YETİŞKİNLERDE ALGILANAN SOSYAL YETKİNLİK İLE SIKINTIYA DAYANMA KAPASİTESİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU İLE İLİŞKİSİ

Yücel Çağdaş Mallı
161104112

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Psikoloji Anabilim Dalı
Psikoloji (Opsiyon: Gelişim Psikolojisi) Yüksek Lisans Programı
Dr. Öğr. Üyesi Melis Seray Özden Yıldırım

İstanbul
T.C Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Eylül, 2019

JÜRİ ve ENSTİTÜ ONAYI

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

YÜCEL ÇAĞDAŞ MALLI'nın "Yetişkinlerde Algılanan Sosyal Yetkinlik İle Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu İle İlişkisi" başlıklı tezi 30.09.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans/Doktora tezi oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/başarısız olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Dr.Öğr.Üyesi Melis Seray ÖZDEN YILDIRIM Kültür Üniversitesi	.....
Üye	Dr.Öğr.Üyesi Handan DOĞAN Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr.Öğr.Üyesi Seda ERZİ Maltepe Üniversitesi	.....

Prof. Dr. Ahu TUNÇEL ÖNKAL
Enstitü Müdürü

ETİK İLKE ve KURALLARA UYUM BEYANI

maltepe üniversitesi	ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI	Doküman No	FR-178
		İlk Yayın Tarihi	01.03.2018
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa	1/1

Revizyon Takip Tablosu

REVİZYON NO	TARİH	AÇIKLAMA
00	01.03.2018	İlk yayın.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

30/09/2019

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarından bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmanın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığını beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Yücel Çağdaş Mallı

Hazırlayan	Kalite Koordinatörü	Kurumsal Yetkili
İlgili Birim	Dr. Öğr. Üyesi Şafak GÜNDÜZ	Prof. Dr. Belma AKŞİT

(Dokuman No: FR-178; Yayın Tarihi: 01.03.2018; Revizyon Tarihi: ; Revizyon No:00)

TEŞEKKÜR

İster beğenelim ister beğenmeyelim biz insanlar günümüz dünyasında da kuralları belli bir otorite, erk, iktidar tarafından önceden biçimlendirilerek oluşturulmuş sistemin yani bir oyunun, içersinde barındırdığı birer karakterlerden ibaretiz. Tarih tekerrürden ibaret derler ya işte bu karakterlerde neredeyse birbirlerinin aynı, aşırı benzer düşünce, duygu ve davranışlar sergiliyor, kopyala yapıştır, intihal oranı aşırı yüksek yani bu insanlığın, tıpkı dijital oyunlardaki botlarda olduğu gibi. E hal böyle olunca tabi oyunu kurallarına göre oynamayı da tercih ediyoruz doğal olarak, oyun içersinde bir puan, sınıf, statü elde edebiliyor ya da edemiyor birçoğumuz. Ama pek az bir kısım var ki bu durumu tamamen reddederek oyun dışı kalabiliyor, bu oyunu baştan beri kurallarına göre oynamayı tercih etmiş biri olarak, işte bende bu oyun dışı kalmış karakterlere, günümüzde hala bilmiyorum kaldı mı, onlara teşekkür etmek istiyorum, sınırımı az da olsa aşarak.

Yücel Çağdaş Mallı

Eylül, 2019

ÖZ

YETİŞKİNLERDE ALGILANAN SOSYAL YETKİNLİK İLE SIKINTIYA DAYANMA KAPASİTESİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU İLE İLİŞKİSİ

Yücel Çağdaş Mallı
Yüksek Lisans Tezi
Psikoloji Anabilim Dalı
Psikoloji (Opsiyon: Gelişim Psikolojisi) Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Ögr. Üyesi Melis Seray Özden Yıldırım
Maltepe Üniversitesi Sosyal Bililmler Enstitüsü,2019

Bu araştırmanın amacı, dijital oyun oynayan yetişkinlerin sıkıntıya dayanma kapasiteleri ve algılanan sosyal yetkinlikleri ile oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda çalışmanın evrenini en az bir dijital oyun oynamış yetişkinler oluşturmaktadır. Çalışmanın örneklemi ise, bu evrenden seçilen 300 katılımcıdan meydana gelmiştir. Araştırmada nicel yöntemlerden çevrimiçi ve yüz yüze anket tekniği tercih edilmiştir. Verilerin toplanması amacıyla Anderson-Butcher, Iachini ve Amorose (2007) tarafından geliştirilen, Sarıçam ve ark. (2013) tarafından Türkçeye uyarlaması ve geçerlik-güvenirlik analizi yapılan Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği, Simon ve Gaher (2005) tarafından geliştirilen ve Sargın ve ark. (2012) tarafından Türkçeye uyarlanan Sıkıntıya Dayanma Ölçeği, Lafrenière, Verner-Filion ve Vallerand (2012) tarafından geliştirilen ve Türkçeye Akın, Kaya ve Demirci (2015) tarafından uyarlanan Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır. Ayrıca katılımcılara ilişkin demografik özellikleri belirten ve araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde bağımsız gruplar için t testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Pearson Korelasyon Analizi, Bonferroni Testi ve çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır. Analiz bulgularının değerlendirilmesinde %95 güven aralığı ($p<0,05$) dikkate alınmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; katılımcıların oyun oynama motivasyonunun, sıkıntıya dayanma kapasitesi ile pozitif yönde anlamlı bir ilişkisi olduğu, algılanan sosyal yetkinlikle ise negatif yönde anlamlı bir ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların oyun oynama motivasyonları arasında cinsiyet, haftalık oyun oynama süresi, oyunu sadece eğlence olarak görme durumu ve arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirme durumu değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Yaş, eğitim durumu, çalışma durumu, oyun oynanan platform ve oyun modu değişkenlerine göre ise oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Anahtar Sözcükler: Algılanan Sosyal Yetkinlik, Sıkıntıya Dayanma, Dijital Oyunlar, Motivasyon.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN PERCEIVED SOCIAL COMPETENCE AND DISTRESS TOLERANCE AND DIGITAL GAME PLAYING MOTIVATION IN ADULTS

Yücel Çağdaş Mallı
Master Thesis
Department of Psychology
Psychology (Option: Developmental Psychology) Programme
Advisor: Asst. Prof. Melis Seray Özden Yıldırım
Maltepe UniversityGraduate School of Social Sciences,2019

The purpose of this study is to determine the relationship between the perceived social competence and distress tolerance and the gaming motivation of adults who plays digital games currently. For this purpose, the population of the study consists of adults, playing at least one digital game. The sample of the study consists of 300 participants selected from this population. Both online and face-to-face survey techniques was preferred in the study. To obtain the data, Perceived Social Competence Scale which was developed by Anderson-Butcher, Iachini and Amorose (2007) and adopted by Sarıçam et al. (2013); Distress Tolerance Scale which was developed by Simon and Gaher (2005) and adopted by Sargın et al. (2012); Gaming Motivation Scale developed by Lafrenière, Verner-Filion and Vallerand (2012) and adopted by Akın, Kaya and Demirci (2015) were used. In addition, Personal Information Form, which was developed by the researcher, was used to determine the demographic characteristics of the participants. Independent Sample T-Test, One-Way Analysis of Variance, Pearson Correlation test, Bonferroni tests and Multiple Linear Regression analysis were used to analyze the data. A 95% confidence interval ($p < 0.05$) was considered to be significance. According to the results of the research; it was found that the participants gaming motivation of playing had a positively meaningful relationship with distress tolerance capacity and a negative meaningful relationship with perceived social competence. It was found that there was a significant difference between participants motivation of digital game playing according to variables such as gender, average game playing time, considering gaming as an entertainment only and time spent outside with friends. There is not significant difference between, game playing motivation of adults according to age, education status, working status, gaming platform and game mode variables.

Keywords: Perceived Social Competence, Distress Tolerance, Digital Games, Motivation.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR LİSTESİ x
ŞEKİLLER LİSTESİ xii
EKLER LİSTESİ xiii
KISALTMALAR LİSTESİ xiv
ÖZGEÇMİŞ xv
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
1.1 Araştırma Probleminin Tanımı 1
1.2. Araştırmanın Amacı 3
1.3. Araştırmanın Hipotezleri 3
1.4. Araştırmanın Soruları 4
1.5. Araştırmanın Varsayımları 4
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları 5
BÖLÜM 2. İLGİLİ LİTERATÜR 6
2.1. Sosyal Yetkinlik Kavramı 6
2.1.1 Sosyal Yetkinlik Boyutları 7
2.1.1.1. İşbirliği 7
2.1.1.2. İletişim 8
2.1.1.3. Empati 8
2.1.1.4. Öz-Farkındalık 9
2.1.1.5. Öz-Yeterlilik 10

2.1.2. Sosyal Yetkinlikle İlgili Araştırmalar 12
2.1.2.1. Sosyal Yetkinlikle İlgili Yurtiçi Araştırmalar 12
2.1.2.2. Sosyal Yetkinlikle İlgili Yurtdışı Araştırmalar 13
2.2. Sıkıntıya Dayanma (Tolere Etme) Kapasitesi 14
2.2.1. Belirsizliğe Karşı Dayanma 17
2.2.2. Hayal Kırıklığına Karşı Dayanma 17
2.2.3. Olumsuz Duygulara Karşı Dayanma 17
2.2.4. Fiziksel Rahatsızlıklara Karşı Dayanma 18
2.2.5. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Araştırmalar 18
2.2.5.1. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Yurtiçi Araştırmalar 18
2.2.5.2. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Yurtdışı Araştırmalar 19
2.3. Dijital Oyun Kavramı 21
2.3.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi 22
2.3.2. Dijital Oyun Türleri 24
2.3.3. Türkiye'de Dijital Oyun Oynama Durumu 28
2.4. Motivasyon Tanımı ve Süreci 30
2.4.1. İçsel ve Dışsal Motivasyon 31
2.4.1.1 Öz-belirleme Kuram (Self Determination) 35
2.4.2. Motivasyon Kuramları 36
2.4.2.1. Kapsam Kuramları 36
2.4.2.2. Süreç Kuramları 41
2.4.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlgili Araştırmalar 45
2.4.3.1. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlgili Yurtiçi Araştırmalar 45
2.4.3.2. Oyun Motivasyonu ile İlgili Yurtdışı Araştırmalar 46
BÖLÜM 3. YÖNTEM 49
3.1. Araştırma Modeli 49
3.2. Örneklem 49
3.3. Veri Toplama Araçları 53
3.4. İşlem 56
3.5. Verilerin Analizi 56

BÖLÜM 4. BULGULAR 58
4.1. Tanımlayıcı Bulgular 58
4.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Deneyimlerine İlişkin Bulgular 77
4.3. Açıklayıcı Bulgular 103
BÖLÜM 5. TARTIŞMA ve SONUÇ 107
5.1. Tanımlayıcı Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması 107
5.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Deneyimlerine Yönelik Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması 109
5.3. Oyun Oynama Motivasyonu ile Algılanan Sosyal Yetkinlik Arasındaki İlişkiye Daire Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması 113
5.4. Oyun Oynama Motivasyonu ile Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi Arasındaki İlişkiye Dair Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması 114
5.5. Sonuç 116
5.6. Öneriler 117
EK'LER 119
KAYNAKÇA 123

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1. Aaarseth ve ark. (2013)'na Göre Oyun Tipolojisi 25
Tablo 2.2. Dijital Oyun Türleri 27
Tablo 3.1.Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bilgiler 49
Tablo 3.2. Katılımcıların Oyun Oynadığı Dijital Oyun Platformuna İlişkin Bilgiler 51
Tablo 3.3. Katılımcıların Haftalık Oyun Süresine İlişkin Bilgiler 51
Tablo 3.4. Katılımcıların Oynanılan Oyun Modlarına ve Oynanılan Oyun Türüne İlişkin Bilgiler 52
Tablo 3.5. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Zaman Geçirme Durumlarına İlişkin Bilgiler 53
Tablo 3.6. Ölçek Değerlerinin Güvenirlik Analizi 55
Tablo 4.1. Katılımcıların Yaşına Göre Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T testi Karşılaştırılması 58
Tablo4.2. Katılımcıların Yaşına Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 59
Tablo 4.3. Katılımcıların Yaşına Göre Sosyal Yetkinlik Düzeyine Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 62
Tablo 4.4.Katılımcıların Cinsiyetine Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 62
Tablo 4.5.Katılımcıların Cinsiyetine Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 64
Tablo 4.6.Katılımcıların Cinsiyetine Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 66
Tablo 4.7.Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 66

Tablo 4.8.Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 68
Tablo 4.9. Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 71
Tablo 4.10. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt boyutlarına YönelikANOVA Testi Karşılaştırılması 72
Tablo 4.11. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 73
Tablo 4.12. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 76
Tablo 4.13. Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 77

Tablo 4.14. Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 78

Tablo 4.15.Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 81

Tablo 4.16. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 82
Tablo 4.17. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 84
Tablo 4.18. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 87

Tablo 4.19. Katılımcıların Oynanılan Oyun Moduna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması..... 88

Tablo 4.20. Katılımcıların Oynanılan Oyun Moduna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması..... 89

Tablo 4.21. Katılımcıların Oynanılan Oyun Moduna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 91

Tablo 4.22. Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak Görme Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması..... 91

Tablo 4.23. Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak Görme Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 93

Tablo 4.24.Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak Görme Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T Testi Karşılaştırılması 96

Tablo 4.25. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Zaman Geçirme Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması.....97

Tablo 4.26. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Zaman Geçirme Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması 99

Tablo 4.27. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Zaman Geçirmesi Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Karşılaştırılması.....102

Tablo 4.28. Katılımcıların Sosyal Yetkinlik Düzeylerinin Oyun Oynama Motivasyonu ve Alt Boyutlarıyla İlişkisine Yönelik Pearson Korelasyon Testi 103

Tablo 4.29. Katılımcıların Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Oyun Oynama Motivasyonu ve Alt Boyutlarıyla İlişkisine Yönelik Pearson Korelasyon Testi 104

Tablo 4.30. Oyun Oynama Motivasyonun Yordayıcı Gücüne İlişkin Çoklu Regresyon Testi 105

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Piramidi..... 38
Şekil 2.2. Vroom'un güdüleme süreci modeli 42
Şekil 2.3. Porter-Lawler'in Beklentiler Kuramı 43
Şekil 2.4. Adams'ın eşitlik kuramı 44

EK'LER LİSTESİ

EK 1. Kişisel Bilgi Formu 119
EK 2. Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği 120
EK 3. Sıkıntıya Dayanma Ölçeği 121
EK 4. Oyun Motivasyonu Ölçeği 122

KISALTMALAR

FPS:	Birinci şahıs nişancı oyunu
MMO:	Çok oyunculu çevrimiçi (online) oyun
RPG:	Rol yapma oyunu
TPS:	Üçüncü şahıs nişancı oyunu

ÖZGEÇMİŞ

Yücel Çağdaş Mallı
Psikoloji Anabilim Dalı

Eğitim

Y. Lisans	2019	Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı
Lisans	2015	İzmir Üniversitesi, Fen ve Edebiyat Fakültesi Psikoloji Anabilim Dalı
Lise	2010	İzmir Eşrefpaşa Lisesi

Mesleki Birlik/Dernek Üyelikleri

Türk Psikologlar Derneği

Kişisel Bilgiler ve İletişim

21.05.1992
İzmir/ TÜRKİYE
yucelcagdas@hotmail.com
5394252311

BÖLÜM 1. GİRİŞ

1.1 Araştırma Probleminin Tanımı

İnsanlar, yaşamlarını sürdürme ve hayatta kalmaları açısından birtakım temel ihtiyaçları karşılamaya motive olmuş sosyal birer varlıktır. Bu temel ihtiyaçları birçok araştırmacı (Murray, 1938; Maslow, 1954; Edwards 1959; McClelland, 1961; Glasser, 1998; Deci,& Ryan, 1985; Heckert, 2000) farklı perspektiflerden ele almıştır (Kesici, 2008). Genelde, temel ihtiyaçların insanın fiziksel olarak hayatta kalmasını sağlamaya yarayacak yiyecek, su, barınma gibi ihtiyaçları kapsadığı düşünülse de insan ihtiyaçlarının, fiziksel ihtiyaç seviyesinin çok daha ötesine taşınılabileceğini düşünülmektedir (Litwack, 2007).

Bu bağlamda insanın fiziksel ihtiyaçları olduğu kadar psikolojik de birtakım ihtiyaçları bulunmakta ve bu psikolojik ihtiyaçların karşılanmaması bireyde, tatminsizlik ve eksiklik duygularına yol açmaktadır. Birey çevreye adapte olmak ve bunu sürdürebilmek için çeşitli beceri ve yetkinliklere sahip olmak zorundadır. Bireyin bu yetkinlikleri yeterli derece de algılaması için ise, iletişim içerisinde bulunduğu karşı taraftan da geri bildirim alması gerekmektedir Legault, L. (2017). Bu durumun oluşmaması bireyin psikolojik anlamda gergin, öfkeli ve tepkisel olmasına neden olmaktadır Przybylski, Deci, Rigby and Ryan, (2014).

Psikolojik ihtiyaçların karşılanması için aynı zamanda kişinin belirli bir farkındalığa sahip olması gerekmektedir. Diğer bir ifadeyle kişi, yaşadığı sıkıntıların ve sorunların hangi psikolojik ihtiyacının yeterince doyurulmamasından kaynaklandığı konusunda bir bilince sahip olursa, kendisi için önemli bir adım atmış olacaktır. Bu bakımdan ele alınan sıkıntıya dayanma kapasitesinin, kişinin atacağı adıma yönelik farkındalık kazanması için belirleyici bir role sahip olduğu düşünülmektedir. Bu sonuç doğrultusunda da kişi psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması için neler yapılabileceği ile ilgili stratejiler geliştirebilecektir.

Çağımızda, teknolojik ilerlemenin hızla gelişmesi, dijitalleşmenin güç kazanarak toplumsal düzene yönelik biçimlendirici bir rol oynaması, kaçınılmaz şekilde bireyin de davranışlarını değiştirmekte ve bu alanlar dahilinde psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması ve doyurulması yolunda yeni stratejiler geliştirmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların, yetişkinlerde, yetkinlik, özerklik ve ilişkililik gibi psikolojik ihtiyaçların karşılanmasına yönelik motivasyonel süreçlerinin, geleneksel medya eğlence biçimlerinden çok daha başarılı olabileceği düşünülmektedir (Przybylski, Rigby ve Ryan, 2010).

Küresel dijital oyun endüstrisi, milyar dolarlık bütçeleri bünyesinde bulunduran bir eko sisteme dönüşmüştür. Bu dönüşümle paralel teknolojik gelişmelerin, bireylere sağladığı olanakların artması ve hızla yaygınlaşması, dijital oyunlara erişimi kolaylaştırmış, oyunlar her koşulda oynanabilir bir hal almıştır (Bilgin, 2015). Ayrıca, dijital hizmetlerin gerçek zamanlı paylaşımlı olarak kişilerarası etkileşimli ortamlar içerisine dahil edilmesi, bu dijital ortamın kapsamını daha da genişleterek, dünya genelinde milyonlarca insanın düzenli olarak katılabileceği, internet tabanlı oyun alanları oluşturmuştur. Dijital oyunların kazandığı bu popülerlik sonucu medya ve akademik topluluk da bu alana katılımın olası sonuçlarını, dikkatle ve titizlilikle araştırma gereksinimi duymuştur. Özellikle araştırmacılar çevrimiçi oyun oynamanın potansiyel olarak, olumsuz sosyal sonuçlar doğurabileceği, dijital ortamların bir nesil boyunca sosyal açıdan bir beceriye sahip olamayan, kendine güvenmeyen bireyler meydana getirebileceğinden endişe duymaya başlamıştır. Bu bakımdan bazı araştırmalar, çevrimiçi oyunlar ile sosyal yetkinlik arasında olumsuz bir ilişkinin olduğunu ileri sürseler de, bazı araştırmacılar çevrimiçi oyunlara katılmanın sosyal olarak yararlı olabileceğini savunmaktadır (Kowert, 2015).

Yapılan literatür çalışması kapsamında dijital oyunlar ile ilgili araştırmaların önemli bir bölümünün, oyunların zararları ve olumsuz etkileri üzerine odaklandığı görülmektedir (Elliot, Golub, Ream, ve Dunlap, 2012; Kuss, Reinout ve Wiers, 2012; Peters ve Malesky, 2008). Bununla birlikte azınlık da olsa dijital oyunlarla oynama davranışının olumlu yanlarını inceleyen bazı çalışmalar da bulunmaktadır (Griffiths, 2009; Shin, Heard, Suo ve Cho, 2012).

Araştırmaya paradigma oluşturan Öz Belirleme Kuram'ı, çerçevesinde ele alınan bir incelemede, dijital oyunların, modern toplum koşullarında insan ihtiyaçlarını karşılamanın yeni yollarını temsil ettiğini öne sürüp, oyunları olumlu ya da olumsuz olarak sınıflandırmaya çalışmaksızın motivasyonel süreçler açısından incelenmesinin daha yararlı olacağı vurgulanmıştır (Demetrovics ve arkadaşları, 2011).

Bu çalışma kapsamında yapılan literatür taramasında, Türkiye'de dijital oyun oynama motivasyonu perspektifi açısından bir çalışmanın bulunmadığı görülmüştür. Her yaş kesiminden oyun oynayan kişi sayısının göz ardı edilemeyecek düzeyde fazla olması nedeniyle bireyleri oyun oynamaya yönelten motivasyon unsurlarının belirlenmesi önem kazanmaktadır. Bu açıklamalar doğrultusunda, yetişkinlerde algılanan sosyal yetkinlik ile sıkıntıya dayanma kapasitesinin, dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisinin incelenmesi bu araştırmanın problemi olarak belirlenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Algılanan sosyal yetkinlik ile sıkıntıya dayanma kapasitesinin, dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisinin incelenmesi araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Sosyo-demografik değişkenler, dijital oyun oynama (platform,süre,mod,tür) ve dışarıda arkadaşlarla zaman geçirme durumu gibi değişkenlerin oyun oynama motisvasyonuyla ilşkisinin incelenmesi ve oyun oynama motivasyonunu yordayan değişkenlerin belirlenmesi bu çalışmanın alt amaçları olarak ele alınmıştır.

1.3. Araştırmanın Hipotezleri

H1. Algılanan sosyal yetkinlik düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki vardır.
H0. Algılanan sosyal yetkinlik düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki yoktur.

H2. Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.
H0.Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki yoktur.

1.4. Araştırmanın Soruları

Araştırmanın temel hipotezleri yanında aşağıdaki araştırma soruları da ele alınmıştır.

1) Cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyonu farklılaşmakta mıdır?

2) Yaş grubuna göre dijital oyun oynama motivasyonu farklılaşmakta mıdır?

3) Eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonu farklılaşmakta mıdır?

4) Çalışma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu farklılaşmakta mıdır?

5) Dijital oyun oynama (platform, süre, mod) durumlarına göre dijital oyun oynama motivasyonu farlılaşmakta mıdır?

6) Dijital oyunları eğlence aracı olarak görme durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu farlılaşmakta mıdır?

7) Dışarıda arkadaşlarıyla zaman geçirme durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu farklılaşmakta mıdır?

1.5. Araştırmanın Varsayımları

1) Araştırmanın amacı doğrultusunda kullanılan veri toplama araçlarının, bu amacı karşılayacak nitelikte olduğu varsayılmaktadır.

2) Araştırmanın çalışma grubunda yer alan katılımcıların veri toplama araçlarına verdikleri cevapların, gerçek görüşlerini yansıtmakta olduğu varsayılmaktadır.

3) Araştırmada kullanılan örneklemin, dijital oyun oynama deneyimine sahip yetişkin bireylerden meydana gelen çalışma grubunutemsil ettiği varsayılmaktadır.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Katılımcılar toplumun genelini yansıtmamakla beraber,birtakım sosyal ağlarda anketin linkine tıklayarak veya e-posta, whatsapp yoluyla anket linkinin ulaştırıldığı en az bir dijital oyun oynamış olan yetişkin bireylerle sınırlıdır.Yüz yüze anket yoluyla elde edilen veriler ise İzmir ilinde ikamet eden, en az bir dijital oyun oynamış yetişkinlerle sınırlı tutulmuştur. Toplanan bulgular; ‘‘Demografik Bilgi Formu’nun’’, ‘‘Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği’nin’’, ‘‘Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği’nin’’, ‘‘Sıkıntıya Dayanma Ölçeği’nin’’, ölçtüğü maddelerle sınırlıdır.

BÖLÜM 2. İLGİLİ LİTERATÜR

2.1. Sosyal Yetkinlik Kavramı

Sosyal yetkinlik, bireylerin uygun şekilde etkileşime girmek ve sosyal dünyalarını yönlendirmek için kullandıkları bir dizi davranış, tutum ve beceridir (Schoon, 2009). Toplumsal olarak yetkin olmak, sosyal hedeflere ulaşmak için uyarlanabilir bir şekilde kabul edilebilir araçlar kullanabileceği anlamına gelmektedir (Waters & Sroufe,1983). Sosyal yetkinlik birçok yolla tanımlansa da sosyal beceriler, akranların kabulü, düşük saldırganlık düzeyi, düşük düzeyde geri çekilme, sosyal davranış, problem çözme becerileri, bakış açısı alma, öz-düzenleme, empati, öz saygı ve liderlik gibi özellikleri içermektedir (An ve arkadaşları, 2018). Sosyal olarak yetkin olmak, duyguları düzenleme yeteneği, sosyal etkileşimler hakkında bilgi ve deneyim geliştirme ve sosyal durumları ve kuralları anlama gibi birçok unsuru kapsamaktadır.

Sosyal yetkinlik veya sosyal çevrede etkili olma duygusu insan davranışları kapsamında önemli güdüleyicilerden biridir. Sosyal yetkinlik, çocukluk ve ergenlik dönemlerinde sosyal gelişim açısından önemli bir rol üstlenmiştir. Sosyalleşmeyi öğrenen bireyler, bu dönemlerde gelişim dönemlerine ilişkin görevlerini yerine getirmektedirler. Özellikle ergenlik döneminde bireyin gelecek yaşamındaki sosyal ilişkilerin şekillenmesi, sosyal yetkinlik duygusuna erişme düzeyi ile ilişkilidir (Bilgin, 1999).

Çocuklukta sosyal yeterliliğin eksikliği çoğu zaman bir endişe kaynağı olarak görülmektedir. Piaget ve Vygotsky gibi gelişim kuramcıları, çocuğun akran etkileşimlerini sosyal beceriler için temel bir öğrenme bağlamı olarak görmüşlerdir. Uzun dönemli deneysel çalışmalar, erken dönem sosyal sorunların yaşam boyu olumsuz etkilerini göstermiştir. Araştırmacılar, çocukların oyun oynamayı değil, uzun süreli müdahaleleri ilgilendiren çocukların sosyal gelişimlerini iyileştirmeye yönelik çeşitli yöntemler üzerinde çalışmışlardır (Asendorpf, 1990). Bununla birlikte oyunlar, sosyal becerileri uygulamak ve

geliştirmek için ideal bir fırsat sunmaktadır (Hendrix, van Herk, Verhaegh ve Markopoulos, 2009).

2.1.1. Sosyal Yetkinlik Boyutları

Sosyal yetkinlik işbirliği, iletişim, empati, öz-farkındalık ve öz-yeterlik boyutlarından meydana gelmektedir (Simões, Matos ve Social, 2012). Bir bireyin sosyal yetkinlik düzeyi görev, ölçüt, yaş, cinsiyet, rol, statü, kültür gibi faktörlerden etkilenmektedir. Bireylerin sosyal yetkinlikleri ile sosyal uyum ve ruh sağlığı arasında pozitif ilişkinin olduğu belirtilmektedir (Ateş ve Güler, 2016). Sosyal yetkinlik aynı zamanda başkalarının ihtiyaç ve duygularını anlama, kendi fikir ve ihtiyaçlarını ifade etme, problem çözme, işbirliği yapma ve müzakere etme, sorumluluk, öz-kontrol, sözel/sözel olmayan iletişim becerileri, duyguları ifade etme, sosyal durumları doğru bir şekilde "okuma", farklı sosyal durumların taleplerini karşılamak için davranışları ayarlama ve arkadaşlıkları sürdürmek bileşenlerini de içermektedir (Han ve Kemple, 2006; Trevisan, Tafreshi, Slaney, Yager ve Iarocci, 2018).

2.1.1.1. İşbirliği

İşbirliği ve iletişim becerileri insanlarla ilişkilerde esneklik, çalışma ekibi becerileri ve duyguların, fikirlerin, ihtiyaçların ifade edilmesinde kendine güven ile ilişkilidir (Austin ve Kilbert, 2000). İşbirliği kavramı sosyal değerlerin benimsenmesi çerçevesinde ele alınabilir. Sosyal yetkinliğin bu bileşeni değer verme, eşitlik, dürüstlük, sosyal adalet, sorumluluk, sağlıklı yaşam ve cinsel tutum ve esnekliği kapsamaktadır. Sosyal değerler, bir kültürden diğerine değişen şekillerde tanımlanabilir ve örneklenebilir. Erken çocukluk dönemine ilişkin literatürde sıkça bahsedilen sosyal değer, toplumun değeridir. Topluluk içinde bir duyu ve değer kazanma, bireylerin daha geniş bir grubun parçası olduklarına yönelik artan bir farkındalığa sahip olmalarını ve başkalarının ihtiyaçları hakkında düşünceli ve başkalarıyla işbirlikçi etkileşimde olmalarının gruba, kendilerine ve başkalarına yarar sağlayabilmesini gerektirmektedir (Howes ve Ritchie, 2002).

2.1.1.2. İletişim

İnsanlar arasındaki iletişim; herkesin bir takım mesajlar gönderdiği, aldığı, yorumladığı ve aynı anda hepsiyle ilgili sonuçlar çıkardığı, başlangıcı ve sonu olmayan bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Ersanlı ve Balcı, 2016). Günlük yaşantıda ve literatürde sıkça kullanılan iletişim kavramı, Latincede "communicato" Batı dillerinde ise "communication" tanımının anlamıdır. "Communicato" kavramının kökeni ortaklık kuramı veya ortaklaşa denmekte olan Latince "communis" kavramından alınmaktadır. Bu açıdan iletişim, en kapsamlı anlamı ile canlılar (insanlar) arasında ki ilişkiyi kurmaya veya anlaşmaya gitmek olarak tanımlanmaktadır. Yaşantıdaki en gerekli durum iletişim kurabilmektir. Bütün insanların gereksinim olarak gördüğü iletişim kişilerin yaşantısındaki değerinin daha büyük olduğu saptanmıştır (Yılmaz, 2015).

2.1.1.3. Empati

Empati kavramı, birbiriyle ilişkili ancak kendi içerisinde ayırt edilebilir olan, başkalarına duyarlılığa ilişkin bir yapı dizisidir. Bu yapı dizisi bireylerin durumunu, görüşlerini ve hislerini (ve bunlara yükledikleri anlamları) anlamak, bu anlayışı iletmek ve doğruluğunu kontrol etmek, kişiye bu anlayış doğrultusunda yardımcı olacak şekilde eylemde bulunmak gibi davranışları içermektedir (Costa ve arkadaşaları, 2017). Hoffman (2000) ilk başta empatiyi, duygusal bir görüngü, kişinin karşısındaki kişinin durumuna uygun duygulara sahip olma yolundaki psikolojik süreçlere katılmak olarak tanımlamaktadır. Sonrasında, bilişsel ve motivasyonel süreçleride teorisine eklemleyip, empatik gelişim sürecini, insanın psikososyal ve bilişsel gelişimine paralel olarak değerlendirilmesini gerekli bulmuştur (Aktaran, Gürtunca, 2013). CarlRogers 1970'li yıllarda empati kavramını, "Bir kişinin kendisini karşısındaki kişinin yerine koyarak, o kişinin bakış açısıyla bakması, karşısındaki kişinin duygu ve düşüncelerini doğru olarak anlayıp bu durumu karşısındaki kişiye iletme süreci" olarak tanımlamıştır (Aktaran, Dökmen, 1999). Başkalarının duygularını ve bakış açılarını anlama yeteneği olan empati, kişilerarası işlevsellik alanında önemli bir unsur olarak görülmektedir. Empati yalnızca ilişkilerin gelişimini kolaylaştırmaya

yardımcı olmakla kalmamakta, aynı zamanda ahlak, bağışlama, şefkat ve başkalarına özen göstermenin temelini oluşturmaktadır (Simoes ve ark., 2012).

