEL ÖZELLİKLER ARASINDAKİ İLİŞKİNİN  
İNCELENMESİ**

**Onur BÖNCEOĞLU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı**

**Danışman: Prof. Dr. Adile Aşkım KURT**

**İkinci Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ezgi DOĞAN**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Ekim 2024**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Onur BÖNCEOĞLU'nun "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Çevrimiçi Oyuncu Tipleri ve Bireysel Özellikler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı tezi ..... tarihinde, aşağıda belirtilen jüri üyeleri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Unvanı-Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Dr. Adile Aşkım KURT

Üye (İkinci Tez Danışmanı) : Dr. Öğr. Üyesi Ezgi DOĞAN

Üye : Prof. Dr. Mehmet FIRAT

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Ferhan ŞAHİN

Prof. Dr. Saime ÖNCE  
Anadolu Üniversitesi  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Müdürü

## ÖZET

### İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU, ÇEVİRİMİÇİ OYUNCU TİPLERİ VE BİREYSEL ÖZELLİKLER ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Onur BÖNCEOĞLU

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı  
Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ekim 2024

Danışman: Prof. Dr. Adile Aşkım KURT

İkinci Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ezgi DOĞAN

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (IOOB) kuramsal olarak oyuncu tiyolojiyery veya oyun motivasyonları ile ilişkilendirilirken cinsiyet, yaş ve oyun süresi gibi demografik değişkenlerle de ilişkilendirilmiştir. IOOB'nin hangi bireysel özelliklerle ve oyuncu tipleriyle ilişkili olduğunun bilinmesinin bu durumun fark edilmesi ve engellenebilmesi için önem taşıdığı düşünülmektedir. Ancak bu değişkenlerin birlikte incelendiği araştırma sayısının çok sınırlı olduğu görülmektedir. Bu çalışma, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ile çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özellikler arasındaki ilişkileri araştırmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, 645 oyuncudan oluşan bir örneklem üzerinden veri toplanmış ve bu değişkenler arasındaki ilişkiler Chi-kare Otomatik Etkileşim Tespiti (CHAID) yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Bulgular IOOB'nin en yüksek düzeylerinin 'rekabetçiler' ve 'sosyalleşenler' oyuncu tiplerinin yüksek düzeylerini sergileyen bireylerle anlamlı derecede ilişkili olduğunu göstermiştir. Ayrıca yaş ve oyun süresinin, sadece 'rekabetçiler' oyuncu tipi düşük düzeyde olan oyuncular için anlamlı değişkenler olduğu bulunmuştur. Buna karşılık cinsiyet ile 'başaranlar' ve 'kaşifler' oyuncu tiplerinin IOOB ile anlamlı bir ilişki göstermediği belirlenmiştir. Bulgular doğrultusunda ilk kez bir araştırmada IOOB ile ilişkili bir değişken olarak oyun oynama süresi dışında bir değişken ortaya konmuştur. Dolayısıyla oyuncu tiplerinin IOOB üzerindeki etkisi daha detaylı ve kapsamlı incelenmelidir.

**Anahtar Kelimeler:** İnternette oyun oynama bozukluğu, Çevrimiçi oyuncu tipleri, Bireysel özellikler, CHAID

## ABSTRACT

### AN ANALYSIS OF THE CORRELATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER, ONLINE PLAYER TYPES AND INDIVIDUAL TRAITS

Onur BÖNCEOĞLU

Department of Computer Education and Instructional Technologies

Anadolu University, Graduate School, October 2024

Supervisor: Prof. Dr. Adile Aşkıım KURT

Co-Supervisor: Asst. Prof. Dr. Ezgi DOĞAN

Internet Gaming Disorder (IGD) is theoretically associated with various player typologies or gaming motivations, as well as demographic variables such as gender, age, and gaming duration. It is thought that knowing which individual characteristics and player types IGD is associated with is important in order to recognize and prevent this condition. However, there exists a research gap in studies that concurrently examine these variables to elucidate their interrelationships. This study aimed to investigate the correlations between IGD online player types, and individual characteristics. To this end, data were collected from a sample of 645 players, and the relationships between these variables were analyzed using the Chi-squared Automatic Interaction Detection (CHAID) method. The findings indicated that the highest levels of IGD were significantly associated with individuals who exhibited high levels of the 'killer' and 'socializer' player types. Additionally, age and gaming duration were found to be significant variables only for players with low levels of the 'killer' type. Conversely, gender, as well as the 'achiever' and 'explorer' player types, did not demonstrate a significant relationship with IGD. Based on the findings, a variable other than gaming duration has been identified for the first time in a study as associated with IGD. Therefore, the impact of player types on IGD should be examined in more detail and comprehensively.

**Keywords:** Internet gaming disorder, Online gamer types, Individual traits, CHAID

## TEŞEKKÜR

Öğretim teknolojileri alanına katkıda bulunmasını umarak ortaya koymuş olduğum bu tezle yüksek lisans eğitimimin sonuna gelmiş bulunmaktayım. Öğrenme ve nihayetinde bir çalışma ortaya koyma sürecimi destekleyen; bundan sonraki akademik ve sosyal hayatımın şekillenmesinde de etkili olacak birçok kişi ve kurum bulunmaktadır. Hayatıma giren ve beni geliştiren, burada saydığım ve saymayı unutmuş olabileceğim tüm aktörlere teşekkür etmek isterim.

Lisans ve yüksek lisans sürecimde birlikte çalışma olanağı bulduğum, akademik açıdan bana birçok değer katan ve tezimin başarılı bir şekilde tamamlanmasında desteğini esirgemeyen saygıdeğer danışmanım Prof. Dr. Adile Aşkım KURT'a teşekkür ederim. Yüksek lisans sürecimde karşılaştığım sorunları aşmamda yardımcı olan ve eğitimimi tamamlayabilmemde payı olan Doç. Dr. Gizem YILDIZ hocama teşekkürü borç bilirim. Hem lisans sürecimde bana birçok şey katan hem de tez savunma jürimde sağladıkları değerli katkılar ile araştırmanın iyileştirilmesini sağlayan değerli hocalarım Prof. Dr. Mehmet FIRAT ve Dr. Öğr. Üyesi Ferhan ŞAHİN'e teşekkür ederim.

Daha lisans yıllarında samimi bir ilişki kurduğum, çalışmamın hem öneri hem de gerçekleştirilme sürecinde bana her türlü desteği sağlayan, kendi işlerini ikinci plana atarak hep yanımda olan, bana benden çok güvenen, çevresine ışık saçan, ikinci danışmanım, sevgili hocam ve fahri ablam Dr. Öğr. Üyesi Ezgi DOĞAN'a sonsuz teşekkür ederim.

TÜBİTAK Bilim İnsanı Destek Programları Başkanlığı (BİDEB) 2211-Yurt İçi Lisansüstü Burs Programı kapsamında bana sağladığı başarı bursu ile çalışmamı gerçekleştirme sürecimi kolaylaştıran Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu'na (TÜBİTAK) teşekkürü borç bilirim.

Birlikte büyüdüğüm, tanıştığımız andan itibaren yanımda olmayı bırakmayan ve sevgisi dünyalardan büyük olan Ümran KAYA. Varlığını ve desteğini benden esirgemediğin için teşekkür ederim.

Lisans yıllarında tanıştığım, kendisi kardeşim ve ailesi ailem olan, benden hiçbir konuda desteğini esirgemeyen ve birlikte gülebildiğimiz için kendimi şanslı hissettiğim değerli dostum Emre AVCI'ya teşekkür ederim.

Her başarısızlığımdan sonra sığınabileceğim bir liman olan ailem... Benim ihtiyaçlarımı kendi ihtiyaçlarının önüne koyan ve benim için endişelenmekten vazgeçmeyen sevgili annem Aygöl BÖNCEOĞLU'ya teşekkür ederim. Hayatım boyunca tanıdığım en çalışkan insan olan ve yıkılmazlığına ulaşmayı sadece hayal edebileceğim değerli babam Turgut BÖNCEOĞLU'ya teşekkür ederim. Adeta birer yansımam olan, her hareketleriyle bana gurur kaynağı olan, geleceğe karşı içimi umutla dolduran ve onlara dünyaları değişmeyeceğim biricik kardeşlerim Mert BÖNCEOĞLU ve Samet BÖNCEOĞLU'ya teşekkür ederim. İyi ki varsınız.



## ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Onur BÖNCEOĞLU



09/10/2024

## ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken üretken yapay zekâ programlarından destek almadığımı beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durum saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Onur BÖNCEOĞLU

## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

|                                                              |      |
|--------------------------------------------------------------|------|
| BAŞLIK SAYFASI .....                                         | i    |
| JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....                                  | ii   |
| ÖZET .....                                                   | iii  |
| ABSTRACT.....                                                | iv   |
| TEŞEKKÜR .....                                               | v    |
| ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....             | vii  |
| İÇİNDEKİLER .....                                            | ix   |
| TABLolar DİZİNİ .....                                        | xi   |
| ŞEKİLLER DİZİNİ .....                                        | xii  |
| SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....                         | xiii |
| 1. GİRİŞ .....                                               | 1    |
| 1.1 İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (IOOB) .....            | 3    |
| 1.2. Çevrimiçi Oyuncu Tipleri.....                           | 6    |
| 1.2.1 İp ve Jacobs modeli .....                              | 7    |
| 1.2.2 Yee motivasyon modeli.....                             | 8    |
| 1.2.3 Drachen vd. Modeli .....                               | 9    |
| 1.2.4 Tseng Modeli.....                                      | 9    |
| 1.2.5 InSoGa modeli .....                                    | 10   |
| 1.2.6 BrainHex Modeli .....                                  | 12   |
| 1.2.7 Ferro, Walz ve Greuter Modeli .....                    | 13   |
| 1.2.8 HEXAD Kullanıcı Tipleri Modeli .....                   | 14   |
| 1.2.9 Vahlo, Kaakinen, Holm ve Koponen Modeli .....          | 14   |
| 1.2.10 Oyuncu Özellikleri Modeli (Player Traits Model) ..... | 16   |

|                                                                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.2.11 Bartle modeli.....                                                                                                            | 17 |
| 1.3. Araştırmanın Amacı .....                                                                                                        | 20 |
| 1.4. Araştırmanın Önemi.....                                                                                                         | 20 |
| 2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....                                                                                                         | 22 |
| 3. YÖNTEM .....                                                                                                                      | 28 |
| 3.1. Araştırma Deseni.....                                                                                                           | 28 |
| 3.2. Katılımcılar.....                                                                                                               | 28 |
| 3.3. Veri Toplama Araçları .....                                                                                                     | 29 |
| 3.3.1. İnternette oyun oynama bozukluğu ölçeği .....                                                                                 | 29 |
| 3.3.2. Çevrimiçi oyuncu tipleri ölçeği.....                                                                                          | 31 |
| 3.4. Verilerin Analizi.....                                                                                                          | 32 |
| 3.5 Sınırlılıklar.....                                                                                                               | 33 |
| 4. BULGULAR.....                                                                                                                     | 35 |
| 4.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Çevrimiçi Oyuncu Tipleri<br>Dağılımına İlişkin Bulgular .....                               | 35 |
| 4.2. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Çevrimiçi Oyuncu Tipleri ve Bireysel<br>Özellikler Arasındaki İlişkiye İlişkin Bulgular ..... | 35 |
| 5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....                                                                                                  | 39 |
| 5.1 Sonuç .....                                                                                                                      | 39 |
| 5.2 Tartışma .....                                                                                                                   | 40 |
| 5.3 Öneriler .....                                                                                                                   | 43 |
| KAYNAKÇA.....                                                                                                                        | 45 |
| EKLER                                                                                                                                |    |
| ÖZGEÇMİŞ                                                                                                                             |    |

## TABLÖLAR DİZİNİ

### Sayfa

|                                                                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tablo 1.1.</b> Oyuncu tipleri sınıflamaları .....                                                                  | <b>6</b>  |
| <b>Tablo 1.2.</b> Oyun araştırmalarında oyuncu tipolojilerinin kavram merkezli listelenmesi .....                     | <b>19</b> |
| <b>Tablo 3.1.</b> Katılımcıların demografik özellikleri .....                                                         | <b>28</b> |
| <b>Tablo 3.2.</b> IOOBÖ'ye ilişkin güvenirlik ve madde yük değerleri.....                                             | <b>30</b> |
| <b>Tablo 3.3.</b> IOOBÖ için uyum değerleri .....                                                                     | <b>30</b> |
| <b>Tablo 3.4.</b> ÇOTÖ'ye ilişkin güvenirlik ve madde yük değerleri .....                                             | <b>31</b> |
| <b>Tablo 3.5.</b> ÇOTÖ için uyum değerleri .....                                                                      | <b>32</b> |
| <b>Tablo 4.1.</b> İnternette oyun oynama bozukluğu ve çevrimiçi oyuncu tiplerine ilişkin betimsel istatistikler ..... | <b>35</b> |

## ŞEKİLLER DİZİNİ

### Sayfa

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 1.1. Bartle modelinde oyuncu türleri.....                                   | 17 |
| Şekil 4.1. IOOB, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özelliklerin ilişkisi ..... | 36 |
| Şekil 5.1. Oyuncu tipleri (Bartle, 1996) ve IOOB.....                             | 41 |



## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

|        |                                                                                                              |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IGD    | : Internet Gaming Disorder (İnternette Oyun Oynama Bozukluğu)                                                |
| CHAID  | : Chi-squared Automatic Interaction Detection                                                                |
| IOOB   | : İnternette Oyun Oynama Bozukluğu                                                                           |
| APA    | : American Psychological Association (Amerikan Psikoloji Birliği)                                            |
| ICD    | : International Classification of Diseases (Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması)                          |
| DSM    | : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı) |
| MMORPG | : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu)                       |
| FPS    | : First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)                                                               |
| MUDs   | : Multi-User Dungeons (Çok Oyunculu Zindanlar)                                                               |
| MOBA   | : Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Savaş Arenası)                                               |
| RTS    | : Real-Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)                                                               |
| DFA    | : Doğrulayıcı Faktör Analizi                                                                                 |
| IOOBÖ  | : İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği                                                                    |
| ÇOTÖ   | : Çevrimiçi Oyuncu Tipleri Ölçeği                                                                            |
| JASP   | : Jeffreys's Amazing Statistics Program                                                                      |

# **İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU, ÇEVİRİMİÇİ OYUNCU TİPLERİ VE BİREYSEL ÖZELLİKLER ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

## **1. GİRİŞ**

Oyunlar geçmişten günümüze insan hayatında önemli bir yere sahip olmuştur. İçsel motivasyon kaynağı olması, odaklanmayı ve bilişsel eforu geliştirmesi ve hedeflere ulaşmak için sarf edilen çabayı artırması gibi olumlu çıktıları olan oyunlar (Adachi ve Willoughby, 2013) günümüzde dijital araçlar ile oynanır duruma gelmiştir. Gün geçtikçe teknolojinin gelişmesi ve dijital cihazların yaygınlaşmasıyla oyunlar daha fazla kullanıcıya ulaşmakta ve oyun oynayan kişi sayısı gitgide artmaktadır.

Bahsedilen faydalı etkilerine ek olarak çevrimiçi oyunları oynamanın oyuncularını sosyal anlamda motive ettiği ve oyuncuların var olan ilişkilerini geliştirdiği belirtilmektedir (Frostling-Henningsson, 2009; Jansz ve Tanis, 2007). Oyun oynama etkinliğinin yararlı şekilde kullanılmadığında bu olumlu etkilerini kaybedip kişinin sosyal, mesleki, ailevi, eğitimsel ve psikolojik işlevlerine zarar veren patolojik bir duruma dönüştüğü de vurgulanmıştır (Gentile vd., 2011). Bu durumdan, internette oyun oynama bozukluğu (IOOB) olarak söz edilmektedir.

Oyuncular oyunu hangi amaçlarla, hangi motivasyonlarla ve nasıl oynadıklarına göre çevrimiçi oyuncu tipleri adı altında sınıflandırılmaktadır. Farklı oyuncu tipleri oyunları farklı şekillerde oynamakta ve oyunlardan farklı şeyler beklemektedir. Oyuncuların bir kısmı çevrimiçi oyunları diğer oyuncularla etkileşim kurup sosyalleşmek için oynarken bir kısmının amaçları ise gerçekte yasal sebeplerle yapamayacak eylemleri oyun dünyasında yapmak ve diğer oyunculara üstünlük kurmaktır (Bartle, 1996). Çevrimiçi oyun oynama amaçlarında gözlemlenen bu denli farklılıklar bazı oyuncu tiplerinde IOOB gözlenme oranının diğerlerinden farklılaşabileceğini akla getirmektedir.

Alanyazına göre bazı çalışmalar, sorunlu çevrimiçi oyunlara katılımı öngören çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını belirlemeye çalışmaktadır. Yee (2006), çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının problemli kullanımının en iyi belirleyicilerinin kaçış ve ilerleme güdülerini olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte Zanetta vd. (2011)

bağımlılık yaratan oyun kullanım kalıplarının en iyi şekilde başarı, kaçış ve sosyalleşme güdüleriyile tahmin edildiğini bulmuşlardır. Başarı motivasyonu da problemli oyun oynama ile ilişkilidir (Billieux vd., 2013; Yee, 2006). Kwon vd. (2011), ergenlerin benlikten ve gerçeklikten kaçmak amacıyla çevrimiçi oyunlara bağımlı hale geldiğini ileri sürmüşlerdir. Sosyalleşme bağlantılı motivasyonlar genellikle sorunlu çevrimiçi oyun katılımı gösterme riskinin azalmasıyla ilişkilendirilmiştir (Billieux vd., 2013; Hellström vd., 2012). Oyunu keşfetme motivasyonu ise IOOB ile genellikle ilişkili bulunmamıştır (Billieux vd., 2013). Billieux vd. (2015) tarafından yapılan çalışmada problemli oyun oynama, oyun içinde başarıya yönelik güçlü dürtü ve zayıf öz kontrolün birleşimiyle desteklenmektedir.