Bilişsel empati; diğerlerinin duygu, düşünce, ihtiyaç ve niyet gibi gereksinimlerini algılamaktan doğan bilişsel kavram olarak tanımlanmaktadır. Empatinin bileşeni ben-merkezciliktir ve çok önemli bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Empatinin bilişsel bileşeninin diğer bir önemi de bakış açısı veya rol alma olarak belirtilmektedir (Posluoğlu, 2014). Zihinsel bakış açısı olarak belirtilen bilişsel empatinin (cognitive empathy) bakış açısı alma, zihin teorisi ve zihinselleştirme ile aynı düzeyde eş anlamlılığa sahip olduğu belirtilmiştir (Smith, 2006). Duygusal empati kavramı, empatinin en önemli temelini oluşturmaktadır. Teorisyenler empati yönünü duygusal olarak bir başka bireyin duygularına hassas yaklaşma, farklı insanın duygularını paylaşarak bu beceriyi elde etme olarak tanımlamaktadır. Burada duygusal empati bir bakış açısı olarak değerlendirilmemekte ve bu yaklaşımda kişi, kendi benliğindeki duyguyu bir diğer insanın duygusuyla aynı olduğu ölçümde empati yapmaktadır (Gemci, 2012). Empatinin fiziksel bileşeni, kişinin ayrı bir insan ile duyguları doğrultusunda ilk deneyimini amaçlamaktadır. Empati kuran birey ilk olarak kendisini karşı taraftaki insanın yerine, jest ve mimiklerine, ses tonuna, hareketlerine, yüzüne ve içeriğine dikkat ederek bütün birikimleri anlamalı, sonrasında bu durumlar aşamasında empatinin bilişsel ve duygusal aşamalarını gözlemlemelidir (Posluoğlu, 2014).

2.1.1.4. Öz-Farkındalık

Öz-farkındalık, kişinin kendi dikkatinin nesnesi olma kapasitesini ifade etmektedir. Yüksek düzeyde kişisel farkındalık seviyesinin, düşük depresif semptom düzeyleri ve yüksek refah düzeyi ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Tandon ve Solomon, 2009). Öz-farkındalık durumunda kişi, benlik hakkındaki bilgileri aktif olarak tanımlamakta, işlemekte ve belleğinde saklamaktadır. Buradaki önemli ayrım; insanların bunu yaptığını (bilinç) açıkça bilmeden, çevreden uyaranları (örneğin bir renk, yiyecek) algılayabilmesi ve işleyebilmesidir. Kişi, uyaranları algılama ve işleme deneyimini yansıttığında kendi kendine farkında hale gelir (örneğin, mavi bir nesne görüyorum; yemek yiyorum ve tadı güzel). Öz-

farkındalık kişinin duygularına, düşüncelerine, kişilik özelliklerine, tercihlerine, hedeflerine, tutumlarına, algılarına, duyumlarına, niyetlerine odaklanabilir. Öz-farkındalıkta dört aşama mevcuttur. İlk aşamadaki bilinçsizlik, kendine ve çevreye duyarlı olmamaktır. İkinci aşamadaki bilinçlenmek çevreye dikkat etmek; gelen dış uyaranları işlemektir. Üçüncü aşamadaki öz-farkındalık benliğe odaklanmak, özel ve çevreye açık kişisel bilgilerin işlenmesidir. Dördüncü aşamadaki meta öz-farkındalık, bir kişinin öz-farkındalığa sahip olduğunun farkında olmasıdır(Morin, 2011).

2.1.1.5. Öz-Yeterlilik

Öz-yeterlilik kavramı Albert Bandura'nın (1977) araştırmaları ile kapsamlı olarak ele alınmıştır. Bandura (1977) bir işyeri ortamında çalışan bireylerin belirli bir görevi başarıyla tamamlamaları için gerekli motivasyon, bilişsel kaynaklar ve davranışları harekete geçiren yeteneklere ilişkin güven ya da inanç öz-yeterlilik olarak tanımlanmaktadır. Öz-yeterliliğin performans gelişimi ile çok güçlü ve olumlu yönde bir ilişkisi bulunmaktadır. Pozitif psikolojik sermaye unsurlarından umut ile olan ilişkisinde öz-yeterlilik bir bireyin birden fazla çözüm yolu üretme, amaç doğrultusunda harekete geçme ve sonuçta amacına başarıyla ulaşma gibi özelliklere sahip olduğu belirtilmiştir (Aktaran, Avey ve arkadaşları, 2008).

Bandura'nın 1970'li yıllarda Amerika'da yaptığı çalışmalarda yılan ve köpek gibi çeşitli hayvanlardan ısırılma fobisi olan bireylerin korkularıyla başa çıkmalarını sağlamaya yönelik terapiler uygulamış, bireylerin bu korkuları yenmekte istekli olmalarına karşın korkularını yenemediklerini gözlemlemiştir (Bandura, 1977). Bu çalışmalar sonucunda bireylerin başarılı olabilmelerine ilişkin algılarında farklılaşmaların bulunduğu tespit edilmiş ve korkuların üstesinden gelememenin bu farklılaşmadan kaynaklandığı ifade edilmiştir. Bireylerin sahip oldukları beceriler ve öğrenilmiş stratejilerin, uygun koşullar altında kullanılma inancı olmadığı sürece işlevsel olmayacağı belirtilmiştir (Bandura, 1977). Öz-yeterlilik "bireyin mevcut becerilerinin değil, bu becerilerle ne yapabileceğine ilişkin inancıdır" (Aktaran, Aksoy, 2014). Bandura (2004), güçlü bir öz yeterlilik duygusu geliştirilmesi için dört ana unsurun olduğunu ifade etmektedir. Bu unsurlar doğrudan

deneyimler, dolaylı deneyimler, ikna etme, fiziksel ve duygusal durum olarak sıralanmaktadır (Bandura, 2004):

Doğrudan deneyimler: Bireylerin en etkili şekilde yaşadıkları olayları ifade eden deneyimler olarak ifade edilmektedir. Bireylerin, gösterdikleri davranışların etkilerini ölçmesi ve değerlendirmesi yeterlilik inançlarını belirlemektedir. Değerlendirmeler sonucunda başarılı olunduğu düşünülüyorsa yeterlilik yüksek, başarısız olarak değerlendiriliyorsa yeterlilik seviyesi düşüktür.

Dolaylı deneyimler: Bireylerin, çevrelerinde bulunan insanların başarılarını gördükleri zaman kendilerinde de başarı inancının oluşması yönündeki deneyimlerdir. Bireyler, meslektaşlarının kararlılıkları ve performanslarını kendilerine model alarak öğrenme yoluyla aynı davranış ve tutumları uygulamaya çalışmaktadır. Ayrıca örgüt ortamındaki ödüllendirme sistemleri de diğer çalışanları motive etmek ve başarılı olma inancını artırmak için uygulanmaktadır.

İkna Etme: Bireylerin yeterliliklerini güçlendiren üçüncü unsur olan ikna etme, bireylerin başarıya ulaşmak için ne gerekiyorsa sahip oldukları inancını aşılamaktadır. Böylece problemler meydana çıktığında kişisel şüpheler ve eksiklikler üzerinde durarak daha fazla çaba sarf etme isteği uyanmaktadır.

Fiziksel ve Duygusal Durum: Bireylerin yeteneklerini sorgulamak amacıyla fiziksel ve duygusal durumlarına güvendikleri belirtilmektedir. Gerginlik, kaygı ve depresyon kişisel yetersizliklerin işareti olarak görülmektedir. Güç ve dayanıklılık isteyen aktivitelerde bireyler yorgunluk ve acıyı fiziksel zayıflığın birer göstergesi olarak nitelendirmektedir.

2.1.2. Sosyal Yetkinlikle İlgili Araştırmalar

2.1.2.1. Sosyal Yetkinlikle İlgili Yurtiçi Araştırmalar

Literatürde hem yurtiçi hem de yurtdışı araştırmalar incelendiğinde, sosyal yetkinlikle ilgili araştırmaların önemli bir bölümünün çocuklar, ergenler ve engelli bireylerle yürütüldüğü görülmüştür. Kaşık (2009) ergenlerin karar verme açısından özsaygı ve karar verme stilleri ile algılanan sosyal destek düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda ergenlerin sosyal yetkinlik beklentisi düzeyi ve dikkatli karar verme stili arasında olumlu, kaçıngan ve panik karar verme stilleri arasında olumsuz ilişki bulunduğu tespit edilmiştir. Ayrıca yetkinlik beklentisi yüksek olan ergenlerin, ailelerinden ve arkadaşlarından algıladıkları sosyal desteğin yüksek olduğu bulunmuştur.

Güneş (2011) yaptığı çalışmada üniversite öğrencilerinin sosyal problem çözme düzeylerinin sosyal yetkinlik ve demografik değişkenler açısından farklılaşıp farklılaşmadığını incelemiştir. Araştırma bulgularına göre sosyal yetkinliğin probleme olumlu yönelme ve akılcı problem çözme ile pozitif ilişkisi olduğu belirlenmiştir. Bunun yanı sıra sosyal yetkinliğin probleme olumsuz yönelme, içtepisel dikkatsiz ve kaçınmacı yaklaşım ile negatif ilişkili olduğu saptanmıştır.

Traş ve Arslan (2013) ergenlerde sosyal yetkinlik düzeyi ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma bulgularına göre sosyal yetkinlik ile arkadaşlardan, aileden ve öğretmenden algılanan sosyal destek arasında pozitif ilişki bulunurken, bu değişkenlerin aynı zamanda sosyal yetkinliği yordadığı belirlenmiştir.

Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz (2015) 60-72 aylık çocukların sosyal yetkinlik ve duygu düzenleme becerileri ile oyun becerileri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma bulgularına göre; çocukların oyun becerileri ile sosyal yetkinlikleri arasında pozitif ilişki bulunurken, oyun becerileri ile kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içedönüklük arasında negatif ilişki bulunmuştur.

Esen ve Çelikkaleli (2016) üniversite öğrencilerinin sosyal yetkinlik ve sürekli öfke-öfke ifade biçimleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında, sosyal yetkinlik düzeyi düşük olan üniversite öğrencilerinin sürekli öfke ve bastırılmış öfke puanlarının, sosyal yetkinlikdüzeyleri orta ve yüksek olan üniversite öğrencilerine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Bilgin (2017) ergenlerin beş faktör kişilik özellikleri ile sosyal yetkinlik beklentisi, bilişsel hatalar ve anne baba beş faktör kişilik özelliği arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma sonucunda ergenlerin kişilik özelliklerinden dışadönüklük, yumuşakbaşlılık, özdenetim ve gelişime açıklık düzeylerinin artması ile sosyal yetkinlik düzeyinin de arttığı, duygusal tutarsızlık düzeyinin artması ile sosyal yetkinlik düzeyinin azaldığı belirlenmiştir.

2.1.2.2. Sosyal Yetkinlikle İlgili Yurtdışı Araştırmalar

Vickerstaff, Heriot, Wong, Lopes ve Dossetor (2007) otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda entelektüel yetenek, algılanan sosyal yeterlilik ve depresif semptomatoloji ilişkisini incelemişlerdir. Otizmli çocukların açısından sosyal yeterlilik düzeyi, ebeveyne öğretmenler tarafından yapılan puanlamada normal gelişim gösteren örnekleme göre daha düşük bulunmuştur. Yüksek yaş ve IQ, düşük algılanan sosyal yetkinlik düzeyini gösterirken, düşük algılanan sosyal yetkinlik seviyelerinin daha yüksek depresif semptomatoloji düzeyini öngördüğü belirlenmiştir.

Lee, Hankin ve Mermelstein (2010) yaptıkları araştırmada ebeveynlerle ve akranlarla olan olumsuz etkileşimlerin algılanan sosyal yetkinlik ile depresif belirtiler arasındaki ilişkiye aracılık edip etmediğini ve olumsuz bir bilişsel stilin ebeveynlerle negatif etkileşimler ve depresif belirtilerdeki artışlar arasındaki ilişkiye aracılık edip etmediğini incelemişlerdir. 6-10. sınıf arasında okuyan 350 ergen ile yapılan çalışma sonucunda; algılanan sosyal yetkinlik ile depresif belirtiler arasındaki ilişkinin kısmen ebeveynlerle olan

olumsuz etkileşimlerden kaynaklandığı, ancak akranlardan kaynaklanmadığı görülmüştür. Ayrıca başlangıçtaki negatif bilişsel stilin, daha sonraki depresif belirtileri yordama açısından daha yüksek düzeyde negatif ebeveyn etkileşimleri ile ilişkili olduğu bulunmuştur.

Pinto, Taveira, Candeias, Araujo ve Mota (2012) yaptıkları araştırmada, Portekizli ergenlerin kariyer eğitimi sürecinde kişilerarası durumlarla başa çıkma konusundaki sosyal yeterliliklerine ilişkin algıları belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışma sonuçlarına göre; kariyer ölçeğinde algılanan sosyal yeterliliğin ikili görüşmeler, arkadaşa danışma ve düşük performans alt boyutlarında zaman içinde farklılıkların olduğu görülmüştür. Bu farklılıklar, 6 ay arayla yapılan birinci ile ikinci ve birinci ile üçüncü değerlendirme zamanları arasında olumsuz yönde gerçekleşmiştir. Bu durum, bir buçuk yıl kapsamında katılımcıların, akranlarını desteklemelerinin istendiği kariyerlerinin sosyal durumlarını ele alma becerileri hakkındaki genel inancı azalttığını göstermektedir.

Zeedyk, Cohen, Eisenhower ve Blacher (2016) 4-7 yaş arasındaki 127 otizmli çocuğun algılanan yalnızlık ve sosyal yetkinlik düzeylerini değerlendirmişlerdir. Araştırma bulgularına göre çocukların çoğunluğu arkadaşlık ilişkisi gösterirken, önemli bir kısmı da sosyal zorluklara sahip olduğunu bildirmiştir. Yalnızlık ve Sosyal Memnuniyetsizlik Ölçeği'ne ilişkin faktör analizi, ebeveyn ve öğretmen tarafından bildirilen değişkenlerle anlamlı şekilde ilişkili olan üç faktör tanımlamıştır. Regresyon analizler; çocuk tarafından belirtilen yalnızlık ile ilişkilendirilecek olan öğrenci-öğretmen ilişkisinde ebeveyn tarafından bildirilen sosyal beceri eksikliklerini ve öğretmen tarafından bildirilen çatışmaları ortaya çıkarmıştır.

2.2. Sıkıntıya Dayanma (Tolere Etme) Kapasitesi

Literatürde sıkıntıya dayanma, kavramsal olarak iki farklı şekilde formüle edilmiştir.Spesifik olarak sıkıntıya dayanma, bir bireyin duygusal açıdan olumsuz ve /veya diğer durumlara (örneğin, fiziksel rahatsızlığa) karşı koyabileceği algılanan kapasite ya da bir tür stres etkeni ile ortaya çıkan rahatsız edici iç durumlara dayanma davranışı olarak

tanımlanmıştır (Leyro, Zvolensky ve Bernstein, 2010). Sıkıntı intoleransı (sıkıntıya dayanamama) ise, olumsuz duygusal durumlara dayanacak kapasitenin azalması şeklinde ifade edilmiştir (Simon ve Gaher, 2005). Literatürde sıkıntıya dayanma ile ilgili araştırmaların genellikle anksiyete, depresyon, alkol ve madde kullanımı ile ilişkili olduğu görülmektedir (Buckner, Keough ve Schmidt, 2007; Bernstein, Zvolensky, Vujanovic ve Moos, 2009; Keough, Riccardi, Timpano, Mitchell ve Schmidt, 2010). Bu çalışmalarda sıkıntıya dayanamamanın madde kullanımı üzerindeki etkilerinin doğrudan etkisi olmamasına rağmen, sıkıntıya dayanamamanın madde kullanımı ile ilişkili riskleri artırabileceği gösterilmiştir. Örneğin, fiziksel sıkıntıya tepki olarak alkol kullanmak, alkol kullanım problemleri ile ilişkili görülmüştür. Depresyonun alkol ve esrar sorunları ile korelasyon gösterdiği, sıkıntıya dayanmanın depresyon ile alkol ve esrar sorunları arasındaki ilişkilere aracılık ettiği tespit edilmiştir (Buckner ve arkadaşları, 2007).

Sıkıntıya dayanma kavramı, ilk olarak sınırda kişilik bozukluğu için duyguların düzenlenmesinde kullanılmış, daha sonra madde kullanımı ve tekrarına ilişkin alanlara yayılmıştır. Kişilik bozukluğuna sahip bireylerin düşük sıkıntı toleransına sahip oldukları, bu durumun bireylerin davranışları ve sosyal çevresiyle etkileşimi nedeniyle oluştuğu, sıkıntıyı yaşamın bir parçası olarak kabullenememenin sıkıntıyı artırdığı, olumsuz duyguların şiddeti ve algılanan yoğunluğunun artış gösterdiği düşünülmektedir (Linehan, 1993). Duygusal düzenleme sıkıntı tolerans düzeyi düşük bireyler, olumsuz duygusal deneyimlerini hafifletmek ve olumsuzluğu engellemek amacıyla büyük çaba göstermektedirler. Bu olumsuz duyguların hafifletilemediği durumlarda, bireylerin düşüncelerinin olumsuz duygulara odaklanarak yaşamı etkilediği ve bireylerde tükenmişliğe yol açtığı belirtilmektedir (Simons ve Gaher, 2005; Akın, Akça ve Gülşen, 2014).

Kavramsal olarak daha geniş bir risk ve koruyucu süreçler ağına yerleştirilmiş olmasına rağmen, sıkıntıya dayanma olgusu kavramsal olarak diğer değişkenlerden (ör. Kaçınma odaklı başa çıkma, anksiyete duyarlılığı, duygu düzenleme, deneyimsel kaçınma) farklılık göstermektedir. Sıkıntıya dayanma kapasitesi düşük olan bireyler, tehlike ve sıkıntıya neden olan unsurlara uyumsuzca cevap verebilirler. Bunun sonucunda sıkıntı

toleransı düşük olan bireyler olumsuz duygulardan ve/veya ilgili olumsuz durumlardan kaçınmaya çalışabilirler. Buna karşılık, daha yüksek düzeyde sıkıntıya dayanma kapasite gücü olan kişiler, tehlike veya sıkıntıya neden olan unsurlara uyum sağlayacak şekilde tepki verebilirler (Zvolensky, Vujanovic, Bernstein ve Leyro, 2010). Teorik olarak sıkıntıya dayanma; dikkat, duygusal ve fiziksel durumlara ilişkin olumsuz bilişsel değerlendirmeler ve sıkıntıya yönelik duygusal ve davranışsal tepkiler de dahil olmak üzere, öz-düzenleme kapsamında yer alan çeşitli süreçleri etkileyebilir ve bunlardan etkilenebilir. Örneğin, duygu deneyimlerindeki bireysel farklılıklar,sıkıntıya dayanmanın niteliğini etkileyebilmektedir (Weems, 2011).

Simons ve Gaher (2005)'e göre sıkıntıya dayanma, "bireyin olumsuz duygusal bir durumu yaşantılama ile ilgili beklenti ve değerlendirmelerini içeren bir üst-duygu (meta-emotion) yapısı" olarak tanımlanmıştır. Bu yapıda dayanabilme (tolere edebilme), değerlendirme-kabullenebilme, duyguların düzenlenmesi (regülasyon) ve sıkıntıya odaklanma olmak üzere 4 farklı boyut yer almaktadır. Burada sıkıntıya dayanma kapasitesi düşük olan bireyler, sıkıntılı bir durumla karşılaştıklarında bu durumu dayanılmaz bulmaktadırlar. Daha sonra bu bireyler sıkıntıyı yaşama, sıkıntıda olma sürecini değerlendirmekte ve içinde bulundukları sıkıntıyı kabullenmekte zorluk çekmektedirler. Sıkıntı halinden utanma veya başa çıkma becerilerinin yeterli olmadığı inancı, sıkıntıyı kabul edememek açısından önemli role sahiptir. Sonraki aşamada bu sıkıntının hafifletilmesi veya sıkıntılı duygu durumdan kaçınma amacıyla aşırı çaba harcanmaktadır. Bu çabalar genellikle hızla verilen kararların sonucu olup çabuk ve çoğunlukla kısa süreli çözümler içermektedir. Son aşamada, sıkıntıyı hafifletme veya kaçınma başarılı olmadığında, sıkıntı yaşamın önemli bölümünü kapsayarak kişinin dikkatini ve enerjisini üzerine toplamakta, günlük yaşantısı etkilenmekte ve işlevsellik, olumsuz duygulara odaklanma ile karşı karşıya kalmaktadır (Simons ve Gaher, 2005; Aktaran Udum, 2018).

Sıkıntıya dayanmaya ilişkin perspektiflerin birçoğu kişilik, öz-düzenleme ve başa çıkma literatürleri ile ilişkili olarak ele alınmaktadır. Bazı yazarlar, bu ve ilgili yapılar üzerinde çalışmayı bütünleştirmeye çalışan olası yapısal modelleri tanımlamışlardır. Bu

perspektifler, sıkıntıya dayanmanın deneyimsel dayanma yapıları ve bazı spesifik boyutlardan oluşan doğasının hiyerarşik olabileceğini düşündürmüştür. Bu boyutlar belirsizlik, hayal kırıklığı, olumsuz duygular ve fiziksel sıkıntılar şeklinde sıralanmıştır (Bernstein ve arkadaşları, 2009).

2.2.1. Belirsizliğe Karşı Dayanma

Belirsizlik toleransı olarak adlandırılan bu kavram, belirsiz durumlara yönelik duygusal, bilişsel veya davranışsal olarak tepki verme eğilimindeki bireysel farklılıklar olarak tanımlanmaktadır (Buhr ve Dugas, 2002). Genel anksiyete bozukluğu kapsamında bu kavram yaygın biçimde incelenmiştir. Örneğin, bir kişinin belirsizliğe tahammül etme kabiliyetindeki farklılıklar, yaşamdaki belirsizliklere tepki olarak duygusal anksiyete duymasına ve yaşadığı anksiyetenin derecesine bağlı olabilir. Belirsizliğe karşı dayanma; klinik olmayan hastalar arasında daha fazla endişe belirtileri ile ilişkili olup, diğer anksiyete bozukluklarına göre genel anksiyete bozukluğu olan kişiler arasında daha yüksektir (Buhr ve Dugas, 2002; Zvolensky ve arkadaşları, 2010).

2.2.2. Hayal Kırıklığına Karşı Dayanma

Hayal kırıklığı toleransı, bir durumun ciddileşmesine dayanacak şekilde algılanan bireysel kapasite farklılıklarını yansıtmaktadır (yaşam hedeflerinin engellenmesi gibi). Hayal kırıklığına karşı dayanma, eşzamanlı olarak çeşitli öz kontrol ve duygusal değişkenlerle de ilişkilidir. Örneğin, hayal kırıklığına karşı dayanma aynı zamanda erteleme (procrastination) sorunları ve kendine zarar verme ile ilişkilidir ve ileriye dönük olarak daha fazla kaygı ve depresyon belirtileri ile ilişkilidir (Leyro ve arkadaşları, 2010).

2.2.3. Olumsuz Duygulara Karşı Dayanma

Olumsuz duygusal durumlara karşı dayanma, içsel sıkıntılara dayanma konusundaki algılanan bireysel kapasite farklılıklarını yansıtmaktadır (Simons ve Gaher, 2005). Olumsuz

duygusal durumlara karşı düşük tolerans göstermek, ileriye dönük olarak madde kullanım bozuklukları, başa çıkma yönelimli ilaç kullanımı, bulimik semptomlar ve travma sonrası stres semptomları için daha yüksek risk ile ilişkilidir. Birçok çalışmada, olumsuz duygusal durumlara karşı dayanma, diğer faktörlere göre yüksek belirleyicilik değerine sahiptir (örneğin, nevrotiklik; Leyro ve ark., 2010; Zvolensky ve arkadaşları, 2010).

2.2.4. Fiziksel Rahatsızlıklara (Sıkıntılara) Karşı Dayanma

Fiziksel duyumlara karşı dayanma, rahatsız edici fiziksel duyumlara dayanmak için algılanan bireysel kapasite farklılıklarını yansıtmaktadır (Schmidt, Richey ve Fitzpatrick, 2006). Baş dönmesi gibi caydırıcı fiziksel duyumlara daha az dayanıklı olan rahatsızlığa duyarlı kişiler, duyumları tetikleyebilecek durumlardan veya faaliyetlerden kaçmak veya önlemek amacıyla daha fazla motive olabilirler. Klinik olmayan hastalara kıyasla panik atak bozukluğu olan kişilerde rahatsızlık intoleransı artmaktadır. Rahatsızlığa karşı dayanma, daha yoğun anksiyete semptomları ile eşzamanlı ve prospektif olarak ilişkilidir. Ayrıca stresli işlerde/görevlerde fiziksel sıkıntılara dayanamamak, korku ve anksiyete açısından önemli bir belirleyici olarak görülmektedir (Leyro ve arkadaşları, 2010).

2.2.5. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Araştırmalar

2.2.5.1. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Yurtiçi Araştırmalar

Köroğlu (2018) üniversite öğrencilerinin sıkıntıya dayanma düzeyleri ve alkol kullanımı arasındaki ilişkide başa çıkma yöntemlerinin rolünü belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmada yaş ortalaması 21 olan 385 üniversite öğrencisi kullanılmıştır. Alkol Kullanım Bozukluğu testi, Sıkıntıya Dayanma Ölçeği ve İçme Nedenleri testinin kullanıldığı araştırmada, öğrencilerin sıkıntıya dayanma eşiğinin düşmesi ile alkol kullanım sıklığının arttığı belirlenmiştir. Ayrıca sıkıntıya dayanma eşiğinin azalması ile alkol kullanımı ve alkol bağımlılığının arttığı görülmüştür.

Akça ve Özyürek (2019) zihinsel yetersizlikten etkilenen ve normal gelişim gösteren çocuklara sahip ebeveynlerin sıkıntıyı tolere etme düzeyleri ile depresyon, anksiyete ve stres düzeylerini tespit etmeyi amaçlamışlardır. 180 zihinsel yetersizlikten etkilenen çocuğa sahip ebeveyn ve 184 normal gelişim gösteren çocuğa sahip ebeveyn olmak üzere toplam 364 ebeveyne anket uygulanmıştır. Sıkıntıyı Tolere Etme Ölçeği ve Depresyon Anksiyete Stres Ölçeğinin kullanıldığı araştırmada, zihinsel yetersizlikten etkilenen çocukların ailelerinin normal gelişim gösteren çocukların ailelerine göre depresyon, anksiyete ve stres düzeyinin daha yüksek olduğu, sıkıntıyı kabullenme ve sıkıntıyla baş etme kapasitelerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Dilmaç ve Yılmaz (2019) öğretmen adaylarının bilişsel farkındalık, öznel mutluluk ve sıkıntıyı tolere etme düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamışlardır. Yapısal eşitlik modellemesi kullanılan çalışmada; 529 katılımcı ile yapılan anket bulgularına göre bilişsel farkındalık sıkıntıyı tolere etmeyi yordarken, sıkıntıyı tolere etme öznel mutluluğu yordamış, bu değişkenler arasında pozitif ve doğrusal ilişki bulunmuştur. Benzer şekilde bilişsel farkındalığın da öznel mutluluğu yordadığı, aralarındaki ilişkinin ise doğrusal ve pozitif yönde olduğu belirlenmiştir.

2.2.5.2. Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ile İlgili Yurtdışı Araştırmalar

Corstorphine ve arkadaşları (2006) sıkıntıya dayanma ölçeğinin klinik olarak yeme bozuklukları açısından geçerlik çalışmasını yapmışlardır. Araştırma örneklemi, DSM-IV'e göre yeme bozukluğu olan 72 kadın ve yeme bozukluğu olmayan 62 kadından oluşmuştur. Araştırmada Sıkıntıya Dayanma Ölçeği ve Yeme Bozuklukları Envanteri kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre, yeme bozukluğu olan kadınların kaçınma düzeyinin daha yüksek olduğu görülürken, yeme bozukluğuna sahip olmayan kadınların kabullenme ve başa çıkma alt boyutunda daha yüksek puanları olduğu bulunmuştur. Kaçınma davranışının sağlıksız beslenme tutumlarıyla pozitif olarak ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Buckner ve arkadaşları (2007) 265 üniversite öğrencisinde alkol ve esrar sorunları ile depresyon arasındaki ilişkide rahatsızlığa ve sıkıntıya dayanmanın rolünü araştırmışlardır. Diğer literatür bulgularıyla tutarlı olarak, depresyon ile alkol ve esrar sorunları arasında korelasyon olduğu belirlenmiştir. Sıkıntıya dayanmanın depresyon ile alkol ve esrar sorunları arasındaki ilişkiye aracılık ettiği görülmüştür. Rahatsızlığa dayanma düzeyi yüksek olan depresif bireylerin esrar problemlerine karşı en savunmasız olduğu ve depresyon ile esrar sorunları arasındaki ilişkide etkili olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonucunda; sıkıntıya dayanmanın depresyonda olan genç yetişkinler arasında alkol ve esrar problemleri açısından kısmen etkili olduğu, rahatsızlığa dayanmanın ise esrar problemlerinin gelişiminde gerçekten koruyucu bir rol oynayabileceği görülmüştür.

Leyro ve arkadaşları (2011) yaptıkları çalışmada, günde ortalama 16 sigara içen 177 kişiye Sıkıntıya Dayanma Ölçeği uygulamış ve doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Tek faktörlü model ile hiyerarşik çok boyutlu modelin karşılaştırılması, doğrulayıcı faktör analizleri kullanılarak yapılmıştır. Ayrıca daha iyi uyum gösteren modelin iç tutarlılığının ayırt edici geçerliliğinin değerlendirilmesi tamamlanmıştır. Sıkıntıya Dayanma ölçeği faktör analizi sonucunda, yalnızca bir adet ikinci dereceden tolerans faktörü belirlenirken, Tolerans, Değerlendirme, Absorbe Etme ve Düzenleme olmak üzere dört adet düşük dereceli faktör belirlenmiştir. Her bir faktör kabul edilebilir iç tutarlılık seviyesi göstermiştir. Ayrıca Sıkıntıya Dayanma Ölçeği teorik olarak sigara içme davranışı ile iyi derecede yakınsak ve ayırt edici geçerliliğe sahip bulunmuştur.

Gawrysiak ve arkadaşları (2015) Farkındalığa Dayalı Stres Azaltma oturumlarına katılan bireylerde sıkıntıya dayanma ile psikososyal değişiklikler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Veriler, 372 katılımcıdan kolayda örnekleme yöntemi ile toplanmıştır. Algılanan stres, sıkıntıya dayanma ve ruh hali durumları, Farkındalığa Dayalı Stres Azaltma öncesi ve sonrası arasında olumlu değişiklikler göstermiştir. Sıkıntıya dayanma durumu, algılanan stres üzerindeki azalmalara önemli ölçüde aracılık etmiştir. Sıkıntıya Dayanma Ölçeğindeki bir birimlik artış için algılanan stres puanlarının 2,5 birim azaldığı bildirilmiştir ($p<.0001$).

Jeffries ve arkadaşları (2016) belirli duygu düzenleme stratejilerinin kullanımında sıkıntıya dayanmanın rolünün ortaya konulmasını amaçlamışlardır. Düşük düzeyde sıkıntıya dayanma kapasitesi baskılama, kaçınma ve ruminasyonun daha fazla kullanımını anlamlı şekilde yordamıştır. Ancak bunun aksine, sıkıntıya dayanmanın değerlendirmeyi önemli düzeyde yordadığı belirlemiştir. Bu sonuçlar, olumsuz duygulara dayanamayan bireylerin uyumsuz düzenleme stratejilerini kullanma ihtimalinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Shorey ve arkadaşları (2017) yaptıkları çalışmada madde kullanımı tedavisi gören 138 erkek bireyde sıkıntıya dayanma kapasitesi ve eş şiddeti arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma sonuçları; sıkıntıya dayanma düzeyinin, eşlerde fiziksel ve psikolojik şiddeti ile negatif bir şekilde ilişkiye sahip olduğunu göstermiştir. Yaş, madde kullanımı ve sorunları kontrol değişkenler olarak belirlendikten sonra, sıkıntıya dayanma toleransının eşe yönelik psikolojik şiddet uygulama ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular; sıkıntıya dayanma toleransının, özellikle psikolojik saldırganlık olmak üzere, partner şiddetinin tedavisi için önemli bir bileşen olabileceğini göstermektedir.

Trujillo ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan çalışmada, tütün bağımlılığı ve motivasyonla ilişkisi olduğu düşünülen sıkıntıya dayanma kapasitesi ile anksiyete ve depresif semptomlar arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma sonuçları; sıkıntıya dayanma davranışının duygusal semptomatoloji ile kontrolü sonrasında bile bağımlılık, negatif güçlendirme ve özlem değişkenleri ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Sıkıntıya dayanma ölçeği alt boyutları, hiçbir çok değişkenli modelde sigara kullanımıyla ilişkili bulunmamıştır.

2.3. Dijital Oyun Kavramı

Oyun, insanlık tarihi kadar eski olan, insanlık kültür ve medeniyetinin şekillenmesinde büyük rol oynayan önemli bir olgudur. İlk zamanlarda basit bir taklit etme davranışı olarak

ortaya çıkan bu olgu, zaman içerisinde inanç, savaş, sanat gibi birçok önemli yaşam ritüelinin bir parçası haline gelmiştir. Oyuna yüklenen anlam ve verilen değer medeniyetin-kültürün bir yansıması olmuştur. Bununla birlikte değişen ve gelişen insanlık da oyun olgusunu aynı şekilde etkileyip şekillendirmiştir. İnsanlık özellikle son yüz yıllık süreçte teknolojik olarak önemli gelişmeler kaydetmiştir. Başlarda mekanik icatlarla insan yaşamına giren teknoloji günümüzde yerini dijitalleşmeye bırakarak sanal bir dünyanın kapısını açmıştır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017).

Gençlerin dijital araçlarla etkileşimlerine ilişkin araştırmalar, okuryazarlığın ve metinlerin yaratıcı kullanımının olumlu yönlerine de odaklanmaktadır. Dijital oyunlar, farklı seviyelerde okuma ve yazmayı içeren karmaşık "eyleme ve hedefe yönelik" öğrenme sistemleri olarak görülmektedir. Hareketsiz ve bölünmüş çerçevelerde yazılı ve göstergebilimsel modlar bu açıdan işlev görmektedir. Oyun kültürü, yerleşik okuma-yazma uygulamalarının yeni dijital kültür ve metinlere uyarlanması ve potansiyel dönüşümünü içermektedir. Aynı şekilde, hayran (fan) kurgu yazışma-sohbet odaları, blog ve forum etkileşimi yoluyla sosyal ağ oluşturma, internetteki çeşitli sosyal ağ araçları aracılığıyla pozitif öğrenme alanları ve deneyimleri oluşturulmasının göstergesidir (Chik, 2011).

2.3.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Tarih boyunca insanların ilgisini çeken bir kavram olarak oyun; gelişen teknolojiyle birlikte varlıklarını bilgisayar ortamında da sürdürmekte, günümüz dünyasında insanların ve özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden birisi olarak görülmektedir. Söz konusu oyunların geleneksel oyunlara göre en önemli farkları, bilgisayarların, bu oyunlara aracı veya başka bir deyişle arayüz olmalarıdır. Grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde daha gerçekçi ve etkileyici hale gelen bilgisayar oyunları, eğlence sektöründe yerini almasından kısa bir süre sonra kendi sektörünü oluşturarak dev bir endüstriye dönüşmüştür. Çocukların bilgisayar oyunlarına harcadıkları sürenin artması ve yetişkinler arasında da günden güne artan bir oranda kabul görmesi, dijital oyunlara yönelik ilginin farklı alanlarda kendini göstermesine yol açmaktadır (Çatak, 2011).

1947 yılında 2. Dünya Savaşı'nın göstergelerinden hareket edilerek tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı) dijital oyun değil fakat etkileşimli ilk elektronik oyundur. Bilgisayar oyunlarının ilk örnekleri 1950'lerde verilmeye başlanmıştır. 1958 yılında oluşturulan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) ilk bilgisayar oyunu olarak kabul edilir. Spacewar ise ticari ve toplumsal etki yaratan ilk bilgisayar oyundur. 1960'lı yılların ikinci yarısından sonra bilgisayar oyunlarıyla ilgili çalışmalar üniversitelerden çıkmış ve kitleselleşmenin ilk ışıklarını vermeye başlamıştır. İlk oyun konsolu "Brown Box"ın 1968'de piyasaya sürülmesiyle bilgisayar oyunları sokaktaki vatandaşın da oynayabileceği ucuzluğa erişmiştir (Karahisar, 2018). 1972 yılına gelindiğinde Atari Inc., masatenisi oyunu olan Pong'u tanıtmıştır. Pong, çok geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etmiştir. 1980'de Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man şiddet ve tehdit yerine dostluk ve mizah temalarını işleyen ilk büyük oyundur (Kızılkaya, 2010).

İlk ticari oyun olan Computer Space'in 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile başlayan dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyarın üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır (Entertainment Software Association 2013). Oyun endüstrisinin özellikle 90'lı yıllardan itibaren artan büyüme hızı beraberinde hızla tüketilen ve yeni sürümleri piyasaya çıkan farklı türlerde dijital oyunları ortaya çıkarmıştır. Bugün oyuncu tercihleri doğrultusunda şekillenmiş çok sayıda ve farklı türde oyun bulunmaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

1989 yılında Nintendo tarafından el oyun konsolu Gameboy çıkartılmıştır. Sonradan çok meşhur olacak Mario Bros oyunu donanımın içine yüklenmiştir. İlk üç boyutlu oyun olan Wolfenstein 1992 yılında piyasaya sürülmüştür. Böylece perspektif ve birinci kişi gözünden bakış oyuncuların hayatına girmiştir. Aynı yıllardaki Doom oyunu ise PC satışlarını alt üst etmiştir. 1994 yılında ise Sony tarafından oluşturulan, Playstation adlı konsol satışa çıkmıştır. 1998 yılında Valve firması Half Life oyununa, oyuncunun isterse izleyebileceği istemezse geçip gideceği öğeler eklemiştir (Akın, 2008).

Rekabete dayalı oyunların tarihi, farklı çevrimiçi oyun türleri ve rekabetçi oyun oynamaya olan ilgi doğrultusunda 1990'lı yılların ortasına dayanmaktadır. Bu yıllarda ABD, Güney Kore, İngiltere başta olmak üzere diğer ülkelerde oyunlara ilişkin faaliyetler görülmüştür. Bununla birlikte, rekabete dayalı oyunların bundan daha uzun bir geçmişi olduğu belirtilmektedir. Örneğin, e-sports hakkındaki bir makalede 1980'lerin sonlarından başlayarak, özellikle Amerikan video oyun turnuvalarının yapıldığı ve oyun müsabakaları için platformlar olarak Space Invaders (1978) gibi popüler atari video oyunlarından bahsedildiği görülmektedir (Saarikoski ve arkadaşları, 2017).

Günümüzde Batı ve Asya e-sport kültürlerinin birleşmesi, dijital oyunların uluslararasılığına odaklanmaya neden olmuştur. E-sports olgusunun daha başlangıç aşamasında olduğu dönemlerde bile benzersiz bir pazarlama potansiyeli vaat etmiştir. Temmuz 2012'de, Elektronik Spor Birliği (ESL) yalnızca Avrupa'da 3.6 milyondan fazla kayıtlı kullanıcı bildirmiştir. Güney Kore'de bulunan ve Asya'daki e-sport merkezleri arasında 430'dan fazla profesyonel oyuncu barındıran büyük bir merkezde, dijital oyunların iş türü olarak uygulandığı ve oyunlardan geçimini kazanan oyuncuların bulunduğu belirtilmiştir. Ayrıca, profesyonel bilgisayar oyunlarının kural ve uygulamalarını ve Olimpiyat ile karşılaştırılabilecek bir e-sports turnuvası olan Dünya Siber Oyunları (WCG), çeşitli ulusal (örneğin Kore eSpor Birliği) ve uluslararası (örneğin Uluslararası eSpor Federasyonu) yönetim organları kurulmuştur. Geleneksel spor oyunları, her yıl uluslararası düzeyde yapılmaktadır. Bu gelişmeler, rekabetçi bilgisayar oyunlarının çağdaş sanal dünya tüketiminin önemli bir parçası haline geldiğini göstermektedir. Ayrıca e-sports, tüketiciler, şirketler ve diğer paydaşlar arasında çoklu ve çevrimdışı etkileşimler içeren hızlı büyüyen bir tüketici segmentidir (Seo, 2013).

2.3.2. Dijital Oyun Türleri

Oyunları sınıflandırma ve tipolojik hale getirme konusundaki girişimler çoğu zaman çok fazla, keyfi, uyumsuz veya iç içe geçen kategorileri içerme eğilimindedir. Aarseth ve ark. (2003) fiziksel sporlar, tahta oyunları ve bilgisayar oyunları da dahil olmak üzere tüm

oyunları mekansal harekete göre sınıflandırmak için kullanılabilecek çok boyutlu bir tipoloji önermişlerdir. Tipoloji mekânsal oyunlara karşı çelişkili olsa da mekansal boyutları (örn. kart oyunları) sadece mekansal boyutları hariç tutarak sınıflandırmak için de kullanılabilmektedir.

Tipoloji modelinin amacı, oyunlar arasındaki temel farkları tanımlamak ve daha sonra bunları kesin ve analitik bir şekilde sınıflandırmaktır. Tipoloji, kullanılan mekansal temsil (perspektif) veya meydana gelen oyun-aracı evrimi türü (değişkenlik) gibi belirli oyun öğelerini tanımlayan boyutlardan oluşmaktadır. Bu boyutlar zaman ve mekan gibi tanımlayıcı meta kategorilerde gruplandırılmıştır (Elverdam ve Aarseth, 2007).

Tablo 2.1 Aaarseth ve ark. (2003)'na Göre Oyun Tipolojisi

Boyutlar	**Alt Boyutlar**	**Özellikler**
Sanal Mekân	Perspektif	Bütüncül
		Pozisyona göre
	Konumlandırma	Mutlak
		Göreli
	Çevre Dinamikleri	Yok
		Sabit
		Serbest
Fiziksel Mekân	Perspektif	Bütüncül
		Pozisyona göre
	Konumlandırma	Konum temelli
		Uzaklık temelli
		Her ikisi de
Dış Zaman	Temsil	Benzer
		Keyfi
	Teleoloji	Sonlu
		Sonsuz

İç Zaman	Aciliyet	Var
		Yok
	Eşzamanlılık	Var
		Yok
	Tur kontrolü	Var
		Yok
Oyuncu Bileşimi	Bileşim	Tek oyuncu
		Tek takım
		İki oyuncu
		İki takım
		Çoklu oyuncu
		Çok oyunculu
		Çok takımlı
Oyuncu İlişkisi	Oyuncu bağı	Değişken
		Sabit
	Değerlendirme	Bireysel
		Takım
		Her ikisi de
Mücadele	Engeller	Aynı
		Duruma göre değişken
		Rakibe göre değişken
	Hedef	Mutlak
		Göreli
Oyun Durumu	Değişkenlik	Geçici
		Kalıcı
		Sınırsız
	Kaydedilebilirlik	Sınırsız
		Sınırlı

		Yok

Oyun türlerinin gruplandırılmasında araştırmacılar arasında kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte Adams ve Rollings (2006) taktik, yap boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi oyun türü belirlemiştir. Yanı sıra sanal uzamda konsol, bilgisayar, mobil ve arcade oyun makinesi olarak dört ayrı alanda çevrimdışı ya da çevrimiçi oynanabilen dijital oyunlar da bulunmaktadır. Bu oyunlar oyuncu katılım sayısına göre çoklu ya da tek kişilik olabilmektedir. Tablo …'de dijital oyun türleri örnek verilerek gösterilmiştir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Tablo 2.2. Dijital Oyun Türleri

Oyun Türü	Amaç	Örnek
Taktik	Zafer elde etmek için düşünme, planlama becerileri ve özel taktikleri gerektiren oyunlardır. Oyuncu genellikle düşman kuvvetlerini azaltmak için bir ya da daha fazla rakibe karşı bir dizi eylem planlar.	Satranç, Dune 2, Tycoon Serisi, Warcraft,Starcraft, Age of Empires vb.
Yapboz	Oyuncu planladığı eylemlerle tek başına düşünsel kazanma mücadelesi verir. Rakip yoktur. Belirli bir düzen içinde oyunlarda yer alan şekilleri, renkleri veya sembolleri yönetir.	Angry Birds, Diamond Crush, Tetris, Frozen Bubble, Luxor, Sudoku Grid master vb.
Macera	Oyuncu bilinmeyen bir dünyada/hikâyede tek başına yolunu bulmaya, nesneleri toplamaya ve bilmeceleri çözmeye çalışır.	The Longest Journey, Indiana Jones, Myst ve Riven vb.
Aksiyon	El göz koordinasyonu, zamanlama, reaksiyon hızı ve hassasiyet gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkaran bol hareket ve hız içeren oyun türüdür. Oyuncu bedensel/fiziksel eylemlerle, bir/birden fazla rakibe karşı fiziksel ve düşünsel mücadele verir. Oyuncunun bir bölümü tamamlaması, çeşitli ödülleri toplaması, engelleri aşması ve düşmanlardan gelen saldırıları atlatması gerekir.	Pac-Man, Call of Duty: AdvancedWarfare, Grand Theft Auto, Far Cry, Dragon Age: Inquisition, Assassin's Creed vb.
Spor	Fiziksel hareketlerin ve tekniklerin çok önemli olduğu spor oyunlarıdır.	FIFA, NBA, Skating, Tenis, Championship Manager vb.

Rol yapma	Oyuncu belli bir durumda bir karakterin rolünü üstlenir. Var olan bilgi ve kaynakları kullanarak bu karakterin başına gelen sorunları çözmeye çalışır. Bu tür içinde yer alan Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG) da çok sayıda oyuncunun bilgisayarlarından veya oyun konsollarından internete bağlanarak birlikte oynadığı, oyun esnasında çeşitli karakterlere büründüğü oyun türüdür.	Dungeons & Dragons, Ever-Quest,Diablo, World of Warcraft vb.
Simülasyon	Bir eylemle ilgili pratik yapmak, bir aracı kullanmak veya dünya kurmakla ilgili genellikle hiç bitmeyen şekilde tasarlanmış oyunlardır.	Sim City, The Sims, uçak simülatörleri, Trauma Center vb.

Endüstri ve oyuncuların kullandığı "3 boyutlu", "aksiyon", "kitlesel çevrimiçi", "platform" ve "eğitim" gibi oyun türü sınıflandırmaları oyunların aslında farklı başlıklar altında ele alınması gereken özelliklerini ifade etmektedirler. Örneğin "3B" (3 boyutlu) ifadesi oyunun görsel uzamını ifade ederken, "aksiyon" içerikle ilişkilidir. "MMO" (kitlesel çevrimiçi oyunlar) kısmen oyunun oyuncu sayısını kısmen de oyunun oynanışını (gameplay) ifade ederken, "platform" oyun mekanikleri ve oyun dünyasına ilişkindir. "Eğitim oyunları" ise amaç ve içeriğe dair bir kategoridir. “FPS” (birinci şahıs gözünden aksiyon oyunları) oyuncunun görüş açısını ifade ederken, “gerçek zamanlı strateji” (real-time strategy) oyunda zamanın nasıl işlediğini ve oynama biçimini belirtmektedir. "Macera" (adventure) türü, oyunun öyküsünün nasıl bir oyun biçimiyle işlendiğini anlatmaktadır. "RPG" (Rol yapma oyunları) türü ise oyunda öykünün ve diyalogların ne oranda var olduğunu ve oyunun türe özgü oynanışını (gameplay) düşündürecektir (Demirbaş, 2015).

2.3.3. Türkiye’de Dijital Oyun Oynama Durumu

1980’lerde İngiltere ve Amerika’nın başını çektiği dijital oyun sektörü Türkiye’de milyonlarca meraklısı olan bir sektör haline gelmiştir. Bilgisayar sahipliğindeki artış, veri depolayabilmenin artması, internet bağlantı hızının artması, tabletler, akıllı telefonlar ve sosyal medya dijital oyun endüstrisinin giderek büyümesine yardımcı olmuştur. İnternet

bağlantı hızının ve kalitesinin artması, kesintisiz bağlantının başlaması oyuncular için avantaj oluşturmuştur (Karahisar, 2018).

Dijital oyun kültürü, Türkiye'de 1980'li yıllarla birlikte gelişmeye ve yerleşmeye başlamıştır. Türkiye'de bu dönemden sonra ortaya çıkmaya başlayan oyuncu kitlesi, dünyadaki gelişmeleri çoğu zaman yakından takip etmiştir. Ancak bu potansiyel geç fark edilmiş ve yerli bir sektör oluşturulamamıştır. Geç kalınmış olmasına rağmen, 2000'li yıllardan sonra sektörün potansiyelinin farkına varılmış ve dijital oyun geliştiriciliğine daha profesyonel yaklaşılmaya başlanmıştır. Bu yıllarla birlikte faaliyete geçen stüdyolarda, dünya çapında ün kazanan yerli oyunlar yaratılabilmiştir. Ayrıca Türkiye'de dijital oyunlar akademik olarak incelenir hale gelirken, üniversitelerde lisans ve lisansüstü oyun tasarımı eğitiminin de temelleri bu süreçte hayata geçirilmiştir (Yenituna, 2017).

Dijital oyun sektörü 2016 yılında yaklaşık 100 milyar dolarlık bir pazar haline gelmiştir. 2019 yılında dijital oyun sektörünün 120 milyar dolarlık bir boyuta ulaşması beklenmektedir. Gamedevmap sitesine göre dünya genelinde 4445 şirket oyun sektöründe faaliyet göstermekte olup, bu şirketlerin 33'ü Türkiye'de bulunmaktadır Türkiye, dijital oyunlarda dünya sıralamasında 685 milyon dolarlık yıllık gelirle 16. sırada yer almaktadır. Gartner Oyun Sektörü Araştırması Raporuna göre Türkiye'deki oyuncuların 11,4 milyonu dijital oyunlara harcama yapmaktadır. Türkiye'nin genç ve dinamik nüfusunun, günde 39 milyon saat oyun oynadığı tahmin edilmektedir. Öte yandan sosyal oyun kategorisi kapsamında, Türkiye oyuncu başına 38,4 saat oyun oturumu süresiyle dünya birincisidir ve Türkiye'de 21.800.000 kişi oyun oynamaktadır. Türkiye'de oyun için harcanan paranın yaklaşık 400-500 milyon dolar olduğu, günlük oyun için harcanan toplam saatin ise 39 milyon olduğu tespit edilmiştir (Akçetin ve arkadaşlar, 2017).

2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), dünyada bir ilk olma niteliği taşımıştır. 2013 yılında Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu'na aktarılan TÜDOF'un, 2012 yılında açıkladığı verilere göre dijital oyunların dünyadaki toplam büyüklüğü 70 milyar dolar olarak hesaplanmış ve krizden

en az etkilenen sektör olarak değerlendirilmiştir. Dünya üzerindeki hiçbir sektör dijital oyun sektörü kadar hızlı ilerlememiştir. İstatistikler incelendiğinde, dünyada müzik sektörünün tahmini büyüklüğünün 2015 yılında 15 milyar dolar ve sinema sektörünün aynı yıl 39 milyar dolar büyüklükte olduğu açıklanmıştır. Ancak dijital oyun sektörü, 2015 yılı raporlarına göre 91 milyar dolarlık bir ekonomik büyüklüğe ulaşmıştır (Yenituna, 2017). Bu durumda sinema ve müzik sektörlerinin toplam ekonomik hacminin, oyun sektörünün yarısı kadar olduğu söylenebilir.

Türkiye'de 2018 verilerine göre en popüler ve karlılık oranı yüksek yerli şirket listesinin başında TaleWorlds Entertainment gelmekte, bunu sırasıyla Peak Games, Gram Games, Panteon ve Mildmania izlemektedir. TaleWorlds Entertainment tarafından geliştirilen, dünya genelinde tanınan ilk Türk oyunu olan Mount&Blade oyunu, 2011 yılı listesinde tüm zamanların en iyi 100 oyununda 91. olmuştur. Oyun Ortaçağ temalı ve rol yapma oyunudur (Mamati, 2018).

2.4 Motivasyon Tanımı ve Süreci

Hareket etmek, teşvik etmek anlamına gelen ve Latincede "movere" kelimesinden türetilmiş olan motivasyon kavramı, İngilizce ve Fransızca "motive" kelimesinden türemiştir. Türkçe karşılığı ise güdü veya harekete geçme olarak ifade edilmektedir. Diğer bir ifadeyle güdüleme, insanların belirli amaçlara ulaşması için harekete geçmesini sağlayan güç anlamına gelmektedir (Kaplan, 2007). Bu tanıma göre motivasyon amaçlar doğrultusunda harekete geçirici bir etkiye sahip olmakla birlikte bu hareketin devamlılığı ve çaba gösterilmesi için olumlu yönde edinilen güç olarak ortaya konulmaktadır.

Weinstein (2014) motivasyonu şu şekilde tanımlamaktadır: "İnsanların aktivitelerini gerçekleştirmeleri için harekete geçiren ve yönlendiren, belirli hedeflere ulaşılması için enerji veren ve göreve bağlılığı artıran süreçlerdir." Motivasyonun ayrıca bireysel ilişkilerle yakından alakalı olduğunu ve bireylerle olan çeşitli ilişki ve etkileşimlerde amaç, değer, umut ve geçmiş tecrübeleri kullanarak bunlarla başa çıkmaya çalışmaktadır. Motive edici güçlerin

bireylerin aralarındaki ilişkileri sağlamada ve bu etkileşimi sürdürmede kritik bir rolünün bulunduğu ifade edilmektedir.

Motivasyon kavramının kişisel bir olay olduğu ve bu sebeple bireylerin beklentiler, ihtiyaçları, hedefleri ve davranışları ile performansları hakkında bilgi verilmesiyle ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Motivasyon sürecinin kavranabilmesinde esas noktanın, bireyleri davranışlara zorlayan nedenler, kişisel hedeflerin sürdürülmesi gibi konular olduğu ve bu konuların incelenmesinin gerekliliği belirtilmiştir (Erdem, 1998).

Motivasyon olgusu genel olarak bireylerin ihtiyaçlarını karşılama, örgütsel hedeflerin gerçekleştirilmesi ve bu yönde çaba göstermelerinden oluşmaktadır. Yönlendirici bir güç olarak bilinen motivasyon, bireyi bir amaca ulaşmak için davranmaya iten, eyleme geçiren, bir ihtiyacı karşılamak için gerekli davranışları başlatan bir kuvvet olarak ifade edilmektedir. İnsanı harekete geçiren bu düşünceler, arzular, ihtiyaçlar insanları bilinçli ve amacına yönelik işlerde bulunmaya sevk etmesi nedeniyle motivasyonun temel bileşenleri arasında bireylerin ihtiyaçları ve hedefleri esas olarak gösterilebilir. Bu bağlamda motivasyon sürecinde üç unsura dikkat çekildiği belirtilmektedir (Özgener, 2000'den aktaran; Öğüt, Akgemci ve Demirsel, 2004).

- Bireyleri bir davranışta bulunmaya zorlayan ya da davranışa yol açan güç,
- Davranışın belli bir yönde gelişmesini sağlayan güç,
- Bir davranış ortaya çıktıktan sonra, bu davranışın korunması ve sürdürülmesini sağlayan güç.

2.4.1. İçsel ve Dışsal Motivasyon

Motivasyonun psikolojik boyutunda zihinsel yapı, inançlar ve bilgi işleme mekanizmaları bireylerin davranış ve eylemlerinin açıklanmasında etkin bir role sahiptir. Bireylerin idrak etme ve algı yetenekleri, çeşitli çevresel ve sosyal faktörlerin de katkılarıyla

motivasyonun oluşum mekanizmasını açıklamada kullanılmaktadır. Bireylerin aldıkları görevlerde başarı beklentileri ödül ve performans gelişimi gibi ihtiyaçları kapsamaktadır. Değer ya da işin anlamlı kılınması ise örgütsel bağlılığın ve görevlerdeki başarının sağlanması ile ilişkilidir. Daha büyük hedeflere ulaşma ve daha fazla özendirici değerlere sahip ödüllere sahip olma algısının motivasyonu olumlu yönde artırdığı belirtilmektedir (Dörnyei ve Ushioda, 2013).

Bireylerin başarıya olan isteklilikleri kendi içinde mükemmeliyetçi olma, görevlerin gerçekleştirilme sürecinde yoğun bir tempo gösterilmesi ve konsantrasyon durumu, hayatın her aşamasına başarısızlıklar karşısında ısrarcı olarak tekrar denemek gibi davranışlar sergilemelerine yol açmaktadır. Bu ihtiyaç bireylerin kişilikleri ile ilgili olmakla beraber insanların eğitim, sağlık vb. konularda davranışlarının etkilenmesine neden olmaktadır. Başarısızlıklar karşısında korku duyma ise bireylerin çalışmalarının olumsuz bir sonuç vermesinden endişe duymaları ve psikolojik olarak çöküntüye neden olması gibi özellikleriyle örgütsel faaliyetlerden kaçınmak, tekrar başarısız olmamak için girişimlerde bulunmamak, başarısızlıktan dolayı yüksek düzeyde hayal kırıklığı yaratacağı düşüncesiyle stresli ve kaygılı olmak gibi durumlara yol açmaktadır.

Geçmişte yapılan araştırmalarda içsel (proses-odaklı) ve dışsal (sonuç odaklı) motivasyonun yaratıcılık üzerindeki etkileri incelenmiştir (Amabile, 1996). Literatürde bulunan sosyal engellenme veya kolaylaştıran etkenler içsel ve dışsal güdülenmede etkili olmakta, bunun yanında yaratıcılık algısının oluşmasında genel motivasyonel yönelim ve psikolojik mekanizmanın önemi vurgulanmaktadır (Forgeard ve Mecklenburg, 2013).

İnsanlar bir aktivitenin tadını çıkarmak veya potansiyelini keşfetmek, öğrenmek ve gerçekleştirmek için karşılığında bir ödül beklemeksizin davranışa hazır bir şekilde doğmaktadır. Örneğin, bebeklerin elinde tuttuğu herhangi bir cismi keşfetmeye yönelik yürüttüğü davranış içten gelen bir motivasyondur (Kaplan ve Oudeyer, 2004). İçsel motivasyon, bireyi değişime ya da kendi içsel tatmini ya da zevkine göre belirli davranışlarda bulunmaya yönlendiren uyarım olarak da adlandırılabilir. İçsel motivasyon, belirli eylemleri

ve davranışları gerçekleştirmek için içsel faktörler tarafından motive olma eylemidir. Başka bir deyişle, içsel motivasyon "sadece bir şey yapmak istendiğinde bunu yapmak" anlamına gelmektedir. Bireyin davranışları sonucunda herhangi bir baskı veya ödül söz konusu olmasa da birey davranışı gerçekleştirmektedir. İçsel motivasyon sürecinde ödül, bireyin davranışlarının kendisidir.

Hung ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan bir çalışmada, bireylerin bilgi paylaşımı davranışları üzerinde içsel ve dışsal güdülenmenin etkilerini araştırmışlardır. Bilgi paylaşımı kültürünün inşa edilmesinde kullanılan teşviklerin, çeşitli bilgi yönetim uygulamalarının geliştirilmesiyle sağlandıkları belirtilmiş ve bilgi havuzuna yapılan katkı davranışlarının üzerinde motivasyonun önemi vurgulanmıştır. Bir bireyin içsel olarak motive edilmiş olmasının o bireyi bir eylem yapmaya teşvik ettiği belirtilmiş ve bunun nedeninin ise yapılan işin, birey tarafından eğlenceli ve doğal olarak ilginç olmasından kaynaklandığı açıklanmıştır (Hung ve arkadaşları, 2011). Bu bulgu doğrultusunda, bireylerin oyun oynama motivasyonlarının içsel olarak artmasını sağlayan nedenler arasında eğlence ve farklılığın olduğu savunulabilir.

Dışsal güdülenme kavramı, içsel güdülenmeden farklı olarak bir durumun sonucuna odaklanılarak kazanılan harekete geçme isteği olarak tanımlanmaktadır. İçsel güdülenmeyle kıyaslandığında zayıf ve yoksun olarak nitelendirilen dışsal güdülenmenin olumlu etkileri de bulunmaktadır. Bireylerin çevresel veya maddi bir değer elde etmek amacıyla sonuç odaklı oluşan bu güdülenme, içsel güdülenmedeki mutluluk ve doyum açısından yeterli olmamaktadır. Dışsal güdülenmeyi oluşturan kaynakların bireylerin egosunu tatmin etme, dışsal ödüllere odaklanma, kendi kendine onaylanma ya da diğer bireylerden kabul görmeye odaklanma, ortama uyumluluk gösterme gibi faktörlerden oluştuğu ifade edilmektedir (Ryan ve Deci, 2000).

Ödül-ceza ile öz-saygının baskılanarak belirginleşen davranışlar ise, dışsal motivasyon kontrollüyle biçimlendirilmektedir. Ödüller, baskılar veya değerlendirmeler sonucu aktivitenin başlanması dışsal motivasyonu artırmakla beraber, tipik olarak içsel motivasyonu

zayıflatmaktadır (Deci, Koestner, ve Ryan, 1999). Deci ve Ryan (1985) dışsal motivasyonun dış düzenleme, içe yansıtma, özdeşleşme ve bütünleştirme olmak üzere 4 alt türünden bahsetmektedir (Pelletier ve ark., 1995; Vansteenkiste, Lens ve Deci, 2010; Brouwer, 2012; Ryan ve arkadaşları, 2010).

Dışsal Düzenleme: Çevrenin baskısından, cezadan kaçınmak veya ödül kazanmak için aktivite olan davranışları içermektedir (Deci ve arkadaşları, 1991). Dışsal nedenlere göre şekil almaktadır. Dışsal arzu ve sonuçlara önem vermektedir (Brouwer, 2012). Örneğin, sınavlardan iyi not alabilmek için veya ebeveynlerinin gözüne girebilmek için derslerini çalışan öğrencinin davranışları dışsal düzenleme kapsamında değerlendirilmektedir.

İçe Yansıtılmış Düzenleme: Birey bu tarz bir düzenlemede suçluluk, kaygı gibi acı veren duygulardan kurtulabilmek için kendi benlik değerini veya kişilik gelişimini artırmaya yönelik davranışını sürdürmektedir. Örneğin, suçluluk hissetmek istemeyen bir öğrencinin ödevlerini zamanında yapması, içe yansıtılmış dışsal bir düzenleme olarak söz edilebilmektedir (Vansteenkiste, Lens ve Deci, 2010). Birey böylece bu tarz bir düzenlemede davranışlarının nedenlerini içselleştirmiş olmaktadır.Ancak bu sadece dışsal bir kontrolün içsel bir kontrolle yer değiştirmesi olarak değerlendirilmektedir.

Özdeşleşme: Dışsal motivasyonun bağımsız bir parçası, davranış içten olarak, bireysel değere ve davranışa önemli olarak karar verildiğinde ortaya çıkmaktadır (Brouwer, 2012). Birey, etkinliği kendi değeriyle tanımlar ve eylemi gönüllü olarak yerine getirme sorumluluğunu kabul etmektedir. Aktiviteyi kendi değerleriyle ilişkili olarak gördüklerinden aktiviteyi daha fazla içselleştirip daha bağımsız bir şekilde, davranışın üzerinde dururlar böylece dış bir müdahale hissetmemektedirler (Ryan ve arkadaşları, 2010). Kişisel amaçları için bir psikoloğun, kendi gelişimine ve bireysel değerine faydası olacağını düşünerek psikoloji seminerlerine katılması buna örnek olarak gösterilebilir.

Bütünleştirme: Bireyler sadece değeri olan bir davranış belirleyememekte, aynı zamanda bu değeri diğer önemli yaşamsal değerler ve hedeflere uygun olarak düzenlemektedirler.

Ardından etkinlikle bütünleşerek, diğer ihtiyaçları ve değerleri ile uyumlu yeni düzenlemeler göstermekte ve böylece bireyin rutini haline gelmiş bir yapı oluşmaktadır. Özünü tetkik etme yoluyla oluşan bütünleştirme mutlak bir içselleştirmeyi temsil etmektedir. Birey tüm içtenliğiyle aktiviteyi benimsemektedir (Ryan ve arkadaşları, 2010; Ryan ve Deci, 2000). Bireyin değerleri, özü ve gereksinimleri ile entegre olduğunda bütünleştirme davranışı gerçekleşmektedir (Brouwer, 2012).

Csikszentmihalyi, Graef ve Gianinno (2014) içsel güdülenme tecrübelerinin davranışların biçimlendirilmesinde dışsal güdülenmeye göre daha etkili olduğunu savunmaktadırlar. Dış kaynaklı ödüllerin nispeten daha az etkili olmasının sebebi, bireylerin yaptıkları işi sevmeleri, bu konuda yaratıcı ve üretken olmalarıyla faaliyetler düzenlemeleri ve aktivitelerde rol almaları sağlanmaktadır. Bireylerin gündelik işlerinde kendilerinin tecrübe ettiği olayların içsel olarak uyandırdığı kontrol hissi, eğlence, tatmin olma, olayların birleştirilerek farkındalığın oluşması durumlarının sosyal açıdan tanınma ve para kazanma gibi dışsal güdülenmelerden daha fazla ön planda olduğu belirtilmektedir.