IOOB'nin gözlenme sıklığı bireysel özelliklere göre değişim göstermektedir. IOOB'de yaş değişkeninin önemli bir rolü bulunduğu bilinmektedir (Festl vd., 2013). Bu sorunlu davranışlar ergenlerde yetişkinlere göre daha fazla gözlenmektedir (Kircaburun vd., 2020). Değişim gözlenen bir diğer değişken ise cinsiyettir. Yaygınlık çalışmalarına göre erkeklerin IOOB'yi kadınlara göre en az iki kat yüksektir (Durkee vd., 2012) ve erkekler, kadınlara göre daha sık ve daha uzun süre oyun oynadığını bildirme eğilimindedir. Bazı çalışmalar IOOB seviyesinin cinsiyete göre farklılaştığını ortaya koyarken (Griffiths ve Hunt, 1998; Hoeft vd., 2008; Kuss, Pontes ve Griffiths, 2018) bazı çalışmalar IOOB seviyesinin cinsiyete göre farklılaşmadığını göstermiştir (Pontes vd., 2014; Scerri vd., 2019; Stavropoulos vd., 2018). Yapılan bir meta analiz çalışmasında ise (Su vd., 2020) erkeklerdeki IOOB seviyesinin kadınlardakinden yüksek olduğu belirlenmiştir. Daha küçük yaşta erkek öğrenciler ve daha büyük yaşta kız öğrenciler üzerinde yapılan bir çalışmada da daha küçük yaşta erkek öğrencilerin daha büyük yaşta kız öğrencilere göre oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğu ortaya konmuştur (Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, 2014). King, Delfabbro ve Griffiths (2011)'in yaptığı bir başka çalışmada yine cinsiyet, yaş ve oyuna harcanan süre unsurlarının problemli oyun oynamanın güçlü göstergeleri olduğu belirtilmektedir. American Psychological Association (APA) (2022) haftalık oyun oynama süresinin 30 saatin üstünde olduğu durumda kişinin IOOB risk grubunda olduğunu belirtmektedir. Problemli oyun oynama, oyun bağımlılığı ve IOOB gibi durumların oyun oynama süresiyle doğrudan ilişkili olduğu da bilinmektedir (Aydın ve Horzum, 2015; Fumero vd., 2020; Jeromin vd., 2016; King vd., 2011; Pontes ve Griffiths, 2015). Uzun süre oynamayı gerektiren oyunların problemli oyun oynama ile önemli ölçüde ilişkili olduğu da bilinmektedir (Griffiths ve



Nuyens, 2017). Bu nedenle oyun içi elementlerle motive olan oyuncular bitiş noktası olmayan oyunları oynarken ara vermekte ve oynamayı bırakmakta güçlük çekmektedir. Bunun sonucunda oyun oynama bozukluğu semptomları yaşamaktadır (Bäcklund vd., 2022). Buradan yola çıkıldığında IOOB'nin cinsiyet, yaş ve oyun oynama süresi ile ilişkisinin önemi belirginleşmektedir.

Statista'nın Ocak 2024'te yayınladığı bir istatistiğe göre (Clement, 2024) dünya genelinde herhangi bir cihazda oyun oynayan kişi sayısı 2017'de 760 milyon iken 2024'te 1,31 milyara çıkmıştır ve 2027'de bu sayının 1,47 milyara ulaşması beklenmektedir. Statista'nın yayınladığı bir diğer istatistiğe göre (Clement, 2024) 2023'ün üçüncü çeyreği itibarıyla internet kullanıcılarının herhangi bir cihazda oyun oynamış olma oranı dünya genelinde %83,1 olarak belirlenmiştir. Ülkeler özelinde incelendiğinde ilk sırada %96,5 ile Endonezya, ikinci sırada %95,9 ile Filipinler ve üçüncü sırada %94,8 ile Türkiye bulunmaktadır. Oyun oynamanın dünyada ve özellikle Türkiye'de bu denli yaygın olması, bu davranışın olumsuz etkilerinin olabileceğinin ve IOOB'nin farkında olunmasının önemini bir hayli artırmaktadır.

### **1.1 İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (IOOB)**

Birçok insan için eğlence kaynağı olan dijital oyunların, uzun sürelerce ve kontrolsüz şekilde oynandığında birtakım sorunlara yol açabildiği bilinmektedir (Gentile vd., 2011). Alanyazında video oyunu bağımlılığından ilk defa 1983 yılında Soper ve Miller tarafından bahsedilmiştir. Bu çalışmada oyun bağımlılığında bazı farklı bağımlılıklarda da gözlemlenen diğer etkinlikleri görmezden gelme ve takıntılı (kompulsif) davranışlar gibi özelliklerin gözlemlendiğinden bahsedilmektedir. Kuss (2013) da internette oyun oynama bozukluğunun bir hastalık olarak kabul edilen madde bağımlılığı ile benzer semptomlar gösterdiğini ve oyun bağımlılığın bir hastalık olarak kabul edilmesi gerektiğini, bu sayede oyun bağımlılarının zihinsel ve fiziksel sağlıklarıyla daha iyi ilgilenilebileceğini belirtmiştir. Uzun süredir araştırmalara konu olmasına rağmen oyun oynama bozukluğu ancak 2017 yılında ICD-11 (International Classification of Diseases 11)'de bir bozukluk olarak kabul edilmiştir.

ICD-11'de oyun oynama bozukluğu dijital oyunların doğurduğu olumsuz sonuçlara rağmen devamlı kontrolsüz şekilde oynanması, diğer günlük etkinliklerden daha öncelikli hale getirilmesi ve oynama süresinin artması olarak tanımlanmaktadır. The International

Classification of Diseases (ICD)'in küresel istatistiklerin ve sağlık trendlerinin belirlenmesinde kullanılan, hastalıkların ve diğer sağlıkla ilgili durumların raporlanmasında uluslararası bir standart olan, dünya genelinde sağlık çalışanları tarafından teşhis amaçlı kullanılan ve ülkeler tarafından önemsenen bir kaynak olduğu bilinmektedir. Bu nedenle oyun oynama bozukluğunun ICD'ye eklenmesi bu konudaki farkındalığı artırarak oyun oynama bozukluğunu engelleme ve tedavi etme yöntemlerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır (World Health Organization, 2019).

IOOB Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı: DSM-5 (Amerikan Psikoloji Birliği, 2022) tarafından klinik olarak anlamlı bozulma ve strese yol açan, interneti inatçı ve tekrarlayan şekilde oyun oynamak için kullanma davranışı olarak tanımlanmıştır. Kişinin günlük, mesleki ve eğitim alanlarındaki etkinliklerine zarar veren sık ve sürekli oyun oynama davranışı olarak da bahsedilmektedir (Schivinski vd., 2018). APA (2013) haftalık oyun oynama süresinin 30 saatin üstünde olduğu durumda kişinin IOOB risk grubunda olduğunu belirtmektedir. Problemlili oyun oynama, oyun bağımlılığı ve IOOB gibi durumların oyun oynama süresiyle doğrudan ilişkili olduğu da bilinmektedir (Fumero vd., 2020; Jeromin, Rief ve Barke, 2016; Pontes ve Griffiths, 2015).

DSM-5'te IOOB'nin teşhisinde kullanılan dokuz semptomdan bahsedilmektedir. Bu semptomlar aşağıda listelenmiştir:

- Zihnin çevrimiçi oyunlarla meşgul olması,
- İnternette oyun oynanmadığında yoksunluk sendromu semptomlarının gözlenmesi,
- Çevrimiçi oyunları daha uzun süre oynayabilme toleransının gelişmesi,
- Çevrimiçi oyun oynama faaliyetini kontrol etmede başarısız olma,
- Önceden sevilen etkinlik ve hobilere karşı ilgi kaybı,
- Negatif psikolojik ve sosyal sonuçlarına rağmen internette aşırı oynamaya devam etme,
- Ne kadar çevrimiçi oyun oynandığı konusunda aile üyelerine, terapistlere ve diğerlerine yalan söyleme,
- Çevrimiçi oyunları rahatlatmak veya negatif ruh hallerinden kaçmak için kullanma,

- Önemli bir ilişkiyi, işi, eğitimi veya kariyer fırsatını çevrimiçi oyunlar nedeniyle tehlikeye atma veya kaybetme.

IOOB'nin teşhisinde kullanılan bu dokuz negatif semptom ek olarak oyun bağımlılığı (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007) ile gerçek hayat ilişkilerinin bozulması da kontrolsüz oyun oynamanın kötü etkilerine örnek olarak verilebilir (Kraut vd., 1998).

Sorunlu oyun oynama davranışının ortaya çıkmasında bilişsel özellikler (Casale, Musicò ve Spada, 2021; Forrest, King ve Delfabbro, 2016), duygularla başa çıkma yöntemleri (Marchica, Mills, Derevensky ve Montreuil, 2019), kişilik özellikleri (Akbari vd., 2021) ve oyun oynama motivasyonları gibi birçok psikolojik faktör önemli rol oynamaktadır (Demetrovics vd.2011; Griffiths ve Pontes, 2019; Kuss ve Griffiths, 2011; Montag vd., 2019). Bu nedenle oyuncuların oyun oynama motivasyonları ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi faydalı olacaktır.

2022 yılında Bäcklund vd. tarafından yapılan bir meta analizde oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki üzerine yapılan 58 farklı çalışma incelenmiştir. Bu analiz sonucunda kötü hislerden kaçınma veya daha iyi hissetmeye çalışma, gerçeklikten kaçma, stres veya siniri kontrol altına almaya çalışma ve diğer oyunculara karşı yarışma motivasyonlarıyla oyun oynama ile oyun oynama bozukluğu semptomları arasında tutarlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Diğer oyuncularla birlikte oynayarak eğlenme ve grupla birlikte çalışma motivasyonlarıyla oyun oynama ile oyun oynama bozukluğu semptomları arasında ise tutarlı bir ilişki olmadığı ortaya konmuştur. Bu araştırmadaki bulgular alanyazındaki duygulardan kaçış ve çeşitli bağımlılık bozuklukları arasında ilişki olduğunu belirten diğer araştırmalarla (Bravo vd., 2018; Bresin ve Mekawi, 2019; Cooper, 1994; Jacobs, 1986; Lee, Chae, Lee ve Kim, 2007; Simons, Correia, Carey ve Borsari, 1998; Stewart ve Zack, 2008) aynı doğrultudadır (Bäcklund vd., 2022).

Oyun oynama bozukluğu ile oyun içi elementlerle motivasyon faktörleri arasındaki ilişki akla oyunların yapısal özellikleri ve oyun türlerinin oyun oynama bozukluğunu etkileyen faktörler arasında ilişki olabileceğini getirmektedir. Alanyazındaki çalışmalar bazı oyunların oyuncuların oyun içinde daha fazla vakit harcamasını sağlamak için belirli aralıklarla ödül verme gibi sistemler ekleyerek sorunlu oyun oynamaya katkıda

bulunabildiklerini göstermektedir (King, Delfabbro ve Griffiths, 2009; Klemm ve Pieters, 2017). Uzun süre oynamayı gerektiren oyunların problemli oyun oynama ile önemli ölçüde ilişkili olduğu da bilinmektedir (Griffiths ve Nuyens, 2017). Bu nedenle oyun içi elementlerle motive olan oyuncular bitiş noktası olmayan oyunları oynarken ara vermekte ve oynamayı bırakmakta güçlük çekmekte ve bunun sonucunda oyun oynama bozukluğu semptomları yaşamaktadır (Bäcklund vd., 2022).

Bahsedilen olumsuz etkileri nedeniyle IOOB göz ardı edilmemesi gereken önemli bir konu olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada oyuncuların oyun içindeki davranışlarına göre sınıflandırıldıkları oyuncu tipleriyle IOOB arasındaki ilişki incelenmeye çalışıldığından öncelikle çevrimiçi oyuncu tiplerinin neler olduğunun bilinmesi gerekmektedir.

## 1.2. Çevrimiçi Oyuncu Tipleri

Oyuncu tipleri, alanyazında oyuncu türleri gibi isimlerle de anılmaktadır. Bu sınıflamalar temel olarak oyuncuların oyunları oynama amaçlarına ve oyunları hangi motivasyonlarla oynadıklarına, oyun sırasında ne yapmaktan hoşlandıklarına ve oyun oynama stillerinin farklılaşmasına bağlı olarak yapılmaktadır. Yapılan bazı çalışmalarda oyuncular sınıflandırılırken oyun oynama süresi, oyunlara bağlılık ve oyunları önemseme gibi unsurlar da dikkate alınmaktadır (Ip ve Jacobs, 2005; Kallio vd., 2011). Alanyazındaki bazı çalışmalardan da bilindiği üzere (King, Delfabbro ve Griffiths, 2011; Aydın ve Horzum, 2015) oyun oynama süresi gibi unsurlar problemli oyun oynama ve oyun bağımlılığı gibi durumların göstergeleri olabilmektedir.

Oyuncu türleri üzerine yapılan çalışmaların başlangıcı Bartle'in 1996'da yapmış olduğu sınıflama ile olmuş ve farklı araştırmacılar tarafından farklı yönleriyle de çalışılmıştır. Ip ve Jacobs (2005) yaptığı sınıflandırmada oyuncuların oyun oynama sıklıklarını temel alırken Yee (2006) motivasyon kaynaklarına, Kallio vd. (2011) ise oyun içi davranışlarına göre sınıflandırma yapmaktadır. Bu sınıflandırmalar Tablo 1.1'de verilmiştir.

**Tablo 1.1.** *Oyuncu tipleri sınıflamaları*

| Araştırmacı  | Yıl  | Oyuncu Tipleri                                 |
|--------------|------|------------------------------------------------|
| Bartle       | 1996 | Başaranlar, Kaşifler, Sosyalleşenler, Katiller |
| Ip ve Jacobs | 2005 | Sıkı oyuncular, Gündelik oyuncular             |

**Tablo 1.1. (Devam) Oyuncu tipleri sınıflamaları**

|              |      |                                                                                                         |
|--------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yee          | 2006 | Başarı, Sosyal, Kendini kaptırma                                                                        |
| Drachen vd.  | 2009 | Kıdemliler, Çözücüler, Barışçılar, Yarışçılar                                                           |
| Tseng        | 2011 | Saldırgan oyuncular, Sosyal oyuncular, Pasif oyuncular                                                  |
| Kallio vd.   | 2011 | Sosyal zihniyetler, Gündelik zihniyetler, Adanmış zihniyetler                                           |
| Nacke vd.    | 2011 | Arayanlar, Hayatta kalanlar, Cüretkarlar, Dâhiler, Fatihler, Sosyalleşenler, Başaranlar                 |
| Ferro vd.    | 2013 | Baskın oyuncular, Hedef odaklı oyuncular, İnsancıllar, Meraklılar, Yaratıcılar                          |
| Marczewski   | 2015 | Sosyalleşenler, Özgür ruhlular, Başaranlar, İyilikseverler, Oyuncular, Bozucular                        |
| Vahlo vd.    | 2017 | Asker, Yoldaş, Komutan, Maceraperest, Desenci, Cüretkâr, Kâşif                                          |
| Tondello vd. | 2019 | Estetik yönelimliler, Hikâye yönelimliler, Hedef yönelimliler, Sosyal yönelimliler, Zorluk yönelimliler |

### 1.2.1 İp ve Jacobs modeli

İp ve Jacobs (2005) oyun endüstrisinde çok sık kullanılan oyuncu tipi sınıflamalarından olan sıkı (hardcore) ve gündelik (casual) oyuncular sınıflamasını temel almış, faktör ve kümeleme analizleri gerçekleştirmiştir. Bu analizler sonucunda belirtilen iki oyuncu türünde genel oyun tutumu, oyun bilgisi, oyun oynama tercihleri ve satın alma alışkanlıkları arasında farklılıklar olduğunu belirlemişlerdir. Sıkı ve gündelik oyuncuların özellikleri belirlenen bu farklılıklara göre aşağıda açıklanmıştır.

- Sıkı (Hardcore) oyuncular: Neredeyse her yönüyle kendini oyun oynamaya daha çok adanmış, oyun endüstrisi hakkında daha çok bilgi sahibi olan, daha uzun sürelerle ve daha sık oyun oynayan ve oyunla ilgili forumlardaki tartışmalara katılmaya vakit ayıran oyunculardır.
- Gündelik (Casual) oyuncular: Oyunları zaman geçirme aracı olarak kullanan, oyun ve oyun endüstrisi hakkındaki bilgisi sıkı oyunculara kıyasla çok daha az olan, oyun oynamaya sürekli ve fazla vakit ayırmayan ve oyunla ilgili satın alma yapma veya tartışmalara katılma konusunda motivasyonu yüksek olmayan oyunculardır.

### 1.2.2 Yee motivasyon modeli

Bartle modelini temel alan Yee (2006), oyuncularını sınıflarken onları oyun oynamaya motive eden faktörleri temel almıştır. Yee Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarını (MMORPG) oynayan oyuncular üzerinde araştırma yapmış ve sonucunda üç ana motivasyon kaynağı ve her bir kaynak için alt kaynaklar belirlemiştir. Bu motivasyon kaynakları ve alt kaynakları aşağıda açıklanmıştır.

- Başarı (Achievement): Bu oyuncuların motivasyon kaynakları başarma isteğidir. Temel oyun oynama motivasyonları ilerleme, mekanikleri keşfetme ve yarışmadır.
  - İlerleme (Advancement): Güç kazanma isteği, hızlıca ilerleme katetme ve oyun içi varlık ve statü sağlayan öğeleri toplama isteği.
  - Mekanik (Mechanics): Oyun içindeki karakterinin performansını optimize edebilmek için temel kural ve sistemleri analiz etmeye ilgi duyma.
  - Yarışma (Competition): Diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla yarışma arzusu.
- Sosyal (Social): Bu oyuncuların motivasyon kaynakları sosyal gereksinimlerdir. Sosyalleşme, ilişki kurma ve ekip çalışması için oyun oynarlar.
  - Sosyalleşme (Socializing): Diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duyma.
  - İlişki kurma (Relationship): Bu oyuncular oyunu oynayan diğer kişilerle sürekli ve anlamlı ilişkiler kurmayı isterler.
  - Ekip çalışması (Teamwork): Bu tipteki oyuncular grup çalışmalarının bir parçası olmayı arzular.
- Kendini kaptırma (Immersion): Bu oyuncuların temel oyun oynama motivasyonları keşif, rol yapma, kişiselleştirme ve gerçekten kaçmadır.
  - Keşif (Discovery): Diğer oyuncuların çoğunun bilmediği şeyleri bulma ve bilme isteği.
  - Rol yapma (Role-playing): Diğer oyuncularla etkileşime geçip doğaçlama bir hikâye oluşturmak için hikayesi olan bir kişilik oluşturma isteği.

- Kişiselleştirme (Customization): Oyundaki karakterin görüntüsünde kişiselleştirmeler yapmaya ilgi duyma.
- Gerçeklikten kaçma (Escapism): Gerçek hayattaki sorunlar üzerinde düşünmemek için çevrimiçi ortamları kullanma isteği.