2.4.1.1 Öz-belirleme Kuramı (Self Determination)

Bu çalışmanın temel konusu olan dijital oyun oynama motivasyonu açısından öz-belirleme (self determination) kuramı önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Güdülenmeye ilişkin öz-belirleme kuramındaki en önemli kavramlar "doğuştan gelen psikolojik gereksinimler" başlığında toplanmıştır. Öz-belirleme kuramına göre her birey için evrensel olarak geçerli olan bu ihtiyaçlar, özerklik, yetkinlik, ilişkili olma, özerk benlik yönetimi ya da öz-belirleme ihtiyaçlarıdır. Özerklik ihtiyacı, bireylerin eylemlerini gerçekleştirirken zorlanmadıkları, bu eylemleri kendi özgür kararları doğrultusunda gerçekleştirebileceklerini duyumsama ihtiyacı olarak tanımlanmaktadır. Yetkinlik ihtiyacı, bireylerin çevresindeki kişi veya olaylarla başa çıkabilmek amacıyla kendilerini yeterli hissetmeleridir. İlişkili olma ihtiyacı ise, bireylerin tatmin edici ve destekleyici sosyal ilişkilere duyduğu ihtiyaçtır (Deci, Ryan ve Williams, 1996). Özerk benlik yönetimini sağlayabilen bireyler, ne istediklerinin ve bu isteklerine nasıl ulaşabileceklerinin farkındadır

ve yaşamları üzerinde denetim kurmayı ve kendilerini düzenlemeyi başarabilir. Öz-belirleme kuramına göre bir kişi eylemlerini isteyerek gerçekleştiriyor ve tamamen onaylıyor ise özerklik özelliğine sahip kabul edilir (Ryan ve Deci, 2000). Öz-belirleme kuramcıları da yukarıda anlatılan içsel ve dışsal motivasyon türlerini ön planda tutmaktadırlar. İçsel motivasyon, bireyin kendi ihtiyaçlarından doğan ve kendisi için sergilediği davranışları gerçekleştirme isteği olarak ifade edilirken, dışsal motivasyon bir davranışı kendisi için değil; bir sonucu-ödülü elde etmek amacıyla dışarıdan yönlendirme ve dışsal ödül-ceza gibi nedenlerle istemektir (Deci ve Ryan, 1985; 2000).

2.4.2. Motivasyon Kuramları

Literatürde motivasyon kuramları genel anlamda kapsam kuramları ve süreç kuramları olarak iki grupta incelenmektedir. Bu gruplar kapsam kuramları ve süreç kuramları olarak nitelendirilmektedir. Öncelikle kapsam kuramları, insanoğlunun motivasyonunun gerekliliğine dair nedenleri oluşturan kuramlardır. Süreç kuramları ise, motivasyon ihtiyacının doğuşu ile doyum noktasına varıncaya kadar geçen tüm gözlenebilir süreçlerin tamamını ele alan süreçtir (Alsat, 2016). Kişilerin zamanı ve enerjilerini belli bir amaca veya sonuç ve ödüle ayırma arzusu oluşan motivasyon, bireylerin davranışlarının analiziyle anlaşılabilmekte ve bireyin kendisinden kaynaklanan, onu bu davranışlara yönlendiren "kapsam kuramları" ile ilişkilendirilmektedir (Üstün, 2009).

2.4.2.1. Kapsam Kuramları

Abraham Maslow 1940'lı yılların ortalarında İhtiyaçlar Hiyerarşisi Teorisini tanımlayarak 1950'li yılların sonlarında ise bu teoriyi daha bir kapsamlı hale getirerek teoriyi geliştirmiş bulunmaktadır. Daha sonraki süreçlerde ise motivasyon olgusunun iş dünyasında öneminin arz ettiğinin fark edilmesi üzerine bu teori ile kurumsal davranışları detaylı bir biçimde irdeleyerek kurumlarda bulunmakta olan psikoloji uzmanları ve idareciler tarafından ele alınarak daha kapsamlı bir şekilde faydalanılma yönünde harekete geçilmiş

bulunulmaktadır (Aydoğdu, 2015). Maslow tarafından oluşturulmuş olan İhtiyaçlar Hiyerarşisi toplamda beş basamaktan oluşmaktadır (Doğuç, 2017):

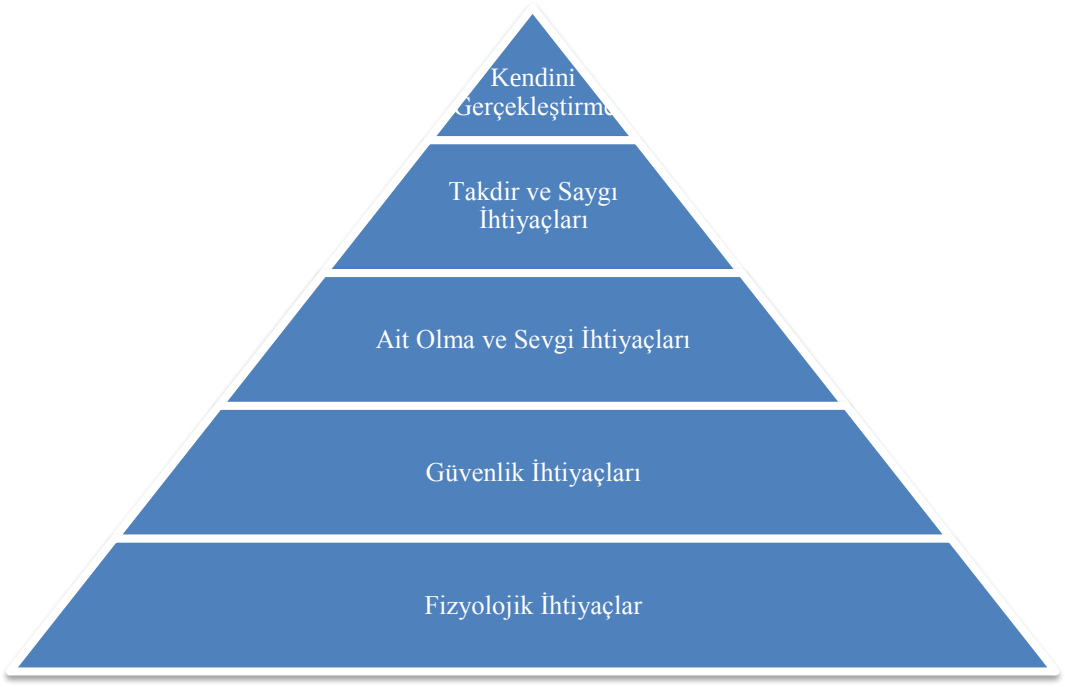
- ***Fizyolojik ihtiyaçlar:***Fizyolojik açıdan bir kişinin hayatını idame ettirebilmesi ve varlığını sürdürebilmesi için gereksinim duymakta olduğu yeme-içme ve barınma gibi yaşamsal döngüdeki temel ihtiyaçları olarak ifade edilmektedir.

- ***Güvenlik ihtiyaçları*:** Bir bireyin hayati fonksiyonları karşısında yenik düşmesi halinde sağlığını kaybetmesi sonucunda dahi hayatının geri kalan kısmını sürdürebilmesi adında gerekli olan sosyal destek imkânlarını sağlayabilmeye yönelik ihtiyaçlar olarak ifade edilmektedir.

- ***Ait olma ve sevgi ihtiyacı*:** Her bireyin sosyalleşebilme ve sevilebilme güdülerini ve gereksinim hissiyatlarına dair ihtiyaçlarının var olduğu ifade edilmektedir.

- ***Takdir ve saygı ihtiyacı*:** Bireye kendisinin başarılı olduğu yönünde hissinin ve toplum içerisinde itibarlı bir birey olduğu hissi ihtiyaçlarının var olduğu ifade edilmektedir.

- ***Kendini gerçekleştirme ihtiyacı:***Bireyin icra etmiş olduğu alanda farkındalık yaratabilmek ve insanlığın gelişimi hususunda hizmet edebilecek ve yol gösterici olabilecek birtakım araştırmaları yapabilme ideallerine erişimi gibi var olan ihtiyaçları var olduğunu ifade edilmektedir.



Şekil 2.1. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Piramidi

Frederick Herzberg'in "Motivasyon Muhafaza Kuramı," Maslow'un kuramından sonra en iyi bilinen motivasyon kuramı olarak kabul edilmektedir (Drafke ve Kossen, 1997). Herzberg'in kuramı, "Çift Faktör Kuramı veya Motivasyon-Hijyen Kuramı" şeklinde de bilinmektedir (Hitt vd., 1989). Herzberg, bir işe veya göreve özgü tatmin edici faktörleri "motive edici faktörler", işin/görevin ortam koşulları ile ilgili olan faktörleri de "hijyen faktörler" olarak tanımlamıştır. Araştırma sonucunda motive edici faktörler başarı, tanınma, işin kendisi, gelişme ve ilerleme olanakları, sorumluluk, geribildirim olarak sıralanmıştır (Herzberg, 1966; Herzberg, 1996; Herzberg, 2002; Plunkett ve Attner, 1992; Gökçe, Şahin ve Bulduklu, 2010).

Ünlü bir yönetim uzmanı olan Alderfer (1972) insan ihtiyaçlarını üç ayrı kategoride ele almış bulunmaktadır. Bu kategorileri kısaca şu şekilde özetlemek mümkündür (Aktaran, Taşdemir, 2013):

Varlık ihtiyaçları:Bu ihtiyaçlar bireylerin doğumu ile başlamakta olan ihtiyaçlar olarak nitelendirilebilmektedir. Örnek olarak göstermek gerekir ise yiyecek ve içecek ihtiyaçları, barınma ihtiyaçları gibi zaruri ihtiyaçlardır. Bu kategori Maslow'un belirtmiş olduğu fizyolojik ihtiyaçları gibi maddi ve maddi olmayan gerek ödüllendirme gerekse cezalandırma ve iş koşullarını da kapsayabilmektedir. İş hayatında bu tür ihtiyaçlar ücret, ikramiye, prim ve fiziki iş koşulları ile iş güvenliği gibi birtakım kavramlar olarak karşımıza çıktığını belirtmek mümkündür.

Sosyal ilişkiler ihtiyacı:İnsanın, kendinin haricinde diğer insanlar ile bir araya gelerek, duygu ve düşüncelerini onlar ile paylaşma gibi istekleri var olmaktadır. Maslow tarafından sosyal ve kabul görme adı altında toplanmakta olan kriterleri içermektedir. Birlikte olabilme ihtiyacı, sosyal ihtiyaçlar, kendinde başka birisine bağlanabilme ihtiyacı, başkalarından saygı görebilme ve başkalarına saygı duyma gibi ihtiyaçlar olarak karşımıza çıktığını ifade edebilmek mümkündür.

Gelişme ihtiyaçları:Bireylerin kendileri hususunda gelişim gösterme ihtiyaçlarını ifade ettiğini söylemek mümkündür. Bir bireyin başarı elde edebilmesi, tanınması, kabul görebilmesi gibi ihtiyaçların varlığı örnek olarak gösterilebilmektedir. Alderfer'e (1972) göre varlık ihtiyaçlarının karşılanabilir hale gelmesinin ardından ikinci ve üçüncü basamak ihtiyaçların sırası ile karşılanması yönünde çalışıldığını ifade edebilmek mümkündür.

McClelland (1961, 1975, 1981), bireylerin ihtiyaçlarını başarı, bağlılık ve güçlülük şeklinde olmak üzere üç kategoride sınıflandırdığı ifade edilebilmektedir. Başarı ihtiyacını kişinin vazifelerini başarılı bir biçimde yerine getirebilme arzusu olduğunu söylemek mümkündür. Bireylerin faaliyet göstermiş oldukları mesleklerini kendi alanlarında en iyi olabilme ve mükemmelliyetçi bir tutumunun içinde başarı gereksinimini barındırdığını ifade edebilmek mümkündür. Bağlılık ihtiyacında ise bireyin yaşamını tek başına idame ettiremeyen ve toplumsal bir karaktere sahip olmasından kaynaklı olarak diğer bireyler ve gruplar ile bağlantı içinde bulunabileceği şeklinde tanımlayabilmek mümkündür (Taşdemir, 2013).

İnsanlara yönelik bağlılık, bir zümreye dahil olabilme ve sosyal ilişkilerin geliştirilmesini ifade ettiğini söylemek mümkündür. Güce duyulan ihtiyaç, bir insanın çevresine dair hükmedebilme arzularının bir sonucu olduğu yönünde açıklanabilmektedir. Bu sebeple de bireylerin ve zümrelerin çevresel boyutta yapılandırmak istedikleri ilişkiler çerçevesinde etkin olabilme yetilerini artırabilmelerini ve seslerini duyurabilmelerini sağlayıcı her türdeki araca başvurmaktan kaçınmadıkları şeklinde tanımlanabilmektedir. McClelland'ın ortaya koymuş olduğu iddiaya göre ise bu üç ihtiyaç şeklinden en fazla başarı ihtiyacının kişileri ve toplulukları etkisi altına aldığı yönünde olduğu ifade edilebilmektedir. Bu durum karşısında yapılmakta olan deneysel çalışmaların sonucunda da başarı ihtiyacının davranışsal sonuçlar doğrultusunda olduğunu tanımlarken, başarı güdüleri yüksek olan bireylerin ise sergilemiş oldukları çabaların sonucu olarak bireysel sorumlulukları yüklenebilecekleri durumları daha çok tercih ettikleri gözlendiği ifade edilebilmektedir. Bu kişiler genel olarak işlerini şansa, kadere veya talihe bırakmak yerine kendi çizmiş oldukları rotalar doğrultusunda hareket etmek isteyen bireylerdir (Ermiş, 2010).

Başarma ihtiyacı yüksek düzeyde olan insanlar genellikle kendi fikirlerini belirleme ve kendi düşüncelerine göre hareket etme eğilimindedirler. Geleceğin planlamasını orta ve uzun süreli şekilde gerçekleştirmekte bu durumla ilgilenmektedirler. Olaylara uzun süreli bakmaktadırlar. Gelecek büyük beklentiler üzerine kurulmaktadır. Gelecekten beklentileri yüksektir. Zamanın çabuk geçtiğinin bilincindedirler ve bu nedenle her şeyi yapabilecek zamanlarının olmadığını bilmektedirler. Çeşitli seçeneklerin başarı olasılıklarını dikkatle inceleyerek amaçlarını belirlemektedirler. Bu amaçlar ne başarıyı garantileyecek ne de başarısızlık derecede olmayan ortalama amaçlardır. Başarı ihtiyacı ile gerçek iş başarısı arasında olumlu bir ilişki bulunmaktadır. Yüksek başarı güdüsü olanlar iddialı bir durum karşısında kişisel başarı duygusu elde etmek istemektedirler. Bu kişiler iyi iş başarmayı diğerlerinin gözüne girmek için değil, kendi kişisel tatminleri için amaçlamaktadırlar. Rolleri saygınlıktan çok, kusursuzluk temeline göre değerlendirmektedirler. Kendilerine iş ortağı olarak arkadaş değil, uzman kişiler seçmektedirler (Keskin, 2010).

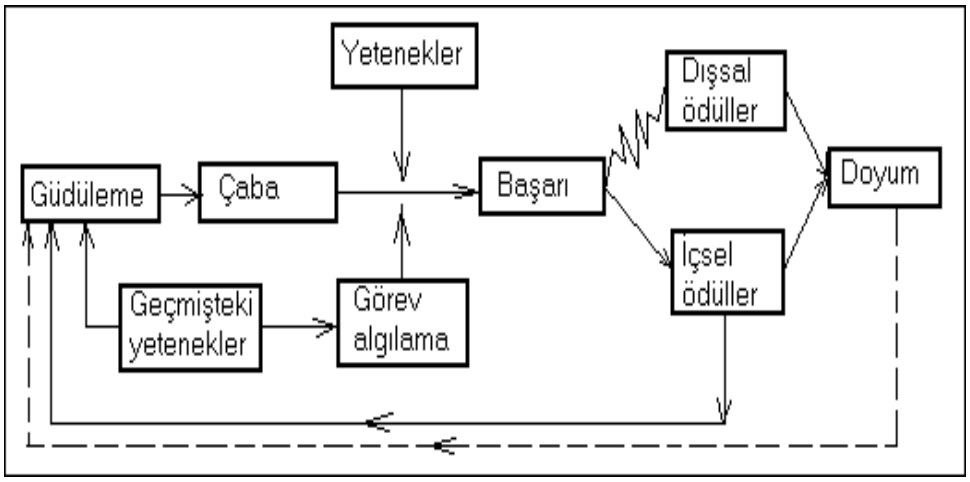
2.4.2.2. Süreç Kuramları

Klasik kuramlar olarak nitelendirilen ve kabul gören kapsam kuramları yalnızca bireylerin motivasyon etmenlerinin neler olduğu hususunda eğilim göstermiştir. Süreç kuramları ise, bireysel farklılıkların motivasyon konusunda etkisini veya davranışsal olarak bütün süreçlere açıklama getirebilmektedir. Sonuç olarak her bir birey birbirlerinden farklı bir şekilde görüş ve değer yargılarına sahip bulunmaktadır (Karaca, 2017). Çıkış noktası, bireylerin belirli bir davranışı tekrar etmesi ya da tekrar etmemesi hususunda nasıl bir yol izleneceği sorusuna odaklanan süreç teorileri, bireylerin motivasyon olgusuna etki eden faktörlerin yalnızca ihtiyaçlar olmadığı, bunun yanında daha bir çok faktörün var olduğunu da ortaya çıkardığı söylenebilir (Bilen, 2015).

Süreç kuramları davranışın ortaya çıkışından durduruluşuna kadar olan faaliyetlerdeki değişkenleri açıklarlar. Vroom'un beklenti kuramı bir motivasyon süreç kuramıdır. Bu kurama göre, iş ve görev başarısı büyük ölçüde ödüllendirilmiş bir davranışın fonksiyonudur. Vroom'un kuramı değerlik (Valance), yararlılık (Instrumentality) ve beklenti (Expectancy) kavramları etrafında oluşturulur ve kısaca VIE şeklinde anılmaktadır. Değerlik, kişinin sonuç için "değer mi, değmez mi" şeklinde biçtiği pahadır. Bu değerin pozitif olması, sonucun kişi tarafından tercih edildiğini, negatif olması tercih edilmediğini, ne pozitif ne de negatif olmaması, yani "sıfır" olması ise kişinin sonuç konusunda "nötr" olduğunu göstermektedir. "Yararlılık", istenilen bireysel sonucu elde etmede bir araç olarak örgütsel sonuç yarar sağladığı zaman kullanılan bir kavram olmaktadır (Kantar, 2017).

Kişi, bireysel olarak koyduğu hedeflere ulaşmanın yararlılığına inanıyorsa, bu kişisel hedef değer kazanmaktadır. Örneğin, arzu edilen bir terfinin alınması açısından kişi yüksek bir performansa güdülenebilmektedir. Yüksek performans örgütün hedefidir; öte yandan terfi için bir araçtır. "Beklenti", ilk bakışta yararlılık kavramına benzer gözükse de gerçekte oldukça farklıdır. Yararlılık örgütsel hedefler ile bireysel amaçlar arasındaki ilişkiyken; beklenti, örgütsel hedefler ile sarfedilen çaba arasındaki ilişkidir. Bir diğer deyişle, "sarfedilecek çaba kişiyi yararlılığı olan belli örgütsel hedeflere götürecek midir?" sorusunu

açıklayan bir kavramdır. Yararlılık ise, örgütsel hedeflerin ne derece istenilen bireysel amaçlara götürdüğü ile ilgilidir. Kısaca, eğer kişi çaba gösterdiği takdirde örgütsel hedefe ulaşılacağına inanıyorsa (beklenti), örgütsel hedef ile kendi amacı arasında yararlılık ilişkisi kuruyorsa ve kendi amacının bu gayrete değer olduğuna inanıyorsa, kişinin motivasyonu yüksek olacaktır (Küçüközkan, 2015).



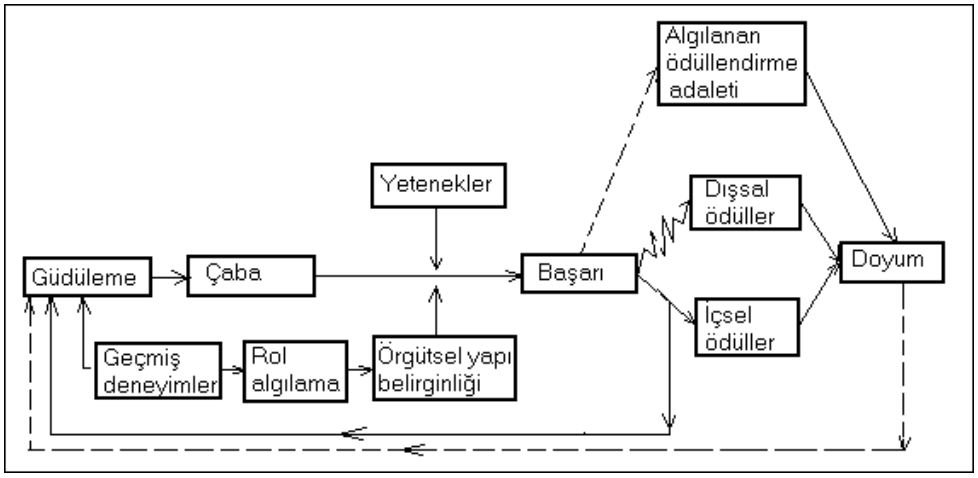
Şekil 2.2. Vroom'un Güdüleme Süreci Modeli

Vroom'un beklentiler kuramı, bireylerin bilişsel değişkenleri arasındaki farklılıkları dikkate almıştır. Bir amaç doğrultusunda genellikle bireyleri nelerin güdülediği yerine, her bir bireyin nasıl güdülendiği ve sahip olduğu çekim ve beklentiler karışımının farklı olacağı vurgulanmıştır(Üçüncü, 2016).

Maslow, Herzberg ve Vroom araştırmalarında tatmin-performans ilişkisini hesaba katmamışlardır. Porter-Lawler modeli, Vroom'un kuramının performans-tatmin yönünde geliştirilmiş şeklidir. Porter-Lawler kuramının üç ayrı değişkeni; güdülenme, tatmin ve performans birbirleri ile ilişkilidirler. Burada çaba doğrudan performans sağlamamakta, bireysel farklılıklar ve kişilik değişkenleri çaba kadar performansı etkilemektedir.

Porter-Lawler modeli içsel ve dışsal ödül kavramlarını kullanarak, ödüllerin bireyce değerlendirilmesini, ödülün başkalarının durumlarına kıyasla adil olup olmadığına ilişkin

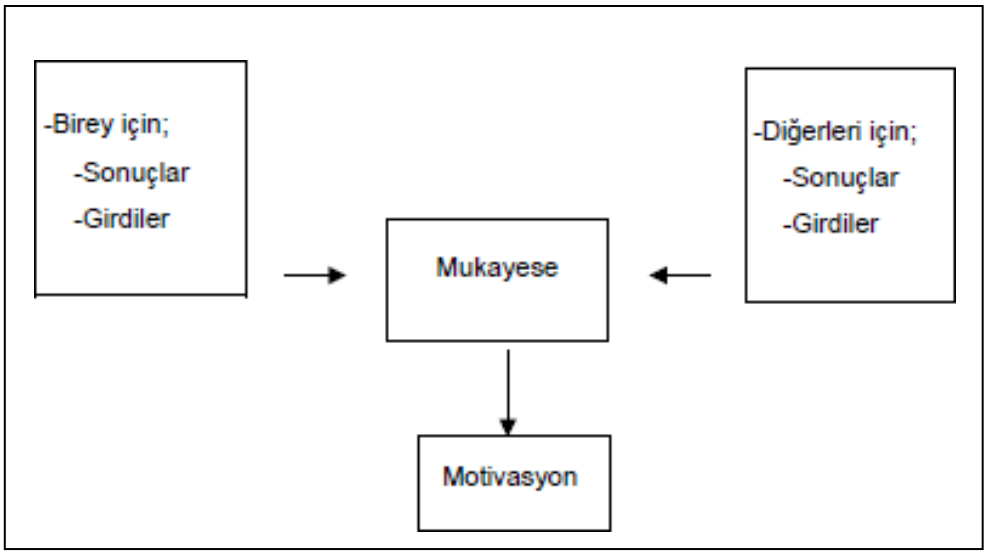
bireyin algılamalarına dayandırmaktadır. Adams'ın eşitlik kuramına göre, bireye belli performansı için belli düzeyde bir ödül verilmelidir. Ödüllerin adil olarak algılanması, kişinin performansını nasıl değerlendirdiğine bağlıdır. Eğer, elde edilen ödüller bireyin algıladığı adil ödüle eşit veya daha çoksa bireyin motivasyonu artmakta ve tatmin olmaktadır. Algılanan adil ödüle eşit ödül alınamazsa, performans sonucu tatminsizlik ortaya çıkmaktadır. Tatminin performanstan sonra gelmesi edimsel koşullanma ilkelerine uygundur. Birey, yüksek performanslı bir davranışta bulunmakta; bir ödül alır (yüksek ücret) işinden tatmin olur (pekiştirilir) ve o performansı tekrarlamaktadır. Bunun tersi durumda ise performans düşmektedir (Üçüncü, 2016).



Şekil 2.3. Porter-Lawler'in Beklentiler Kuramı

Örgütsel adaletle ilgili çalışmalar Adams'ın eşitlik kuramı ile başlamaktadır. Eşitlik teorisine göre birçok konular ele alınmıştır. Kişilerin iş memnuniyeti ve başarısı çalıştığı ortamla ilişkilendirilmektedir. Adams'ın eşitlik teorisine göre; ödül adaletinin çalışanları sürekli güdülemek ve teşvik etmek bakımından çok önemli bir değeri vardır. Bireyin iş başarısı ve tatmin olma derecesi, çalıştığı ortamla ilgili olarak algıladığı eşitliğe ya da eşitsizliklere bağlıdır. Çalışanlar, kendi girdilerini ve sonuçlarını, benzer durumda olan diğer bireylerle karşılaştırmaktadırlar. Burada önemli olan, girdilerin ve sonuçların mutlak niceliği değil, bunların birbirine oranının diğer bireylerin girdi ve sonuçlar arasındaki orana eşit ya da yakın olmasıdır. Birey, kendi sonuçlarının girdilerine oranının, karşılaştırma yaptığı

kişinin sonuçlarının girdilerine oranı ile eşit olmadığını algıladığında eşitsizlik ortaya çıkar. Dengenin, aleyhine bozulduğunu hisseden kişi, bu tatminsizliğin baskısından kurtulmak için kendi sonuçlarını arttırma yollarını araştıracak, eğer bu konuda başarıya ulaşmadığı takdirde ise işletmeye sunduğu girdilerin miktarını azaltacaktır (Çiçek, 2005). Bu kuramda bireylerin motivasyon düzeylerinin arttırılması amacıyla kişiler arası karşılaştırma yapan bireyler, içsel ve dışsal ödüllerle yaptıkları görevde veya iş sürecinde tatmin olmaktadırlar.



Şekil 2.4. Adams'ın Eşitlik Kuramı

Diğer bir motivasyon kuramı olan amaç kuramı, Edwin Locke tarafından geliştirilen ve çalışma psikolojisi uzmanları adına en faydalı güdüleme teorisi olarak düşünülmektedir. Amaç kuramı, mevcut prensiplerin bazı örgütler tarafından geniş kapsamlı bir biçimde kendine uygulama alanı bulduğu belirtilmektedir. Amaç kuramı 1968 yılında Edwin Locke tarafından ele alınmış ve kuramın temeli, bireylerin kendileri adına belirlemiş oldukları amacın ne denli ulaşılabilir olduğunu derecelendirilmesi olarak belirtilmiştir (Aydoğdu, 2015).

Bu hususta amaç, işgörene ne yapılması gerektiğini ve ne denli bir gayret göstermesi gerektiğinin açıklayabilmektir. Ele alınan bu teori ile, amaçlar olarak nitelendirilmekte olunan isteklerin yapılan işe dair güdülenme olgusunu sağlayabilme hususunda önemli bir

rolü olabileceği görüşüne dayanmakta olduğunu ifade etmek mümkündür. Saptanmış olan bir takım özel amaçların birey performansı bakımından bir artışa neden olabileceği ve ulaşılması daha güç amaçların belirlenmesinden kaynaklı, rahat ulaşılabilir olabilecek olan amaçlara oranla daha fazla performans elde edilebilirliğini savunduğunu da ifade edebilmek mümkündür (Büyükemirusta, 2007).

Bu teorinin bakış açısına göre sergilenecek olan davranışın esas amacı, bireylerin daha bilinçli amaçlar belirleyebilmeleri şeklinde ifade edilebilmektedir. Çünkü bu teori kapsamında sergilenmekte olunan davranışların asıl sebeplerini, bireylerin bilinçli amaçları şeklinde görmesidir. Kısacası, bir birey öncelik olarak kendisine bazı amaçlar hedef alarak sergilemiş oldukları davranışlarını da bu amaçları elde edebilmek adına gerçekleştirebilmekte olmasıdır (Bilen, 2015). Locke, buradan hareketle iş başarısını etkileyen güdülenme kaynağını amaçların özellikleriyle ilişkilendirmiştir. Yüksek güdülenmeye ulaşabilmek için amaçların özellikleri şu şekilde sıralanmaktadır:

- Amaçlar açık ve net olmalıdır.
- Amaçlar onu gerçekleştirecek kişi tarafından sahiplenilmeli ve benimsenmelidir.
- Amaçlar iddialı olmalıdır.

2.4.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlgili Araştırmalar

2.4.3.1. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlgili Yurtiçi Araştırmalar

Türkiye, dijital oyun oynama düzeyinin yüksek olduğu bir ülke olmasına rağmen akademik anlamda bu konuda yapılan çalışmaların çok kısıtlı olduğu belirlenmiştir. Özellikle yurtiçi çalışmaların 2010 yılından sonra dijital oyunlara yöneldiği görülürken, önceleri genellikle eğitim alanında çocuklarla ilgili oyunlaştırma kavramına yer verildiği görülmüştür. Son yıllarda oyun motivasyonuna yönelik çalışmaların az sayıda görüldüğü ancak hala çok kısıtlı çalışmaların olduğu söylenebilir.

Uluyol ve arkadaşları (2014) yaptıkları çalışmada öğretmen adaylarının oyun tercihlerini belirlemeyi ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını incelemeyi amaçlamışlardır. 22 farklı öğretmenlik programında okuyan toplam 426 öğretmen adayının katıldığı çalışmada, verilerin toplanması için Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından geliştirilen oyun oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerine yönelik 23 maddeden oluşan anket kullanılmıştır. Çalışma bulgularına göre, bilgisayar oyunları cinsiyet ayrımı olmaksızın tüm öğretmen adayları tarafından genel anlamda kabul görmüştür. Ayrıca çalışmada yer alan öğretmen adaylarının büyük çoğunluğunun, bilgisayar oyunlarını eğitim ortamlarında kullanılabileceklerini ifade ettikleri görülmüştür.

Savcı ve Aysan (2017) internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağlılığa yordayıcı etkisini araştırmışlardır. Son bir yılda internet ve sosyal medya kullanan, dijital oyun oynayan, sosyal medya hesabı ve akıllı telefonu olan 201 ergen ile yürütülen çalışmada, veri toplamak amacıyla Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu, Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sosyal Medya Bozukluğu Ölçeği, Sosyal Bağlılık Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Çalışma bulgularına göre, internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağlılığın %25'ini anlamlı düzeyde yordadığı tespit edilmiştir. Ayrıca sosyal bağlılığın açıklanmasında en güçlü etkinin internet bağımlılığından geldiği ve bunu sırasıyla sosyal medya bağımlılığı,dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının takip ettiği saptanmıştır.

2.4.3.2. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlgili Yurtdışı Araştırmalar

Hoffman ve Nadelson (2010) dijital oyunlara motivasyonel katılımla ilgili faktörleri tanımlamayı amaçlamışlardır. Hedef yönelimlerini değerlendirmek, etkilemek, biliş gereksinimini, katılım ve akış algılarını değerlendirmek için 189 dijital oyun oyuncusuna öz-bildirim araçları uygulanmıştır. Eş zamanlı olarak, 25 katılımcıdan oluşan bir alt grup ile görüşülmüş ve oyun oynama eğilimlerini etkileyen kalıpları belirlemek için sonuçlar analiz

edilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, oyun oynamaya ilişkin motivasyonel katılımın cinsiyet, oyun saatleri, görev yönelimi ve sosyalleşme ile ilgili olduğunu ortaya çıkmıştır. Oyuncular, oyunların sosyal olarak büyüleyici, eğlenceli, zorlu fakat dinlendirici olduğunu ve başarısız sonuçlar alındığında bile olumlu etki ve bilişi artırdığını belirtmişlerdir.

Wang ve arkadaşları (2011) yaptıkları çalışmada gençlerin internet oyunlarındaki motivasyonun ikili (dualistik) tutku modelini kullanarak incelemişlerdir. İki tutku türü olan obsesif ve uyumlu tutku, davranışsal düzenlemeler ve akış arasındaki ilişkileri incelemek için path analizi kullanılmıştır. Araştırmaya Singapurlu toplam 1074 erkek ortaokul öğrencisi katılmıştır. Path analizinin sonuçları; dışsal, içe dönük ve tanımlanmış düzenlemelerin obsesif tutkuyu pozitif olarak yordadığını, uyumlu tutkunun tanımlanmış ve içsel düzenlemelerle yordandığını göstermiştir. Dijital oyundaki akış, doğrudan uyumlu tutkuyla ve dolaylı olarak içsel düzenleme ile yordanmıştır.

Ghuman ve Griffiths (2012) üç çevrimiçi oyun türündeki oyuncu davranışını ve özelliklerini incelemeyi amaçlamışlardır. 353 kişilik örneklemden oluşan çalışmada, RPG türününün daha fazla kadın oyuncu tarafından oynandığı belirlenmiştir. Haftalık oyun oynama süresi (saat) oyun türleri arasında önemli ölçüde farklılık göstermiştir. RPG oyuncularının, birinci şahıs nişancı (FPS) veya gerçek zamanlı strateji (RTS) oyuncularından çok daha uzun saatler oyun oynadığı tespit edilmiştir. Oyun motivasyonu ile ilgili olarak, FPS türü için başarı düzeyi en yüksekken, RPG türünde düşük başarı düzeyi görülmüştür. RTS oyuncularının, diğer iki türün oyuncularından daha az arkadaş edinme eğilimi olduğu belirlenmiştir.

Kiraly ve arkadaşları (2015) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyun motivasyonlarının psikiyatrik belirtiler ile problemli çevrimiçi oyun oynama arasındaki aracılık rolünü sınamışlardır. Ayrıca bu aracılık modelinde, cinsiyet ve oyun türü tercihinin moderatör etkisini test etmek amaçlanmıştır. Yaş ortalaması 21 olan ve çoğunluğu erkeklerden oluşan 3186 katılımcıya çevrimiçi anket olarak Kısa Semptom Envanteri, Çevrimiçi Oyun Motivasyonu Anketi ve Problemli Çevrimiçi Oyun Anketi uygulanmıştır. Çalışma

bulgularına göre, psikiyatrik rahatsızlığın seviyesinin problemli çevrimiçi oyun oynama davranışı üzerinde kaçış ve rekabet aracılığıyla önemli ve doğrudan etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Kadın ve erkek oyuncuların karşılaştırılmasında, kadınların kaçış motivasyonlarının biraz daha yüksek olduğu görülmüş, yine kadınların erkeklere göre problemli çevrimiçi oyun oynama davranışları ile kaçış güdüsü arasında daha güçlü bir ilişki bulunmuştur.

Beard ve Wickham (2016) yaptıkları çalışmada Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Oyunlarında (MMORPG'ler) oyun deneyimine özgü Oyun-KoşulluÖz Değer ile İnternet Oyun Bozukluğu belirtileri arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Oyun-Koşullu Öz Değer ölçeğinin güvenirliğini ve geçerliğini değerlendirmek için Amazon'un Mechanical Turk (n = 600) aracılığıyla bir MMORPG oyuncusu örneği alınmıştır. Açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi;doğrulanma/onay arayışı, ödül oryantasyonu, rekabet odağı ve ayrılma olmak üzere dört bileşenden oluşan 29 maddelik bir ölçek tanımlamak için kullanılmıştır. Bunun dışındaanalizler; Oyun-KoşulluÖz Değerin oyun içindeki davranışsal faaliyetlere dayanan motivasyonun katkısının ötesinde, İnternet Oyun Bozukluğu semptomlarının güçlü bir yordayıcısı olduğu hipotezini desteklemiştir.

BÖLÜM 3. YÖNTEM

Çalışmanın yöntem bölümünde araştırmaya ilişkin araştırma modeli, örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizine ilişkin bilgiler sunulmuştur.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmanın modeli, ilişkisel tarama modeli olarak belirlenmiştir.

3.2. Örneklem

Çalışmanın grubunu, rasgele örneklem mümkün olmadığı içinen az bir dijital oyun oynamış 19 yaş ve üzeri yetişkin bireyler oluşturmaktadır. Seçilen 201 erkek, 99 kadın toplam 300 katılımcı, araştırmanın örneklemini meydana getirmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bilgiler

Yaş	**N**	**%**
19-29	222	74
30 yaş üstü	78	26
Toplam	300	100
Cinsiyet	**N**	**%**
Erkek	201	67
Kadın	99	33
Toplam	300	100
Medeni Durum	**N**	**%**
Evli	51	17
Bekâr	249	83

Toplam	300	100
Çocuğunuz var mı?	**N**	**%**
Evet	31	10,3
Hayır	269	89,7
Toplam	300	100

Eğitim Durumu	**N**	**%**
Lise	15	5
Yüksekokul veya üniversite	255	85
Lisansüstü	30	10
Toplam	300	100
Çalışma Durumu	**N**	**%**
Çalışıyor	82	27,3
Çalışmıyor	27	9,0
Öğrenci	191	63,7
Toplam	300	100

Tablo 3.1'de görüldüğü gibi, araştırmaya katılan katılımcıların 222(%74)'si 19-29 yaş arasında ve 78 (%26)'i 30 yaş üzerindedir. Katılımcıların 201 (%67)'i erkek ve 99(%33)'u kadındır. Katılımcıların 51 (%17)'i evli ve 249 (%83)'u bekardır. Katılımcıların 31(%10,3)'inin çocuğu var ve 269 (%89,7)' unun çocuğu yoktur. Katılımcıların 15 (%5)'i lise, 255 (%85)'i yüksekokul ve üniversite ve 30 (%10)'u lisansüstü eğitim düzeyine sahiptir. Katılımcıların 82 (%27,3)'si çalışıyor, 27 (%9)'si çalışmıyor ve 191 (%63,7)'i öğrencidir.

Tablo 3.2. Katılımcıların Oyun Oynadığı Dijital Oyun Platformuna İlişkin Bilgiler

Oynanılan Dijital Oyun Platformu	N	%
Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	27,7
Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	17
PC (Bilgisayar)	166	55,3
Toplam	300	100

Tablo 3.2'de görüldüğü gibi, katılımcıların 83 (%27,7)'ü Konsol (PS, XBOX, NINTENDO), 51 (%17)'i Mobil (Cep telefonu, tablet vs.) ve 166 (%55,3)'sı PC (Bilgisayar) platformunda oyun oynamaktadır.

Tablo 3.3. Katılımcıların Haftalık Oyun Süresine İlişkin Bilgiler

Bir Haftada Dijital Oyun Oynama Saati	N	%
1-14 saat	99	33
15-28 saat	138	46
29 saat ve üstü	63	21
Toplam	300	100

Tablo 3.3'de görüldüğü gibi, katılımcıların 99 (%33,0)'u 1-14 saat, 138 (%46,0)'i 15-28 saat ve 63 (%21,0)'ü 29 saat ve üstü oyun oynamaktadır.

Tablo 3.4. Katılımcıların Oynanılan Oyunun Modlarına ve Oynanılan Oyun Türlerine İlişkin Bilgiler

Genelde Oynanılan Oyunun Modları	**N**	**%**
Çok oyunculu	169	56,3
Tek oyunculu	131	43,7
Toplam	300	100
Genelde Oynanılan Oyunun Türü	**N**	**%**
FPS	156	52
TPS	115	38,3
MMO	150	50
Strateji	120	40
Spor Yarış	60	20
RPG	159	53
Platform	60	20

Tablo 3.4'de görüldüğü gibi, katılımcıların genelde oynanılan oyun modlarının 169 (%56,3)'u çok oyunculu ve 131 (%43,7)'i tek oyunculudur. Katılımcıların genelde oynanılan oyun türü olarak 156 (%52)'sı FPS(Birinci şahıs nişancı oyunu), 115 (%38,3)'i TPS(Üçüncü şahıs nişancı oyunu), 150 (%50)'si MMO(Çok oyunculu online oyun), 120 (%40)'si Strateji, 60 (%20)'ı spor yarış, 159 (%53)'u RPG(Rol yapma oyunu) ve 60 (%20)'ı platform olarak görülmektedir.

Tablo 3.5. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme Durumlarına İlişkin Bilgiler

Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme Durumu	N	%
Kararsızım	26	8,7
Katılmıyorum	45	15
Kısmen katılıyorum	168	56
Tamamen katılıyorum	61	20,3
Toplam	300	100

Tablo 3.5'de görüldüğü gibi, katılımcıların 26 (%8,7)'sı arkadaşlarıyla dışarıda sıklıkla zaman geçirme konusunda kararsızım, 45 (%15,0)'i katılmıyorum, 168 (%56,0)'i kısmen katılıyorum ve 61 (%20,3)'i tamamen katılıyorum cevabını vermişlerdir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmada veri toplama araçları olarakaraştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu, Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği, Sıkıntıya Dayanma Ölçeği ve Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır.

***Kişisel Bilgi Formu*:** Araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, araştırmaya katılan oyun oynayan yetişkinlerin demografik bilgilerini içermektedir. Kişisel bilgi formu; katılımcıların yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim durumu, çocuğa sahip olup olmama, herhangi bir meslekte çalışıp çalışmadığı, dijital oyun oynanan platform, haftada ortalama dijital oyun oynama süresi, genelde oynanan oyun türleri ve özellikleri belirlemek amacıyla oluşturulmuştur. Kişisel bilgi formunun oluşturulması sürecinde literatür taraması yapılarak daha önce yapılan çalışmalar temel alınmıştır.

Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği: Anderson-Butcher, Iachini ve Amorose (2007) tarafından geliştirilen, Sarıçam ve ark. (2013) tarafından Türkçeye uyarlaması ve geçerlik-güvenirlik analizi yapılan Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği, sosyal yetkinlik kavramını hem bireyin kendisini sosyal ilişkilerde nasıl algıladığına hem de kendisi hakkında bilgi vermesine dayanarak değerlendiren (self-report) bir ölçme aracıdır. 6 maddeden meydana gelen ölçek, 5'li Likert tipi bir derecelendirmeye sahiptir ("1-Hiç katılmıyorum" ile "5-Tamamen katılıyorum" aralığında). Ölçekten alınabilecek puanlar 6 ile 30 arasında olup,ölçek ters puanlanan madde içermemektedir. Ölçeğe verilen yanıtlara ilişkin puanların artışı, yüksek düzeyde algılanan sosyal yetkinliği göstermektedir (Sarıçam ve ark., 2013).

Ölçeğin yapı geçerliği için uygulanan doğrulayıcı faktör analizinde orijinal formla tutarlı olarak 6 maddeden oluştuğu ve maddelerin tek boyutta toplandığı belirlenmiştir. Ölçeğin faktör yükleri .57 ile .80 arasında sıralanmaktadır. Bu çalışmada iç tutarlılık güvenirlik katsayısı .80 olarak bulunmuştur. Ayrıca ölçeğin düzeltilmiş madde-toplam korelasyonlarının .52 ile .66 arasında sıralandığı görülmüştür.

***Sıkıntıya Dayanma Ölçeği*:** Simon ve Gaher (2005) tarafından geliştirilen, sıkıntıya dayanma kapasitesindeki kişisel farklılıkları ölçmek amacıyla, 15 maddeden oluşan likert tipi ölçektir. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması, geçerlik-güvenirlik analizinin yapılması Sargın ve ark. (2012) tarafından gerçekleştirilmiştir.Ölçek maddeleri 1 ile 5 arasında puanlanmaktadır. Ancak 6. madde ters madde olması nedeniyle 5'den 1'e doğru puanlanmaktadır. Ölçeğin belirlenmiş bir kesme puanı bulunmamaktadır. Orijinali 4 altölçekten oluşmaktayken Türkçeversiyonu 3 altölçekten oluşmaktadır. Ölçekte tolerans alt boyutu 1, 2, 3, 4, 5, 10,11, 12, 15; regülasyon alt boyutu8, 13, 14; özyeterlilik alt boyutu ise 6, 7, 9. maddelerden oluşmaktadır (Sargın ve ark., 2012). Bu çalışmadaCronbach alfa katsayıları ölçeğin tümü için .89; tolerans alt boyutu için .90; regülasyon alt boyutu için .80; öz yeterlik alt boyutu için .64 olarak bulunmuştur. Sıkıntıya dayanma kapasitesi düşük olanlar sıkıntıyı kabullenmede sorun yaşadığı gibi sıkıntılı olmaktan utanç duyar ve kendi baş etme kapasitelerini yetersiz görürler.

Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği: Lafrenière, Verner-Filion ve Vallerand (2012) tarafından geliştirilen ve Türkçeye Akın, Kaya ve Demirci (2015) tarafından uyarlanan ölçek, toplam 18 maddeden ve 6 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar içsel düzenleme, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk olarak belirlenmiştir. Ölçekte ters kodlanan madde bulunmamaktadır. Ölçek alt boyutlara göre puan vermektedir.Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ise sınanan beş alternatif model içinden 18 madde ve altı boyuttan oluşan ve iki hata varyansı modifikasyonlu modelin en iyi ve kabul edilebilir düzeylerde uyum verdiği görülmüştür (x2= 363,34, sd= 118, RMSEA= .072, NNFI= .94, CFI= .95, GFI= .91, ve SRMR=.038). Bu çalışmada ölçeğin iç tutarlılık güvenirlik katsayıları altı alt boyut için sırasıyla .84, .89, .85, .87, .88 ve .76 olarak bulunmuştur.

Tablo 3.6. Ölçek Değerlerinin Güvenirlik Analizi Cronbach's Alpha Değerlerine İlişkin Analiz

	α	**N**
Sıkıntıya Dayanma Ölçeği	,86	15
Tolerans	,93	9
Regülasyon	,77	3
Öz Yeterlilik	,86	3
Oyun Oynama Motivasyonu	,84	18
İçsel Motivasyon	,64	3
Bütünleşme	,89	3
Kimliğe Katma	,83	3
İçe Yansıtma	,88	3
Dışsal Düzenleme	,71	3
Motivasyonsuzluk	,88	3

Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği	,87	6

Tablo 3.6'da görüldüğü gibi, sıkıntıya dayanma ölçeğinin güvenirliği Cronbach's alpha değerlerinin hesaplanması sonucunda, 0,86 olarak çıkmıştır, alt boyutları olan tolerans, regülasyon ve öz yeterliliklerinin sırasıyla 0,93, 0,77 ve 0,86 güvenilirlilik düzeylerine sahip olduğu bulunmuştur. Oyun oynamamotivasyonu ölçeğinin güvenirliği Cronbach'salpha değerlerinin hesaplanması sonucunda, 0,84 olarak çıkmıştır, alt boyutları olan içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma ve dışsal düzenlemelerinin sırasıyla, 0,64, 0,89, 0,83, 0,88, 0,71 ve 0,88 güvenirlik düzeyleri sahip olduğu bulunmuştur. Sosyal yetkinlik ölçeğinin güvenirliği Cronbach'salpha değerlerinin hesaplanması sonucunda, 0,87 olarak çıkmıştır.

3.4. İşlem

Araştırmaverilerini toplamak amacıyla nicel yöntemlere ilişkin çevrimiçi ve yüz yüze anket teknikleri kullanılmıştır.Demografik bilgi formu, algılanan sosyal yetkinlik ölçeği, sıkıntıya dayanma ölçeği ve oyun oynama motivasyonu ölçeği Google docs ile düzenlenip bir araya getirilerek dijital ortamlar aracılığıyla dijital oyun oynama deneyimine sahip gönüllü 200 katılımcıya uygulanmıştır. Bu sayının artırılması amacıyla iseİzmir ilinde ikamet eden dijitaloyun oynama deneyimine sahip gönüllü 100katılımcıya anketleryüz yüze uygulanmıştır. Veri toplama araçlarının uygulanması 09/09/2018-15/01/2019 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

3.5. Verilerin Çözümlenmesi

Çalışmaya başlamadan önce ölçeklerin Cronbach's Alpha değerlerine bakılmış ve katılımcıların demografik özelliklerinin yer aldığı frekans, yüzde değerleri bulunmuştur. Sonrasında verilerinanalizi için SPSS programı kullanılmıştır. Katılımcıların oyun oynama motivasyonu, sıkıntıya dayanma ve sosyal yetkinlik ölçeklerine verdiği ortalama değerlerden

yararlanılarak, demografik özelliklerine ilişkin ortalama değerlerinin karşılaştırılması amacıyla, Bağımsız Örneklem t-Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkilere bakılmak amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Oyun oynama motivasyonunun sıkıntıya dayanma kapasitesi ve sosyal yetkinlik düzeyinin yordayıcı gücüne bakılması amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi uygulanmıştır. Çıkan sonuçlar ve bu sonuçların yorumlanmasına ilişkin bilgiler, bulgular bölümünde sunulmuştur.

BÖLÜM 4. BULGULAR

Bu bölümde, uygulanan istatistiksel analizler sonucunda elde edilen bulgular ve açıklamalara yer verilmiştir.

4.1. Tanımlayıcı Bulgular

Tablo 4.1. Katılımcıların Yaşına Göre Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Yaş		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	19-29	222	3,34	0,70	298	2,015	0,046*
	30 yaş üstü	78	3,13	0,82			
Tolerans	19-29	222	3,57	1,00	298	3,122	0,002*
	30 yaş üstü	78	3,15	1,11			
Regülasyon	19-29	222	2,80	1,02	298	-2,336	0,020*
	30 yaş üstü	78	3,11	0,94			
Öz Yeterlilik	19-29	222	3,18	0,42	298	1,470	0,143
	30 yaş üstü	78	3,09	0,55			

*p<0,05

Tablo 4.1'de görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi ortalama değerlerine bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,34±0,70 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,13±0,82 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak

anlamlı olduğu görülmektedir (t=2,015, p<.05). Bu durumda 19-29 yaş grubu katılımcılarının 30 yaş üstü katılımcılara göre daha fazla sıkıntıya dayanma kapasiteleri olduğu görülmüştür.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından toleransa verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,57±1,00 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,15±1,11 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=3,122, p<.05). Bu durumda 19-29 yaş grubu katılımcıların 30 yaş üstü katılımcılara göre tolerans düzeylerinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 2,80±1,02 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,11±0,94 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-2,336, p<.05). Bu durumda 30 yaş üstü kişilerin regülasyon düzeylerinin, 19-29 yaş grubundaki kişilere göredaha az olduğu görülmüştür.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterliliğe verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,18±0,42 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,09±0,55 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-1,470, p<.05). Bu durumda katılımcıların yaş farklılıkları, öz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.2. Katılımcıların Yaşına Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Yaş		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Oyun Motivasyonu Toplam	19-29	222	4,04	0,92	298	1,215	0,225
	30 yaş üstü	78	3,89	1,05			
İçsel Motivasyon	19-29	222	5,71	1,21	298	2,032	0,043*

	30 yaş üstü	78	5,39	1,17	
Bütünleşme	19-29	222	4,97	1,64	298 2,073 0,039*
	30 yaş üstü	78	4,51	1,71	
Kimliğe Katma	19-29	222	4,21	1,73	298 0,610 0,542
	30 yaş üstü	78	4,07	1,82	
İçe Yansıtma	19-29	222	3,05	1,67	298 0,352 0,725
	30 yaş üstü	78	2,97	1,51	
Dışsal Düzenleme	19-29	222	3,80	1,67	298 -0,158 0,874
	30 yaş üstü	78	3,84	1,68	
Motivasyonsuzluk ÖYM	19-29	222	2,49	1,59	298 -0,185 0,853
	30 yaş üstü	78	2,52	1,42	

*p<0,05

Tablo 4.2'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu ortalama değerlerine bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 4,04±0,92 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,89±1,05 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=1,215, p>.05].Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması oyun oynama motivasyonu düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 5,71±1,21 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 5,39±1,17 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=2,032, p<.05). Bu durumda 19-29 yaş grubu katılımcıların, 30 yaş üstü katılımcılara göre içsel motivasyonlarının daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşmeye verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 4,97±1,64 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 4,51±1,71 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=2,073, p<.05, p=;0,039). Bu durumda 19-29 yaş grubu katılımcılarının 30 yaş üstü katılımcılara göre bütünleşme düzeylerinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katmaya verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 4,21±1,73 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 4,07±1,82 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=0.610, p>.05]. Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması kimliğe katma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtmaya verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,05±1,67 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 2,97±1,51 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=0.352, p>.05]. Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması içe yansıtma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenlemeye verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,80±1,67 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 3,84±1,68 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-0.158, p>.05]. Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması dışsal düzenleme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluğa verdiği ortalama değerlere bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 2,49±1,59 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 2,52±1,42 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-0.185, p>.05]. Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması motivasyonsuzluk düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.3. Katılımcıların Yaşına Göre Sosyal Yetkinlik Düzeyine Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Yaş		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	19-29	222	3,97	0,69	298	-0,776	0,438
	30 yaş üstü	78	4,04	0,69	298		

*p<0,05

Tablo 4.3'degörüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik düzeylerinin ortalama değerlerine bakılmış ve 19-29 yaş grubunun 3,97±0,69 ortalamaya, 30 yaş üstü grubunun 4,04±0,69 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-0.776, p>.05]. Bu durumda katılımcıların yaşlarının farklı olması sosyal yetkinlik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.4. Katılımcıların Cinsiyetine Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Cinsiyet		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Erkek	201	3,26	0,81	298	-0,794	0,428
	Kadın	99	3,32	0,55			
Tolerans	Erkek	201	3,35	1,10	298	-2,761	0,006*

	Kadın	99	3,68	0,89			
Regülasyon	Erkek	201	3,18	0,84	298	7,466	0,000*
	Kadın	99	2,28	1,04			
Öz Yeterlilik	Erkek	201	3,08	0,48	298	-4,649	0,000*
	Kadın	99	3,31	0,37			

*p<0,05

Tablo 4.4'de görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi ortalama değerlerine bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 3,26±0,81 ortalamaya, kadın cinsiyet grubunun 3,32±0,55 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-0.794, p>.05]. Bu durumda katılımcıların cinsiyetlerinin farklı olması sıkıntıya dayanma kapasitesini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından toleransa verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 3,35±1,10 ortalamaya, kadın cinsiyet grubunun 3,68±0,89 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-2,761, p<.05). Bu durumda kadınların tolerans düzeylerinin erkeklerden daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 3,18±0,84 ortalamaya, kadın cinsiyet grubunun 2,28±1,04 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=7,466, p<.05). Bu durumda erkeklerin regülasyon düzeylerinin kadınlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterliliğe verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 3,08±0,48 ortalamaya, kadın cinsiyet grubunun 3,31±0,37 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-4,649, p<.05). Bu durumda erkeklerin öz yeterlilik düzeylerinin kadınlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Tablo 4.5. Katılımcıların Cinsiyetine Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Cinsiyet		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Oyun Motivasyonu Toplam	Erkek	201	4,08	1,07	298	2,375	0,018*
	Kadın	99	3,84	0,64			
İçsel Motivasyon	Erkek	201	5,46	1,18	298	-3,629	0,000*
	Kadın	99	5,98	1,17			
Bütünleşme	Erkek	201	4,89	1,61	298	0,593	0,554
	Kadın	99	4,76	1,79			
Kimliğe Katma	Erkek	201	4,41	1,87	298	3,705	0,000*
	Kadın	99	3,70	1,38			
İçe Yansıtma	Erkek	201	3,41	1,60	298	6,553	0,000*
	Kadın	99	2,24	1,39			
Dışsal Düzenleme	Erkek	201	3,73	1,83	298	-1,320	0,188
	Kadın	99	3,97	1,26			
Motivasyonsuzluk	Erkek	201	2,49	1,30	298	-0,122	0,903
	Kadın	99	2,51	1,95			

*p<0,05

Tablo 4.5'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 4,08±1,07 ortalamaya, kadınların 3,84±0,64 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=2,375, p<.05). Bu durumda erkeklerin oyun oynama motivasyonlarının kadınlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkek cinsiyet grubunun 5,46±1,18 ortalamaya, kadınların 5,98±1,17 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak

anlamlı olduğu görülmektedir (t=-3,629, p<.05). Bu durumda kadınların içsel motivasyonlarının erkeklere göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşmeye verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkeklerin 4,89±1,61 ortalamaya, kadınların 4,76±1,79 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=0.593, p>.05]. Bu durumda katılımcıların cinsiyetlerinin farklı olması bütünleşme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katmaya verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkeklerin 4,41±1,87 ortalamaya, kadınların 3,70±1,38 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=3,705, p<.05). Bu durumda erkeklerin kimliğe katma düzeylerinin kadınlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtmaya verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkeklerin 3,41±1,60 ortalamaya, kadınların 2,24±1,39 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=6,553, p<.05). Bu durumda erkeklerin içe yansıtma düzeylerinin kadınlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenlemeye verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkeklerin 3,73±1,83 ortalamaya, kadınların 3,97±1,26 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-1.320, p>.05]. Bu durumda katılımcıların cinsiyetlerinin farklı olması dışsal düzenleme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluğa verdiği ortalama değerlere bakılmış ve erkeklerin 2,49±1,30 ortalamaya, kadınların 2,51±1,95 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [t=-0.122, p>.05]. Bu durumda katılımcıların cinsiyetlerinin farklı olması motivasyonsuzluk düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.6. Katılımcıların Cinsiyetine Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Cinsiyet		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	Erkek	201	3,89	0,71	298	-3,371	0,001*
	Kadın	99	4,17	0,61			

*p<0,05

Tablo 4.6'da görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve erkeklerin 3,89±0,71 ortalamaya, kadınların 4,17±0,61 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-0,776, p<.05). Bu durumda kadınların sosyal yetkinlik düzeylerinin erkeklere göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Tablo 4.7. Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Eğitim Durumu	N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Lise	15	2,63	0,62	Gruplararası	2	7,267	0,001*
	Yüksekokul/üniversite	255	3,33	0,72	Grupiçi	297		
	Lisansüstü	30	3,17	0,78	Toplam	299		
Tolerans SDÖ	Lise	15	2,45	0,79	Gruplararası	2	9,834	0,000*
	Yüksekokul/üniversite	255	3,55	1,01	Grupiçi	297		
	Lisansüstü	30	3,16	1,09	Toplam	299		
Regülasyon SDÖ	Lise	15	2,82	0,69	Gruplararası	2	3,284	0,039*

	Yüksekokul/üniversite	255	2,83	1,03	Grupiçi	297		
	Lisansüstü	30	3,32	0,82	Toplam	299		
Öz Yeterlilik SDÖ	Lise	15	2,96	0,37	Gruplararası	2	2,916	0,056
	Yüksekokul/üniversite	255	3,18	0,47	Grupiçi	297		
	Lisansüstü	30	3,03	0,41	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.7'de görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 2,63±0,62 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 3,33±0,72 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,17±0,78 sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=7,267, p<.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının lise düzeyinde olanlar ile üniversite düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre lise düzeyinde eğitime sahip olanların, yüksekokul/üniversite eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha fazla sıkıntıya dayanma kapasitesi olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından toleransa verdiği ortalama değerlere bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 2,45±0,79 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 3,55±1,01 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,16±1,09 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=9,834, p<.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının lise düzeyinde olanlar ile üniversite düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre lise düzeyinde eğitime sahip olanların, yüksekokul/üniversite eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha fazla tolerans düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 2,82±0,69 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 2,83±1,03 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,32±0,82 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F=3,284$, $p<.05$). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının yüksekokul/üniversite düzeyinde olanlar ile lisansüstü düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre yüksekokul/üniversite eğitim düzeyine sahip olanların, lisansüstü eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha fazla regülasyon düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterlilik düzeylerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 2,96±0,37 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 3,18±0,47 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,03±0,41 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir [$F=2.916$, $p>.05$]. Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması öz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.8. Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Eğitim Durumu		N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Oyun Motivasyonu Toplam	Lise	15	3,82	1,18	Gruplararası	2		
	Yüksekokul/üniversite	255	4,03	0,95	Grup içi	297	0,930	0,396
	Lisansüstü	30	3,82	0,85	Toplam	299		
İçsel Motivasyon	Lise	15	4,73	1,27	Gruplararası	2		
	Yüksekokul/üniversite	255	5,75	1,17	Grup içi	297	9,334	0,000*
	Lisansüstü	30	5,05	1,18	Toplam	299		
Bütünleşme	Lise	15	4,44	1,61	Gruplararası	2	0,629	0,534

	Yüksekokul/üniversite	255	4,89	1,71	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	4,70	1,23	Toplam	299		
Kimliğe Katma	Lise	15	4,44	1,72	Gruplararası	2	1,019	0,362
	Yüksekokul/üniversite	255	4,20	1,75	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	3,77	1,82	Toplam	299		
İçe Yansıtma	Lise	15	2,87	2,06	Gruplararası	2	0,078	0,925
	Yüksekokul/üniversite	255	3,03	1,64	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	3,06	1,32	Toplam	299		
Dışsal Düzenleme	Lise	15	3,58	1,96	Gruplararası	2	1,121	0,327
	Yüksekokul/üniversite	255	3,87	1,68	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	3,42	1,41	Toplam	299		
Motivasyonsuzluk	Lise	15	3,07	2,01	Gruplararası	2	3,199	0,042
	Yüksekokul/üniversite	255	2,40	1,48	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	3,01	1,67	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.8'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun3,82±1,18 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun4,03±0,95 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,82±0,85 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,930, p>.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması oyun oynama motivasyonunu değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun4,73±1,27 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 5,75±1,17 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun

5,05±1,18 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=-9,334, p<.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının yüksekokul/üniversite düzeyinde olanlar ile liseve lisansüstü düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göreyüksekokul/üniversitedüzeyine sahip olanların lisansüstü ve lise eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha fazla içsel motivasyonunun olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 4,44±1,61 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 4,89±1,71 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 4,70±1,23 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,629,p>.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması bütünleşme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 4,44±1,72 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun4,20±1,75 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,77±1,82 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,019,p>.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması kimliğe katma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun2,87±2,06 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun3,03±1,64 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,06±1,32 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,078, p>.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması içe yansıtma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 3,58±1,96 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun3,87±1,68 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,42±1,41 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak

anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,121, p>.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının farklı olması dışsal düzenleme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun3,07±2,01 ortalamaya, yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 2,40±1,48 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 3,01±1,67 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,199, p<.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının yüksekokul/üniversite düzeyinde olanlar ile lise ve lisansüstü düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre yüksekokul/üniversite eğitim düzeyine sahip olanların lisansüstü ve lise eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha azmotivasyonsuzluğunun olduğu söylenebilir.