### 1.2.3 Drachen vd. Modeli

Drachen vd. (2009) yaptıkları çalışmada oyuncuları davranışlarına ve oyun oynama stillerine göre sınıflandırmışlardır. Oyuncular oyun oynarken sergiledikleri davranışlara ve oynama biçimlerine göre kıdemliler (veterans), çözücüler (solvers), barışçılar (pacifists) ve yarışçılar (runners) olmak üzere dört farklı sınıfa ayrılmıştır. Bu sınıflar aşağıda açıklanmıştır.

- Kıdemliler (Veterans): Kıdemliler en tecrübeli oyunculardır. Çok nadir olarak ölürler ve oyunları hızlıca tamamlarlar.
- Çözücüler (Solvers): Çözücüler oyunda karşılaştıkları bulmacaları çözmekten keyif alırlar ve buna bolca vakit ayırırlar.
- Barışçılar (Pacifists): Bu oyuncular düşme ve benzeri oyun mekanikleri tarafından değil de genellikle oyundaki düşmanlar tarafından öldürülürler. Oyunları tamamlamaları genellikle daha uzun sürer.
- Yarışçılar (Runners): Bu oyuncular adlarını hızlı ve akıcı oyun stillerinden alırlar. Oyun içindeki hareket mekaniklerine hakimiyetleriyle ve oyunları çok hızlı tamamlamalarıyla öne çıkarlar.

### 1.2.4 Tseng Modeli

Tseng (2011) yaptığı sınıflandırmada keşfetme ihtiyacı ve fethetme ihtiyacı (olmak üzere iki motivasyonel faktörü baz almıştır. Burada bahsedilen keşfetme ihtiyacı sadece oyun dünyasını keşfetmeyi değil yeni sosyal etkileşimler veya başarılar keşfetmeyi de kapsamaktadır. Fethetme ihtiyacı ise diğer oyuncularla savaşma ve onlara karşı üstünlük sağlama gibi elementleri kapsayarak Bartle'ın (1996) oyuncu tiplerinden olan katiller ile neredeyse bire bir uyuşmaktadır. Tseng bu faktörleri kullanarak oyuncuları saldırgan oyuncular, sosyal oyuncular ve pasif oyuncular olmak üzere üç sınıfa ayırmıştır. Bu sınıflamaya ilişkin detaylar aşağıda verilmiştir.

- Saldırgan oyuncular (Aggressive gamers): Bu oyuncular hem keşfetme ihtiyacı hem de fethetme ihtiyacı faktörlerinden en yüksek puanları almaktadır.
- Sosyal oyuncular (Social gamers): Sosyal oyuncular keşfetme ihtiyacı faktöründen yüksek puanlar alırken fethetme ihtiyacı faktöründen düşük puanlar almaktadır.
- Pasif oyuncular (Inactive gamers): Pasif oyuncuların keşfetme ihtiyacı faktöründen düşük ve fethetme ihtiyacı faktöründen ortalama puanlar alarak diğer iki sınıfın arasında kaldıkları görülmektedir.

### 1.2.5 InSoGa modeli

Kallio vd. (2011)'nin yaptığı sınıflama daha önce yapılan oyuncu tipi sınıflamalarından farklılıklar göstermektedir. Oyuncuların oyun stiline oyunlara erişim olanağı, oyun oynama süresi ve oyun oynama devamlılığı gibi farklı ve birden fazla değişkenden etkilendiğini ve oyuncuları kesin çizgilerle sınıflandırmanın yanlış olduğunu düşünmektedirler. Bu düşünceye göre oyuncu oyunda geliştikçe, deneyim kazandıkça, ilgi ve tutumu değiştikçe bulunduğu sınıf da değişebilmektedir. Yaptıkları bu sınıflandırmayı InSoGa (Intensity, Sociability, Game) olarak adlandırmışlardır. Ortaya konan bu modelde yoğunluk (intensity), sosyallik (sociability) ve oyunlar (games) olmak üzere üç bileşen bulunmaktadır.

InSoGa modelinin ilk bileşeni olan yoğunluk bileşeninin alt kategorilerinde oyun oynama süresi, oyun oynama devamlılığı ve oyuna konsantrasyon özellikleri bulunur. Sosyallik bileşeni, oyunu oynayanların gerçek dünyadaki ve oyun dünyasındaki konumlarına göre sosyalleşmeleri ile açıklanmaktadır. Oyunlar bileşeni ise oyunlara erişim, oyun oynanan cihaz ve oynanan oyunun türü özelliklerinden oluşmaktadır. Sınıflandırmalar bu bileşenlere göre yapılmış ve üç ana oyuncu türü ile her türün alt kategorileri belirlenmiştir. Belirlenen bu oyuncu türleri sosyal zihniyetler, gündelik zihniyetler ve adanmış zihniyetlerdir. Bu oyuncu türleri, alt kategorileriyle birlikte aşağıda açıklanmıştır.

- Sosyal zihniyetler (Social mentalities): Oyun oynama amaçlarının temelinde sosyalleşme bulunmaktadır ve spor etkinlikleri de dahil dijital oyunların dışındaki tüm oyunlarla da ilgilenmektedirler. Oyunların pahalı olmayıp kolay öğrenilebilir olmasına önem vermekte ve oyun oynamayı birlikte zaman



geçirmenin bir yolu olarak kullanılmaktadırlar. Bu oyuncu türünün üç alt kategorisi bulunmaktadır. Bu kategoriler:

- Çocuklarla oyun oynayanlar (Gaming with kids),
  - Arkadaşları ile oyun oynayanlar (Gaming with mates),
  - Topluluk için oynayanlardır (Gaming for company).
- Gündelik zihniyetler (Casual mentalities): Bu oyuncular oyunları boş vakitleri değerlendirme ve zihinlerini boşaltma aracı olarak görmektedirler. Üç farklı amaçla oyun oynamaktadırlar. Bu amaçlar aşağıda açıklanmaktadır.
    - Zaman geçirmek için oynayanlar (Killing time): Çok boş vakti olan ve bu vakti dolduracak başka seçenekleri bulunmayan oyunculardır.
    - Bir boşluğu doldurmak için oynayanlar (Filling gaps): Oyunları daha çok yaptıkları işlerin molalarında veya birini beklerken geçen zaman gibi boşluklarda oynayan oyunculardır.
    - Dinlenmek veya rahatlamak için oynayanlar (Relaxing): Bu oyuncular işleri arasındaki boşlukları kullanmak yerine işlerini tamamladıklarında zihinlerini dinlendirmek için oyun oynamaktadırlar. Bu oyuncu tipindeki bireyler gündelik zihniyetler tipindekilere kıyasla daha düzenli oyun oynamaktadırlar.
  - Adanmış zihniyetler (Committed mentalities): Genellikle genç yaşta olan ve çok az sorumluluğu bulunan bireylerden oluşan bu oyuncular kendilerini oyun oynamaya adanmışlardır. Genellikle MMORPG ve First Person Shooter (FPS) türündeki oyunları oynamayı tercih eden bu oyuncular uzun süreler boyunca ara vermeden oyun oynayabilmektedir. Bu oyuncuların incelendiği üç oyuncu türü şunlardır:
    - Zevk için oynayanlar (Gaming for fun): Bu oyuncu tipindeki oyuncular oynadıkları oyunların hikayelerine kendilerini pek kaptırmamaktadır. Oyunun hikayesinden ve kişiselleştirdiği karakterinden önce oyundaki ilerlemelerine, akıcılıklarına ve ustalıklarına daha çok önem vermektedirler.
    - Kendini kaptıranlar (Immersing): Bu oyuncular oyunun hikayesine hâkim olmaya ve karakterini kişiselleştirmeye önem vermektedir. Kendini kaptıran oyuncuların oyun oynama süreleri çok uzundur ve düzenli olarak oyun oynarlar. Bu oyuncuların bir kısmı oyunlara yeni

içerikler ve yapılar eklenmesine yardımcı olarak üretimin de içinde bulunabilmektedir.

- Eğlence için oynayanlar (Gaming for entertainment): Oyunları müzik ve film gibi görsel veya işitsel eğlence araçlarıyla benzer bulan bu oyuncular, diğer hobilerine de zaman ayırmakta ve yalnızca güzel bir oyun olması ve zaman ayırabilmeleri durumunda oyun oynamaktadır.

### 1.2.6 BrainHex Modeli

Nacke vd. (2011) oyuncu memnuniyetlerini temel alan nörobiyolojik bulgulara dayanarak BrainHex modelini geliştirmiştir. Ancak modelde nörobiyolojik bulgular kullanılmamıştır. Bunun yerine önceki çalışmalardaki kuramsal bilgiler temel alınmıştır. BrainHex modeli, yazarlar tarafından geçmişte geliştirilen DGD1 (Demographic Game Design Model) ve DGD2 modellerine referanslar vermektedir.

BrainHex modeli, oyuncuları yedi farklı kategoriye ayırmaktadır. Her kategori, oyuncuların çeşitli deneyimlerinin sınıflandırılmasıyla oluşturulmuştur. Bu yedi kategori aşağıda verilmiştir.

- Arayanlar (Seekers): Bu kategorideki oyuncuların motivasyon kaynaklarının beyindeki duyuşsal bilgi ve hafıza bölgeleriyle bağlantılı olduğu görülmektedir. Oyun dünyasını merak ederler ve oyunun heyecan verici özelliklerine göz atmadan keyif alırlar.
- Hayatta kalanlar (Survivors): Bu oyuncular korku ve gerilim altındayken daha iyi performans sergilerler. Bu durum gerilimle oluşan heyecan durumunda salgılanan dopaminle sağlanmaktadır. Daha çok korku ve gerilim öğeleri içeren oyunları tercih ederler.
- Cüretkarlar (Daredevils): Cesurlar heyecan ararlar ve risk alırlar. Baş döndürücü platform oyunları ve ani dönüşlü yüksek hız oyunları bu oyuncuların ilgisini çekmektedir.
- Dâhiler (Masterminds): Kesin çözüm stratejisi olan oyunları tercih ederler. En etkili çözüm yolunu bulmayı gerektiren bulmaca oyunlarını oynamaktan keyif alırlar.

- **Fatihler (Conquerors):** Sıkıntılı durumlarla karşılaşmayı, zorlu görevleri tamamlamayı ve başarıya ulaşarak diğer oyuncuları yenmeyi severler. Meydan okumalara açıktırlar ve öfkelerini başarıya kanalize edebilirler.
- **Sosyalleşenler (Socialisers):** Bu oyuncular için heyecan ve tatmin kaynağı diğer oyunculardır. Diğer oyuncularla konuşmaktan, onlara yardım etmekten ve bir güven bağı oluşturmaktan keyif alırlar.
- **Başaranlar (Achievers):** Başaranlar hedef odaklı oyunculardır. Uzun soluklu başarıyı hedeflerler ve hedeflerine ulaşmak için gerekli görevleri tamamlarlar. Fatihler çabalama odaklı ve çabalayarak kazanma eğilimindeyken başaranlar oyunu tamamlamaya odaklanırlar.

### 1.2.7 Ferro, Walz ve Greuter Modeli

Ferro vd. (2013) kişilik tipleri, oyun mekanikleri ve önceki çalışmalarda kullanılan oyuncu tipleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Yaptıkları analizlere göre beş oyuncu tipi geliştirmişlerdir. Bu sınıflama, önceki çalışmaların bulgularını temel alan kuramsal bir modeldir. Sınıflandırılan beş oyuncu tipi aşağıda verilmiştir.

- **Baskın oyuncular (Dominant players):** Baskın oyuncular oyun dünyasında görünür olmaktan hoşlanmaktadır. Bu görünürlüğü çoğunlukla sosyallik, baskınlık ve agresiflikle elde ederler. Bu oyuncuların güvenilir, bencil ve kendi odaklı oyuncular olduğu bildirilmiştir.
- **Hedef odaklı oyuncular (Objectivist players):** Bu oyuncular baskın oyunculara göre daha az bencildirler ancak yine de oyun sırasında kendilerini düşünürler. Hedeflerine ulaşmak için kendi bilgi ve becerilerine güvenerek hareket ederler.
- **İnsancıllar (Humanists):** İnsancıllar sosyal bağlar oluşturmak için kendilerini oyunlarla ilgili çeşitli görevlere adanmış ve sosyal eylemlerde bulunurlar. Kendi ihtiyaçları kadar diğer oyuncuların ihtiyaçlarına da önem verirler. Kişisel çözümler üretmektense sorunları diğer oyuncularla birlikte çözmeyi tercih ederler.
- **Meraklılar (Inquisitives):** Bu oyuncular araştırma yapmaktan ve yeni şeyler keşfetmekten keyif alırlar. Çözümlerin kendilerine açıklanmasındansa sorunları kendileri anlamayı ve çözümleri kendileri keşfetmeyi tercih ederler. Daha doğal oyun ortamları bu oyuncular için daha çekicidir.

- Yaratıcılar (Creatives): Yeni şeyler üretmeyi ve deneyimlemeyi seven oyunculardır. Doğrudan talimatlar almaktansa kendilerine rehberlik edilmesini tercih ederler.

### 1.2.8 HEXAD Kullanıcı Tipleri Modeli

Marczewski (2015) insan motivasyonları, oyuncu tipleri ve pratik tasarım deneyimleri hakkındaki çalışmaları temel alarak oyunlaştırma kullanıcı tiplerini geliştirmiştir. Oyunlaştırma kullanıcı tipleri sosyalleşenler, özgür ruhlular, başarılar, iyilikseverler, oyuncular ve bozucular olmak üzere altı kategoriden oluşmaktadır. Bu kategorilerin detayları aşağıda verilmiştir.

- Sosyalleşenler (Socialisers): Bu oyuncuların motivasyon kaynakları oyuncular arasındaki ilişkisel bağlardır. Sosyal bağlar geliştirmek ve diğer oyuncularla etkileşime geçmek isterler.
- Özgür ruhlular (Free spirits): Diğer oyunculardan ayrı şekilde bir oyun oynama davranışı sergilerler. Kendi isteklerine göre bir şeyler üretmek ve keşfetmek isterler.
- Başarılar (Achievers): Başarılar oyunda ustalaşmaya çalışırlar. Yeni şeyler öğrenme ve kendilerini geliştirme özellikleriyle öne çıkarlar.
- İyilikseverler (Philanthropists): Bu oyuncular oyunun amaç ve anlamına odaklanırlar. Karşılık beklemeden diğer oyunculara yardım etmek ve onlara olumlu katkılarda bulunmak isterler.
- Oyuncular (Players): Oyuncuların motivasyon kaynağı ödüllerdir. Bu oyuncular oyundaki ödülleri kazanmak için her şeyi yaparlar. Temel oyun oynama nedenleri ödüllerdir.
- Bozucular (Disruptors): Bu oyuncular güçlü bir değişiklik içgüdüsüne sahiptir. Oyun sistemini bozarak veya diğer oyuncuları etkileyerek değişiklikler yaratmaya çalışırlar.

### 1.2.9 Vahlo, Kaakinen, Holm ve Koponen Modeli

Vahlo vd. (2017) 700 dijital oyunun oyun dinamiklerini ve oyuncuların spesifik oyun dinamiği tercihlerini incelemişlerdir. Yazarlar bu çalışmalarını “oyun oynama motivasyonları ve oyuncu davranışları çalışmalarını tamamlayıcı bir yaklaşım” olarak

tanımlamıştır. Çalışmanın sonunda yedi oyuncu tipi belirlenmiştir. Bu oyuncu tipleri aşağıda verilmiştir.

- Asker (The mercenary): Bu oyuncular sinsilik, düşmanlara ateş etme, öldürme ve savaş taktiklerini uygulama yetenekleriyle öne çıkmaktadır. Ana karakter gibi davranma, yeteneklerini geliştirme ve oyun dünyasını keşfetme özellikleri de göze çarpmaktadır.
- Yoldaş (The companion): Bu oyuncuların oyun içi karakterlerle daha çok arkadaşlıklar geliştirdiği, kendi karakterlerini oluşturup yeteneklerini geliştirmekten keyif aldığı ve köy veya şehirlerini geliştirdiği gözlenmektedir. Öldürme, savaş açma ve düşmanları vurma elementlerini sevmedikleri görülmüştür.
- Komutan (The Commander): Komutanların strateji oluşturmaktan, inşa etmekten, köy veya şehirlerini geliştirmekten, kendi alanlarını savunmaktan, şehir ve vatandaşlarını yönetmekten hoşlandıkları görülmüştür. Çalma, yasaları çiğneme, saklanma ve hayatta kalmak için kaçma elementlerini sevmedikleri gözlenmiştir.
- Maceraperest (The adventurer): Çoğunlukla bir karakter oluşturup yeteneklerini geliştirme, kahraman gibi davranma, oyun dünyasını keşfedip saklı şeyleri ortaya çıkarma ve oyun içi karakterlerle arkadaş olma elementlerini tercih ettikleri gözlenmiştir. Yarışma, enstrüman çalma veya dans etme ve evcil hayvanlarla ilgilenme elementleriyle ilgilenmedikleri ortaya konmuştur.
- Desenci (The patterner): Kareleri veya diğer öğeleri birbiriyle eşleme, platformlar arasında zıplama ve nadir eşyaları toplama elementlerini tercih etmektedirler. Öldürme, çalma, yok etme ve savaş açma başta olmak üzere diğer birçok oyun elementine ilgi göstermemektedirler.
- Cüretkâr (The daredevil): Yarış elementini diğer oyuncu tiplerinden daha çok tercih etmektedirler. Ayrıca patlama, sinsilik ve ateş etme elementlerini de sevmektedirler. Geri kalan elementlerin hiçbirine karşı güçlü bir antipati göstermedikleri görülmüştür.
- Kâşif (The explorer): Nadir eşyaları ve hazineleri toplama elementine karşı en çok ilgi gösteren oyuncu tipidir. Oyun dünyasını keşfetme, karakter oluşturup yeteneklerini geliştirme ve öğeleri birbiriyle eşleme elementlerini sevdikleri;

çalma, patlama ve hayatta kalmak için kaçma elementlerini sevmedikleri gözlenmiştir.