Tablo 4.9. Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Eğitim Durumu	**N**	$\bar{x}$	**ss**	**Varyans Kaynağı**	**df**	**F**	**p**
Sosyal Yetkinlik Toplam	Lise	15	3,43	1,07	Gruplararası	2	5,872	0,003*
	Yüksekokul/üniversite	255	4,00	0,65	Grup içi	297		
	Lisansüstü	30	4,14	0,68	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.9'dagörüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve lise eğitim durumu grubunun 3,43±1,07 ortalamaya,yüksekokul/üniversite eğitim durumu grubunun 4,00±0,65 ortalamaya ve lisansüstü eğitim durumu grubunun 4,14±0,68 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=5,872, p<.05). Bu durumda katılımcıların eğitim durumlarının lise düzeyinde olanlar ile yüksekokul/üniversite ve lisansüstü düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre lise eğitim düzeyine sahip olanların, lisansüstü ve

yüksekokul/üniversite eğitim düzeyine sahip olan katılımcılara göre daha az sosyal yetkinlik düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Tablo 4.10. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Çalışma Durumu		N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Çalışıyor	82	3,12	0,79	Gruplararası	2		
	Çalışmıyor	27	3,24	0,87	Grup içi	297	3,005	0,051*
	Öğrenci	191	3,36	0,68	Toplam	299		
Tolerans	Çalışıyor	82	3,20	1,10	Gruplararası	2		
	Çalışmıyor	27	3,24	1,12	Grup içi	297	4,975	0,007*
	Öğrenci	191	3,60	0,98	Toplam	299		
Regülasyon	Çalışıyor	82	2,98	0,87	Gruplararası	2		
	Çalışmıyor	27	3,30	1,05	Grupiçi	297	3,825	0,023*
	Öğrenci	191	2,78	1,03	Toplam	299		
Öz Yeterlilik	Çalışıyor	82	3,02	0,50	Gruplararası	2		
	Çalışmıyor	27	3,21	0,59	Grupiçi	297	4,983	0,007*
	Öğrenci	191	3,21	0,41	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.10'da görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 3,12±0,79 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 3,24±0,87 ortalamaya ve öğrenci grubunun 3,36±0,68 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,005, p<.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının çalışan ile öğrenciler arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre çalışanların, öğrenci olan katılımcılara göre daha fazla sıkıntıya dayanma kapasitesinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından tolerans değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 3,20±1,10 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 3,24±1,12 ortalamaya ve öğrenci grubunun 3,60±0,98 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=4,975, p<.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının çalışan ile öğrenciler arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre çalışanların öğrenci olan katılımcılara göre daha fazla tolerans düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyon değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 2,98±0,87 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 3,30±1,05 ortalamaya ve öğrenci grubunun 2,78±1,03 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,825, p<.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının çalışmayan ile öğrenciler arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre çalışmayanların öğrenci olan katılımcılara göre daha fazla regülasyon düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterlilik değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 3,02±0,50 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 3,21±0,59 ortalamaya ve öğrenci grubunun 3,21±0,41 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=4,983, p<.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının çalışan ile öğrenciler arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre çalışanların öğrenci olan katılımcılara göre daha fazla öz yeterlilik düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Tablo 4.11. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Çalışma Durumu	N	ȷ	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Çalışıyor	82	4,06	1,08	Gruplararası	2	2,142	0,119
Çalışmıyor	27	3,64	1,02	Grup içi	297		

Oyun Motivasyonu Toplam	Öğrenci	191	4,02	0,88	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	5,44	1,30	Gruplararası	2		
İçsel Motivasyon	Çalışmıyor	27	5,30	1,04	Grup içi	297	3,143	0,045*
	Öğrenci	191	5,76	1,17	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	4,69	1,69	Gruplararası	2		
Bütünleşme	Çalışmıyor	27	4,20	1,79	Grup içi	297	3,372	0,036*
	Öğrenci	191	5,01	1,62	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	4,21	1,80	Gruplararası	2		
Kimliğe Katma	Çalışmıyor	27	3,90	2,01	Grup içi	297	0,350	0,705
	Öğrenci	191	4,19	1,70	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	3,31	1,64	Gruplararası	2		
İçe Yansıtma	Çalışmıyor	27	2,80	1,48	Grup içi	297	1,761	0,174
	Öğrenci	191	2,94	1,64	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	4,06	1,61	Gruplararası	2		
Dışsal Düzenleme	Çalışmıyor	27	3,21	1,69	Grup içi	297	2,710	0,068
	Öğrenci	191	3,79	1,67	Toplam	299		
	Çalışıyor	82	2,71	1,38	Gruplararası	2		
Motivasyonsuzluk	Çalışmıyor	27	2,34	1,31	Grup içi	297	1,096	0,336
	Öğrenci	191	2,43	1,63	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.11'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 4,06±1,08 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 3,64±1,02 ortalamaya ve öğrencigrubunun 4,02±0,88 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,142, p>.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması oyun oynama motivasyonunu değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyona verdiği ortalama değerlere bakılmış ve çalışıyorgrubunun 5,44±1,30 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 5,30±1,04 ortalamaya ve öğrencigrubunun 5,76±1,17 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F=3,143$, $p<.05$). Bu durumda katılımcıların çalışıyor durumunda olanlar ile öğrenci durumunda olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre öğrenci olanların çalışan katılımcılara göre daha fazla içsel motivasyonunun olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve çalışıyorgrubunun 4,69±1,69 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 4,20±1,79 ortalamaya ve öğrencigrubunun 5,01±1,62 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F=3,372$, $p<.05$). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının çalışmıyor düzeyinde olanlar ile öğrenci düzeyinde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre öğrenci olanların çalışmayan katılımcılara göredaha fazla bütünleşme düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve çalışıyorgrubunun 4,21±1,80 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 3,90±2,01 ortalamaya ve öğrencigrubunun 4,19±1,70 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($F=0,350$, $p>.05$). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması kimliğe katma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtmaya değerlerine bakılmış ve çalışıyorgrubunun 3,31±1,64 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 2,80±1,48 ortalamaya ve öğrencigrubunun 2,94±1,64 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($F=1,761$, $p>.05$). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması içe yansıtma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve çalışıyorgrubunun 4,06±1,61 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 3,21±1,69

ortalamaya ve öğrencigrubunun 3,79±1,67 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,710, p>.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması dışsal düzenlemeye verdiği ortalama düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve çalışıyorgrubunun 2,71±1,38 ortalamaya, çalışmıyorgrubunun 2,34±1,31 ortalamaya ve öğrencigrubunun 2,43±1,63 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,096, p>.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması motivasyonsuzluk düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.12. Katılımcıların Çalışma Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Çalışma Durumu		N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	Çalışıyor	82	4,00	0,72	Gruplararası	2		
	Çalışmıyor	27	4,19	0,79	Grup içi	297	1,400	0,248
	Öğrenci	191	3,95	0,66	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.12'de görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve çalışıyor grubunun 4,00±0,72 ortalamaya, çalışmıyor grubunun 4,19±0,79 ortalamaya ve öğrenci grubunun 3,95±0,66 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,400, p>.05). Bu durumda katılımcıların çalışma durumlarının farklı olması,sosyal yetkinlik düzeylerini değiştirmemektedir.

4.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Deneyimlerine İlişkin Bulgular

Tablo 4.13. Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Dijital Oyun Platformu		N	Ortalama	Std. Sapma	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	3,23	0,79	Gruplararsı	2	1,936	0,146
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,14	0,66	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,35	0,72	Toplam	299		
Tolerans SDÖ	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	3,34	1,02	Gruplararası	2	2,235	0,109
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,29	0,98	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,57	1,06	Toplam	299		
Regülasyon SDÖ	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	2,99	1,07	Gruplararası	2	2,599	0,076
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	2,60	1,00	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	2,91	0,96	Toplam	299		
Öz Yeterlilik SDÖ	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	3,15	0,52	Gruplararası	2	0,656	0,520
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,22	0,43	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,14	0,44	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.13'degörüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 3,23±0,79 ortalamaya, mobil grubunun 3,14±0,66 ortalamaya ve bilgisayar grubunun 3,35±0,72 sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,936,p>.05). Bu durumda

katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olması sıkıntıya dayanma kapasitesini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 3,34±1,02 ortalamaya, mobil grubunun 3,29±0,98 ortalamaya ve bilgisayar grubunun 3,57±1,06

ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,235,p>.05). Bu durumda katılımcıların çalışılan dijital oyun platformlarının farklı olması tolerans düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 2,99±1,07 ortalamaya, mobil grubunun 2,60±1,00 ortalamaya ve bilgisayar grubunun 2,91±0,96 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=2,599,p>.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olmasıregülasyon düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve konsolda grubunun 3,15±0,52 ortalamaya, mobil grubunun 3,22±0,43 ortalamaya ve bilgisayar grubunun 3,14±0,44 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,656,p>.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olması öz yeterlilik düzeylerinideğiştirmemektedir.

Tablo 4.14. Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Dijital Oyun Platformu	N	$\bar{x}$	Std. Sapma	Varyans Kaynağı	df	F	p
Oyun Motivasyonu Toplam	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	4,06	1,03	Gruplaraarası	2	12,764	0,000*
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,41	0,75	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	4,14	0,90	Toplam	299		

İçsel Motivasyon ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	5,61	1,15	Gruplararası	2	0,638	0,529
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	5,47	1,51	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	5,69	1,13	Toplam	299		
Bütünleşme ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	4,62	1,68	Gruplararası	2	5,450	0,005*
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	4,34	1,89	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	5,12	1,54	Toplam	299		
Kimliğe Katma ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	4,14	1,66	Gruplararası	2	6,426	0,002*
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,43	1,70	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	4,42	1,76	Toplam	299		
İçe Yansıtma ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	3,17	1,64	Gruplararası	2	5,568	0,004*
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	2,34	1,45	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,17	1,63	Toplam	299		
Dışsal Düzenleme ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	4,06	1,67	Gruplararası	2	1,280	0,280
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	3,72	1,47	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,71	1,72	Toplam	299		
Motivasyonsuzluk ÖYM	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	2,45	1,55	Gruplararası	2	1,609	0,202
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	2,85	2,12	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	2,41	1,31	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.14'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve konsolgrubunun 4,06±1,03 ortalamaya, mobilgrubunun3,41±0,75 ortalamaya ve

bilgisayargrubunun 4,14±0,90 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=12,764,p<.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformu mobil olanlar ile bilgisayar ve konsol olanların arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre mobil kullanıcılarının bilgisayar ve konsol kullanıcılara göre daha az oyun motivasyonunun olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 5,61±1,15 ortalamaya, mobilgrubunun5,47±1,51 ortalamaya ve bilgisayargrubunun5,69±1,13 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,638,p>.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olmasıiçsel motivasyon düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 4,62±1,68 ortalamaya, mobilgrubunun4,34±1,89 ortalamaya ve bilgisayargrubunun5,12±1,54 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=5,450, p<.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun grubu mobil olanlar ile bilgisayar olanların arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre bilgisayar platformunda oyun oynayanların, mobil platformda oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla bütünleşme düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve konsol grubunun4,14±1,66 ortalamaya, mobilgrubunun3,43±1,70 ortalamaya ve bilgisayargrubunun4,42±1,76 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=6,426, p<.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platform grubu mobil olanlar ile bilgisayar olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre bilgisayar platformunda oyun oynayanların, mobil platformda oyun oynayanlara göre daha fazla kimliğe katma düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve konsol grubunun3,17±1,64 ortalamaya, mobilgrubunun2,34±1,45 ortalamaya ve

bilgisayargrubunun3,17±1,63 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=5,568, p.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platform grubu mobil olanlar ile bilgisayar ve konsol olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre mobil platformda oyun oynayanların, bilgisayar ve konsol platformunda oyun oynayanlara göre daha az içe yansıtma düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve konsol grubunun4,06±1,67 ortalamaya, mobilgrubunun3,72±1,47 ortalamaya ve bilgisayargrubunun3,71±1,72 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,280, p>.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olması dışsal düzenleme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve konsolla grubunun2,45±1,55 ortalamaya, mobilgrubunun2,85±2,12 ortalamaya ve bilgisayargrubunun2,41±1,31 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,609,p>.05). Bu durumda katılımcıların dijital oyun platformlarının farklı olması motivasyonsuzluk düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.15. Katılımcıların Dijital Oyun Platformuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Dijital Oyun Platformu		N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	Konsol (PS, XBOX, NINTENDO)	83	3,99	0,74	Gruplararası	2	4,778	0,009*
	Mobil (Cep telefonu, tablet vs.)	51	4,24	0,68	Grup içi	297		
	PC (Bilgisayar)	166	3,90	0,65	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.15'de görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve konsol grubunun 3,99±0,74 ortalamaya, mobil grubunun 4,24±0,68 ortalamaya ve bilgisayar grubunun 3,90±0,65 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=4,778, p<.05).Bu durumda katılımcıların çalışılan dijital oyun platform grubu mobil olanlar ile bilgisayar olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre mobil platformda oyun oynayanların bilgisayar platformunda oyun oynayanlara göre daha fazla sosyal yetkinlik düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Tablo 4.16. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Haftalık Oyun Oynama Süresi	N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	1-14 saat	99	3,00	0,68	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	3,39	0,72	Grup içi	297	12,697	0,000*
	29 saat ve üstü	63	3,50	0,73	Toplam	299		
Tolerans	1-14 saat	99	3,04	0,99	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	3,63	1,03	Grup içi	297	12,884	0,000*
	29 saat ve üstü	63	3,73	0,95	Toplam	299		
Regülasyon SDÖ	1-14 saat	99	2,73	0,89	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	2,82	1,06	Grup içi	297	5,766	0,003*
	29 saat ve üstü	63	3,25	0,96	Toplam	299		
Öz Yeterlilik SDÖ	1-14 saat	99	3,11	0,50	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	3,22	0,42	Grup içi	297	2,607	0,075
	29 saat ve üstü	63	3,08	0,48	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.16'da görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,00±0,68 ortalamaya, 15-28 saat

haftalık oyun oynama süresi grubu 3,39±0,72 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu 3,50±0,73 sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=12,697, p<.05). Bu durumda, katılımcıların haftalık oyun oynama süresi 1-14 saat olanlar ile 15-28 saat ve 29 saat ve üstünde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık oyun oynama süresi haftalık 1-14 saat olan katılımcıların, 15-28 saat ve üzeri olanlara göre daha fazla sıkıntıya dayanma kapasitesine sahipolduğu söylenebilir.

Katılımcıların tolerans değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,04±0,99 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,63±1,03 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu 3,73±0,95 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=12,884, p<.05). Bu durumda, katılımcıların haftalık oyun oynama süresi 1-14 saat olanlar ile 15-28 saat ve 29 saat ve üstünde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık oyun oynama süresi 1-14 saat olan katılımcıların 15-28 saat ve üzeri olanlara göre daha fazla tolerans düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların regülasyon değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 2,73±0,89 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 2,82±1,06 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu3,25±0,96 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=5,766,p<.05). Bu durumda, katılımcıların haftalık oyun oynama süresi 29 saat ve üstünde olanlar ile 15-28 saat ve 1-14 saat olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık oyun oynama süresi 29 saat ve üstünde olan katılımcıların, haftalık 1-14 saat ve 15-28 saat olanlara göre daha az regülasyon düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların öz yeterlilik değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,11±0,50 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,22±0,42 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu 3,08±0,48 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,607,p>.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama sürelerinin farklı olması öz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.17. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Oyun Motivasyonu ve Alt boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Haftalık Oyun Oynama Süresi	N	$\bar{x}$	ss	VaryansKaynağı	df	F	p
Oyun Motivasyonu Toplam	1-14 saat	99	3,48	0,91	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	3,99	0,67	Grup içi	297	52,204	0,000*
	29 saat ve üstü	63	4,00	0,95	Toplam	299		
İçsel Motivasyon ÖYM	1-14 saat	99	5,18	1,40	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	5,77	1,06	Grup içi	297	12,034	0,000*
	29 saat ve üstü	63	6,03	0,95	Toplam	299		
Bütünleşme ÖYM	1-14 saat	99	4,19	1,87	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	4,91	1,40	Grup içi	297	18,688	0,000*
	29 saat ve üstü	63	5,74	1,42	Toplam	299		
Kimliğe Katma ÖYM	1-14 saat	99	3,51	1,62	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	4,04	1,50	Grup içi	297	30,168	0,000*
	29 saat ve üstü	63	5,49	1,79	Toplam	299		
İçe Yansıtma ÖYM	1-14 saat	99	2,76	1,65	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	2,60	1,31	Grup içi	297	32,826	0,000*
	29 saat ve üstü	63	4,36	1,55	Toplam	299		
Dışsal Düzenleme ÖYM	1-14 saat	99	3,49	1,68	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	3,56	1,61	Grup içi	297	18,140	0,000*
	29 saat ve üstü	63	4,87	1,34	Toplam	299		
Motivasyonsuzluk ÖYM	1-14 saat	99	2,90	1,97	Gruplararası	2		
	15-28 saat	138	2,30	1,33	Grup içi	297	5,239	0,006*
	29 saat ve üstü	63	2,30	1,02	Toplam	299		

*p<0,05.

Tablo 4.17'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 3,48±0,91 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu3,99±0,67 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu 4,00±0,95 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=52,204, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi grubu 15-28 saat olanların ile 29 saat ve üstünde ve 1-14 saat olanlar ile 15-28 saat ve 29 saat ve üstünde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 29 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların haftalık 1-14 saat oyun oynayanlara göre daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 5,18±1,40 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu5,77±1,06 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu6,03±0,95 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=12,034, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi 1-14 saat olanlar ile 15-28 saat ve 29 saat ve üstünde olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftada 1-14 saat oyun oynayanların, haftalık 15-28 saat ve üzeri oyun oynayanlara göre daha az içsel motivasyon düzeyinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu 4,19±1,87 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu4,91±1,40 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu5,74±1,42 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=18,688, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi grubu 15-28 saat olanlar ile 29 saat ve üstünde ve 1-14 saat olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 29 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların haftalık 1-14 saat oyun oynayanlara göre daha az bütünleşme düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu3,51±1,62 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu4,04±1,50 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu5,49±1,79 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=30,168, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi grubu 15-28 saat olanlar ile 29 saat ve üstünde ve 1-14 saat olanlar ile arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 29 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların, haftalık 1-14 saat oyun oynayanlara göre daha fazla kimliğe katma düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu2,76±1,65 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu2,60±1,31 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu4,36±1,55 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=32,826, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi grubu29 saat ve üstünde olanlar ile 15-28 saatve 1-14 saat olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 29 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların, haftalık 1-14 saat ve 15-28 oyun oynayanlara göre daha fazla içe yansıtma düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu3,49±1,68 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu3,56±1,61 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu4,87±1,34 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=18,140, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi grubu 29 saat ve üstünde olanlar ile 15-28 saat ve 1-14 saat olanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 29 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların, haftalık 1-14 saat ve 15-28 saat oynayanlara göre daha fazla dışsal düzenleme düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu2,90±1,97 ortalamaya, 15-28 saat

haftalık oyun oynama süresi grubu2,30±1,33 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu2,30±1,02 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=5,239, p<.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi 1-14 saat olanlarile 15-28 saat olanlar ve 29 saat ve üstünde arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre haftalık 1-14 saat oyun oynayan katılımcıların, haftalık 15-28 saat ve üzeri oyun oynayanlara göre daha fazla motivasyonsuzluk düzeyleri olduğu söylenebilir.

Tablo 4.18. Katılımcıların Haftalık Oyun Oynama Süresine Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

	Haftalık Oyun Oynama Süresi	N	$\bar{x}$	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	1-14 saat	99	4,03	0,67	Gruplararası	2	2,627	0,074
	15-28 saat	138	4,03	0,69	Grup içi	297		
	29 saat ve üstü	63	3,81	0,69	Toplam	299		

*p<0,05

Tablo 4.18'de görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve 1-14 saat haftalık oyun oynama süresi grubu4,03±0,67 ortalamaya, 15-28 saat haftalık oyun oynama süresi grubu4,03±0,69 ortalamaya ve 29 saat ve üstü haftalık oyun oynama süresi grubu3,81±0,69 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,627, p>.05). Bu durumda katılımcıların haftalık oyun oynama süresi sosyal yetkinlik düzeylerini değiştirmemiştir.

Tablo 4.19. Katılımcıların Oynanılan Oyun ModunaGöre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Oynanılan Oyun Modu		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Çok oyunculu	169	3,27	0,70	298	-0,227	0,820
	Tek oyunculu	131	3,29	0,78			
Tolerans	Çok oyunculu	169	3,48	0,98	298	0,446	0,656
	Tek oyunculu	131	3,43	1,12			
Regülasyon	Çok oyunculu	169	2,78	1,03	298	-1,981	0,049*
	Tek oyunculu	131	3,01	0,96			
Öz Yeterlilik	Çok oyunculu	169	3,14	0,46	298	-0,505	0,614
	Tek oyunculu	131	3,17	0,47			

*p<0,05

Tablo 4.19'da görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve çok oyunculuoyun modu grubu 3,27±0,70 ortalamaya ve tekoyunculu oyun modu grubu 3,29±0,78 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-0,227,p>.05). Bu durumda, katılımcıların oyun modlarının farklı olması sıkıntıya dayanma kapasitesini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından tolerans değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 3,48±0,98 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 3,43±1,12 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=0,446,p>.05). Bu durumda, katılımcıların oyun modlarının farklı olması tolerans düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyon değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 2,78±1,03 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 3,01±0,96 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-1,981, p<.05). Bu durumda, tek

oyunculu oyun modunu tercih edenlerin, çok oyunculu oyun modunu tercih eden katılımcılara göre daha azregülasyondüzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterlilik değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 3,14±0,46 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 3,17±0,47 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-0,505,p>.05). Bu durumda katılımcıların oyun modlarının farklı olmasıöz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.20. Katılımcıların Oynanılan Oyun ModunaGöre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Oynanılan Oyun Modu		**N**	$\bar{x}$	**ss**	**df**	**t**	**p**
Oyun Motivasyonu Toplam	Çok oyunculu	169	4,06	0,90	298	1,283	0,201
	Tek oyunculu	131	3,92	1,01			
İçsel Motivasyon ÖYM	Çok oyunculu	169	5,70	1,16	298	1,127	0,261
	Tek oyunculu	131	5,54	1,26			
Bütünleşme ÖYM	Çok oyunculu	169	4,82	1,62	298	-0,319	0,750
	Tek oyunculu	131	4,88	1,73			
Kimliğe Katma ÖYM	Çok oyunculu	169	3,99	1,66	298	-2,044	0,042*
	Tek oyunculu	131	4,40	1,85			
İçe Yansıtma ÖYM	Çok oyunculu	169	2,98	1,62	298	-0,513	0,608
	Tek oyunculu	131	3,08	1,65			
Dışsal Düzenleme ÖYM	Çok oyunculu	169	4,11	1,51	298	3,532	0,000*
	Tek oyunculu	131	3,42	1,78			
Motivasyonsuzluk ÖYM	Çok oyunculu	169	2,38	1,31	298	-1,408	0,161
	Tek oyunculu	131	2,64	1,79			

*p<0,05 -

Tablo 4.20'degörüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyon değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 4,06±0,90 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu oyun grubu 3,92±1,01 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=1,283, p>.05). Bu durumda oyun modlarının farklı olması oyun oynama motivasyonunu değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 5,70±1,16 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 5,54±1,26 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=1,127,p>.05). Bu durumda oyun modlarının farklı olması içsel motivasyondüzeyini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 4,82±1,62 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 4,88±1,73 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-0,319, p>.05). Bu durumda oyun modunun farklı olması bütünleşme düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 3,99±1,66 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 4,40±1,85 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=-2,044, p<.05). Bu durumda, tek oyunculu oyun modunu tercih edenlerin, çok oyunculu oyun modunu tercih edenlere göre daha fazla kimliğe katma düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 2,98±1,62 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 3,08±1,65 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-0,513, p>.05). Bu durumda, oyun modlarının farklı olması içe yansıtma düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 4,11±1,51 ortalamaya ve tek oyunculu oyun

modu grubu 3,42±1,78 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (t=3,532, p<.05). Bu durumda çok oyunculu oyun modunu tercih eden katılımcıların, tek oyunculu oyun modunu tercih edenlere göre daha fazla dışsal düzenleme düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 2,38±1,31 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 2,64±1,79 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=-1,408, p>.05). Bu durumda oyun modunun farklı olması motivasyonsuzluk düzeyini değiştirmemektedir.

Tablo 4.21. Katılımcıların Oynanılan Oyun Moduna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

Oynanılan Oyun Modu		N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	Çok oyunculu	169	3,99	0,66	298	0,066	0,947
	Tek oyunculu	131	3,98	0,72			

*p<0,05

Tablo 4.21'de görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve çok oyunculu oyun modu grubu 3,99±0,66 ortalamaya ve tek oyunculu oyun modu grubu 3,98±0,72 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (t=0,066, p>.05). Bu durumda katılımcıların oyun modlarının farklı olması sosyal yetkinlik düzeylerini değiştirmemiştir.

Tablo 4.22. Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak GörmeDurumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Oyun Sadece Eğlence Aracıdır		$\bar{x}$	ss	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Katılmıyorum	3,32	0,93	3,638	0,027*
	Kısmen Katılıyorum	3,37	0,67		
	Tamamen Katılıyorum	3,13	0,75		

Tolerans	Katılmıyorum	3,38	1,27	4,508	0,012*
	Kısmen Katılıyorum	3,62	0,96		
	Tamamen Katılıyorum	3,23	1,05		
Regülasyon	Katılmıyorum	3,29	0,79	3,957	0,020*
	Kısmen Katılıyorum	2,89	1,02		
	Tamamen Katılıyorum	2,74	1,01		
Öz Yeterlilik	Katılmıyorum	3,19	0,45	1,031	0,358
	Kısmen Katılıyorum	3,12	0,46		
	Tamamen Katılıyorum	3,20	0,47		

*p<0,05

Tablo 4.22'de görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,32±0,93 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 3,37±0,67 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,13 ±0,75ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,638, p<.05).Bu durumda, katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak görme konusuna kısmen katılan katılımcıların,sadece eğlence olarak görme konusuna tamamen katılan katılımcılara göre daha fazla sıkıntıya dayanma kapasitesine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından tolerans değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,38±1,27 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 3,62±0,96 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,23±1,05 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=4,508, p<.05). Bu durumda, katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılan katılımcıların tamamen katılan katılımcılara göre daha fazla tolerans düzeyine sahip olduğusöylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma ölçeği alt boyutu regülasyon verdiği ortalama değerlere bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,29±0,79 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 2,89±1,02 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma

konusuna tamamen katılanlar grubu 2,74±1,01 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,957, p<.05). Bu durumda, katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayan katılımcıların, tamamen katılan katılımcılara göre daha fazlaregülasyon düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından öz yeterlilik değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,19±0,45 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 3,12±0,46 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,20 ±0,47 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,031, p>.05). Bu durumda, katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma durumundaki farklılıklar, öz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.23. Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak GörmeDurumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Oyun Sadece Eğlence Aracıdır		$\bar{x}$	ss	F	p
Oyun Motivasyonu Toplam	Katılmıyorum	3,71	1,05	17,875	0,000*
	Kısmen Katılıyorum	4,28	0,83		
	Tamamen Katılıyorum	3,64	0,96		
İçsel Motivasyon	Katılmıyorum	5,08	1,23	6,331	0,002*
	Kısmen Katılıyorum	5,82	1,11		
	Tamamen Katılıyorum	5,51	1,28		
Bütünleşme	Katılmıyorum	4,34	1,69	8,454	0,000*
	Kısmen Katılıyorum	5,20	1,50		
	Tamamen Katılıyorum	4,45	1,79		
Kimliğe Katma	Katılmıyorum	4,64	1,73	8,301	0,000*
	Kısmen Katılıyorum	4,42	1,72		
	Tamamen Katılıyorum	3,63	1,70		
İçe Yansıtma	Katılmıyorum	3,21	1,53	0,556	0,574
	Kısmen Katılıyorum	3,07	1,61		
	Tamamen Katılıyorum	2,90	1,70		
Dışsal Düzenleme	Katılmıyorum	2,78	1,64	9,371	0,000*
	Kısmen Katılıyorum	4,09	1,59		
	Tamamen Katılıyorum	3,70	1,67		
Motivasyonsuzluk	Katılmıyorum	2,68	1,49	0,860	0,424
	Kısmen Katılıyorum	2,39	1,39		

	Tamamen Katılıyorum	2,61	1,77

*p<0,05

Tablo 4.23'de görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,71±1,05 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 4,28±0,83 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,64 ±0,96 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=17,875, p<.05).Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar ile katılmayanlar ve tamamen katılanlar arasında anlamlı farklılık olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanların, katılmayanlara ve tamamen katılanlara göre daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 5,08±1,23 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 5,82±1,11 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 5,51±1,28 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=6,331, p<.05).Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar ile katılmayanlar arasında anlamlı farklılık olduğu ve Bonferronikarşılaştırma testine göre oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanların, katılmayanlara ve tamamen katılanlara göre daha fazlaiçselmotivasyon düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 4,34±1,69 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 5,20±1,50 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen

katılanlar grubu 4,45±1,79 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=8,454, p<.05). Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar ile katılmayanlar ve tamamen katılanlar arasında anlamlı farklılık olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanların, katılmayanlara ve tamamen katılanlara göre daha fazla bütünleşme düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu4,64±1,73 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 4,42±1,72 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,63 ±1,70 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=8,301, p<.05).Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar ile katılmayanlar ve tamamen katılanlar arasında anlamlı farklılık olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanların, katılmayanlara ve tamamen katılanlara göre daha fazla kimliğe katma düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,21±1,53 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 3,07±1,61 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 2,90 ±1,70 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,556, p>.05). Bu durumdakatılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusunda farklılık olması içe yansıtma düzeylerini değiştirmemiştir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 2,78±1,64 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen

katılanlar grubu 4,09±1,59 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 3,70 ±1,67 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=9,371, p<.05). Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar ile kısmen katılanlar ve tamamen katılanlar arasında anlamlı farklılık olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanların, kısmen ve tamamen katılanlara göre daha az dışsal düzenleme düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 2,68±1,49 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 2,39±1,39 ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 2,61 ±1,77 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,860, p>.05). Bu durumdakatılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusunda farklılık olmasımotivasyonsuzluk düzeylerini değiştirmemiştir.

Tablo 4.24. Katılımcıların Oyunu Sadece Eğlence Aracı Olarak Görme Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik Bağımsız Gruplar T-Testi Sonuçları

	Oyun Sadece Eğlence Aracıdır	$\bar{x}$	**ss**	**F**	**p**
Sosyal Yetkinlik Toplam	Katılmıyorum	3,87	0,86	1,854	0,158
	Kısmen Katılıyorum	3,94	0,66		
	Tamamen Katılıyorum	4,08	0,67		

*p<0,05

Tablo 4.24'degörüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna katılmayanlar grubu 3,87±0,86 ortalamaya, oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna kısmen katılanlar grubu 3,94±0,66

ortalamaya ve oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusuna tamamen katılanlar grubu 4,08 ±0,67 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,854, p>.05). Bu durumda katılımcıların oyunu sadece eğlence aracı olarak kullanma konusunda farklılık olması sosyal yetkinlik düzeylerini değiştirmemiştir.

Tablo 4.25. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme Durumuna Göre Sıkıntıya Dayanma ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme		N	̄x	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sıkıntıya Dayanma Toplam	Kararsızım	26	3,10	0,55	Gruplararası	3	5,413	0,001*
	Katılmıyorum	45	3,28	0,89	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	3,41	0,70	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,01	0,68				
Tolerans SDÖ	Kararsızım	26	3,18	0,76	Gruplararası	3	7,216	0,000*
	Katılmıyorum	45	3,38	1,09	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	3,68	1,03	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,02	0,99				
Regülasyon SDÖ	Kararsızım	26	2,96	0,54	Gruplararası	3	1,234	0,298
	Katılmıyorum	45	3,13	1,10	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	2,84	1,06	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	2,79	0,89				
Öz Yeterlilik SDÖ	Kararsızım	26	2,99	0,33	Gruplararası	3	1,414	0,239
	Katılmıyorum	45	3,13	0,60	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	3,18	0,44	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,17	0,43				

*p<0,05

Tablo 4.25'de görüldüğü gibi, katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi değerlerine bakılmış ve dışarıda arkadaşlarla sıklıkla zamana geçirme konusunda kararsız olanların 3,10±0,55 ortalamaya, dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda katılmayanların 3,28±0,89 ortalamaya ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kısmen katılanların 3,41±0,70 ortalamaya ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda tamamen katılanların 3,01±0,68 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F=5,413$, $p<.05$). Bu durumda, katılımcıların dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusuna kısmen katılanlar ile dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusuna tamamen katılanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre dışarıda arkadaşlarla zaman geçirme konusuna kısmen katılan katılımcıların daha fazla sıkıntıya dayanma kapasitesine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi ölçeği alt boyutlarından tolerans değerlerine bakılmış ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kararsız olanların 3,18±0,76 ortalamaya, dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda katılmayanların 3,38±1,09 ortalamaya ve dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kısmen katılanların 3,68±1,03 ortalamaya ve dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda tamamen katılanların 3,02±0,99 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F=7,216$, $p<.05$). Bu durumda, katılımcıların dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusuna kısmen katılanlar ile dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusuna tamamen katılanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre dışarıda arkadaşlarla zaman geçirme konusuna kısmen katılan katılımcıların daha fazla tolerans düzeyine sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarından regülasyon değerlerine bakılmış ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kararsız olanların 2,96±0,54 ortalamaya, dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda katılmayanların 3,13±1,10 ortalamaya ve dışarda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kısmen katılanların 2,84±1,06 ortalamaya ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda tamamen katılanların 2,79±0,89 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($F=1,234$,$p>.05$). Bu durumda

katılımcıların ve dışarıda arkadaşlarla zaman geçirme konusundaki düşüncelerinin farklı olması regülasyon düzeylerini değiştirmemektedir.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesi alt boyutlarındanöz yeterlilik değerlerine bakılmış ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kararsız olanların 2,99±0,33 ortalamaya, dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda katılmayanların 3,13±0,60 ortalamaya ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda kısmen katılanların 3,18±0,44 ortalamaya ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusunda tamamen katılanların 3,17±0,43 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=1,414,p>.05). Bu durumda katılımcıların ve dışarıda arkadaşlarla zamana geçirme konusundaki düşüncelerinin farklı olmasıöz yeterlilik düzeylerini değiştirmemektedir.