#### **1.2.10 Oyuncu Özellikleri Modeli (Player Traits Model)**

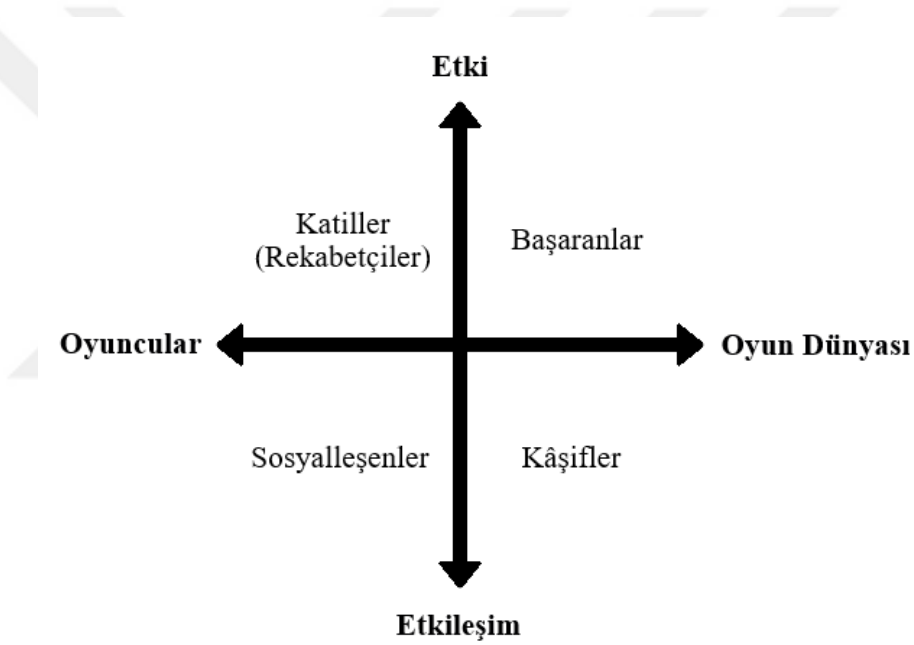
Bu modele göre oyuncular çoğunlukla birçok oyuncu tipine dahildir, tek bir oyuncu tipi özelliği gösterenler çok azınlıkta kalmaktadır. Oyuncu özellikleri modeli, oyunculara beş farklı özelliğe göre puanlar verir ve bu puanlara göre oyuncuların sınıflarını belirler. Bu beş özellik estetik yönelimi, hikâye yönelimi, hedef yönelimi, sosyal yönelimi ve zorluk yönelimi olarak sıralanmaktadır. Bu yönelimlere sahip olan oyuncuların özellikleri aşağıda açıklanmıştır.

- Estetik yönelimliler (Aesthetic orientation): Bu özellikten yüksek puan alan oyuncular oyun dünyasını keşfetmekten, manzarayı seyretmekten ve grafiklerin ve sanatsal tercihlerin tadını çıkarmaktan keyif almaktadır. Diğer yandan bu özellikten düşük puan alan oyuncular oyunların görselliğinden çok oynanış mekaniklerine odaklanmaktadır.
- Hikâye yönelimliler (Narrative orientation): Bu özellikten yüksek puan alan oyuncular oyunlardaki karmaşık hikayelerden veya anlatımlardan hoşlanmaktadır. Düşük puan alan oyuncular ise genellikle hikâye kısmı daha az oyunları tercih etmekte ve sinematikleri atlamaktadır.
- Hedef yönelimliler (Goal orientation): Bu oyuncular oyun içi hedeflere ulaşmaktan, görevleri yapmaktan, oyunun yüzde yüzünü tamamlamaktan, bütün seçenekleri keşfetmekten ve toplanabilen öğelerin hepsini toplamaktan hoşlanmaktadır. Bunun aksine bu özellikten düşük puan alan oyuncular isteğe bağlı görevleri atlamakta ve oyunun yüzde yüzünü tamamlama ihtiyacı duymamaktadır.
- Sosyal yönelimliler (Social orientation): Sosyal yöneliminden yüksek puan alan oyuncular genellikle çevrimiçi veya aynı ortamdan diğer oyuncularla birlikte oynamayı, çok oyunculu oyunlar oynamayı ve rekabetçi oyuncu topluluklarının parçası olmayı tercih etmektedir. Bu puanı düşük olan oyuncular ise genellikle oyunları yalnız oynamayı tercih etmektedir.
- Zorluk yönelimliler (Challenge orientation): Bu özellikten yüksek puan alan oyuncular genellikle zor oyunları, zorlu meydan okumaları ve yüksek tempolu

oynanışları tercih etmektedir. Bu özellikten düşük puan alan oyuncular ise daha kolay veya gündelik oyunları tercih etmektedir.

### 1.2.11 Bartle modeli

Bartle (1996)'ın oyuncu tipleri, oyuncuların dövüş, sohbet ve rol yapma gibi birçok farklı oyun mekaniğinden oluşan ve çok oyunculu bir oyun türü olan MUDs (Multi-User Dungeons)'daki davranışlarına ilişkin gözlemlerine dayanır. Bartle gözlemleri sonucunda dört oyuncu tipi belirlemiştir. Bu oyuncu tipleri Şekil 1.1'de yer almaktadır.



Şekil 1.1. Bartle modelinde oyuncu türleri

- Başaranlar (Achievers): Bu oyuncular hem oyunu bitirmek ve hedefleri başarmak hem de en iyi olmak için oyun oynarlar. Gurur kaynakları arasında oyundaki en üst seviyelere ulaşmak ve hedefleri en kısa sürede başarmak bulunur.
- Kâşifler (Explorers): Bu tipteki oyuncuların asıl amaçları kazanmak veya iyi oynamak değil, oyun dünyasını ve oyunun özelliklerini keşfetmektir. Oyunla ilgili bilgilerinin üst düzeyde olmasıyla gurur duyarlar.

- Sosyalleşenler (Socializers): Bu oyuncu tipindeki oyuncuların asıl amaçları oyunu oynayan diğer bireylerle tanışmak ve iletişim kurmaktır, oyunu tamamlamak veya hedefleri başarmak onlar için geri plandadır. Diğer oyuncularda bıraktıkları etkiler ve arkadaşlıklarıyla gurur duyarlar.
- Rekabetçiler/Katiller (Killers): Bu tipteki oyuncuların temel amaçları gerçekte yasal nedenlerle yapılamayacak eylemleri oyun dünyasında gerçekleştirmek, oyun dünyasını birbirine katmak ve diğer oyunculara üstünlük kurmaktır. Savaş yetenekleriyle ve yaptıkları isimle gurur duyarlar.

Bahsedilen bütün oyuncu tipolojilerinin kavram merkezli listelenmesi Tablo 1.2’de verilmiştir. Bu tabloda araştırmacıların geliştirdiği sınıflamaların hangi konseptleri içerdiği görülmektedir. Bu araştırmaların burada aynı tabloda ele alınmış olmasının, kapsamı açısından doğrudan karşılaştırılabilir oldukları anlamına gelmediği unutulmamalıdır.



**Tablo 1.2.** *Oyun arařtırmalarında oyuncu tipolojilerinin kavram merkezli listelenmesi*

| <b>Konsept / Arařtırıcı</b>                                                                                                                                                                                                     | Bartle (1996) | Ip ve Jacobs (2005) | Yee (2006) | Drachen vd. (2009) | Tseng (2011) | Kallio vd. (2011) | Nacke vd. (2011) | Ferro vd. (2013) | Marczewski (2015) | Vahlo vd. (2017) | Tondello vd. (2019) |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------------|------------|--------------------|--------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|---------------------|
| <b>Oyun oynama ciddiyeti ve yetenek</b> ( <i>Sıkı oyuncular, Adanmış zihniyetler, Kıdemliler, Gündelik oyuncular, Gündelik zihniyetler, Pasif oyuncu, Barışçıl, Hayatta kalanlar, Oyuncular, Desenci, Zorluk yönelimliler</i> ) |               | ✓                   |            | ✓                  | ✓            | ✓                 | ✓                |                  | ✓                 | ✓                | ✓                   |
| <b>Başarı</b> ( <i>Başaranlar, Koruyucular, Saldırgan oyuncular, Başarı, Güç ve baskınlık, Koşucular, Zorlu eğlence, Dâhiler, Hedef odaklı oyuncular, Komutan, Hedef yönelimliler, Zorluk yönelimliler</i> )                    | ✓             |                     | ✓          | ✓                  | ✓            |                   | ✓                | ✓                | ✓                 | ✓                | ✓                   |
| <b>Keşif</b> ( <i>Kaşıfler, Çözücüler, Saldırgan oyuncular, Sosyal oyuncular, Kendini kaptırma, Keşif ve Fantezi, Hikâye ve kaçış, Arayanlar, Yaratıcılar, Özgür ruhlular, Kâşif</i> )                                          | ✓             |                     | ✓          | ✓                  | ✓            |                   | ✓                | ✓                | ✓                 | ✓                |                     |
| <b>Sosyallik</b> ( <i>Sosyalleşenler, Sosyal zihniyetler, Sosyal yönelimi, Sosyaller, Yardım etmek ve destek olmak, Arkadaşlar ve iş birliği, İyilikseverler, Yoldaş, Sosyal yönelimliler</i> )                                 | ✓             |                     | ✓          |                    | ✓            | ✓                 | ✓                | ✓                | ✓                 | ✓                | ✓                   |
| <b>Baskınlık</b> ( <i>Katiller/Rekabetçiler, Saldırgan oyuncular, İlerleme ve provokasyon, Güç ve baskınlık, Cüretkarlar, Fatihler, Baskın oyuncular, Bozucular, Asker, Cüretkâr</i> )                                          | ✓             |                     |            |                    | ✓            |                   | ✓                | ✓                | ✓                 | ✓                |                     |
| <b>Kendini kaptırma</b> ( <i>Kendini kaptırma, Adanmış zihniyetler, keşif ve fantezi, hikâye ve kaçış, Sıkı oyuncular, Arayanlar, Meraklılar, Yoldaş, Maceraperest, Estetik yönelimliler, Hikâye yönelimliler</i> )             |               |                     | ✓          |                    |              | ✓                 | ✓                | ✓                |                   | ✓                | ✓                   |

Tablo incelendiğinde birçok farklı arařtırıcı tarafından geliştirilen oyuncu tiplerinin belirli konseptler altında genellenebildiği görölmektedir. Başarı ve sosyallik

gibi bazı konseptlerin oyuncu tipi sınıflamalarına daha sık dahil edildiği görülürken baskınlık ve kendini kaptırma gibi bazı konseptlerin ise daha nadir dahil edildiği söylenebilir. Ayrıca daha yeni araştırmaların daha fazla konsepti kapsama eğiliminde olduğu söylenebilir.

Bu çalışmada kullanılacak olan verilerin çoğunluğu MMORPG türünde oyun oynayan oyunculardan toplanmıştır. MMORPG'ler ile Bartle'ın araştırmasında kullandığı MUDs oyun türü çok oyunculu olma, dövüş, sohbet ve rol yapma özellikleri yönünden benzerlik göstermektedir. Bartle modeli bu benzerlikler ve alanyazında en çok çalışılan oyuncu tipleri olması nedeniyle bu çalışmada kullanılan oyuncu tipi modeli olarak seçilmiştir.

### **1.3. Araştırmanın Amacı**

Özellikle internet kullanıcılarının herhangi bir cihazda oyun oynamış olma oranının %94,8 olduğu Türkiye'de (Clement, 2024), IOOB'nin hangi bireysel özelliklerle ve oyuncu tipleriyle ilişkili olduğunun bilinmesinin bu durumun fark edilmesi ve engellenebilmesi için önem taşıdığı düşünülmektedir. Ancak alanyazın tarandığında bu değişkenleri bir arada inceleyen çalışma sayısının çok sınırlı olduğu ve bu alanda bir araştırma boşluğu olduğu görülmektedir.

Bu bağlamda araştırmanın amacı internette oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özellikler arasındaki ilişkinin keşfedilmesidir. Bu doğrultuda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

#### **1. Katılımcılar**

a. İnternette oyun oynama bozukluğu açısından nasıl bir dağılım göstermektedir?

b. Çevrimiçi oyuncu tipleri açısından nasıl bir dağılım göstermektedir?

2. İnternette oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özellikler arasında nasıl bir ilişki vardır?

### **1.4. Araştırmanın Önemi**

Dijital cihaz çeşitliliğinin ve kullanımının gitgide arttığı 21. yüzyılda dijital cihazlar üzerinden oyun oynama oranı da artmaktadır. Herhangi bir cihazda oyun oynayan

kiři sayısının 2017’de 760 milyon iken 2024’te 1,31 milyara ıktığı grlmektedir (Clement, 2024). Bu durum kontrolsz evrimii oyun oynama durumunda ortaya ıkabilecek olan IOOB’ye dikkat ekmektedir. Oyun oynamanın bu denli arttığı ve yaygınlaştığı bir dnemde IOOB zerine daha fazla alıřma yapılmasının, oyun oynamanın kontroll ve saėlıklı řekilde yapılabilmesine katkıda bulunacağı dřnlmektedir.

Bu alıřmanın IOOB gibi sorunların nasıl ortaya ıktığı veya geliřtiėi konusunda paydařlara ipuları vereceėi dřnlmektedir. Bunun yanında belirli evrimii oyuncu tiplerinin veya bireysel zelliklerin IOOB’nin ortaya ıkma riskini artırıp artırmadığını anlamaya yardımcı olacağına dřnlmektedir. Ayrıca bu alıřmanın gelecekte benzer konularda yapılacak alıřmalara yol gstereceėine ve bu alanın geniřlemesine katkıda bulunacağına inanılmaktadır.

## 2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Kırmacı ve Çakmak (2022) tarafından yapılan çalışmada 326 yükseköğretim öğrencisinin baskın olduğu oyuncu tipinin (Bartle); cinsiyet, yükseköğretim programına yerleşme puan türü ve baskın öğrenme stili (Kolb) gibi bazı bireysel özellikleri arasındaki ilişki ve farklılıklar incelenmiştir. Araştırmanın sonucuna göre oyuncu tiplerinin dağılımında cinsiyet ile anlamlı ilişki olduğu erkek öğrencilerin kâşif ve rekabetçi oyuncu tipine, kadın öğrencilerin ise sosyalleşen ve başaran oyuncu tipine daha yatkın olduğu görülmüştür. Araştırmada oyuncu tiplerinin öğrencilerin yükseköğretim programına yerleşme puan türü ve öğrenme stilleri dağılımında anlamlı bir fark oluşturmadığı, yapılan korelasyon analizinde kâşiflerin, soyut kavramsallaştırma boyutu ile pozitif ilişkiye sahip olduğu görülmüştür. IOOB'nin akademik başarıyı olumsuz anlamda etkileme gibi sonuçları olduğu bilinmektedir. Çalışmada oyuncu tiplerinin öğrencilerin yerleşme puanında anlamlı bir farklılık oluşturmadığının gözlenmesinin, oyuncu tipleriyle IOOB arasında bir ilişki olmadığına işaret ettiği belirtilmiştir.

Gentile vd. tarafından 2011 yılında yapılan çalışmada patolojik oyunculuk (pathological gaming) veya internet kullanımının yaygınlığı ölçülmeye, risk ve koruyucu faktörleri belirlenmeye ve patolojik oyuncu olmaya başlayan veya olmayı bırakan kişiler için bu durumun sonuçları belirlenmeye çalışılmıştır. Singapur'da ilkökul üç ve dört, ortaokul yedi ve sekizinci sınıf olmak üzere toplam 304 öğrenciyle iki yıl süren bir panel çalışması yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlardan biri patolojik oyunculuğun yaygınlığının diğer ülkelerle benzer olduğudur (~%9). Çalışmada ortaya çıkan bir diğer sonuç yüksek miktarda oyun oynamanın, düşük sosyal beceri yeterliliğinin ve yüksek seviyede dürtüselliğin patolojik oyuncu olmada risk faktörleri olarak rol oynadığıdır. Son olarak çalışmada patolojik oyunculuğun depresyon, kaygı, sosyal fobiler ve okul performansında düşüş gibi sonuçları olduğuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada incelenen bireysel özellikler değişkenlerinden biri olan oyun oynama süresinin, patolojik oyunculuk risk faktörlerinden biri olduğu görülmüştür.

2022 yılında Bäcklund vd. tarafından yapılan bir meta analizde oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki üzerine yapılan 58 farklı çalışma incelenmiştir. Bu analiz sonucunda kötü hislerden kaçınma veya daha iyi hissetmeye çalışma, gerçeklikten kaçma, stres veya siniri kontrol altına almaya çalışma ve diğer oyunculara karşı yarışma motivasyonlarıyla oyun oynama ile oyun oynama

bozukluğu semptomları arasında tutarlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Diğer oyuncularla birlikte oynayarak eğlenme ve grupla birlikte çalışma motivasyonlarıyla oyun oynama ile oyun oynama bozukluğu semptomları arasında ise tutarlı bir ilişki olmadığı ortaya konmuştur. Diğer oyuncularla yarışma motivasyonunun, Bartle'ın oyuncu tiplerinden olan rekabetçiler ile uyduğu görülmüştür. Ayrıca grupla birlikte çalışma motivasyonuysa sosyalleşenler oyuncu tipiyle uyumaktadır. Dolayısıyla rekabetçiler oyuncu tipiyle oyun oynama bozukluğu semptomları arasında tutarlı bir ilişki olduğu, sosyalleşenler oyuncu tipiyle oyun oynama bozukluğu semptomları arasında tutarlı bir ilişki olmadığı görülmüştür.

Gomez vd. tarafından 2022'de yapılan 968 yetişkinin katıldığı çalışmada IOOB semptomlarının yapısı ve IOOB semptomlarının farklı oyun oynama motivasyonları ile bağlantısı incelenmiştir. Sonuçlar en çok gözlemlenen IOOB semptomlarının kontrol kaybı, oyun oynamayı sürdürme, yoksunluk semptomları ve uzun süreler oyun oynayabilme toleransı olduğunu göstermiştir. Kafayı meşgul etme ve kaçış semptomlarıyla içsel motivasyon, olumsuz sonuçlar semptomuyla ise de düzensizlik ve kontrolsüzlük arasında bağlantılar olduğu ortaya konmuştur.

Bonnaire ve Baptista 2019 yılında yaptığı çalışmada duygu körlüğü (aleksitimi) ve IOOB arasındaki ilişkiyi incelemeye, cinsiyet farklılıklarının yaygınlıklarını keşfetmeye ve MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ile MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) oyuncuları arasındaki potansiyel farklılıkları keşfetmeye çalışmışlardır. Çalışmaya toplam 429 genç yetişkin (ortalama 20,7 yaş) katılmıştır. Bütün örnekleme duygu körü olmak, depresyon puanları ve anksiyete puanları IOOB ile ilişkili bulunmuştur. Aynı zamanda sonuçların cinsiyete ve oynanan oyunun türüne göre değiştiği görülmüştür. Erkek oyunculara duygu körlüğü olmak, genç olmak ve yüksek depresyon ile anksiyete skorlarına sahip olmak IOOB ile ilişkili çıkmıştır. Kadın oyunculara liseden daha düşük eğitim düzeyinde olmak ve yüksek depresyon puanına sahip olmak ile IOOB ilişkili bulunmuştur. MOBA oyuncularında sadece hislerini tarif etmede güçlük çekmek ile IOOB arasında ilişki bulunurken MMORPG oyuncularında liseden mezun olmuş olmak ve yüksek anksiyete puanına sahip olmak ile IOOB arasında ilişki gözlenmiştir. MOBA oyunlarını oynamak duyguları kontrol altına alma stratejisi olarak kullanılırken MMORPG oyunlarını oynamanın olumsuz duygularla başa çıkma yöntemi olarak kullanıldığı görülmüştür.

Wang ve Cheng (2022) tarafından yapılan çalışmada çeşitli oyun oynama motivasyonları ile IOOB arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar ve gerçeklerden kaçış motivasyonu ile IOOB arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda birçok veritabanındaki 2002 ve 2020 arasında yapılmış çalışmalar incelenmiştir. Bulgular IOOB ile en güçlü ilişkisi olan motivasyonların sırasıyla gerçeklikten kaçış ( $r=0,40$ ), başarıma ( $r=0,32$ ), kendini kaptırma ( $r=0,22$ ) ve sosyalleşme ( $r=0,20$ ) olduğunu göstermiştir. Başarıma motivasyonunun Bartle'in oyuncu tiplerinden başaranlar ile sosyalleşme motivasyonu ise sosyalleşenlerle uyduğu görülmüştür. Buna göre başaranların IOOB puanlarının sosyalleşenlerden yüksek olduğu gözlenmiştir.

Laconi, Pires ve Chabrol tarafından 2017 yılında yapılan çalışmada IOOB'nun genç Fransız internet kullanıcıları arasındaki yaygınlık seviyesini belirlemek ve IOOB ile internette geçirilen süre, oyun oynama süresi ve motivasyonları, oyun türleri ve psikopatoloji arasındaki ilişkiyi keşfetmek amaçlanmıştır. Çalışmaya 18 ve 30 yaşları arasındaki 418 çevrimiçi oyuncu (206 kadın ve 212 erkek) katılmıştır. IOOB'nin yaygınlığı yaklaşık %2 ( $n=8$ ) olarak belirlenmiştir. İnternette geçirilen süre, oyun oynama motivasyonları ve depresif semptomların IOOB'nin anlamlı göstergeleri olduğu ve cinsiyete göre farklılaştığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Problemlili oyuncuların ortalama sosyal, gerçeklikten kaçış, başa çıkma ve fantezi motivasyon skorlarının problemsiz oyunculara kıyasla daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Gerçeklikten kaçış gibi motivasyonların IOOB'nin önemli faktörlerinden olması, IOOB'nin sorunlu bir başa çıkma stratejisi olarak nitelendirilebileceğine çalışmada dikkat çekilmiştir. . Problemlili oyuncuların ortalama sosyal puanlarının problemsiz oyunculardan yüksek olması, Bartle'in sosyalleşenler oyuncu tipindeki oyuncuların IOOB puanlarının diğer oyuncu tiplerinden yüksek olabileceğine işaret ettiği söylenebilir. IOOB puanının, bu çalışmada bireysel özellikler değişkenlerinden biri olarak incelenen cinsiyete göre farklılaştığının gözlemlendiği de göz ardı edilmemelidir.

Ferreira vd. 2020 yılında yaptığı çalışmada psikiyatrik ve oyun oynama desenleri değişkenleri ile oyun oynama bozukluğu arasında ilişki olup olmadığını belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışmaya 10 ile 18 yaşları arasındaki 407 kişi katılmıştır. Katılan 407 kişiden 83'ü (%20,4) oyun oynama bozukluğu için gerekli kriterleri karşılamıştır. Bütün oyun türleri arasından en çok rol yapma oyunu oyuncularında oyun oynama bozukluğu görülmüştür. Oynanan oyun türü arttıkça orantılı olarak oyun oynama bozukluğu görülme

sıklığı da artmıştır. Çalışmada çevrimiçi oynama ve aralıksız olarak uzun süreler oyun oynama ile oyun oynama bozukluğu arasında ilişki olduğu görülmüştür. Bu çalışmada incelenen bireysel özellikler değişkenlerinden biri olan oyun oynama süresiyle IOOB arasında ilişki gözlenmesi dikkat çekmektedir.

Columb, Griffiths ve O’Gara tarafından 2020 yılında yapılan çalışmada İrlanda’daki çevrimiçi oyuncuların oyuncu karakteristiklerini ve oyun oynama bozukluğunun bu popülasyonda var olup olmadığını belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmaya düzenli oyun oynayan toplam 166 kişi katılmıştır. Katılımcılardan %2,4’ünde oyun oynama bozukluğu olduğu ve %5,4’ünde sorunlu oyun oynama belirtileri gözlemlendiği belirlenmiştir. Oyun oynama bozukluğu olmayan oyunculardaki en yaygın çevrimiçi oyun oynama motivasyonu hoş vakit geçirme iken oyun oynama bozukluğu olan oyunculardaki en yaygın motivasyonun gerçeklikten kaçış olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun oynama bozukluğu olanların oyun oynama sürelerinin diğerlerinden daha yüksek olduğu belirlenmiştir. IOOB ile bu çalışmada bireysel özellikler altında incelenen değişkenlerinden biri olan oyun oynama süresi arasındaki ilişki dikkat çekmektedir.

Liao vd. 2020 yılında yaptığı çalışmada IOOB’nin Çinli ergenler arasındaki yaygınlığını değerlendirmek ve IOOB ile kişilik özellikleri ve çevrimiçi oyun oynama özellikleri ilişkisini tespit etmeye çalışmışlardır. Çalışmaya 15 ile 25 yaş aralığındaki 6379 ergen oyuncu katılmıştır. Çalışmada IOOB’nin Çinli ergen oyuncular arasındaki yaygınlığının %17,0 olduğu belirlenmiştir. Çevrimiçi oyun oynamaya harcanan süre ve çevrimiçi oyunlara harcanan para IOOB ile en ilişkili faktör olarak belirlenirken kendine karşı dürüst olma ve bir ilişki içerisinde olma IOOB ile en az ilişkili faktörler olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada incelenen değişkenlerden olan oyun oynama süresi ile IOOB arasında ilişki bulunduğu gözlenmektedir.

Kim vd. 2010’da yaptığı çalışmada biyogenetik özellikleri, çevrimiçi oyunlara harcanan süre ve oynanan çevrimiçi oyun türü arasındaki ilişkiyi değerlendirmişlerdir. Çalışmaya RPG (Role Playing Games), RTS (Real-Time Strategy), FPS (First Person Shooter) ve spor oyunlarından herhangi birini oynayan 565 öğrenci katılmıştır. RPG oyuncularının internet bağımlılığı bu dört grup arasında en yükseği olarak belirlenmiştir. Özellikler RPG ve FPS oyuncuları olmak üzere hafta içi oyun oynamaya harcanan süre ile akademik performans arasında negatif ilişki olduğu görülmüştür. Ancak IOOB’nin

sonuçlarından biri olan akademik performansta düşüş ile oyun oynama süresi arasındaki ilişki göz ardı edilmemelidir.

T'ng, Ho ve Pau tarafından 2022 yılında yapılan çalışmada temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmamasının IOOB üzerindeki öngörü rolü ve oyun oynama motivasyonlarının IOOB ile ilişkisi incelenmiştir. 18 ile 29 yaş aralığındaki 398 mobil MOBA oyuncusu çalışmaya katılmıştır. Bulgular temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmamasının IOOB'yi pozitif olarak öngördüğünü belirlemiştir. Sosyalleşme, gerçeklikten kaçış, negatifliklerle baş etme ve yeteneğini geliştirme motivasyonları ile IOOB arasında ilişki olduğu da gözlenmiştir. Sosyalleşme motivasyonu Bartle'ın oyuncu tiplerinden sosyalleşenler ile yeteneğini geliştirme motivasyonu ise başarılarla ilişkilidir. Buna göre sosyalleşenler ve başarılar ile IOOB arasında ilişki gözlemlendiği söylenebilir.

Larrieu, Billieux ve Decamps tarafından 2022 yılında yapılan 256 kişinin katıldığı çalışmada motivasyonel kümeleri belirlemek ve bu kümelerle yaşam kalitesi, problemli oyun oynama ve kişisel özellikler arasındaki ilişki incelenmiştir. Eğlence amaçlılar, rekabetçiler ve gerçeklikten kaçanlar olmak üzere üç motivasyon kümesi belirlenmiştir. Çalışma sonuçları rekabetçiler ve gerçeklikten kaçanların IOOB puanlarının eğlence amaçlılardan daha yüksek olduğunu göstermiştir. Gerçeklikten kaçanların psikolojik sağlık puanlarının diğerlerinden daha düşük olduğu ve daha içe kapanık oldukları gözlenmiştir. Buradaki rekabetçiler ile Bartle'ın oyuncu tiplerinden olan rekabetçiler uyushmaktadır ve IOOB puanlarının diğerlerinden daha yüksek olduğu görölmektedir.

Achab vd. 2022 yılında yaptığı çalışmada oyun oynama bozukluğunu öngörmede ve kontrol altında tutmada kullanılabilecek faktörleri incelemiştir. Çalışmaya 313 çevrimiçi oyuncu katılmıştır. Sonuçlar rekabetçilik, ilerleme motivasyonları, azaltılmış kaygı, avuntu, kişisel tatmin ve güç duygusu gibi psikolojik faktörlerin oyun oynama bozukluğu için risk faktörü olduğunu göstermiştir. Eğlence, keyif alma ve deneyim edinme isteği gibi psikolojik faktörlerinse oyun oynama bozukluğuna karşı koruyucu faktörler olduğu görölmüştür. Bunlara ek olarak can sıkıntısı, hassaslık, heyecan ve macera arayışı ve yüksek dürtüsellik ile oyun oynama bozukluğu arasında ilişki olduğu ortaya konmuştur. Buradaki rekabetçilik ve güç duygusu faktörleri Bartle'ın taksonomisindeki rekabetçiler ile ilerleme motivasyonları başarılar ile heyecan ve macera arayışı ise kaşiflerle uyushmaktadır. Buna göre rekabetçiler veya başarılar



oyuncu tipinde olmanın IOOB için risk faktörü olduğu ve kaşifler oyuncu tipinde olmanın IOOB'ye karşı koruyucu faktörü olduğu söylenebilir.

Männikkö vd. 2016 yılında yaptığı çalışmada sorunlu oyun oynama ile spesifik psikolojik faktörler (oyun oynama motivasyonları ve sorunlu oyun oynama durumunun farkında olmak) ve yapısal faktörler (oyun türleri) arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmaya 13 ile 24 yaş arasındaki 271 oyuncu katılmıştır. Sorunlu oyun oynama ile özellikle rol yapma, karakter gelişimi, aksiyon ve strateji özelliklerini barındıran oyunlar arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Bulgular başarı, sosyalleşme ve gerçeklikten kaçış motivasyonlarının da sorunlu oyun oynama ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Buradaki başarı motivasyonu Bartle'ın modelindeki başaranlar ile ve sosyalleşme motivasyonu sosyalleşenlerle uyumaktadır. Buna göre başaranlar veya sosyalleşenler oyuncu tipinde olmanın sorunlu oyun oynama ile ilişkili bulunduğu söylenebilir.

Bu araştırmalarda farklı oyuncu tiplerinin ve çeşitli bireysel özelliklerin IOOB ile ilişkilerinin ayrı ayrı incelendiği görülmektedir. Bu araştırmaların IOOB'yi daha iyi anlamak ve bu durumdan sakınabilmek için önemli olduğu düşünülmektedir. Ancak bu çalışmaların hiçbirinde IOOB, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özelliklerin bir arada incelenmediği görülmektedir. Bu nedenle belirtilen değişkenlerin bu araştırmada bir arada incelenmesinin bu değişkenler arasındaki karmaşık ilişkiyi anlamak adına yol gösterici olacağına inanılmaktadır.

### 3. YÖNTEM

#### 3.1. Araştırma Deseni

Çalışma yöntemsel olarak nicel araştırma yöntemlerinden tarama araştırması ve korelasyonel araştırma ile tasarlanmıştır. Tarama araştırması bir örnekleme ile ilgili genel durumu tanımlamayı amaçlarken, korelasyonel araştırma iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmayı hedeflemektedir (Creswell, 2012; Freankel vd., 2012). Dolayısıyla birinci araştırma sorusunda belirtilen internette oyun oynama bozukluğu ve çevrimiçi oyuncu tiplerinin genel dağılımlarını belirlemek amacıyla tarama araştırması, ikinci araştırma sorusunda belirtilen değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise korelasyonel araştırma kullanılmıştır.

#### 3.2. Katılımcılar

Araştırmada kolayda örnekleme yoluyla seçilen çevrimiçi oyun oynayan katılımcılara ulaşılmıştır. Kolayda örnekleme yöntemi, zaman, para ve işgücü kaybını önlemeyi hedefleyen bir örnekleme yöntemidir (Freankel vd., 2012). Çevrimiçi oyun oynayan katılımcıları belirlemekte ve onlara ulaşmakta yaşanabilecek güçlükler dikkate alındığında bu örnekleme yönteminin uygun olduğu düşünülmüştür. Katılımcılardan elde edilen verilerin analize hazırlanma sürecinde uç değerler ve eksik veriler temizlenerek analizler 645 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların dağılımına ilişkin demografik bilgiler Tablo 3.1’de yer almaktadır.

**Tablo 3.1.** Katılımcıların demografik özellikleri

|                    |               | DFA |      | Tüm katılımcılar |      |
|--------------------|---------------|-----|------|------------------|------|
|                    |               | f   | %    | f                | %    |
| Cinsiyet           | Kadın         | 74  | 37,0 | 205              | 31,8 |
|                    | Erkek         | 126 | 63,0 | 440              | 68,2 |
| Öğrenim            | Lise          | 117 | 58,5 | 229              | 35,5 |
|                    | Üniversite    | 77  | 38,5 | 353              | 54,7 |
|                    | Yüksek lisans | 6   | 3,0  | 56               | 8,7  |
|                    | Doktora       | 0   | 0    | 7                | 1,1  |
| Çalışma durumu     | Çalışıyor     | 129 | 64,5 | 353              | 54,7 |
|                    | Çalışmıyor    | 71  | 35,5 | 292              | 45,3 |
| Günlük oyun süresi | 0-1 saat      | 81  | 40,5 | 117              | 18,1 |

**Tablo 3.1. (Devam) Katılımcıların demografik özellikleri**

|          |     |       |     |       |
|----------|-----|-------|-----|-------|
| 1-3 saat | 78  | 39,0  | 114 | 17,7  |
| 3-5 saat | 27  | 13,5  | 310 | 48,1  |
| 5+ saat  | 14  | 7,0   | 104 | 16,1  |
| Toplam   | 200 | 100,0 | 645 | 100,0 |

Tablo 3.1'e göre araştırmaya toplamda 205 kadın, 440 erkek olmak üzere 645 oyuncu katılmıştır. Bu katılımcıların 229'u lise, 353'ü üniversite 56'sı yüksek lisans ve yedisi doktora mezunudur. Çalışan katılımcı sayısının 353, çalışmayanların 292 olduğu görülmektedir. Ayrıca günlük 0-1 saat oyun oynayan 117, 1-3 saat oynayan 114, 3-5 saat oynayan 310 ve beş saat üzerinde oynayan 104 katılımcı bulunmaktadır. Kline'a (2010) göre 100 ila 200 katılımcı arasında değişen bir örneklem büyüklüğü doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapmak için yeterli görüldüğünden veri toplama araçlarının geçerlik güvenirlik çalışması için rastgele belirlenmiş 200 katılımcıdan oluşan bir alt veri seti oluşturulmuştur. Bu 200 kişilik grupta 74 kadın, 126 erkek, 117 lise, 77 üniversite, 6 yüksek lisans mezunu yer almaktadır. Çalışan katılımcı sayısının 129, çalışmayanların 71 olduğu; 0-1 saat oyun oynayan 81, 1-3 saat oynayan 78, 3-5 saat oynayan 27 ve beş saat üzerinde oynayan 14 katılımcı bulunduğu görülmektedir.

### **3.3. Veri Toplama Araçları**

Araştırmada İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (IOOBÖ) ve Çevrimiçi Oyuncu Tipleri Ölçeği (ÇOTÖ) kullanılmıştır. Ayrıca demografik bilgi formuyla katılımcı özellikleri de belirlenmiştir. Veri toplama sürecine geçmeden önce araştırma için etik kurul izni alınmış (Ek-3) ayrıca katılımcılardan gönüllü katılım formunu (EK-4) doldurmaları istenmiştir. Veriler oyuncuların yer aldığı platformlar aracılığı ile çevrimiçi olarak toplanmıştır. Kullanılan veri toplama araçlarının geçerlik güvenirlik çalışmaları ile ilgili sonuçlar aşağıdaki başlıklarda verilmektedir.

#### **3.3.1. İnternette oyun oynama bozukluğu ölçeği**

Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilen IOOBÖ dokuz maddeden oluşan tek faktörlü bir yapıya sahiptir (EK-1). Beşli Likert tipinde (1: Hiçbir Zaman, 5: Çok Sık) oluşturulan ölçekten alınabilecek en düşük puan dokuz, en yüksek puan ise 45'tir. IOOB

Evren vd. (2018), Arıcak vd. (2018) ve Doğan vd. (2020) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Bu araştırmada da ölçeğin geçerli ve güvenilir sonuçlar verdiğini belirlemek için DFA gerçekleştirilmiş iç tutarlılık katsayıları raporlanmıştır. Analizlere ilişkin sonuçlar Tablo 4.2’de yer almaktadır.