Tablo 4.26. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme Durumuna Göre Oyun Motivasyonu ve Alt Boyutlarına Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme		N	♪	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Oyun Motivasyonu Toplam	Kararsızım	26	4,52	1,00	Gruplararası	3	9,782	0,000*
	Katılmıyorum	45	4,23	0,82	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	4,03	0,91	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,50	0,95				
İçsel Motivasyon ÖYM	Kararsızım	26	6,00	0,99	Gruplararası	3	2,534	0,057
	Katılmıyorum	45	5,41	1,19	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	5,72	1,15	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	5,39	1,40				
Bütünleşme ÖYM	Kararsızım	26	5,55	1,42	Gruplararası	3	4,87	0,003*
	Katılmıyorum	45	4,64	1,58	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	5,00	1,61	Toplam	299		

	Tamamen katılıyorum	61	4,27	1,83				
Kimliğe Katma ÖYM	Kararsızım	26	4,25	1,84	Gruplararası	3	3,765	0,011*
	Katılmıyorum	45	4,19	1,80	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	4,39	1,67	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,52	1,80				
İçe Yansıtma ÖYM	Kararsızım	26	4,11	1,74	Gruplararası	3	6,645	0,000*
	Katılmıyorum	45	3,46	1,74	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	2,78	1,49	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	2,93	1,66				
Dışsal Düzenleme ÖYM	Kararsızım	26	4,37	1,43	Gruplararası	3	2,169	0,092
	Katılmıyorum	45	3,39	1,71	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	3,88	1,68	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	3,68	1,65				
Motivasyonsuzluk ÖYM	Kararsızım	26	2,81	1,35	Gruplararası	3	0,457	0,713
	Katılmıyorum	45	2,52	1,30	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	2,43	1,58	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	2,53	1,70				

*p<0,05

Tablo 4.26'da görüldüğü gibi, katılımcıların oyun oynama motivasyonu değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda sıklıkla zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 4,52±1,00 ortalamaya, katılmıyorum grubu4,23±0,82 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 4,03±0,91 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 3,50±0,95 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=9,782, p<.05). Bu durumda katılımcıların, arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız olanlar ile kısmen katılıyorum ve tamamen katılıyorumcevabı verenlerin arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmede kararsız olanların daha fazlaoyun oynama motivasyonuna sahip olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 6,00±0,99 ortalamaya, katılmıyorum grubu 5,41±1,19 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 5,72±1,15 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 5,39±1,40 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,534,p>.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda farklılık olması içselmotivasyon düzeyini değiştirmemiştir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 5,55±1,42 ortalamaya, katılmıyorum grubu 4,64±1,58 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 5,00±1,61 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 4,27±1,83 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=18,688, p<.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda tamamen katılanlar ile kararsız ve kısmen katılanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda tamamen katılan katılımcıların daha azbütünleşme düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 4,25±1,84 ortalamaya, katılmıyorum grubu 4,19±1,80 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 4,39±1,67 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 3,52±1,80 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=3,765, p<.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kısmen katılanlar ile tamamen katılanlar arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kısmen katılan katılımcıların daha fazla kimliğe katma düzeyleri olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 4,11±1,74 ortalamaya, katılmıyorum grubu 3,46±1,74 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 2,78±1,49 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 2,93±1,66

ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=6,645,p<.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalanlar ile tamamen katılıyorum ve kısmen katılıyorum arasında olduğu ve Bonferroni karşılaştırma testine göre arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan katılımcılarındaha fazla içe yansıtma düzeylerinin olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 4,37±1,43 ortalamaya, katılmıyorum grubu 3,39±1,71 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 3,88±1,68 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 3,68±1,65 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=2,169,p>.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda farklılık olması dışsal düzenleme düzeyini değiştirmemiştir.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 2,81±1,35 ortalamaya, katılmıyorum grubu 2,52±1,30 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 2,43±1,58 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 2,53±1,70 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir (F=0,457, p>.05). Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda farklılık olması motivasyonsuzluk düzeyini değiştirmemiştir.

Tablo 4.27. Katılımcıların Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirmesi Durumuna Göre Sosyal Yetkinlik Düzeylerine Yönelik ANOVA Testi Sonuçları

Arkadaşlarıyla Dışarıda Sıklıkla Zaman Geçirme		N	♪	ss	Varyans Kaynağı	df	F	p
Sosyal Yetkinlik Toplam	Kararsızım	26	3,61	0,54	Gruplararası	3	7,970	0,000*
	Katılmıyorum	45	3,70	0,93	Grup içi	296		
	Kısmen katılıyorum	168	4,04	0,62	Toplam	299		
	Tamamen katılıyorum	61	4,20	0,58				

Tablo 4.27'de görüldüğü gibi, katılımcıların sosyal yetkinlik değerlerine bakılmış ve katılımcılarına arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmesi durumunda kararsız kalan grubu 3,61±0,54 ortalamaya, katılmıyorum grubu 3,70±0,93 ortalamaya, kısmen katılıyorum grubu 4,04±0,62 ortalamaya ve tamamen katılıyorum grubu 4,20±0,58 ortalamaya sahip oldukları ve ortalamalar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir (F=7,970, p<.05).Bu durumda katılımcıların arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirme durumuna kararsız olan katılımcıların sosyal yetkinlik düzeylerinin daha az, tamamen katılanlarınsosyal yetkinlik düzeylerinin isedaha fazla olduğu söylenebilir.

4.3. Açıklayıcı Bulgular

Tablo 4.28. Katılımcıların Sosyal Yetkinlik Düzeylerinin Oyun Oynama Motivasyonu ve Alt Boyutlarıyla İlişkisine Yönelik Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

	Oyun Motivasyonu		İçsel Motivasyon		Bütünleşme		Kimliğe Katma		İçe Yansıtma		Dışsal Düzenleme		Motivasyonsuzluk	
	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p
Sosyal Yetkinlik	-,128*	0,027	0,05	0,35	0,02	0,73	0,04	0,52	-,202**	0,00	-0,07	0,26	0,01	0,87

*p<0,05

Tablo 4.28'de görüldüğü gibi, sosyal yetkinlik düzeyi ile oyun oynama motivasyonu (r=-.128, p<.05) arasında negatif yönde çok zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sosyal yetkinlik düzeyi azaldığında oyun oynama motivasyonu artmaktadır.

Sosyal yetkinlik düzeyi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyon (r=.05, p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Sosyal yetkinlik düzeyi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme (r=.02, p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Sosyal yetkinlik düzeyi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma (r=.04, p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Sosyal yetkinlik ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içe yansıtma(r=-.202, p<.05) arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda algılanan sosyal yetkinlik düzeyi azaldığında içe yansıtma düzeyi artmaktadır.

Sosyal yetkinlik ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme (r=-.07,p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Sosyal yetkinlik ile oyun motivasyonu durumunda motivasyonsuzluk motivasyonu (r=-.01,p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Tablo 4.29. Katılımcıların Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Oyun Oynama Motivasyonu ve Alt Boyutlarıyla İlişkisine Yönelik Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

	Oyun Motivasyonu		**İçsel Motivasyon**		**Bütünleşme**		**Kimliğe Katma**		**İçe Yansıtma**		**Dışsal Düzenleme**		**Motivasyonsuzluk**	
	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p
Sıkıntıya Dayanma	,146*	0,011	,302**	0,000	,361**	0,000	,375**	0,000	0,076	0,188	,125*	0,031	-,393**	0,000*
Tolerans	,166**	0,004	,372**	0,000	,405**	0,000	,357**	0,000	0,031	0,598	,200**	0,000	-,420**	0,000*
Regülasyon	0,033	0,566	-,156**	0,007	0,001	0,982	,230**	0,000	,224**	0,000	-,171**	0,003	0,008	0,896
Öz Yeterlilik	-0,032	0,579	,227**	0,000	,133*	0,021	0,065	0,259	-0,085	0,143	0,01	0,857	-,305**	0,000*

*p<0,05

Tablo 4.29'dagörüldüğü gibi, sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu (r=.146, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığında oyun oynama motivasyonu artmaktadır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından içsel motivasyonu (r=.302, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığındaiçsel motivasyon düzeyi de artmaktadır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından bütünleşme motivasyonu (r=.361, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığında bütünleşme düzeyi de artmaktadır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun motivasyonu alt boyutlarından kimliğe katma motivasyonu (r=.375, p<.05) arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığında kimliğe katma düzeyi de artmaktadır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarında içe yansıtma motivasyonu (r=.076, p>.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenleme motivasyonu (r=.125, p<.05) arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığında dışsal düzenleme düzeyi de artmaktadır.

Sıkıntıya dayanma kapasitesi ile oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından motivasyonsuzluk motivasyonu (r=-.393, p<.05) arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu durumda sıkıntıya dayanma kapasitesi arttığında motivasyonsuzluk da azalmaktadır.

Tablo 4.30.Oyun Oynama Motivasyonun Yordayıcı Gücüne İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

	R	R^2	DüzeltilmişR^2	Std. Hatanın Tahmin Edicisi	Durbin-Watson
Sıkıntıya Dayanma	,146[a]	0,021	0,018	0,72782	1,056
Sosyal Yetkinlik	,128[a]	0,016	0,013	0,68283	1,756

*p<0,05

Tablo 4.30'da görüldüğü gibi, sıkıntıya dayanma kapasitesi, oyun oynama motivasyonunun%2,1'ini, sosyal yetkinlik düzeyi ise oyun oynama motivasyonunun sadece %1.6'sını açıklamaktadır. Ayrıca, oyun oynama motivasyonunun sıkıntıya dayanma

kapasitesi üzerinde 0,113 düzeyinde pozitif ve anlamlı ($p<0,05$) bir etkisinin olduğu ve motivasyon düzeyindeki bir birimlik bir artışın, sıkıntıya dayanma kapasitesinde 0,113 birimlik bir artışa neden olabileceği söylenebilir. Oyun oynama motivasyonunun sosyal yetkinlik düzeyi üzerinde -0,092 negatif ve anlamlı ($p<0,05$) bir etkisinin olduğu ve motivasyon düzeyindeki bir birimlik artışın sosyal yetkinlik düzeyinde 0,092 birimlik bir azalışa neden olabileceği söylenebilir.

BÖLÜM 5. SONUÇLAR

Bu çalışmada, yetişkin bireyler tarafından algılanan sosyal yetkinlik düzeyi ve sıkıntıya dayanma kapasitesinin dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, katılımcılara uygulanan anket sonucunda elde edilen bulgular, sıkıntıya dayanma kapasitesinin oyun oynama motivasyonuyla pozitif yönde anlamlı bir ilişkisi olduğunu gösterirken, algılanan sosyal yetkinlikle oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkisi olduğunu göstermektedir.

5.1. Tanımlayıcı Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması

Araştırma bulguları dijital oyun oynama deneyimine sahip 19-29 yaş arasında 222 bireyin, 30 yaş ve üstü 78 bireyin verileri doğrultusunda incelenmiştir. Bu bakımdan katılımcıların yaş değişkenine göre oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.Nap, IJsselsteijn, Kort de, (2009), genç yetişkinlerin dijital oyunlarla daha fazla ilişkili olduklarını, oyun oynamanın rahatlatma, eğlendirme gibi olumlu etkilerinin, yaşlılara göre daha fazla olduğunu bulmuştur. Yine aynı araştırmada, yaşlı bireylerin dijital oyun oynamanın olası olumsuz etkileri açısından kaygı içerisinde oldukları ve kendilerini oyuncu olarak da algılamadıkları saptanmıştır. Genç yetişkinlerin daha fazla oyun oynadığı doğru olsa da, yetişkinlerin de azımsanmayacak düzeyde dijital oyunlar oynadığı görülmektedir. Yalnızca motivasyonları farklı olabilir. Yetişkinlerin genellikle daha fazla stres altında olması nedeniyle, daha çok stresli olmayan oyunlara motive oldukları düşünülebilir. Genç oyuncuların ise, sosyal etkileşim için dijital oyunlara motive olmuş olduğu görülmektedir (Hilgard ve diğerleri, 2013). Çalışmalar ayrıca, 10 ila 19 yaş arasındaki ergenlerin daha fazla oyun oynadıklarını göstermektedir (Greenberg ve arkadaşları, 2010; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Griffiths ve Meredith, 2009; Rideout, Foehr ve Roberts, 2010). Teknolojiyi yakından takip eden gençlerin dijital oyunlara ve dijital oyunlara büyük ilgi gösterdiği bir dönemyaşandığı, bu bakımdan oyun oynamanın gençler arasında popüler bir kültür imajı olarak görüldüğü söylenebilir (Griffiths ve Wood, 2000)

Oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından olan içsel motivasyon düzeyleri arasında ise yaş değişkene göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur. 19-29 yaş arası katılımcıların 30 yaş ve üstü katılımcılara göre daha fazla içsel motivasyona sahip oldukları görülmektedir. Bu da 19-29 yaş arası katılımcıların daha fazla oyun oynamaktan heyecan duyduğu, yeni oyun seçeneklerini deneyimlemede ve yetkinlik duygusu kazanımında daha istekli göründükleri varsayımının yapılmasını sağlamaktadır. Yaş değişkenine göre bir diğer oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan bütünleşme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. 19-29 yaş arası katılımcıların 30 yaş ve üzeri katılımcılara oranla daha fazla bütünleşme gösterdikleri bu yüzden dijital oyunlarla kişilikleri arasında sağlam bir bağ kurabildikleri düşünülmektedir.

201 erkek 99 kadın katılımcı, araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Buna göre cinsiyet değişkenine göre bireylerin oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Erkekler kadınlara göre daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahiptir. Benzer şekilde Quaiser-Pohl, Geiser, ve Lehmann (2006) liseli öğrencilerle yaptıkları bir çalışmada oyun oynama olasılığı düşük grubun çoğunlukla kadınlardan oluştuğunu gözlemlemiştir.Cinsiyet değişkenine göre bireylerin oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan içsel motivasyon düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Kadınların erkeklere göre daha fazla içsel motivasyona sahip olduğu bu bakımdan kadınların erkeklere göre dijital oyun oynarken daha fazla heyecanlandıkları, yeni oyun seçeneklerini deneyimlemeye daha meraklı ve yetkinlik kazanımına yönelik oyunlar oynamaya daha motive oldukları söylenilebilir. Buna benzer olarak yaptıkları çalışmada Kinzie ve Joseph (2008) kız çocuklarının keşife ve yaratıcılığa uygun, eğitsel oyunlar tercih etmelerinin daha muhtemel olduğunu gözlemlemiştir.

Yabancı literatürde yer alan diğer çalışmalara bakıldığında, insanların dijital oyunlar ile nasıl etkileşimde bulundukları konusunda, cinsiyet farklılıklarının belirleyici bir rol oynadığı, özellikle oyun oynama tarzları tercihinde kadınlar ve erkeklerin farklı motivasyonlara sahip olduğu görülmektedir. Erkekler genellikle aktif ve rekabetçi oyunlar oynamayı tercih ederken, kadınlar daha çok mantıksal düzlemdeki, eğitsel oyunları oynamayı tercih etmektedir. Hartmann ve Klimmt (2006) 18-26 yaş yetişkinlere yönelik yaptığı

çalışmada, erkeklerin daha çok rekabete dayalı oyunlar oynamayı tercih ettiğini, kadınların ise fazla şiddet içermeyen, cinsiyet rolünün olmadığı, sosyal etkileşimli oyunlar tercih ettiğini belirtmektedir. Benzer şekilde Williams, Consalvo arkadaşları (2009) erkeklerin başarı odaklı oyunlar oynamaya motive olduklarını, kadınların sosyal odaklı oyunlar oynamaya motive olduklarını saptamıştır. Lowrie ve Jogensen (2011) çocukların oyun oynamaktan hoşlandıkları oyun türlerinde farklılık olup olmadığını belirlemek için yaptığı çalışmada, erkeklerin aksiyon oyunlarını oynama ihtimalinin daha yüksek olduğunu, kadınların ‘‘diğer’’ oyunları (zeka oyunları, puzzle) oynama olasılıklarının daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Bu durumu rekabet konusunda erkeklerin daha hırslı olmalarına yorabilmekle beraber, erkeklerin oyun oynamaya bağımlılık geliştirmesi kadınlara göre daha olası görülebilir . (Huanhuan ve Su, 2013).

5.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Deneyimlerine Yönelik Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması

Bireylerin dijital oyunları eğlence aracı olarak görme durumlarına göre oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Oyunu kısmen eğlence aracı olarak gören bireylerin daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu bulunmuştur. Ayrıca oyunu kısmen eğlence aracı olarak görenlerin sıkıntıya dayanma kapasitelerinin, oyunu tamamen eğlence aracı olarak görenlere kıyasla daha fazla olduğu saptanmıştır. Bu bulgular, bireyleri oyun oynamaya yönelik güdülenmeyi sağlayan önemli unsurlardan birinin sadece eğlence olmamasını, sıkıntıya dayanma kapasitesi yüksek olan katılımcıların günlük yaşantıdaki stres, anksiyete gibi olumsuz durumlardan uzaklaşma veya sosyal bir gruba aidiyet hissi duyma, başarma ihtiyacı gibi güdüleyici faktörler nedeniyle oyun oynama motivasyonunu arttırma eğilimi ile açıklanabilir. Benzer şekilde, dijital oyunların sadece eğlence aracı olarak tanımlanmaması gerekliliği de yapılan çalışmalarda görülmektedir. Ryan ve diğerleri (2006), dijital oyunların büyük ölçüde kişilerde psikolojik iyi olma hallerini arttırmaya yönelik bir araç olduğunu ileri sürmüştür. Russoniello ve arkadaşları (2009), Wack ve Tantleff-Dunn,(2009), Snodgrass ve arkadaşları (2011) düzenli olarak

dijital oyun oynayan kişilerin dijital oyunu, rahatlama ve stresi azaltma aracı olarak gördüklerini belirtmiştir.

Dijital oyun oynadıkları platformlar açısından 83'ü konsol 166'sı bilgisayar geri kalan 51 katılımcının mobil platformlarda, oyun oynama etkinliklerini deneyimledikleri sonucuna varılmıştır. Mobil platformlar, fiziksel sınırlılık ve sistemsel yetersizler nedeniyle oyun oynama deneyimini oyuncuya tam anlamıyla sağlayamamaktadır. Bilgisayar ve konsolların sunmuş olduğu oynanabilirlik, mekanik, kullanışlılık ve üstün performans gibi özellikler, bireyin oyundan alabileceği tatmin duygusunu tam anlamıyla sağlamasına imkan sunmaktadır. Küresel oyun geliştiricilerinin, bilgisayar ve konsollara hem grafiksel hem performans anlamında ''AAA'' olarak sınıflandırılan, oyuncuları rekabetin doruk noktalarına çıkaracak tarzlarda oyunlar geliştirmesi de araştırmada çıkan dijital oyun oynama platformlarının büyük çoğunluğunu bilgisayar ve konsolların oluşturmasına neden olmaktadır.

Katılımcıların oyun oynama motivasyonları arasında, dijital oyun oynadıkları platformlara göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan bütünleşme düzeyleri arasında ise dijital oyun oynadıkları platformlara göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur, buna göre dijital oyun oynamak için bilgisayar platformunu kullananların mobil platformu kullananlara göre bütünleşme puanlarının daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Gerçekten de konsol ve özellikle PC platformunda oynanan oyunların daha karmaşık ve uzun süreli/grup halinde çok oyunculu olması nedeniyle bireyleri oyun oynamaya motive ettiği söylenebilir. Bu da bilgisayar platformunu tercih edenlerin kişilikleriyle cihaz arasında daha güçlü bir bağ kurabildikleri, oynadıkları dijital oyunu daha fazla benimsedikleri anlamına gelebilmektedir. Bir diğer alt motivasyon olan kimliğe katma düzeyleri arasında dijital oyun oynanan platformlara göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Dijital oyun oynamak için bilgisayar platformunu tercih edenlerin, mobil platformda oyun oynayanlara göre kimliğe katma puanları daha yüksektir. Bu da kişinin eğitici, bakış açısına yeni bir şeyler katacağını düşündüğü dijital oyunları, bilgisayarda oynamayı tercih ettiği anlamına gelebilmektedir. Oyun oynama motivasyonu bir diğer alt boyutu olan içe yansıtma düzeyleri arasında ise tercih edilen oyun oynama platformuna göre anlamlı bir farklılık

bulunmuştur. Mobil platformda oyun oynayanların daha az bilgisayar ve konsol kullananlara göre içe yansıtma yaptıkları sonucuna varılmıştır. Kişiler çevresel dayatmaların ve çeşitli başarısızlıkların yol açtığı suçluluk psikolojisinden kurtulup kendine olan güvenini korumak için oyun oynamayı içe yansıtarak benliğiyle uyumlu hale getirmeye çalışabilir (Ingledew ve arkadaşları, 2004; Patel, 2013). Bu yüzden bilgisayar ve konsol oynayanları, mobil de oyun oynayanlara göre daha fazla dijital oyuna yönelik bağımlılık geliştirebilecekleri düşünülebilir.

Haftalık oyun oynama sürelerine göre bireylerin oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Haftalık oyun oynama sürelerine bakıldığında 1-14 saat diyen 99 katılımcının 15-28 saat diyen 138 katılımcı 29 saat ve üstü diyen 63 katılımcıdan oluştuğu görülmektedir. Bundan da katılımcıların dijital oyun oynamaya bolca zaman ayırdıkları varsayımı yapılabilir. Haftalık oyun oynama sürelerine göre oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Oyun oynama süresi haftalık 29 saat ve üstü olan katılımcıların daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu, haftalık 1-14 saat oyun oynama süresine sahip olan katılımcıların en az oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu bulunmuştur. Haftalık oyun oynama sürelerine göre oyun oynama motivasyonun tüm alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. İçsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma,dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk alt boyutunda anlamlı bir farklılıktan söz edilmektedir. İçsel güdülenme, kişinin bir şeye yönelerek o şeyden alacağı tatmin ve haz ile ilişkilidir. Dışsal güdülenme ise bir tür bilinen dış ödülün kazanılması için faaliyetlerde bulunma eğilimi olarak tanımlanmaktadır. (Ingledew ve arkadaşları, 2004). Kişilerde oyun oynamanın içsel güdüleyicisinin nedeninin oyundan alınan tatmin ve hazzın etkili olduğu düşünüldüğünde oyunda geçirilen sürenin de bu bağlamda artış göstermesi beklenen bir sonuçtur. Kişilerde oyun oynamanın dışsal güdüleyicisi olarak, oyun içi ödüllere ulaşmak veya oyun içi karakterin gelişimini çalışmak varsayıldığında, bunlara yönelik kişinin oyun içersinde geçirdiği zamanın da uzaması araştırma sonuçlarına göre kaçınılmaz görünebilir.

Katılımcıların oynadıkları oyun modları bakımından 169 kişinin çok oyunculu 131 kişinin tek oyunculu modları tercih ettiği görülmektedir. Katılımcılardan tek oyunculu oyun

modunu tercih edenlerin oyun oynama motivasyonunun alt boyutlarından daha fazla kimliğe katma düzeylerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tek kişilik oyun modunu tercih eden oyuncuların, oyunun kendilerini eğitici yönüyle birlikte, kendilerini de geliştirmeye yönelik bir yarar sağladığı için bu modu oynamayı tercih etmektedir denilebilir. Çok oyunculu oyun modları tercih edenlerin oyun motivasyonu alt boyutlarından dışsal düzenlemelerinin olduğu sonucuna varılmaktadır. Çok oyunculu oyun modunu tercih eden oyuncuların diğer oyunculara yönelik bir üstünlük kurmaya yönelik rekabet düzlemi içersinde motive oldukları söylenebilir.

Katılımcıların ‘‘arkadaşlarımla dışarıda zaman geçiririm’’ sorusuna verdikleri yanıtlara bakıldığında, kısmen katılıyorum diyen 168 kişinin, tamamen katılıyorum diyen 61 kişinin, katılmıyorum diyen 45 kişinin, kararsızım diyen 26 kişinin olduğu görülmektedir. Bu durumun hem oyun oynama motivasyonu düzeyi ile hem algılanan sosyal yetkinlik düzeyi ile hem de sıkıntıya dayanma kapasitesiyle arasında anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Arkadaşlarımla dışarıda zaman geçiririm sorusuna kararsızım yanıtını verenlerin, kısmen katılıyorum ve tamamen katılıyorum yanıtını verenlere göre daha fazla oyun oynama motivasyonuna sahip oldukları, algılanan sosyal yetkinlik düzeylerinin daha düşük olduğu bulunmuştur. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre, dışarıda fazla vakit geçiren yetişkinlerin kendilerini sosyal açıdan yetkin olarak nitelendirdikleri, ancak dışarıda zaman geçirmede kararsız olan veya daha az zaman geçiren yetişkinlerin oyun oynama motivasyonunun daha yüksek olduğu söylenebilir. Bu durumda katılımcıların dijital oyun oynama davranışını genellikle evlerinde gösterdikleri, sosyal yetkinliğin ise neredeyse tamamen dışarıda geçirilen zamanla ilişkilendirildiği görülmüştür.

Çevrimiçi dijital oyunlar birçok araştırmacı tarafından Cole ve Griffiths, (2007), Johnson ve Gardner (2010),Taylor, (2003) sosyal ve duygusal destek olanakları ile ilişkilendirilmiştir. Devasa sayıda oyuncu kitlesini bünyesinde barındıran çok oyunculu çevrimiçi ağlar, sosyal etkileşimin gerçekleşebileceği benzersiz yerlerdir (Williams ve ark. 2006). Bu da insanların, oyun oynamayı günümüz koşullarına uygun bir sosyalleşme aracı ya da alternatif bir eğlence alanı olarak gördükleri varsayımının yapılmasına neden olabilmektedir.

Bulgulara göre oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan bütünleşme düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirme durumuna tamamen katılıyorum diyenlerde bütünleşme düzeyi düşük çıkmıştır. Kişiler fiziksel anlamda bir sosyalleşme sağladıklarında oyun oynama davranışını kişiliklerinin bir gereksinimi olarak görmekten kaçındıklarını düşündürtmektedir. Oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan kimliğe katma durumu arkadaşlarıyla dışarıda kısmen zaman geçirme diyenlerde daha yüksek çıktığı görülmüştür. Bir diğer oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan içe yansıtma, arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirme durumuna kararsız kalanlarda daha fazla olduğu görülmüştür. Bu da fiziksel sosyalleşme bağlamında sıkıntı içerisinde olabilecek insanların bu alandaki ihtiyaçlarının doyumu için oyuna yönelerek bu sosyalleşme ihtiyaçlarını gidermeye aynı zamanda daha fazla oyun oynamaya bağımlılık geliştirebileceğini düşündürtmektedir.

5.3. Oyun Oynama Motivasyonu ile Algılanan Sosyal Yetkinlik Arasındaki İlişkiye Dair Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması

Araştırmanın yanıt aranan temel hipotezlerinden biri, oyun oynama motivasyonu ile algılanan sosyal yetkinlik arasındaki ilişkiyi incelemekti. Araştırma sonucunda beklenildiği gibi oyun oynama motivasyonu ile algılanan sosyal yetkinlik arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu etki, Öz-Belirleme kuramındaki bireysel ihtiyaçlardan ilişkili olma ihtiyacının oyun oynama motivasyonu açısından önemini ortaya çıkarmaktadır (Deci ve ark., 1996; Deci ve Ryan, 2000; Demetrovics ve ark., 2011). Kişinin oyun motivasyonun yüksek oluşu ve destekleyici sosyal ilişkilere ihtiyaç duyması sayesinde algıladığı sosyal yetkinliğin düşük olmasını, oyun oynama motivasyonunun (dijital oyun ortamında veya oyun için biraraya gelen bir grup içerisinde olduğu gibi) yüksek olabileceği söylenebilir. Bu da çalışmanın beklenildiği gibi bir sonuç verdiğini göstermektedir. Algılanan sosyal yetkinliğin düşük olduğu durumlarda oyun oynama motivasyonu alt boyutu olan içe yansıtmanın da yüksek çıktığı sonucuna varılmıştır.

MMO türü, oyun içinde ve dışında sosyal etkileşimlerin gerçekleştiği, oyuncular arası iş birliğinin kurulduğu, yüksek oyuncu katılımıyla güçlü dostlukların ve duygusal ilişkilerin

kurulmasına fırsat sağlamaktadır (Yee, 2006 ; Cole ve Griffiths, 2007).18 yaşın altındaki MMO oyuncularına yönelik yapılan bir araştırmada kişiler, çevrimiçi kurdukları arkadaşlıkların gerçek hayattaki arkadaşlıklarına göre karşılaştırılabilir veya daha iyi oldukları bildirilmiştir (Yee, 2006). Bu doğrultudaçok kullanıcılı çevrimiçi oyunlarının (MMO) popülaritesinde muazzam bir artışın en büyük nedeni olarak, oyun oynayan kişilere, yakın çevrelerindeki arkadaşlıklardan uzak dursalar dahi asla tanışamayacakları, dünyanın herhangi farklı bir yerinden arkadaşlar edinme fırsatını sunuyor olması ve sosyal yetkinlikleri düşük düzeyde olan kişilerin, bu moddaki oyunlar aracılığıyla ilişkililik ihtiyaçlarını tatmin ediyor olması söylenebilir.

MMO türü dışındaki dijital oyun türleri de diğer oyuncularla sosyalleşme fırsatları sunmaktadır. Örneğin, birinci şahıs nişancı ve spor oyunları da hem rekabetçi hem de işbirliğine dayalı çevrimiçi çok oyunculu modlar içermektedir. Benzer modlar bazen aksiyon oyunlarına, platform oyunlarına, bulmaca oyunlarına ve diğer türlere de dahil edilmektedir. Johnson ve Gardner (2010), yaptığı çalışmada farklı türdeki oyunların kişi üzerinde farklı özerklik deneyimlerine sahip olsalar bile, yetkinlik ve ilişkililik düzeylerinin benzer olduğunu bulmuştur.

5.4. Oyun Oynama Motivasyonu ile Sıkıntıya Dayanma Kapasitesi Arasındaki İlişkiye Dair Bulguların Tartışılması ve Yorumlanması

Araştırmanın yanıt aranan bir diğer temel hipotezi de oyun oynama motivasyonu ile sıkıntıya dayanma kapasitesi arasındaki ilişkiyi incelemekti. Araştırma sonucunda oyun oynama motivasyonu ile sıkıntıya dayanma kapasitesi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Oyun oynama motivasyonunun alt boyutları ile sıkıntıya dayanma kapasitesi arasındaki ilişkiye bakıldığında toplam 6 alt boyutun 5 alt boyutu ile sıkıntıya dayanma kapasitesi arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. İçsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, dışsal düzenleme arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Bu alt boyutlar arttıkça sıkıntıya dayanma kapasiteside artacaktır. Motivasyonsuzluk ile arasında

ise negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Motivasyonsuzluk arttıkça sıkıntıya dayanma kapasitesi azalacaktır.

Katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesinin yüksek bulunması doğrultusunda oyun oynama motivasyonunun da yüksek olması, oyun oynayan yetişkinlerin günlük yaşamdaki sıkıntılardan, stres ve anksiyeteden kaçınma stratejisi kullandıklarına işaret edebilir. Literatürde benzer şekilde Király ve arkadaşları (2015) Ballabio ve arkadaşları (2017), psikolojik sıkıntıların problematik çevrimiçi oyun oynama davranışı üzerinde hem dolaylı hem de dolaylı etkilere sahip olduğunu, oyun oynama motivasyonunun bu sıkıntılardan bir kaçış nedeni yanı sıra aynı zamanda sırasıyla rekabet ve fantezi güdüleri aracılığıyla ortaya çıktığını ifade etmişlerdir. Bu bulgular aynı zamanda günlük ortalama oyun süresi aşırıya kaçmayan 1-14 saat olan katılımcıların sıkıntıya dayanma kapasitesinin yüksek olması nedenini de açıklamada kullanılabilir. Allahverdipour ve arkadaşları (2010) yaptığı bir çalışmada haftada 1-6 saat oyun oynama süresini düşük derece, haftada 7-10 saat oyun oynama süresini orta derece, haftada 10 saatten fazla oyun oynama süresi olanları aşırı derece olarak tanımlayarak yaptığı bir araştırmada, orta derece sıklıkta oyun oynayan kişilerin psikolojik iyi olma düzeylerinin diğer durumlara göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. Benzer şekildeDurkin ve Barber (2002) yaptıkları bir araştırmada, orta derecede dijital oyun oynama süresi bulunan kişilerin hiç oyun oynamamış ve aşırı oyun oynama sürelerine sahip kişilere kıyasla, depresiflik düzeylerini daha düşük bulmuştur. Kardefelt-Winther (2014), kaçış ve başarı güdülerinin stres ve aşırı çevrimiçi oyun oynama arasındaki ilişkiye aracılık ettiğini göstermiştir. Kişilerin gerçekten zevk alarak oynadığı herhangi bir oyun, sıkıntıya dayanma kapasitelerinin artmasına neden olabilir. Neredeyse eğlenceli bulduğu her oyunu günlük stresten kaçış, ruminasyon kalıplarından kopma veya olumlu duygular yaratma yolu sağlayarak faydalı olabilir. Daha da önemlisi, kişinin sıkıntıya dayanma kapasitesini tehdit edici eğlenceli olmayan oyunlar deneyimlemesi, aslında pratikte kişinin karşısına çıkabilecek herhangi bir stres kaynağıyla baş etme yolunda kendisini geliştirmesine ve günlük hayat pratiğinde de bu durumun avantaja dönüşmesini sağlayacak formüller oluşturarak sıkıntıya dayanma kapasitesini artırabilmesi mümkün kılınabilir. Dijital oyunların bu sebeple sadece

eğlence aracı olarak görülmemesi gerektiği, aynı zamanda büyük stres düşürücü yanlarının olabileceği düşünülmektedir.