**Tablo 3.2.** IOOBÖ’ye ilişkin güvenirlik ve madde yük değerleri

| Maddeler | Yük Değerleri | $\alpha$ |
|----------|---------------|----------|
| IOOB1    | 0,06          | 0,912    |
| IOOB2    | 0,83          |          |
| IOOB3    | 0,68          |          |
| IOOB4    | 0,83          |          |
| IOOB5    | 0,80          |          |
| IOOB6    | 0,77          |          |
| IOOB7    | 0,70          |          |
| IOOB8    | 0,61          |          |
| IOOB9    | 0,71          |          |

Güvenirliğin değerlendirilmesi amacıyla Cronbach Alfa ( $\alpha$ ) değeri hesaplanmıştır.  $\alpha$  için bu değerlerin .70’in üzerinde olması beklenmektedir. Analiz sonuçlarına göre,  $\alpha$ ’nın (0,912) alanyazında kabul gören güvenilir sonuçlar verdiği belirlenmiştir (Kline, 2010; Nunnally ve Bernstein, 1994). Ölçekteki maddelere ait yük değerleri incelendiğinde değerlerin uygun aralıklarda ve istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (Hair vd., 2010). Buna göre madde düzeyinde de güvenirliğin sağlandığı söylenebilir. Gerçekleştirilen DFA’ya ilişkin uyum değerleri Tablo 3.3’te verilmiştir.

**Tablo 3.3.** IOOBÖ için uyum değerleri

| Uyum İndeksi                  | İdeal Uyum Değeri         | Uyum Değeri | Alanyazın                |
|-------------------------------|---------------------------|-------------|--------------------------|
| $\chi^2/sd$                   | $0 \leq \chi^2/sd \leq 5$ | 2,33        | Sümer (2000)             |
| SRMR                          | $0 \leq SRMR \leq 0,08$   | 0,04        | Hu ve Bentler (1999)     |
| RMSEA                         | $0 \leq RMSEA \leq 0,08$  | 0,08        | Sümer (2000)             |
| NFI                           | $0,90 \leq NFI \leq 1$    | 0,95        | Bentler ve Bonnet (1980) |
| TLI                           | $0,90 \leq TLI \leq 1$    | 0,96        | Sümer (2000)             |
| CFI                           | $0,90 \leq CFI \leq 1$    | 0,97        | Huck (2012)              |
| $\chi^2 = 53,479$ ; $sd = 23$ |                           |             |                          |

Tablo 3.3'e göre uyum değerlerinin alanyazında önerilen değer aralıkları bakımından ideal olduğu ( $\chi^2/sd=2,33$ , SRMR=0,04, RMSEA=0,08, NFI=0,95, TLI=0,96, CFI=0,97) görülmektedir. IOOBÖ için incelenen tüm bu analiz sonuçlarına göre ölçme aracı bu araştırmada ulaşılan örneklem için geçerli ve güvenilir sonuçlar vermektedir.

### 3.3.2. Çevrimiçi oyuncu tipleri ölçeği

Doğan ve Şahin (2017) tarafından geliştirilen ÇOTÖ'de dört faktör ve 25 madde yer almaktadır (EK-2). Beşli Likert tipindeki ölçeğin faktörleri başarılar, kaşifler, sosyalleşenler ve katiller/rekabetçiler olarak sıralanmaktadır. Faktörlerden alınan puanlara göre katılımcının ağırlıklı olarak hangi oyuncu tipinde olduğu belirlenmektedir. Ölçeğin güvenirlik analizleri sonucunda ulaşılan madde yük değerleri ve iç tutarlık katsayıları Tablo 3.4'te verilmektedir.

**Tablo 3.4. ÇOTÖ'ye ilişkin güvenirlik ve madde yük değerleri**

| ÇOTÖ           | Maddeler     | Yük Değerleri | $\alpha$ |
|----------------|--------------|---------------|----------|
| Başarılar      | Başarı1      | 0,74          | 0,942    |
|                | Başarı2      | 0,87          |          |
|                | Başarı3      | 0,80          |          |
|                | Başarı4      | 0,82          |          |
|                | Başarı5      | 0,86          |          |
|                | Başarı6      | 0,85          |          |
|                | Başarı7      | 0,83          |          |
|                | Başarı8      | 0,81          |          |
| Rekabetçiler   | Rekabetçi1   | 0,84          | 0,935    |
|                | Rekabetçi2   | 0,89          |          |
|                | Rekabetçi3   | 0,77          |          |
|                | Rekabetçi4   | 0,86          |          |
|                | Rekabetçi5   | 0,79          |          |
|                | Rekabetçi6   | 0,83          |          |
|                | Rekabetçi7   | 0,69          |          |
|                | Rekabetçi8   | 0,76          |          |
| Sosyalleşenler | Sosyalleşen1 | 0,79          | 0,929    |
|                | Sosyalleşen2 | 0,89          |          |
|                | Sosyalleşen3 | 0,85          |          |
|                | Sosyalleşen4 | 0,84          |          |
|                | Sosyalleşen5 | 0,84          |          |
|                | Sosyalleşen6 | 0,73          |          |

**Tablo 3.4. (Devam) ÇOTÖ'ye ilişkin güvenilirlik ve madde yük değerleri**

|          |        |      |       |
|----------|--------|------|-------|
|          | Kaşıf1 | 0,87 |       |
| Kaşıfler | Kaşıf2 | 0,92 | 0,905 |
|          | Kaşıf3 | 0,83 |       |

Tablo 3.4'e göre tüm madde yük değerleri ve  $\alpha$  katsayıları ölçeğin madde ve faktör bazında güvenilir sonuçlar verdiğini göstermektedir (Hair vd., 2010; Kline, 2010; Nunnally ve Bernstein, 1994). Ölçeğin geçerliğini belirlemek için gerçekleştirilen DFA'ya ilişkin uyum değerleri Tablo 3.5'te sunulmaktadır.

**Tablo 3.5. ÇOTÖ için uyum değerleri**

| Uyum İndeksi                    | İdeal Uyum Değeri         | Uyum Değeri | Alanyazın                |
|---------------------------------|---------------------------|-------------|--------------------------|
| $\chi^2/sd$                     | $0 \leq \chi^2/sd \leq 5$ | 2,39        | Sümer (2000)             |
| SRMR                            | $0 \leq SRMR \leq 0,08$   | 0,06        | Hu ve Bentler (1999)     |
| RMSEA                           | $0 \leq RMSEA \leq 0,08$  | 0,08        | Sümer (2000)             |
| NFI                             | $0,90 \leq NFI \leq 1$    | 0,88        | Bentler ve Bonnet (1980) |
| TLI                             | $0,90 \leq TLI \leq 1$    | 0,91        | Sümer (2000)             |
| CFI                             | $0,90 \leq CFI \leq 1$    | 0,92        | Huck (2012)              |
| $\chi^2 = 627,206$ ; $sd = 262$ |                           |             |                          |

DFA'da elde edilen uyum değerleriyle ölçeğin doğrulanıp doğrulanmadığı incelenmiştir. Analiz sonuçları uyum değerlerinin ( $\chi^2/sd=2,39$ ,  $SRMR=0,06$ ,  $RMSEA=0,08$ ,  $NFI=0,88$ ,  $TLI=0,91$ ,  $CFI=0,92$ ) kabul edilen aralıklarda olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre bu ölçeğin bu katılımcı grubu için geçerli ve güvenilir sonuçlar ortaya koyduğu görülmektedir.

### 3.4. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizinde öncelikle veri toplama araçlarının ulaşılan örnekleme geçerli ve güvenilir sonuçlar verip vermediğini belirlemek amacıyla DFA yapılmış ve iç tutarlılık katsayısı (Cronbach alpha) hesaplanmıştır. DFA'nın amacı, önceden belirlenmiş bir dizi gözlenen (ölçülen) değişken ile altta yatan gizli yapılar arasındaki ilişkileri araştırmaktır (Tabachnick ve Fidell, 2012). DFA'nın gerçekleştirilmesinde Jeffreys's Amazing Statistics Program (JASP) 18.0 yazılımından yararlanılmıştır. Cronbach alpha değeri ise Kline (2010)'in belirttiği gibi 0,90 civarında

ise mükemmel, 0,80 civarı çok iyi, 0,70 civarı ise yeterli düzeyde şeklinde yorumlanmıştır.

Kullanılan ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik analizlerinden sonra araştırma sorularını yanıtlayabilmek için analizler gerçekleştirilmiştir. İlk araştırma sorusu olan internette oyun oynama bozukluğu ve çevrimiçi oyuncu tiplerinin genel dağılımlarını belirlemek amacıyla betimsel istatistiklerden (ortalama, standart sapma, yüzdelik vb.) yararlanılmıştır. İkinci araştırma sorusunda belirtilen değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise Chi-squared Automatic Interaction Detector (CHAID) analizi kullanılmıştır. Karar ağaçları analizlerinden biri olan CHAID ile ki-kare istatistikleri kullanılarak bağımlı değişken ile ilişki gösteren yordayıcı değişkenler belirlenmektedir (Agresti, 1990). Karmaşık ilişkileri çözümlemede başarılı bir algoritmaya sahip olduğundan, CHAID'in internette oyun oynama bozukluğu ile ilişki gösteren değişkenleri belirlemek amacıyla kullanılması uygun görülmüştür. CHAID'in özellikleri şunlardır (Kass, 1980):

- Bağımlı değişken ile en önemli ilişki gösteren değişkenleri belirler.
- Grupları homojen alt kategorilere ayırdığından homojenlik varsayımının sağlanmasında avantajlıdır.
- Normal dağılım gibi birçok varsayımın sağlanmasını gerektirmez.
- Sınıflama, eşit aralık ya da eşit oran ölçeklerinde değişkenler birlikte kullanılabilir.

CHAID analizinde internette oyun oynama bozukluğu bağımlı değişken, çevrimiçi oyuncu tipleri (başaranlar, kaşifler, sosyalleşenler, katiller) ve oyuncuların kişisel özellikleri (yaş, cinsiyet vb.) yordayıcı değişkenler olarak belirlenmiştir.

### **3.5 Sınırlılıklar**

Araştırmada çevrimiçi oyun oynayan katılımcıları belirlemekte ve onlara ulaşmakta yaşanabilecek güçlükler dikkate alınarak katılımcılara ulaşmak için kolayda örnekleme yöntemi kullanılmış ve ulaşılan bütün oyun oynayan yetişkinlerden veri toplanmıştır. Bu durumun sonuçların genellenebilirliğine olumsuz etki edebileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Katılımcıların veri toplama araçlarındaki soruları okuması ve yanıtlanması yaklaşık olarak 8-10 dakika sürmektedir. Bu süre çok uzun olmasa da bazı katılımcıların bu soruları cevaplarken sıkılabileceği ve dikkatsiz cevaplar vermiş olabileceği göz ardı edilmemelidir.

Araştırmada 645 katılımcıya ulaşılmış ve analizler bu sayıyla gerçekleştirilmiştir. Bu katılımcı sayısı ve toplanan veriler gerekli geçerlik şartlarını sağlamaktadır. Ancak her kesimden daha fazla katılımcıya ulaşılması araştırma sonuçlarının genellenebilirliğini artıracaktır.

Araştırmada Bartle'in (1996) oyuncu tipleri temel alınmıştır. Ancak giriş kısmında da açıklandığı gibi oyuncu tipleri sınıflamasına birçok araştırmacı farklı şekillerde yaklaşp kendi sınıflamalarını geliştirmiştir. Birçok oyuncu tipi sınıflaması temelde benzer yaklaşımların üzerine kurulmuş olsa da bu araştırmanın sonuçlarının sadece Bartle'in oyuncu tipleri için geçerli olduğu unutulmamalıdır.



## 4. BULGULAR

### 4.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Çevrimiçi Oyuncu Tipleri Dağılımına İlişkin Bulgular

Katılımcıların internette oyun oynama bozukluğu puanları ve hangi çevrimiçi oyuncu tipinde oldukları ile ilgili dağılımlar betimsel istatistikler ile belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar Tablo 4.1’de görülmektedir.

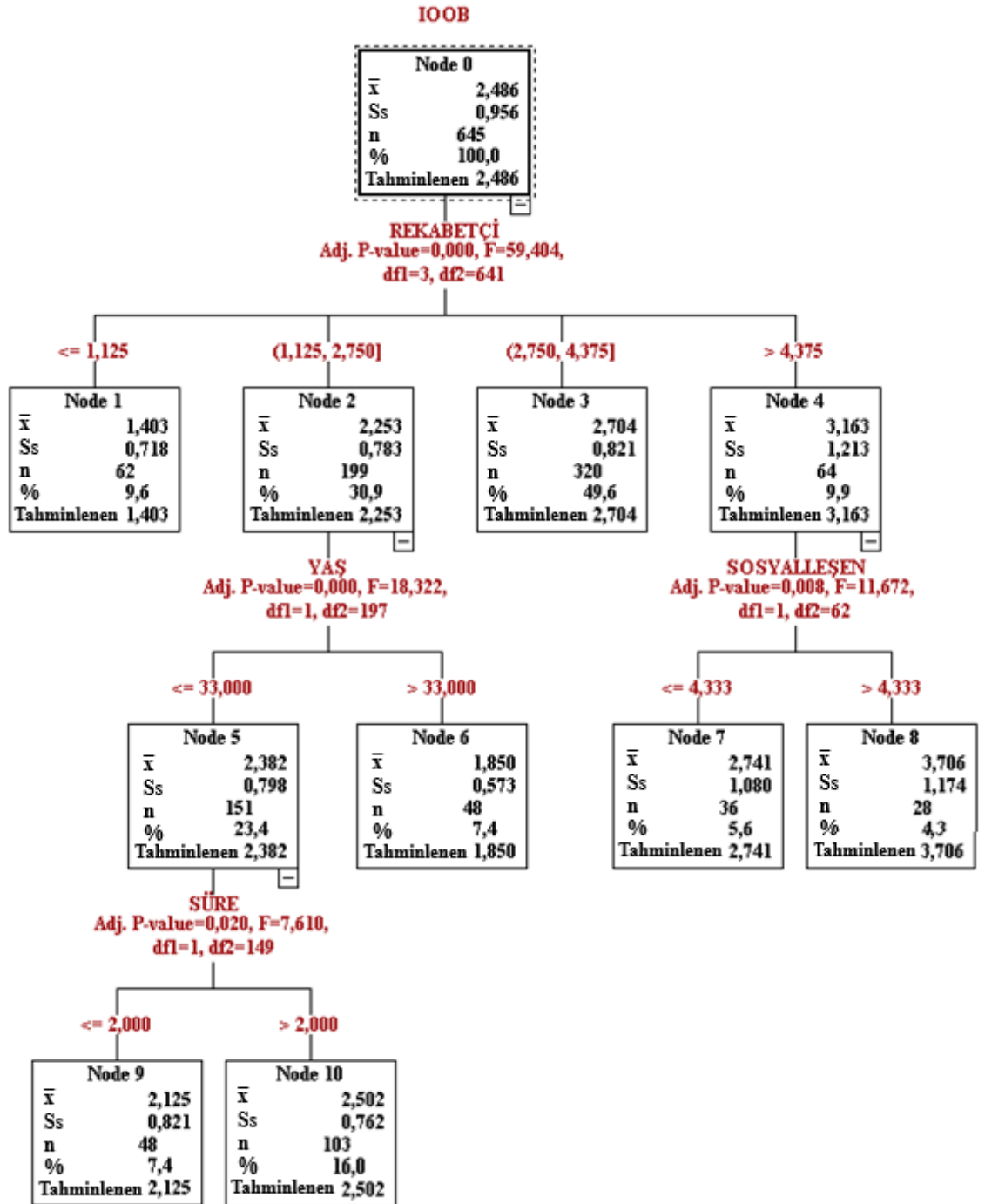
**Tablo 4.1.** *İnternette oyun oynama bozukluğu ve çevrimiçi oyuncu tiplerine ilişkin betimsel istatistikler*

| Puan                             | n   | $\bar{x}$ | ss    |
|----------------------------------|-----|-----------|-------|
| Başaranlar                       | 645 | 3,37      | 1,097 |
| Rekabetçiler                     | 645 | 2,98      | 1,084 |
| Sosyalleşenler                   | 645 | 2,99      | 1,113 |
| Kaşıfler                         | 645 | 3,33      | 1,183 |
| İnternette oyun oynama bozukluğu | 645 | 2,49      | ,956  |

Tablo 4.1’e göre katılımcıların internette oyun oynama bozukluğu puan ortalamaları 2,49’dur. Buradan alınabilecek puanların 1 ile 5 aralığında olduğu dikkate alındığında katılımcıların orta düzeyden biraz düşük oyun oynama bozukluğu sergilediği söylenebilir. Oyuncu tiplerinden aldıkları puanlar ise büyükten küçüğe başaranlar ( $\bar{x} = 3,37$ ), kaşıfler ( $\bar{x} = 3,33$ ), sosyalleşenler ( $\bar{x} = 2,99$ ) ve rekabetçiler ( $\bar{x} = 2,98$ ) olarak sıralanmaktadır. Buna göre katılımcıların en çok başaranlar oyuncu tipinde en az ise rekabetçiler oyuncu tipinde oyun oynama davranışı sergiledikleri söylenebilir.

### 4.2. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Çevrimiçi Oyuncu Tipleri ve Bireysel Özellikler Arasındaki İlişkiye İlişkin Bulgular

İkinci araştırma sorusunda değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek için gerçekleştirilen CHAID analizinde internette oyun oynama bozukluğu puanları bağımlı; çevrimiçi oyuncu tipleri puanları, yaş, cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi bağımsız değişken olarak belirlenmiş ve analiz gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular Şekil 4.1’de sunulmaktadır.



**Şekil 4.1.** IOOB, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özelliklerin ilişkisi

Şekil 4.1'e göre internette oyun oynama bozukluğu ile ilişki gösteren en önemli değişken rekabetçi tipinde oyun oynama davranışıdır. Rekabetçi tipinde oyun oynayan katılımcılar internette oyun oynama bozukluğu puanına göre dört grupta sınıflanmaktadır (Node 1, Node 2, Node 3, Node 4). Bu gruplar rekabetçi puanı 1,125'ten küçük, 1,125 ile 2,750 arasında, 2,750 ile 4,375 arasında ve 4,375'ten büyük olanlardır. Bu gruplara

göre en yüksek internette oyun oynama bozukluğunu gösteren grup rekabetçi tipinde oyun oynama puanı en yüksek olan gruptur ( $\bar{x} = 3,163$ ). Bunu sırasıyla rekabetçi puanı 2,750 ile 4,375 arasında ( $\bar{x} = 2,704$ ), 1,125 ile 2,750 arasında ( $\bar{x} = 2,253$ ) ve 1,125'ten küçük olan ( $\bar{x} = 1,403$ ) gruplar izlemektedir. Analiz sonuçlarına göre rekabetçilik puanına göre internette oyun oynama bozukluğu düzeyinde oluşan bu farklılıklar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ( $F(3,641) = 59,404$ ;  $p < .05$ ).

İkinci sıradaki düğümlere göre rekabetçilik puanı 1,125 ile 2,750 arasında olan grubun internette oyun oynama bozukluğu ile ilişki gösteren en önemli değişkenin yaş olduğu görülmektedir ( $F(1,197) = 18,322$ ;  $p < .05$ ). Yaşa göre internette oyun oynama bozukluğu puanı iki gruba ayrılmaktadır (Node 5, Node 6). 33 yaşından küçük ve rekabetçilik puanı orta düzeyde olan katılımcıların ( $\bar{x} = 2,382$ ) internette oyun oynama bozukluğu düzeyi 33 yaşından büyük olanlara ( $\bar{x} = 1,850$ ) göre anlamlı derecede yüksektir. Yine ikinci sıradaki düğümlere göre rekabetçilik puanı 4,375'ten büyük olan, yani ağırlıklı olarak yüksek düzeyde rekabetçi tipinde oyun oynama davranışı sergileyen grubun internette oyun oynama bozukluğu puanını etkileyen en önemli değişkenin oyunda sosyalleşme düzeyleri olduğu görülmektedir. Burada da katılımcılar sosyalleşme puanları temelinde internette oyun oynama bozukluğu puanına göre iki grupta sınıflanmıştır (Node 7, Node 8). Yüksek düzeyde rekabetçi olan sosyalleşme puanları 4,333'ten büyük olan katılımcıların ( $\bar{x} = 3,706$ ), 4,333'ten küçük olan katılımcılara ( $\bar{x} = 2,741$ ) göre anlamlı düzeyde yüksek internette oyun oynama bozukluğu sergilediği belirlenmiştir ( $F(1,62) = 11,672$ ;  $p < .05$ ).

Son sıradaki düğümler incelendiğinde 33 yaşından küçük, rekabetçilik puanları 1,125 ile 2,750 arasında olan katılımcıların internette oyun oynama bozukluğu ile ilişkili olan en önemli değişkenin günlük oyun oynama süresi olduğu görülmektedir. Burada CHAID analizi iki grup oluşturmuştur (Node 9, Node 10). Buna göre 33 yaşından küçük katılımcılarda en yüksek internette oyun oynama bozukluğu, oyun oynama süresi 3 saatten fazla olanlarda gözlemlenmiştir ( $\bar{x} = 2,502$ ). Oyun oynama süresi 3 saatten az olan katılımcıların ise internette oyun oynama bozukluğu puanları daha düşüktür ( $\bar{x} = 2,125$ ). Bahsedilen bu iki grup arasındaki internette oyun oynama bozukluğuna ilişkin ortalamalar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ( $F(1,149) = 7,610$ ;  $p < .05$ ).

Son olarak başaran ve kaşif tipinde çevrimiçi oyun oynama durumu ve cinsiyet değişkeni analize dahil edilmesine rağmen bu değişkenlerin internette oyun oynama

bozukluđu ile ilişkili olmadığı görölmüştür. CHAID analizi kısaca özetlenecek olursa internette oyun oynama bozukluđu ile ilişki gösteren en önemli deđişkenin rekabetçi tipinde bir oyuncu olmak olduđu, rekabetçilikle ilgili gruplamalardan sonra internette oyun oynama bozukluđu için yaş, sosyal oyuncu tipi ve günlük oyun oynama süresi olduđu söylenebilir. Şekil 4.1 aşağıdan yukarı incelendiğinde internette oyun oynama bozukluđunun en yüksek olduđu grubun rekabetçilik ve sosyalleşme düzeyi çok yüksek ( $\bar{x}= 3,706$ ); en düşük olduđu grubun ise rekabetçilik düzeyi çok düşük ( $\bar{x}= 1,403$ ) olan grubun olduđu görölmektedir.



## 5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

### 5.1 Sonuç

Araştırmada IOOB ile çevrimiçi oyuncu tipleri, yaş, cinsiyet ve oyun oynama süresinin ilişkisi incelenmiştir. Bunun için 645 oyuncudan IOOBÖ ve ÇOTÖ ile veri toplanmıştır. Öncelikle 200 kişilik bir alt grup katılımcı ile veri toplama araçlarının geçerlik güvenirlik analizleri gerçekleştirilmiştir. Daha sonra 645 katılımcının oluşturduğu ana veri seti üzerinde CHAID analizi gerçekleştirilerek değişkenler arasındaki ilişkiler saptanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre çok yüksek düzeyde rekabetçiler ve sosyalleşenler tipinde oyun sergileyen katılımcılar en yüksek IOOB düzeyine sahiptir. Bir başka deyişle IOOB'nin yüksek olmasıyla ilişkili en önemli değişkenler rekabetçiler ve sosyalleşenler oyuncu tipinde olmaktır. Bununla birlikte oyun dünyası tarafında yer alan başarılar ve kaşifler oyuncu tipleri ise IOOB ile ilişkili bulunmamıştır. Bu, Bartle'in oyuncu-oyun dünyası ekseninde incelendiğinde oyun dünyası yerine oyuncularla olumlu ya da olumsuz etkileşim içinde olmanın daha fazla IOOB riski getirdiğini göstermektedir. Dolayısıyla oyuncularla kurulan etkileşimin neden IOOB ile ilişkili olabileceğine yönelik çalışmalar yapılması önem arz etmektedir.

Birçok çalışmada (Columb, Griffiths ve O'Gara, 2020; Ferreira vd., 2020; Gentile vd., 2011; Kim vd., 2010; Liao vd., 2020) oyun oynama süresi ile IOOB ilişkili bulunmuştur ve hatta oyun oynama süresi IOOB'nin APA (Amerikan Psikoloji Birliği) tarafından belirlenen dokuz semptomu arasında yer almaktadır. Araştırmada oyun oynama süresi değişkeni ancak rekabetçiler oyuncu tipinde olma düzeyi düşük, görece genç oyuncular için IOOB ile ilişkili bulunmuştur. Yani rekabetçiler oyuncu tipinde olma durumu oyun başında geçirilen süreden ve yaştan daha önemlidir. Bu durum araştırmanın özgün bulguları arasında yer almaktadır. Nitekim ilk kez bir çalışmada IOOB ile ilişki gösteren bir değişken olarak varsayılan olarak gelen oyun oynama süresi dışında bir değişken ortaya konmuştur. Dolayısıyla oyuncu tiplerinin IOOB üzerindeki etkisi daha derinlemesine incelenmelidir.

İncelenen bazı çalışmalar sosyalleşenler oyuncu tipinde olmak ile IOOB arasında ilişki olmadığını gösterirken (Bäcklund vd., 2022), diğer çalışmalar ise ilişkinin varlığına işaret etmektedir (Laconi, Pires ve Chabrol, 2017; Männikkö vd., 2016; T'ng, Ho ve Pau, 2022). Araştırmanın bulguları sosyalleşenler oyuncu tipinde olmanın yalnızca çok yüksek

seviyede rekabetçiler oyuncu tipin puanına sahip olanlar için IOOB ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Yani çok yüksek seviyede rekabetçiler oyuncu tipi puanına sahip olmayan oyuncular için sosyalleşenler oyuncu tipi puanı hiçbir şekilde IOOB ile ilişkili bulunmamıştır.

Bulgularda rekabetçiler oyuncu tipinde olmanın IOOB ile en alakalı faktör olduğu görülmektedir. İncelenen birçok çalışmada rekabetçi oyuncu tipinde olmak ile IOOB ilişkili bulunmuştur (Achab vd., 2022; Bäcklund vd., 2022; Larrieu, Billieux ve Decamps, 2022). Bahsedilen araştırmaların bulguları, araştırmada ortaya çıkan bu bulguyu destekler niteliktedir.

Bazı çalışmalarda başarılar oyuncu tipinde olmak ile IOOB arasında ilişki bulunduğu görülmektedir (Achab vd., 2022; Männikkö vd., 2016; T'ng, Ho ve Pau, 2022; Wang ve Cheng, 2022). Araştırmada başarılar oyuncu tipinde olmanın hiçbir durumda IOOB ile ilişkili olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bu anlamdaki bulgular alanyazındaki birçok araştırma ile ters düşmektedir.

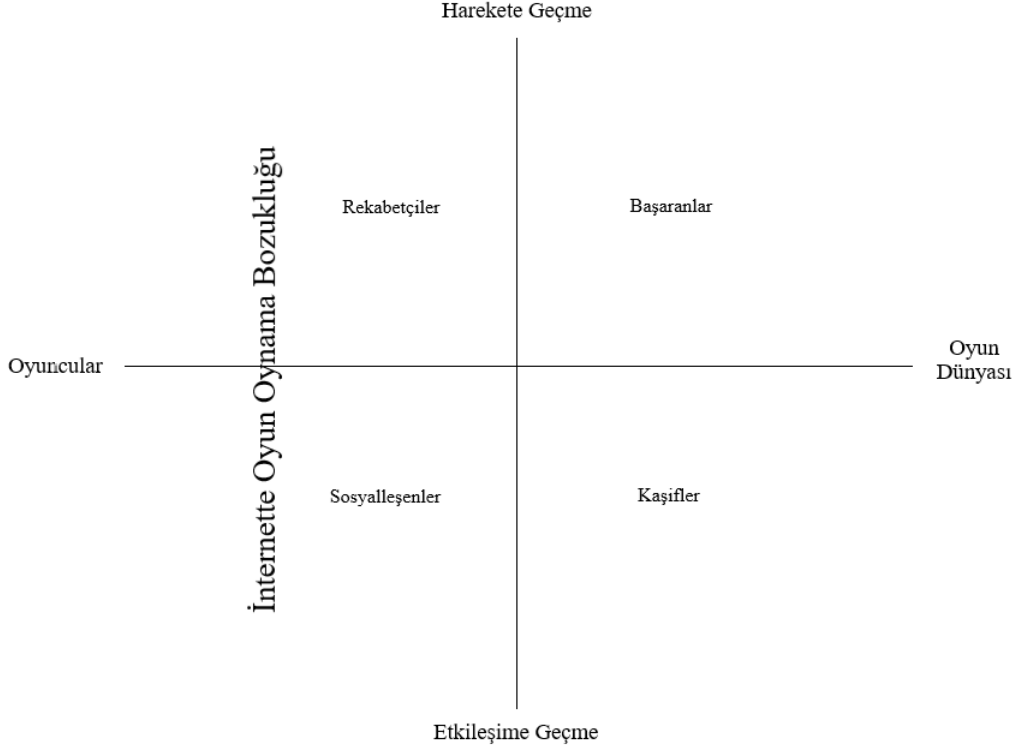
Araştırmada başarılar oyuncu tipinde olmanın, kaşifler oyuncu tipinde olmanın, cinsiyetin, öğrenim durumunun ve çalışma durumunun IOOB ile ilişkili olmadığı görülmüştür. Alanyazındaki bazı çalışmalar IOOB seviyesinin cinsiyete göre farklılaştığını ortaya koyarken (Griffiths ve Hunt, 1998; Hoeft vd., 2008; Kuss, Pontes ve Griffiths, 2018) bazı çalışmalar IOOB seviyesinin cinsiyete göre farklılaşmadığını göstermiştir (Pontes vd., 2014; Scerri vd., 2019; Stavropoulos vd., 2018).

Araştırmada oyuncu tipleri Bartle (1996) modeli temelinde incelenmiştir. Giriş kısmında da belirtildiği gibi oyuncuları farklı şekillerde sınıflayan çalışmalar da bulunmaktadır. Dolayısıyla benzer araştırmalar bu kategoriler temelinde de gerçekleştirilmelidir. Bu noktada ölçme araçlarının çeşitliliği ve geçerliği için de çalışmaların gerçekleştirilmesi önemli görülmektedir.

## **5.2 Tartışma**

Elde edilen sonuçlara göre IOOB (Internet Gaming Disorder) ile ilişki gösteren en önemli değişken rekabetçi (killer) tipinde oyun oynama davranışdır. Katılımcılar ne kadar fazla diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurmak ve onlara sıkıntı yaratmak için oyun oynuyorlarsa yani rekabetçi puanları yüksekse o kadar fazla IOOB puanına sahiptir. Buna ek olarak rekabetçi puanı en yüksek olan katılımcıların eğer sosyalleşen puanı da

çok yüksek ise IOOB görülme olasılığı maksimum orana çıkarılmış olmaktadır. Başka bir deyişle IOOB en çok “oyunculara karşı harekete geçme (acting on players)” ve “oyuncularla etkileşime geçme (interacting with players)” koşullarında gerçekleşmektedir (Şekil 5.1).



**Şekil 5.1.** Oyuncu tipleri (Bartle, 1996) ve IOOB

Bartle (1996) oyuncu tiplerini oyuncu-oyun dünyası (player-world) ve harekete geçme-etkileşime geçme (acting-interacting) ekseninde incelemiştir. Buna göre rekabetçiler üzerine onların rızası olmadan, onları sinirlendirmek için oynamaktan; sosyalleşenler ise oyuncularla etkileşim halinde olup onlarla arkadaşlık kurmaktan hoşlanmaktadır. Sonuçlara göre IOOB bu eksenin “oyuncular” tarafında gözlenmektedir. Yani ister oyunculara “dünyayı dar etmek”, isterse de oyuncularla arkadaşlık kurmak istensin IOOB’nin yüksek olma ihtimali katılımcının oyun dünyasıyla değil diğer oyuncularla ilgilenmesiyle ilişkilidir. Bu durum oyun oynamanın karmaşık sosyal sonuçlarıyla ilgili olabilir (Wang ve Cheng, 2022). Oyuncular diğer oyuncularla olumlu ya da olumsuz yönde bağlantı halinde olduğunda daha yüksek IOOB sergilemektedir. Bu, rekabetçiler oyuncu tipine benzer şekilde agresif oyun içi davranışlar sergileyen oyuncuların oyun bağımlılığı riskinin yüksek olduğunu gösteren çalışmalarla tutarlıdır

(Cole ve Griffiths, 2007; Hussain vd., 2012; Hussain vd., 2015). Ayrıca Jiow vd. (2023) tarafından yapılan çalışmada Bartle'in (1996) taksonomisindeki rekabetçiler tipini temel alan oyuncu tipinin oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkisi olduğu raporlanmıştır. Bununla birlikte, sosyal motivasyon ile IOOB arasındaki ilişkiye dair karışık bulgular rapor edilmiştir. Her ne kadar bazı çalışmalar iki yapı arasında zayıf ila orta düzeyde pozitif ilişkiler belgelese de (Beard ve Wickham, 2016; Kardefelt Winther, 2014; Wang ve Cheng, 2022; Zenetta vd., 2011), diğerleri tersi bulgular ortaya koymuştur (Billieux vd., 2013; Hellström vd., 2012; Jiow vd., 2023).

Araştırmada Bartle'in (1996) oyuncu tipi ekseninde “dünya (world)” tarafında yer alan oyuncu tipleri olan başarılar ve kaşifler (Şekil 5.1) ise IOOB ile ilişkili bulunmamıştır. Başka bir deyişle oyuncular yerine oyun dünyası ile ilgilenen, oyun dünyasını keşfetmek ve orada başarı elde etmek isteyen oyuncu tipleri ile sorunlu oyun oynama davranışı sergilemenin bir ilgisi yoktur. Jiow vd. (2023) ve Hussain vd. (2015) kaşifler tipindeki oyuncuların daha az oyun bağımlısı olduğunu belirtmiştir. Oyunu keşfetme motivasyonu ile IOOB arasında bir ilişki olmadığını belirten çalışmalar da bulunmaktadır (Billieux vd., 2013; Wang ve Cheng, 2022). Buna ek olarak başarılar oyuncu tipi genellikle IOOB ile ilişkili bulunmuştur (Billieux vd., 2013; Billieux vd., 2015; Wang ve Cheng, 2022; Yee, 2006; Zenetta vd., 2011). Jiow vd. (2023) ise başarıların karşılığı olan “guru” oyuncu tipinin oyun bağımlılığı ile ilişkili olmadığını raporlamışlardır. Tüm bunlardan hareketle araştırma sonuçlarının alanyazınla kimi zaman tutarlı sonuçlar gösterse de yeni bulgularla alanyazını zenginleştirdiği söylenebilir.

Rekabetçiler tipinde oyun oynama davranışı IOOB ile önemli pozitif ilişki gösterse de düşük rekabetçiler puanına sahip oyuncuların IOOB düzeyini etkileyen değişkenler yaş ve günlük oyun oynama süresi olarak belirlenmiştir. Buna göre rekabetçiler oyuncu tipini düşük oranda sergileyen ve görece daha fazla oyun oynayan daha genç katılımcılar daha yüksek IOOB göstermektedir. King vd. (2011) yaş ve oyuna harcanan sürenin problemli oyun oynama davranışını belirleyen önemli unsurlar olduğunu belirtmiştir. Araştırmalara göre daha genç oyuncular daha yüksek IOOB sergilemektedir (Festl vd., 2013; King vd., 2019; Kircaburun vd., 2020; Vollmer vd., 2014). APA (2022) haftada 30 saatten fazla oyun oynayan bireylerde IOOB riskinin fazla olduğunu belirtmektedir. IOOB semptomları zaten yüksek oyun süreleriyle karakterizedir. Ayrıca araştırmalar da bunu ortaya koyan ampirik sonuçlar raporlamıştır



(Aydın ve Horzum, 2015; Fumero vd., 2020; Jeromin vd., 2016; King vd., 2011; Pontes ve Griffiths, 2015). Bu açıdan araştırma sonuçları önceki alanyazınla tutarlı sonuçlar sergilemektedir. Buna ek olarak cinsiyet değişkeni IOOB ile ilişkili bulunmamıştır. Birçok araştırma erkeklerin kadınlara oranla daha fazla IOOB riski altında olduğunu belirtmektedir (Andreassen vd., 2016; Durkee vd., 2012; Su vd., 2020). Bununla birlikte cinsiyetin IOOB üzerinde bir rolü bulunmadığını söyleyen çalışmalar da bulunmaktadır (Pontes vd, 2014; Scerri vd., 2019; Stavropoulos vd, 2018). Dolayısıyla araştırmanın alan yazınla tutarlı ve benzeşmeyen yanlarının olduğu sonucuna varılabilir.

### 5.3 Öneriler

Çalışmada yapılan analizler sonucunda rekabetçiler ve sosyalleşenler tipindeki oyuncuların en yüksek IOOB düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Yani Bartle'in modeline göre oyun dünyasıyla değil diğer oyuncularla etkileşim içinde bulunan oyunculara IOOB riski daha fazla artmaktadır. Dolayısıyla oyuncularla kurulan etkileşimin neden IOOB ile ilişkili olabileceğine yönelik çalışmalar yapılması önemlidir.