5.5. Sonuç

Yıllar öncesinde, doğayla bir bütün içersinde kendisini var etmeye çalışan insan, makinelerin hüküm sürdüğü endüstri çağının başlamasıyla, yavaş yavaş kendisini, bu doğanın bir parçası olma halinden çıkartmaya, soyutlamaya başladı (Aşkaroğlu, 2017). Bunun sonucunda insan doğaya karşı yabancılaştı, bu aynı zamanda kişinin kendisine karşı da yabancılaşmasına yol açacaktı. Modern olmak, Marx'ın deyişiyle '' katı olan her şeyin buharlaşıp gittiği '' bir evrenin parçası olmaktı (Berman, 2004:27). İnsanlar böylelikle bir şeyin doğal olup olmamasıyla ilgilenmeyi bırakıp, kendilerini daha çok tatmin edecek veya doyuma daha hızlı ulaşabilmelerini sağlayacak yapay araçlar geliştirmeye başladı. Bir süre sonra gelişen bu araçlarla, kişilerin kendileri arasında bir bağ oluştu ve bu bağ yeni bir tür bütünleşmenin sağlanması anlamı taşıdı. Bunun sonucu gerçeklikle olan bağlantı noktasından gitgide uzaklaşan insan, gerçek olanla, gerçek olmayan arasındaki ayrımın iyice belirsizleştiği bir döneme girmenin kaçınılmaz çaresizliğiyle kendisini, yaratmış olduğu dijital evrenlerde var etmeye itmiş oldu. Bu perspektifle yürütülen bu çalışma da dönemin koşullarıyla ilişkili dijital oyunların, ekranda beliren görüntüyle interaktif şekilde kurulan iletişimin ötesine geçerek, bireylerin ihtiyaçlarını tatminine yönelik araçlar halini almış olduğu, duygusal düzenleme dahil olmak üzere bir dizi olumlu etkiye sahip oldukları görülmektedir. Sosyalleşme de yada topluma karışmada kaygılı, çekinceli olan insanların, dijital oyun alanında kendilerini ifade etme şansları bulduğu, onların kendi içlerinde yaşayacakları yetersizlik duygusunu yenmesine, psikolojik olarak iyi hissetmelerine, bununda bireyin sıkıntıya dayanma kapasitesine yönelik bir fayda sağladığı düşünülmekte. Bu araştırma, dijital oyunların çok boyutlu psikolojik değişkenlerle ele alınması ve oyun oynamanın psikososyal bağlamda insani ne tür bir gereklilik olduğu yönünde düşünceler geliştirilmesine önem teşkil edecek olmasıyla, diğer araştırmacılara katkı sağlamaktadır.

5.6. Öneriler

Araştırmacılar dijital oyunları, olumlu veya olumsuz olarak nitelendirerek veya basit bir düzlemde tanımlandırmaya çalışmak yerine aksine çağın gerekliliği olarak görüp bir bütünün parçası gibi ele almaları gerekmektedir. Bu yüzden oyun oynayan insanları, tarihsel süreçle birlikte, psikososyal durumlarını da göz önüne alarak değerlendirmek, dijital oyunları da aynı bağlamda değerlendirip irdelemek önemlidir.Gelecek çalışmalarda oyun oynama motivasyonu ve algılanan sosyal yetkinlik değişkenlerinin birbirine etkisinin incelenebileceği farklı ve daha geniş örneklem gruplarıyla çalışılması, özellikle yetişkinlerin kişilik özellikleri bağlamında oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi önerilir.

Uygulamacılar ve eğitimcilerin, çocukların temel gereksinimi olan özgürlük ve beceri gibi ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik dijital oyun oynama isteklerini belirli sınırlamalar koyma koşuluyla destekleyip, onların oyun oynama tarzlarını ve davranışlarını gözlemleyip psikolojik ihtiyaçlarına yönelik herhangi bir çıkarsamada bulunarak, onların bu ihtiyaçlarını giderme yolunun gerçek hayata uyarlanması sağlanabilir.

Bireyin yabancılaşması, özgürlükten yoksun kalma halinin bir nevi tasviri olarak düşünülebilir (Dinçsoy, 2018). Günümüz insanı içinde bulunduğu neo liberal sistemin vahşiliği, François Cusset kitab'ında "Savaşın şiddetinin yerini, onun kadar tahripkâr neo-liberalizmin şiddeti aldı." şeklinde çarpıcı bir söylemle özetlenmiştir (Aktaran Bayrı, 2018). İnsanın içine düştüğü bu tutsaklık durumu, otoritenin belirlemiş olduğu sınırlar içersine konumlandırılmış bireysel özgürlükler, neticesindepozitif anlamda bir özgürlük ortamının oluşmamış olması, kişilerden sürekli, sırtlarında taşıyamayacakları yükleri taşınmasını isteyen bir üst yapının var olması, bireyde değersizlik ve başarısızlık duygusunun oluşmasına, bununda varoluşsal bir problematiği beraberinde getirmesi düşünülebilir. Bu yüzden dijital oyunların da bu tarz bir ızdıraptan kurtulmak için faydalı bir kaçış yolu olabileceği düşünülerek bu alanda çalışan uzmanlar tarafından önemsenmelidir.

Toplumun kadından ve erkekten farklı beklenti içersinde olması, erkeklerin daha rekabete dayalı başarı odaklı oyunlara yönelmelerine, kadınların ise daha pasif, yaratıcılığa ve eğitselliğe dayalı oyunlara yönelmelerine yol açtığı düşünülmektedir. Bu bakımdan dijital oyun oynama motivasyonlarına etki eden cinsiyet farklılıklarının, toplumsal cinsiyet rollerinin tutumuyla olan ilişkisine çalışılması önemli bulunmaktadır. Ayrıca dışa dönük kişiliğe sahip olmayan bireylerin, ev ortamındaki hobi, eğlence ve sosyalleşme araçlarını tercih edebilecekleri düşünüldüğünde, oyun oynama motivasyonu ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi literatüre katkı sağlayabilir.

EK'LER

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

1. Yaşınız:…….

2. Cinsiyetiniz:
( ) Kadın ( ) Erkek

3. Medeni Durumunuz:
( ) Evli ( ) Bekâr ( ) Boşanmış

4. Çocuğunuz var mı?
( ) Evet ( ) Hayır

5. Eğitim Düzeyiniz:
( ) İlköğretim ( ) Lise ( ) Yüksekokul/Üniversite ( ) Lisansüstü

6. Çalışma durumunuz:
( ) Öğrenci ( ) Çalışıyor ( ) Çalışmıyor) ( ) Emekli

7. Genelde Dijital oyun oynadığınız platform nedir?
( ) Mobil ( ) PC ( ) Konsol

8. Haftada ortalama kaç saat dijital oyun oynarsınız?
( ) 1-7 saat ( ) 8-14 saat ( ) 15-21 saat ( ) 22-28 saat
( ) 29-35 saat ( ) 36 saat veya daha fazla

9. Oyunları sadece eğlence aracı olarak görürüm.
( ) Katılmıyorum ( ) Kısmen Katılıyorum ( ) Katılıyorum
( ) Tamamen Katılıyorum

10. Genelde oynadığınız oyun, hangi tür özellikleri barındırmalıdır?
( ) Spor-Yarış ( ) FPS ( ) MMO ( ) RPG ( ) Strateji
( ) Platform ( ) TPS

11. Genelde;
( ) Tek oyunculu offline modları oynarım.
( ) Çok oyunculu online (çevrimiçi) modları oynarım.

12. Arkadaşlarımla dışarıda sıklıkla zaman geçiririm.
( ) Katılmıyorum ( ) Kararsızım ( ) Kısmen Katılıyorum
( ) Katılıyorum ( ) Tamamen Katılıyorum

EK 2. Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeği

Aşağıda bazı ifadeler yer almaktadır. Her sorunun karşısında bulunan; (1) Hiç Katılmıyorum (2) Katılmıyorum (3) Kararsızım (4) Katılıyorum ve (5) Tamamen Katılıyorumanlamına gelmektedir. Lütfen her ifadeye mutlaka TEK yanıt veriniz ve kesinlikle BOŞ bırakmayınız. Sizi tanımlayan en uygun yanıtları vereceğinizi ümit eder katkılarınız için teşekkür ederim.

Örnek Maddeler...

1	Arkadaşlık kurmada iyiyimdir.	1	2	3	4	5
2	Diğer insanlara yardımcı olurum.	1	2	3	4	5
3	Sahip olduklarımı diğer insanlarla paylaşırım.	1	2	3	4	5

.

.

.

EK 3. Sıkıntıya Dayanma Ölçeği

Lütfen 1 (tamamen katılıyorum) ile 5 (hiç katılmıyorum) arasında bir puanlama yapınız.

Örnek Maddeler…

1. Sıkıntılı ya da üzgün hissetmek bana dayanılmaz gelir **1 2 3 4 5**
2. Sıkıntılı - üzgün hissettiğimde tek düşünebildiğim ne kadar kötü hissettiğimdir 1 2 3 4 5
3. Sıkıntılı ya da üzgün hissetmenin üstesinden gelemem **1 2 3 4 5**
4. Sıkıntılı duygularım beni tamamen ele geçirecek kadar yoğundur **1 2 3 4 5**

.

.

.

EK 4. Oyun Motivasyonu Ölçeği

'Neden video oyunları oynuyorsunuz?' 1 (“hiç katılmıyorum”) ile 7 (“kesinlikle katılıyorum”)

Örnek Maddeler…

1	Oynamak heyecan verici olduğu için	1	2	3	4	5	6	7
2	Yeni oyun seçeneklerini (örneğin, sınıflar, karakterler, takımlar, yarışlar, ekipman) denemenin zevki için	1	2	3	4	5	6	7
3	Oynarken yaşadığım yeterlik duygusu için	1	2	3	4	5	6	7
4	Kişiliğime uygun olduğu için	1	2	3	4	5	6	7
5	Hayatımın ayrılmaz bir parçası olduğu için	1	2	3	4	5	6	7
6	Kişisel değerlerimle uyumlu olduğu için	1	2	3	4	5	6	7

.

.

.

KAYNAKÇA

Aarseth, E., Smedstad, S.M. ve Sunnana, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. Digra 2003 Conference Proceedings, Utrecht University, 48-53.

Akça, F.,& Özyürek, A. (2019). Zihinsel Yetersizlikten Etkilenmiş ve Normal Gelişen Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Sıkıntıyı Tolere Etme, Depresyon, Anksiyete ve Stres Düzeyleri. Journal of History Culture and Art Research, 8(1), 347-361.

Akçetin, E., Çelik, U., Yaldır, A. & Herand, D. (2017). Dijital Oyunlar ve İstihdam: Türkiye İçin Öneriler. Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi, 1(2):136-153.

Akın, E. (2008). Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Akın, A., Kaya, Ç., & Demirci, İ. (2015). Oyun Motivasyonu Ölçeğinin Geçerliği ve Güvenirliği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 18-31.

Aksoy, Ö. (2014). Üstün Zekâlı ve Normal Öğrencilerin Algılanan Akademik Öz-Yeterliklerinin Karşılaştırılması. *Üstün Zekâlılar Eğitimi ve Yaratıcılık Dergisi,* 1(1), 1-6.

Alsat, Ç.O. (2016). Çalışan Motivasyonunu Etkileyen Faktörlerin İş Tahminine Etkisinin Belirlenmesine Yönelik Bir Uygulama. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S. & Yıldırım, E. (2010). *Karşılaştırmalı Araştırma Teknikleri.* Doktora Dersi Ödevi Kitap Özeti: Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri.

Amabile, T. M. (1996). Creativity in context. Boulder, CO: Westview Press.

An, D.,Eggum-Wilkens, N.D., Chae, S., Hayford, S.R., Yabiku, S.T., Glick, J.E. & Zhang, L. (2018). Adults' Conceptualisations of Children's Social Competence in Nepal and Malawi. *Psychology and Developing Societies*, 30(1), 81-104.

Anderson-Butcher, D., Iachini, A.L., & Amorose, A.J. (2007). Initial reliability and validity of perceived social competence scale. *Research on Social Work Practice*, 18(1), 47-54.

Asendorpf, J.B. (1990). Development of inhibition during childhood: Evidence for situational specificity and a two-factor model. *Developmental Psychology*, 26(5), 721-730.

Aşkaroğlu, V . (2017). Toplum ve Birey: Yabancılaşma Üzerine Kuramsal Bir Tartışma. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 35 (35), 78-83. DOI: 10.17498/kdeniz.341181

Ateş, B. & Güler, M. (2016). Ergenlerde Siber Zorbalığın Yordayıcısı Olarak Algılanan Sosyal Yetkinlik ve Toplumsal Kaygı. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 391-408.

Austin, G. & Kilbert, G. (2000). Healthy Kids Resilience Module Report. California: California Healthy Kids Program Office WestEd.

Avey, J., Wernsing, T.S. & Luthans, F. (2008). Can Positive Employees Help Positive Organizational Change? Impact of Psychological Capital and Emotions on Relevant Attitudes and Behaviors. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 44, 48-70.

Aydoğdu, D.Z. (2015). Sağlık Personeli Dışında Sağlık Hizmetlerinde Çalışan Hastane Personelinin Motivasyonunu Etkileyen Faktör. Yüksek Lisans Tezi, Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tekirdağ.

Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 25, 397-408.

Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 191-215.

Bandura, A. (2004). Swimming against the mainstream: the early years from chilly tributary to transformative mainstream. *Behaviour Research and Therapy*, 42, 613–630.

Berman, M. (2004). Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor: Modernite Deneyimi. (Çev: Ü. Altuğ, B. Peker). İletişim Yayınları: İstanbul.

Bernstein, A., Zvolensky, M.J., Vujanovic, A.A., & Moos, R. (2009). Anxiety sensitivity, distress tolerance, and discomfort intolerance: A hierarchical model of affect sensitivity and tolerance. *Behavior Therapy*, 40, 291-301.

Bilen Ö.A. (2015). Sağlık İşletmelerinde Personelin Motivasyonunu Etki Eden Faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Türk Hava Kurumu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Bilgin, H.C. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Bilgin, M. (1999). 14-18 Yaş Grubu Ergenlere Yönelik Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeği Geliştirme Çalışması. *Türk Psikoloji Danışma ve Rehberlik Dergisi,* 2(12), 7-15.

Bilgin, M. (2017). Ergenin Beş Faktör Kişilik Özellikleri ile Sosyal Yetkinlik, Bilişsel Hatalar ve Anne Baba Beş Faktör Kişilik Özellikleri İlişkisi. GAUN JSS, 230-250.

Brouwer, K. L. (2012). Writing motivation of students with language impairments. *Child Language Teaching and Therapy,* 2, 189-210.

Buckner, J.D., Keough, M.E. & Schmidt, N.B. (2007). Problematic alcohol and cannabis use among young adults: The roles of depression and discomfort and distress tolerance. Addictive Behaviors, 32, 1957-1963.

Büyükemirusta, H. (2007). Kamuda Çalışanların Motivasyonunu Etkileyen Unsurlar; SAÜ, SEDAŞ ve Sakarya İl Emniyet Müdürlüğü Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2018). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (25. Baskı). Pegem Akademi, Ankara.

Chik, A. (2011) Digital gaming and social networking: English teachers' perceptions, attitudes and experiences, Pedagogies: An International Journal, 6(2), 154-166.

Corstorphine, E., Mountford, V., Tomlinson, S., Waller, G. & Meyer, C. (2007). Distress tolerance in the eating disorders. Eating Behaviors, 8: 91–97.

Costa, P., Carvalho-Filho, M.A., Schweller, M., Thiemann, P., Salgueira, A., Benson, J., Costa, M.J. & Quince, T. (2017). Measuring Medical Students' Empathy: Exploring the Underlying Constructs of and Associations Between Two Widely Used Self-Report Instruments in Five Countries. *Acad Med*.,92(6), 860-867.

Csikszentmihalyi, M., Graef, R. & Gianinno, S.M. 2014. Measuring Intrinsic Motivation in Everyday Life. Csikszentmihalyi, M.(Ed.), Flow and the Foundations of Positive Psychology 24th Edition. USA: Springer Publishing.

Çiçek, D. (2005). Örgütlerde Motivasyon ve İş Yasam Kalitesi: Bir Kamu Kurulusundaki Yönetici Personelin Motivasyon Seviyelerinin Tespit Edilerek İş Yasam Kalitesinin Geliştirilmesi Üzerine Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125, 627-668.

Deci, E.L.,& Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior.* New York: Plenum.

Deci, E.L.,& Ryan, R.M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuit: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11,227-268.

Deci, E.L., Ryan, R.M., & Williams, G.C. (1996). Need satisfaction and the self-regulation of learning. *Learning and Individual Differences*, 8,165-183.

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 (MOCQ). *Behavior Research Methods*, 43, 814-825.

Demirbaş, K.Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. Selçuk İletişim, 9(1): 364-387.

Dilmaç, B. & Yılmaz, M. (2019). Öğretmen Adaylarında Bilişsel Farkındalık Düzeyleri, Öznel Mutluluk ve Sıkıntıyı Tolere Etme Arasındali Yordayıcı İlişkiler. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 9(17), 1126-1154.

Dinçsoy, Z. (2018) Marx'ta Yabancılaşma, Özgürlük ve İnsan Doğası.

Doğuç, E. (2017). Hastanelerde Performans Değerlendirme Sisteminin Çalışan Motivasyonuna Etkileri Hakkında Çalışan Görüşleri (Çankaya İlçesi Örneği). Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Dökmen, Ü. (1999). Sanatta ve Günlük Yaşamda İletişim Çatışmaları ve Empati. İst: Sistem Yay

Dörnyei, Z. & Ushioda, E. (2013). *Teaching and Researching: Motivation.* Second Edition. USA: Routledge Publishing.

Drafke, Michael W. and Stan Kossen (1997). The Human Side of Organizations, Addison Wesley, New York.

Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E.(2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15*(3), 155-161.

Elverdam, C. ve Aarseth, E. (2007). Game Classification & Game Design: Construction Through Critical Analysis. Games and Culture, 2(1), 3-22.

Erdem, A.R. (1998). Süreç Kuramlarının Eğitim Yönetimine Katkıları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 4, 51-57.

Ermiş, K. (2010). Kamu Sağlık Çalışanlarında Motivasyon (İl Özel İdaresi Ağız ve Diş Hastalıkları Hastanesi Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ersanlı, K. &Balcı, S. (2016). İletişim Becerileri Envanterinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikolojik Duruşma ve Rehberlik Dergisi*, 2(10), 7-12.

Esen, B.K. & Çelikkaleli, Ö. (2016). Üniversite öğrencilerinin sosyal yetkinlik düzeyleri ile sürekli öfke ve öfke ifade biçimlerinin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi,* 3(29),37-49.

Forgeard, M. J. C. & Mecklenburg, A.C. (2013). The Two Dimensions of Motivation and a Reciprocal Model of the Creative Process. *Review of General Psychology,* 17(3), 255-266.

Gawrysiak, M.J., Leong, S.H., Grassetti, S.N., Wai, M., Shorey, R.C. & Baime, M.J. (2015). Dimensions of distress tolerance and the moderating effects on mindfulness-based stress reduction. Anxiety, Stress & Coping, DOI:10.1080/10615806.2015.1085513.

Gemci, H. (2012). İlköğretim 8. Sınıf Öğrencilerine Uygulanan Etkili İletişim ve Empatik Beceri Eğitiminin Öğrencilerin İletişim ve Empatik Becerilerine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bölümleri Enstitüsü, İzmir.

Gökçe, G., Şahin, A. & Bulduklu, Y. (2010). Herzberg'in Çift Faktör Kuramı ve Alt Gelir Gruplarında Bir Uygulama: Meram Tıp Fakültesi Örneği. *Selçuk Üniversitesi, İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi,* 14(20), 233-246.

Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. Simulation & Gaming, 41(2), 238-259.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. Journal of Adolescence, 27, 87–96

Griffiths, M. D. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8,* 119-125.

Griffiths, M. D., Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. Journal of Contemporary Psychotherapy , 39, 247–253.

Güneş, F. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Problem Çözme Düzeylerinin Sosyal Yetkinlik ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Gürtunca, A. (2013). Çocuklar ve Ergenler için Empati Ölçeği Türkiye geçerlik ve güvenirlik çalışması. (Doktora tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul).

Han, H.S. &Kemple, K.M. (2006). Components of Social Competence and Strategies of Support: Considering What to Teach and How. *Early Childhood Education Journal*, 34(3), 241-246.

Hendrix, K., van Herk, R., Verhaegh, J., & Markopoulos, P. (2009). Increasing Children's Social Competence Through Games, an Exploratory Study. *IDC,* 3-5 June, 2009, Como, Italy.

Hitt, Michael A R. Denis Middlemist and Robert L. Mathis (1989). Management Concepts and Effective Practice, Third Edition, West Publishing Company, San Francisco.

Howes, C.,& Ritchie, S. (2002). A matter of trust: Connecting teachers and learners in the early childhood classroom. New York: Teachers College Press.

Hung, S.Y., Durcikova, A., Laia, H.M. & Lina, W.M. (2011). The influence of intrinsic and extrinsic motivation on individuals' knowledge sharing behavior. *International Journal of Human-Computer Sciences*, 69, 415-427.

Ingledew, D.K., Markland, D., & Sheppard, K.E. (2004). Personality and self-determination of exercise behaviour. Personality and Individual Differences, 36, 1921–1932.

Jeffries, E.R., McLeish, A.C., Kraemer, K.M., Avallone, K.M. & Fleming, J.B. (2016). The Role of DistressTolerance in the Useof Specific EmotionRegulation Strategies. Behavior Modification, 40(3) 439-451.

Kantar, Y. (2017). Sağlık İşletmelerinde Görev Yapan Sağlık Personelinin Çalışmalarında Motivasyon ve İletişim; Karaman'da Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.

Kaplan, F. & Oudeyer, P.Y. (2004). Maximizing learning progress: An internal reward system for development. F. Iida, R. Pfeifer, L. Steels, and Y. Kuniyoshi (Ed.). Embodied Artificial Intelligence (ss. 259-270). Springer, Berlin Heidelberg.

Kaplan, M. (2007). Motivasyon teorileri kapsamında uygulanan özendirme araçlarının işgören performansına etkisi ve bir uygulama. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atılım Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Karaca F.Ö. (2017). Sağlık Kuruluşlarında Yöneticilerin Otoriter ve Demokratik Liderlik Davranışlarının Çalışanların Motivasyon Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Medikal Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Karahisar, T. (2018). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu.

Karasar, N. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (Otuz Üçüncü Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Kardefelt-Winther, D. (2014). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118-122.

Kaşık, D.Z. (2009). Ergenlerde Karar Verme Stilleri ve Algılanan Sosyal Destek Düzeylerinin Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Keough, M.E., Riccardi, C.J., Timpano, K.R., Mitchell, M.A. & Schmidt, N.B. (2010). Anxiety Symptomatology: The Association With Distress Tolerance and Anxiety Sensitivity. *Behavior Therapy,* 41, 567-574.

Kesici, Ş. (2008).Yeni psikolojik ihtiyaç değerlendirme ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması: doğrulayıcı faktör analizi sonuçları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 20, 493-500.

Keskin, E. (2010). Sağlık Kurumlarında Toplam Kalite Uygulamalarında ve Sürekli İyileşmenin Çalışanların Motivasyonu Üzerinde Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research,* 17, e88. https://doi.org/10.2196/jmir.3515

Koçyiğit, S., Sezer, T. & Yılmaz, E. (2015). 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Yetkinlik ve DuyguDüzenleme Becerileri İle Oyun Becerileri Arasındakiİlişkininİncelenmesi. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(23), 209-218.

Kowert, R. (2015). *Video Games and Social Competence*. New York: Routledge.

Köroğlu, K. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Sıkıntıya Dayanma ve Alkol Kullanımı Arasındaki İlişkide Başaçıkmanın Rolü. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kuss, D. J., Reinout, J. L., & Wiers, W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15*(9), 480-485.

Küçüközkan, Y. (2015). Liderlik ve Motivasyon Teorileri: Kuramsal Bir Çerçeve. *Uluslararası Akademik Yönetim Bilimleri Dergisi,* 1(2), 86-115.

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

Lee, A., Hankin, B.L. & Mermelstein, R.J. (2010). Perceived Social Competence, Negative Social Interactions andNegative Cognitive Style Predict Depressive Symptoms duringAdolescence. Clin Child Adolesc Psychol., 39(5), 603-615.

Leyro, A., Bernstein, A., Vujanovic, A.A., McLeish, A.C. & Zvolensky, M.J. (2011). Distress Tolerance Scale: A Confirmatory Factor Analysis Among Daily Cigarette Smokers. J Psychopathol Behav Assess., 33: 47–57.

Leyro, T.M., Zvolensky, M.J., & Bernstein, A. (2010). Distress tolerance and psychopathological symptoms and disorders: A review of the empirical literature among adults. *Psychological Bulletin*, 136, 576–600.

Linehan, M.M. (1993). *Cognitive-behavioral treatment of borderline personality disorder*. New York: Guilford Press.

Litwack, L. (2007). Basic needs, a retrospective. *International Journal of Reality Therapy*, 24(2), 28-30.

Mamati, M. (2018). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. https://qolumnist.com/tr/2018/09/29/turkiyede-dijital-oyun-sektorunun-durumu/ (Erişim: 15.05.2019).

Medyascope.tv/2018/06/09/francois-cusset-neo-liberalizm-vahsiligin-ultra-modern-halidir/

Morin, A. (2011). Self-Awareness Part 1: Definition, Measures, Effects, Functions, and Antecedents. *Social and Personality Psychology Compass,* 5(10), 807-823.

Nap, H. H., IJsselsteijn, W. A., & Kort, de, Y. A. W. (2009). Age differences in associations with digital gaming. In B. Atkins, & H. Kennedy (Eds.), Breaking new ground : innovation in games, play practice and theory London: DiGRA.

Öğüt, A., Akgemci, T., & Demirsel, M.T. (2004). Stratejik İnsan Kaynakları Yönetimi Bağlamında Örgütlerde İşgören Motivasyonu Süreci. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12, 277-290.

Padem, H., Göksu, A. & Konaklı, Z. (2012). *Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı*. International Burch University Publication No: 13.

Pelletier, L. G., Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Tuson, K. M., Brière, N. M., & Blais, M. R. (1995). Towards a new measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and amotivation in sports: The sport motivation scale (SMS). *Journal of Sport & Exercise Psychology,* 17, 35-53.

Peters, C.,& Malesky, L. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology and Behavior, 11,* 481-484.

Pinto, J.C., Taveira, M.C., Candeias, A., Araujo, A. & Mota, A.I. (2012). Measuring adolescents' perceived social competence in career education: A longitudinal study with Portuguese students. International Conference on Education and Educational Psychology (ICEEPSY 2012), Procedia - Social and Behavioral Sciences, 69, 271-278.

Posluoğlu, F.D. (2014). İlkokul Öğretmenlerinin İletişim Yeterlilikleri İle Empati Kurma Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Sancaktepe İlçesi Örneği). Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Przybylski, A.K., Rigby, C.S. & Ryan, R.M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology,* 14(2), 154-166.

Rideout, V. J., Foehr, U. G., Roberts, D. F. (2010). Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18- Year Olds. Kaiser Family Foundation. Retrieved from: http://www.kff.org/entmedia/entmedia012010nr.com

Ryan, R.,& Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55,* 68-78.

Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions). *Contemporary Educational Psychology,* 25, 54-67.

Ryan, R.M., Lynch, M.F., Vansteenkiste, M. ve Deci, E. L. (2010). Motivation and autonomy in counseling, psychotherapy and behavior change: A look at theory and practice. *The Counseling Psychologist,* 39(2), 193-260.

Saarikoski, P., Suominen, J. & Reunanen, M. (2017) "The Gamification of Digital Gaming – Video Game Competitions and High Score Tables as a Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and Early 1990s." Proceedings of GamiFIN'17.

Sargın, A.E., Özdel, K., Utku, Ç., Kuru, E., Yalçınkaya-Alkar, Ö. & Türkçapar, M.H. (2012). Sıkıntıya Dayanma Ölçeği: Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi,* 1, 152-161.

Sarıçam, H., Akın, A., Akın, Ü., & Çardak, M. (2013). Algılanan Sosyal Yetkinlik Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Akademik Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi,* 6(3), 591-600.

Savcı, M. & Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences, 30: 202-216.

Schmidt, N., Richey, J., & Fitzpatrick, K. (2006). Discomfort intolerance: Development of a construct and measure relevant to panic disorder. Journal of Anxiety Disorders, 20, 263–280.

Schoon, I. (2009). Measuring social competence (RatSWD Working Paper No. 580). German Council for Social and Economic Data: Federal Ministry of Education and Research.

Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. Journal of Marketing Management, 29(13-14), 1542-1560.

Shin, M., Heard, R., Suo, C., & Chow, C. M. (2012). Positive emotions associated with "Counter-Strike" game playing. *Games for Health Journal, 1*(5), 342-347.

Shorey, R.C., Strauss, C., Elmquist, J., Anderson, S., Cornelius, T.L. & Stuart, G.L. (2017). Distress Tolerance and Intimate Partner Violence among Men in Substance Use Treatment. J Fam Viol., 32: 317-324.

Simoes, C., Matos, M., & Social, E.P.A. (2012). Risk behaviors in adolescents with special needs: Are social and emotional competences important? *Procedia - Social and Behavioral Sciences,* 69, 2219-2227.

Simons, J.S. & Gaher, R.M. (2005). The distress tolerance scale: Development and validation of a self-report measure. *Motivation and Emotion,* 29, 83-102.

Smith, A. (2006). Cognitive Empathy and Emotional Empathy In Human Behavior and Evolution. *The Psychological Record,*56, 3-21.

Tandon, D.S.& Solomon, B.S. (2009). Risk and Protective Factors for Depressive Symptoms in Urban African American Adolescents. *Youth & Society,* 41(1), 80-99.

Taşdemir, S. (2013). Motivasyon Kavramına Genel Bir Bakış, Motivasyon Araçları ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Ölçeğinde Bir Model Önerisi. Uzmanlık Tezi, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara.

Traş, Z. & Arslan, E. (2013). Ergenlerde Sosyal Yetkinliğin, Algılanan Sosyal Destek Açısından İncelenmesi. İlköğretim Online, 12(4), 1133-1140.

Trevisan, A., Tafreshi, D., Slaney, K.L., Yager, J. & Iarocci, G. (2018). psychometric evaluation of the Multidimensional Social Competence Scale (MSCS) for young adults. *PLoS ONE,* 13(11), e0206800.

Trujillo, M.A., Khoddam, R., Greenberg, J.B., Dyal, S.R., Ameringer, K.J., Zvolensky, M.J. & Leventhal, A.M. (2017). Distress Tolerance as a Correlate of Tobacco Dependence and Motivation: Incremental Relations over and above Anxiety and Depressive Symptoms. Behavioral Medicine, 43(2), 120-128.

Udum, S. (2018). Sıkıntıya Dayanma ve Esrar Kullanımı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.

Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S. & Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education,* 3(2), 1-7.

Üçüncü, K. (2016), İş Tatmini ve Motivasyon. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Vansteenkiste, M., Lens, W. ve Deci E.L. (2010). Intrinsic versus extrinsic goal content in self determination theory: Another look at the quality of academic motivation. *Educational Psychologist,* 41(1), 19-31.

Vickerstaff, S., Heriot, S., Wong, M., Lopes, A. & Dossetor, D. (2007). Intellectual Ability, Self-perceived Social Competence, and Depressive Symptomatology in Children with High-functioning Autistic Spectrum Disorders. J Autism Dev Disord., 37, 1647-1664.

Waters, E. ve Sroufe, A. (1983). Gelişimsel bir yapı olarak sosyal yetkinlik.Gelişimsel Değerlendirme, 3 , 79–97. DOI: 10,1016 / 0273-2297 (83) 90010-2

Weinstein, N. (2014). *Human Motivation and Interpersonal Relationship*. Springer Link Publishing, Germany.

Weems, C. (2011). Anxiety sensitivity as a specific form of distress tolerance in youth: Developmental assessment, origins, and applications. In M. Zvolensky, T. Leyro, A. Bernstein, & A. Vujanovic (Eds.), Distress tolerance: Theory, research, and clinical applications (pp. 28-51). New York, NY: Guilford Press.

Yalçın-Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı:Güncel Bir Bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, 27(2): 128-137.

Yenituna, B. (2017). Türkiye'de Dijital Oyun Geliştiriciliği; Günümüzdeki Durumu ve Sorunları. 1. Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı, 4-5 Mayıs, 2017, İstanbul.

Zeedyk, S.M., Cohen, S.R., Eisenhower, A. & Blacher, J. (2016). Perceived Social Competence and Loneliness Among Young Children with ASD: Child, Parent and Teacher Reports. J Autism Dev Disord., 46, 436-449.

Zvolensky, M.J., Vujanovic, A.A., Bernstein, A. & Leyro, T. (2010). Distress Tolerance: Theory, Measurement, and Relations to Psychopathology. *Current Directions in Psychological Science*, 19(6), 406-410.