Bu ve birçok çalışmada, IOOB'nin APA (Amerikan Psikoloji Birliği) tarafından belirlenen dokuz semptomu arasında yer alan oyun oynama süresi değişkeniyle IOOB arasında sadece rekabetçiler oyuncu tipinde olma düzeyi düşük ve görece genç oyuncular için ilişki bulunmuştur. Bu, rekabetçiler oyuncu tipinde olmanın oyun oynayarak geçirilen süreden ve yaştan daha önemli olduğunu göstermektedir. Bu bulgular doğrultusunda ilk kez bir çalışmada IOOB ile ilişkili bir değişken olarak oyun oynama süresi dışında bir değişken ortaya konmuştur. Dolayısıyla oyuncu tiplerinin IOOB üzerindeki etkisi daha detaylı ve kapsamlı incelenmelidir.

Alanyazında oyuncuları farklı şekillerde sınıflayan birçok çalışma bulunmaktadır. Araştırmada temel alınan oyuncu tipleri Bartle (1996) modelindeki oyuncu tipleridir. Dolayısıyla farklı sınıflandırma ve modelleri temel alan benzer çalışmalar gerçekleştirilmelidir. Bu çalışmaların gerçekleştirilmesini mümkün kılmak ve tutarlılığını artırmak için de ölçme araçlarının çeşitliliği ve geçerliği için çalışmaların gerçekleştirilmesi önemli görülmektedir.

Araştırmada katılımcılara ulaşmak için kolayda örnekleme yöntemi kullanılmış ve ulaşılan bütün oyun oynayan yetişkinlerden veri toplanmıştır. Olasılıklı örnekleme

yöntemlerinden biri kullanılarak farklı çalışmalar yapılması sonuçların genellenebilirliğine katkıda bulunacaktır.



## KAYNAKÇA

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). Do video games promote positive youth development? *Journal of Adolescent Research*, 28(2), 155-165.
- Agresti, A. (1990). *Categorical data analysis*. John Wiley and Sons, New York.
- Akbari, M., Seydavi, M., Spada, M., Mohammadkhani, S., Jamshidi, S., Jamaloo, A., & Ayatmehr, F. (2021). The big five personality traits and online gaming: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 611–625.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5). *American Psychiatric Pub.*
- American Psychiatric Association, ed. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR). Washington, DC, USA: American Psychiatric Publishing. ISBN 978-0-89042-575-6.
- Arıcak, O.T., Dinç, M., Yay, M. & Griffiths, M.D., (2018). Adapting the short form of the Internet Gaming Disorder Scale into Turkish: validity and reliability. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5 (4), 615-636. ISSN 2148-7286
- Aydın, F. ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., & Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 667-688.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.
- Bentler, P.M. & Bonnet, D.C. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88(3), 588-606.
- Bravo, A., Pilatti, A., Pearson, M., Mezquita, L., Ibáñez, M., & Ortet, G. (2018). Depressive symptoms, ruminative thinking, drinking motives, and alcohol

- outcomes: A multiple mediation model among college students in three countries. *Addictive Behaviors*, 76, 319–327.
- Bresin, K., & Mekawi, Y. (2019). Do marijuana use motives matter? Meta-analytic associations with marijuana use frequency and problems. *Addictive Behaviors*, 99, 106102.
- Casale, S., Musicò, A., & Spada, M. (2021). A systematic review of metacognitions in Internet Gaming Disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 28(6), 1494–1508.
- Clement, J. (2024). Number of video game users worldwide from 2017 to 2027 [Infographic]. Statista. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Clement, J. (2024). Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2023, by region [Infographic]. Statista. <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>
- Cooper, M. (1994). Motivations for alcohol use among adolescents: Development and validation of a four-factor model. *Psychological Assessment*, 6(2), 117–128
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ...& Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825.
- Drachen, A., Canossa, A., & Yannakakis, G. N. (2009). Player modeling using self-organization in Tomb Raider: Underworld. *2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games*.
- Doğan, E. ve Şahin, Y. L. (2017). Çevrimiçi oyuncu tipi belirleme ölçeği: Açıklayıcı faktör analizi çalışması. *5th International Instructional Technologies and Teacher Education Symposium*, İzmir, Turkey
- Doğan, E., Şahin, F. ve Şahin, Y.L. (2020). An investigation of internet gaming disorder: A study with MMO gamers. *Journal of Innovative Education Studies*, 1(1), 1-11.

- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Evren, B., & Pontes, H.M. (2018). Psychometric validation of the Turkish nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF). *Psychiatry Research*, 265, 349–54.
- Ferro, L. S., Walz, S. P., & Greuter, S. (2013). Towards personalised, gamified systems. Proceedings of *The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment Matters of Life and Death - IE '13*.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108, 592–599.
- Forrest, C., King, D., & Delfabbro, P. (2016). The measurement of maladaptive cognitions underlying problematic video-game playing among adults. *Computers in Human Behavior*, 55, 399–405.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: Mc Graw Hill.
- Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: “Brothers in blood”. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 557-562.
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111, 1-11.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
- Griffiths, M., & Nuyens, F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current Addiction Reports*, 4(3), 272–283.
- Griffiths, M., & Pontes, H. (2019). The future of gaming disorder research and player protection: What role should the video gaming industry and researchers play? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 784–790.

- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Hair, J. F., Black, W., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis: A global perspective*. Pearson.
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1, 29-53.
- Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, 42(4), 253–258.
- Hu, L.T. & Bentler, P.M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1-55.
- Ip, B., Jacobs, G. (2005). Segmentation of the games market using multivariate analysis. *J Target Meas Anal Mark*, 13, 275–287.
- Jacobs, D. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 15–31.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 133-136.
- Jeromin, F., Rief, W., & Barke, A. (2016). Validation of the Internet Gaming Disorder questionnaire in a sample of adult German-speaking Internet gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(7), 453-459.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture*, 6(4), 327-353.
- Kass, G. V. (1980). An exploratory technique for investigating large quantities of categorical data. *Journal of the Royal Statistical Society: Series C (Applied Statistics)*, 29(2), 119-127.

- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2009). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90–106.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 320–333.
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Király, O., Kun, B., & Tosuntaş, Ş. B. (2020). Trait emotional intelligence and internet gaming disorder among gamers: The mediating role of online gaming motives and moderating role of age groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(5), 1446-1457.
- Klemm, C., & Pieters, W. (2017). Game mechanics and technological mediation: An ethical perspective on the effects of MMORPG's. *Ethics and Information Technology*, 19(2), 81–93.
- Kline, R.B. (2010) *Principles and practice of structural equation modeling*. The Guilford Press, New York.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017–1031.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2011). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 14(6), 125-137.
- Kuss, D. J., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2018). Neurobiological correlates in internet gaming disorder: A systematic literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 9(166), 9.
- Lamas, D., Loizides, F., Nacke, L., Petrie, H., Winckler, M., & Zaphiris, P. (Eds.). (2019). *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019*. Lecture Notes in Computer Science.

- Lee, H., Chae, P., Lee, H., & Kim, Y. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry Research, 150*(1), 21–32.
- Marchica, L., Mills, D., Derevensky, J., & Montreuil, T. (2019). The role of emotion regulation in video gaming and gambling disorder. *The Canadian Journal of Addiction, 10*(4), 19–29.
- Marczewski, A. (2015). *User Types*. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Montag, C., Schivinski, B., Sariyska, R., Kannen, C., Demetrovics, Z., & Pontes, H. (2019). Psychopathological symptoms and gaming motives in disordered gaming—A psychometric comparison between the WHO and APA diagnostic frameworks. *Journal of Clinical Medicine, 8*(10), 1691.
- Nacke, L. E., Bateman, C., & Mandryk, R. L. (2011). *BrainHex: Preliminary Results from a Neurobiological Gamer Typology Survey*. Lecture Notes in Computer Science, 288–293.
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory*. New York: Mc Graw Hill.
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PloS One, 9*(10), e110137.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior, 45*, 137–143.
- Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., & Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports, 9*, 100144.
- Schivinski, B., Brzozowska-Woś, M., Buchanan, E. M., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2018). Psychometric assessment of the internet gaming disorder diagnostic criteria: an item response theory study. *Addictive Behaviors Reports, 8*, 176-184.



- Simons, J., Correia, C., Carey, K., & Borsari, B. (1998). Validating a five-factor marijuana motives measure: Relations with use, problems, and alcohol motives. *Journal of Counseling Psychology*, 45(3), 265–273
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
- Stavropoulos, V., Beard, C., Griffiths, M. D., Buleigh, T., Gomez, R., & Pontes, H. M. (2018). Measurement invariance of the internet gaming disorder scale–short-form (IGDS9-SF) between Australia, the USA, and the UK. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(2), 377-392.
- Stewart, S., & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional gambling motives questionnaire. *Addiction*, 103(7), 1110–1117.
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., & Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 113, 106480.
- Tabachnick, B.G., & Fidell, L.S. (2012) *Using multivariate statistics* (6th ed.) Person Education, Boston.
- Tseng, F.-C. (2011). Segmenting online gamers by motivation. *Expert Systems with Applications*, 38(6), 7693–7697.
- Tondello, G.F., Arrambide, K., Ribeiro, G., Cen, A.Jl., & Nacke, L.E. (2019). “I Don’t Fit into a Single Type”: A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences. In *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019*. Lecture Notes in Computer Science, vol 11747. Springer, Cham.
- Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K., & Koponen, A. (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(2), 88–103.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 1-9.

World Health Organization. (2019). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). <https://icd.who.int/>

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(6), 772–775.



## EKLER

### EK-1 İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ve Oyuncu Tipleri Ölçeği

| İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği                                                                                  | Hiçbir Zaman | Nadiren | Bazen | Sıklıkla | Çok Sık |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------|-------|----------|---------|
| 1. Oyun oynama davranışınızın zihninizi meşgul ettiğini hisseders misiniz?                                               |              |         |       |          |         |
| 2. Oyun oynama etkinliğinizi azaltmak veya bırakmak istediğinizde öfke, kaygı ya da mutsuzluk hisseders misiniz?         |              |         |       |          |         |
| 3. Doyum sağlamak veya keyif almak için oyun oynama sürenizi arttırmaya ihtiyaç duyar mısınız?                           |              |         |       |          |         |
| 4. Oyun oynamayı kontrol altına almak ya da sonlandırmak istediğinizde sürekli olarak başarısız olur musunuz?            |              |         |       |          |         |
| 5. Oyuna bağlılığınız sebebiyle diğer hobilerinize ve eğlence etkinliklerinize olan ilginizi yitirdiniz mi?              |              |         |       |          |         |
| 6. Oyun oynamanın diğer insanlarla problem yarattığını bilmenize rağmen bu etkinliğinizi sürdürdünüz mü?                 |              |         |       |          |         |
| 7. Aile üyelerinizi ya da diğer insanları oyun oynama etkinliğinizin süresi hakkında yanıltırsınız mı?                   |              |         |       |          |         |
| 8. Geçici olarak rahatlamak veya olumsuz bir ruh halinden kaçmak için oyun oynar mısınız?                                |              |         |       |          |         |
| 9. Oyun oynama etkinliğiniz nedeniyle önemli bir ilişkiyi, işi veya eğitimi riske attığınız ya da kaybettiğiniz oldu mu? |              |         |       |          |         |

#### İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU VE OYUNCU TİPLERİ ÖLÇEĞİ

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Değerli katılımcı;</b><br><br>Bu veri toplama aracı, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Çevrimiçi Oyuncu Tipleri durumlarınızı belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Vereceğiniz yanıtlar tamamen bilimsel amaçlarla kullanılacak ve araştırma kapsamı dışında kullanılmayacaktır. Veri toplama aracını doldurma süresi yaklaşık olarak 8-10 dakikadır. Dilediğiniz zaman soruları yanıtlamaktan vazgeçebilirsiniz ve araştırmadan ayrılabilirsiniz. Araştırma sonuçlarının sağlıklı olabilmesi için lütfen size en uygun gelen seçenekleri işaretleyiniz. Araştırmaya katılmunuzdan dolayı teşekkür ederiz.<br><br>Onur BÖNCEOĞLU |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### Demografik Bilgiler:

|                              |                                        |                                          |
|------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|
| Cinsiyetiniz:                | <input type="checkbox"/> Erkek         | <input type="checkbox"/> Kadın           |
| Yaşınız:                     |                                        |                                          |
| En son mezun olduğunuz okul: | <input type="checkbox"/> İlkokul       | <input type="checkbox"/> Ortaokul        |
|                              | <input type="checkbox"/> Lise          | <input type="checkbox"/> Üniversite      |
|                              | <input type="checkbox"/> Yüksek lisans | <input type="checkbox"/> Doktora         |
| Günlük oyun oynama süreniz:  | <input type="checkbox"/> 1 saatten az  | <input type="checkbox"/> 1-3 saat        |
|                              | <input type="checkbox"/> 3.1-5 saat    | <input type="checkbox"/> 5 saatten fazla |
| Çalışma durumunuz:           | <input type="checkbox"/> Çalışıyorum   | <input type="checkbox"/> Çalışmıyorum    |

## EK-2 Oyuncu Tipleri Ölçeği

|                                                                                                          |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 13. Diğer oyuncuların benim karakterimden korkması hoşuma gider.                                         |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14. Öncelikli amacım rakip oyuncuların/grupların alanlarını fethetmektir.                                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15. Diğer oyuncularla konuşma amacım onların taktiklerini öğrenmektir.                                   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16. Oyun içi sabit karakterlerle değil diğer oyuncuların karakterleriyle savaşmak isterim.               |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17. Diğer oyuncularla olan dostluklarıma ve bağlantılarıma önem veririm.                                 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18. Öncelikli amacım diğer oyuncularla tanışmaktır.                                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19. Seviyemi ilerletmedeki amacım farklı oyuncularla tanışma imkânı yakalamaktır.                        |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20. Öncelikli amacım diğer oyuncularla sohbet etmektir.                                                  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 21. Oyun dünyasında gezinme amacım yeni oyuncularla tanışma fırsatı yakalamaktır.                        |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 22. Oyundan çok oyuncuların karakterleri önemlidir.                                                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 23. Öncelikli amacım oyun dünyasında gezinerek ilginç yerleri keşfetmektir.                              |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 24. Seviye atlamak istememdeki amaç oyun dünyasındaki yeni alanları/haritaları tanıma imkânı sunmasıdır. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 25. Öncelikli amacım oyundaki saklı eşyaları/kaynakları/hazineleri bulmaktır.                            |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

| Oyuncu Tipleri Ölçeği                                                                        | Kesimlikte Katılmıyorum | Katılmıyorum | Kararsızım | Katılmıyorum | Kesimlikte Katılmıyorum |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|------------|--------------|-------------------------|
| 1. Oyundaki öncelikli amacım seviye atlamaktır.                                              |                         |              |            |              |                         |
| 2. Oyuncu sıralamasında en iyiler arasında olmak isterim.                                    |                         |              |            |              |                         |
| 3. En üst seviyeye en kısa sürede ulaşmak isterim.                                           |                         |              |            |              |                         |
| 4. Bir sonraki seviyeye ulaşmak için nelere ihtiyacım olduğunu sürekli hesaplarım.           |                         |              |            |              |                         |
| 5. Öncelikli amacım karakterimi güçlendirmektir.                                             |                         |              |            |              |                         |
| 6. Savaş başarısında üst sıralarda olmak isterim.                                            |                         |              |            |              |                         |
| 7. Oyun ile ilgili herkesin bilmediği şeyleri bilmek isterim.                                |                         |              |            |              |                         |
| 8. Öncelikli amacım oyunda uzmanlaşmaktır.                                                   |                         |              |            |              |                         |
| 9. En üst seviyeye ulaşmak istememdeki amaç diğer oyunculara daha kolay zarar verebilmektir. |                         |              |            |              |                         |
| 10. Öncelikli amacım diğer oyuncular üzerinde üstünlüğümü göstermektir.                      |                         |              |            |              |                         |
| 11. Oyun dünyasını keşfetmek istememdeki amaç meydan okuyacak yeni oyuncular bulmaktır.      |                         |              |            |              |                         |
| 12. Öncelikli amacım diğer oyuncuların karakterlerine zarar vermektir.                       |                         |              |            |              |                         |

## EK-3 Etik Kurul Onayı

Evrak Kayıt Tarihi: 13.06.2024

Protokol No: 745629

Tarih: 02.07.2024



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU  
KARAR BELGESİ

|                       |                                                                                                                    |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ÇALIŞMANIN TÜRÜ:      | Yüksek Lisans Tez Çalışması                                                                                        |
| KONU:                 | Sosyal Bilimler                                                                                                    |
| BAŞLIK:               | İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Çevrimiçi Oyuncu Tipleri ve Bireysel Özellikler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi |
| PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ: |                                                                                                                    |
| TEZ YAZARI:           |                                                                                                                    |
| ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:  | -                                                                                                                  |
| KARAR:                | Olumlu                                                                                                             |
|                       |                                                                                                                    |
|                       |                                                                                                                    |
|                       |                                                                                                                    |
|                       |                                                                                                                    |
|                       |                                                                                                                    |

## EK-4 Gönüllü Katılım Formu

### ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Çevrimiçi Oyuncu Tipleri ve Bireysel Özellikler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi başlıklı bir araştırma çalışması olup internette oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi oyuncu tipleri ve bireysel özellikler arasındaki ilişkinin keşfedilmesi amacını taşımaktadır. Çalışma, Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Onur Bönceoğlu tarafından yürütülmektedir ve sonuçları ile IOOB (İnternette Oyun Oynama Bozukluğu) gibi sorunların nasıl ortaya çıktığı veya geliştiği konusunda paydaşlara ipuçları vereceğine, belirli çevrimiçi oyuncu tiplerinin veya bireysel özelliklerin IOOB'nin ortaya çıkma riskini artırıp artırmadığını anlamaya yardımcı olacağına, gelecekte benzer konularda yapılacak çalışmalara yol göstereceğine ve bu alanın genişlemesine katkıda bulunacağına inanılmaktadır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, internette oyun oynama bozukluğu ölçeği ve çevrimiçi oyuncu tipleri ölçeği kullanılarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz/araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler dijital bir ortamda korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Onur Bönceoğlu'ya yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Onur BÖNCEOĞLU

Adres:

Cep Tel:

**Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.**

*(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.)*

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Onur BÖNCEOĞLU

Yabancı Dil : İngilizce

### Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2024, Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
- 2020, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü