

İhtiyaçlar Hiyerarşisi Ekseninde Çevrimiçi Sanal Oyunların demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Analizi (Elazığ İli Özelinde Bir Alan Araştırması)

Mustafa YAĞBASAN¹ Yeşim ŞENER²

ÖZ

Bu çalışma, bireylerin çevrimiçi sanal oyunları oynama motivasyonlarını Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi ekseninde belirlemeye yöneliktir. Zira, yaşadığımız dijital çağda bireyler, çevrimiçi sanal oyunlar aracılığıyla ikinci bir yaşam alanı oluşturabilmekte ve burada belirli kimliğe bürünerek belirli ihtiyaçlarını gidermeye çalışabilmektedir. Bu amaçla çalışma kapsamında yer alan hipotezler test edilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın evrenini Elazığ, örneklemini ise Elazığ ili merkez mahallelerinde yaşayan ve dijital oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır. Nicel araştırma deseniyle hareket edilen çalışmada, demografik ve betimsel sorulardan oluşan anket ile araştırmacı tarafından geliştirilen 21 soruluk 5'li likert tipi ölçek kullanılarak 400 katılımcıya uygulanmıştır.

Elde edilen veriler, 'SPSS 25.0' versiyonu kullanılarak çözümlenmiştir. Ayrıca güvenilirliği ölçmek için 'Cronbach's Alpha' (iç tutarlılık) değerine ulaşılmış ve faktör analiziyle yapı geçerliliğinin sağlandığı tespit edilmiştir. Faktör analizi sonucunda, Maslow'un hiyerarşisinde yer alan basamaklar doğrultusunda 4 faktör ortaya çıkarılmış ancak fizyolojik ihtiyaçların bu sanal ortamlarda belirgin olmadığı için buna yer verilmemiştir. Araştırmada hipotezleri test etmek amacıyla; 'T-testi', 'Anova' testi ve Kolerasyon analizi 'Ki-Kare' (X²) analizi gibi istatistiksel işlemler de uygulanmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda; cinsiyet değişkeni ile çevrimiçi sanal oyunları oynama süresi arasında anlamlı bir farklılık olduğu; erkeklerin, kadınlara oranla daha fazlasanal oyunları oynadıkları ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca, erkekler çevrimiçi sanal oyunları oynarken kadınlara oranla çevreden daha fazla etkilendiği elde edilen önemli bulgular arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Maslow, İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Dijitalleşme, Çevrimiçi Sanal Oyunlar

Comparative Analysis Of Online Virtual Games In Demographic Variables On The Needs Hierarchy Of Needs (A Field Study In Elazığ Province)

ABSTRACT

This study aims to determine the motivation of individuals to play online virtual games on the axis of Maslow's hierarchy of needs. Because, in the digital age we live in, individuals can try to analyze a certain place by using a virtual living space and using a certain living space. Hypotheses were tried to be tested. The population of the study is Elazığ and the sample is the individuals living in the central districts of Elazığ and playing digital games. The survey, which is based on quantitative research design, is applied by the researcher with a questionnaire consisting of demographic and descriptive questions. 5-point Likert-type scaling with 21 questions was applied to 400 participants.

The data obtained were analyzed using 'SPSS 25. 0' version. In addition, Cronbach's Alpha '(internal consistency) value was reached to measure reliability and it was determined that construct validity was achieved by factor analysis. As a result of factor analysis, 4 factors were revealed in the direction of the steps in Maslow's hierarchy, but this was not included because physiological needs were not evident in these virtual environments. In order to test the hypotheses; Statistical procedures such as 'T-test', 'Anova' test and er Chi-Square '(X²) analysis were also applied. As a result of the findings; there was a significant difference between the gender variable and the duration of playing online virtual games; it is revealed that males play more virtual games than females. In addition, men are more affected by the environment than women when playing online virtual games.

Keywords: Maslow, Hierarchy of Needs, Digitization, Online Virtual Games

¹ Prof. Dr., Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi

² Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Öğrencisi

GİRİŞ

21. yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeler; bireylerin yaşam tarzlarında da bazı değişimlerin meydana gelmesine neden olmuştur. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle beraber bireyler; tablet, bilgisayar, telefon vb. gibi araçlara kolaylıkla sahip olmuş ve uzaktaki bireylerle de iletişim kurmaya başlamışlardır. Bu doğrultuda bireyler, iletişim teknolojileri aracılığıyla zaman ve mekân engeline takılmadan çeşitli ihtiyaçlarını da gidermeye başlamışlardır denilebilir. Zira bireyler, bu dijital ortamlarda çeşitli ihtiyaçlarını giderebilmektedirler. Günümüzde internet kullanımının artması, bu yeni alanların giderek zenginleşmesini de beraberinde getirmiştir (Arğın, 2019: 398). Bireylerarası iletişim kurma ve toplumsallaşma süreci göz önünde bulundurulduğunda internet başta olmak üzere dijital araçları kullanan bireylerin gerçek hayatta gerçekleştirdikleri faaliyetleri sanal ortamlara taşımaları gerçeklik ile sanallık arasındaki ayrımı da bulanıklaştırmaktadır (Bonini, 2008; Karagülle ve Çaycı, 2014: 1-7). Bu bulanıklaşan ayrım bireylerin belirli gereksinimlerinin de karşılanması üzerinde söz konusu olabilmektedir. Burada, bireylerin iletişimsel davranışlarının ihtiyaç ve isteklere göre şekillendiğini gösteren “kullanımlar ve doyumlar” yaklaşımını (Rosengren, 1974) ve Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisini (Maslow, 1953, 1968) düşünmek gerekmektedir. Zira, bireyler sanal mecraları kullanırken çeşitli gereksinimlerle hareket etmektedirler.

Bu bakımdan, çevrimiçi sanal oyunların da bireyler tarafından neden hangi motivasyonlar bağlamında tercih edildiğinin belirlenmesine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Bu bağlamda, oyunlarla ilgili sanal ortamlarda da kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına yönelik bazı çalışmalarla karşılaşılmıştır. Bu çalışmalar, çevrimiçi sanal oyunlar bağlamında kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına yönelik çeşitli doyumları karşıladığı ortaya konulmuştur. Ancak, Maslow’un (1953) da belirttiği gibi bireylerin yaşamlarının temelinde beş temel motivasyon bulunmaktadır. Bireylere ikinci bir yaşam alanı sunan çevrimiçi sanal oyunlar; ihtiyaçlar hiyerarşisindeki temel motivasyonları karşılayıp karşılamadığına ve demografik değişkenler ekseninde bu ihtiyaçların ne şekilde karşılandığına yönelik bir bakış açısı sunulması da gerekli görülmüştür. Bilindiği gibi dijital ortamlarda bireyler; “sınırsız sayıda yeni bağlantılar kurarak yeni gerçekliğin içerisine girmektedirler.” (Karagülle ve Çaycı, 2014: 1-7). Bu durum, çevrimiçi sanal oyunlar için de geçerlidir. Çünkü sanal ortamlardaki oyunlarda bireyler oyun kurallarının gerektirdiği belirli bir kimliğe bürünebilmekte, burada sanal bir yaşam alanı oluşturabilmekte ve egemenlik kurma, ait olma/sevgi, saygı ve takdir edilme gibi Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisinde deyer alan bazı temel ihtiyaçların doyuma ulaşılması da söz konusu olabilmektedir.

Dolayısıyla bireylerin, çevrimiçi sanal oyunlar aracılığıyla elde ettikleri motivasyonların belirlenmesine yönelik bu çalışma, Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi ekseninden hareket etmektedir. Çalışmanın buna dayanmasındaki temel neden ise; çevrimiçi sanal oyun ortamları Sucu’nun (2014) da vurguladığı gibi bireylerin ikinci bir yaşam alanı oluşturmasıdır. Bu noktadan hareketle çalışma, bireylerin Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisinde de yer alan temel ihtiyaçlarının karşılanması üzerindeki etkisinin belirlenmesine yöneliktir. Zira çevrimiçi sanal oyunlar bireylere; iletişim kurma, bir gruba ait olma ve

diğerlerine karşı üstünlük kurma vb. gibi çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Çevrimiçi sanal oyunlar, bireylerin tıpkı ikinci bir yaşam alanı gibi işlev görmekte ve bireyler burada doğup büyüme, evlenme, sanal para kazanma, savaşıma, kendi yaşam alanını inşa etme, çiftlik kurma vb. gibi çeşitli hareketlerde bulunabilmektedirler. Genel bir anlatımla; çevrimiçi sanal oyunlar vasıtasıyla bireyler, ait olma, sevgi, egemenlik kurma, iletişim kurma, yalnızlığını giderme vb. gibi çeşitli ihtiyaçlarını bu sanal ortamlardan giderme eğiliminde bulunabileceklerini de söylemek mümkündür.

Bu çalışmanın temel amacı; çevrimiçi sanal oyunların Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde yer alan sınıflandırmalar ekseninde bireylerin hangi tür ihtiyaçları/motivasyonları üzerinde etkili olduğu ve demografik değişkenler arasında ne gibi bir farklılıkların olduğunun tespit edilmesidir. Bu amaçla hareket eden çalışmada betimleyici sorular, demografik sorular ve ölçek maddeleri olmak üzere 43 maddelik bir form hazırlanmış, kapsam ve görünüş geçerliliğinin sağlanması amacıyla uzman görüşü alınmıştır. Daha sonra ise 20 denek grubu üzerinden ön test gerçekleştirilmiş ve gerekli düzenlemeler sağlanarak 33 maddelik bir form elde edilmiştir. Elazığ ili merkez mahalleleriyle sınırlandırılan çalışmaya gönüllülük esasıyla 400 katılımcı iştirak etmiş ve verilere bu grubun görüşleri doğrultusunda SPSS 25.0 versiyonu kullanılarak ulaşılmıştır.

Teknolojinin gelişmesiyle geniş kitleleri etkisi altına alan dijital araçlar, bireylerin yaşamsal parçası haline gelmiş ve böylece bireyler yalnızlaşmaya başlamıştır. Bu sürecin doğal bir sonucu olarak bireyler; belirli ihtiyaçlarını iletişim araçlarıyla gidermeye başlamıştır. Bu doğrultuda, çevrimiçi sanal oyunlar aracılığıyla, bireyler hangi ihtiyaçlarını ne şekilde giderdiği sorunsalıyla hareket eden bu çalışmada çevrimiçi sanal oyunlara yönelik bilimsel verilere dayalı bir algının oluşturulması kuşkusuz dijital toplum yapısında son derece önem arz etmektedir. Bu çalışma, dijital toplum sürecine yönelik farkındalık oluşturulması ve bir refleks geliştirilmesi amacının yanı sıra alan yazınına bilimsel veri aktarılması ve literatüre katkı sunulması açısından da önem arz etmektedir.

Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi ve Oyun İlişkisi Üzerine

Türk Dil Kurumu'na göre "gereksinim/güçlü istek/ yokluk veya yoksulluk" şeklinde açıklanan ihtiyaç kavramı (<https://sozluk.gov.tr/>) yokluğunda karşılanma hissi uyandırıp karşılanmadığında bireyleri huzursuz eden geniş kapsamlı bir kavramdır. İhtiyaç; insanoğlunun yaşamı boyunca var olan bir olgudur. Zira insanoğlu, hayatı boyunca bir şeyler istemekte ve bu doğrultuda hareket etmektedir. Eroğlu'na (2000: 39-40) göre; ihtiyaçların organizmayı harekete geçirmesinin temelinde 'güdüler' yer almaktadır. Bu güdülerden ilki, doğuştan getirilen ve kendiliğinden hareket eden içgüdü/ dürtüdür. İkincisi ise; bireylerin toplu bir şekilde yaşama zorunluluğundan doğan ve toplumla karşılıklı ilişkiler kurma sürecinde ortaya çıkan sosyal güdülerdir. Organizmayı harekete geçiren güç olarak içgüdü/dürtü ve sosyal güdüler bireylerin temel ihtiyaçlarından doğmaktadır. Yemek yeme, açlık, susuzluk, uykusuzluk gibi kendiliğinden ortaya çıkan içgüdü/dürtü ile toplumsal bir varlık olan insanoğlunun diğer bireylerle iletişim kurma ihtiyaçlarını da sosyal güdüler oluşturmaktadır.

İçgüdü/dürtü ve sosyal güdüler bireylerin yaşamsal faaliyetini ve de birtakım hedeflerini gerçekleştirme için vazgeçilmez unsurdur. Dolayısıyla, ihtiyaçlar; yaşamın hemen her aşamasında yerine getirilmesi gereken bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Maslow, 1954; Maslow, 1968; Kula ve Çakar, 2015: 194). Bilindiği gibi; insanoğlu, doyumsuz bir varlıktır, zira insanoğlu, bir ihtiyacını karşılandığında diğer bir ihtiyacını karşılamak üzere arayışlara girmektedir (Alkış, 1994: 3). Bu doğrultuda, insanoğlunun yaşamı boyunca arzu ve ihtiyaçlarının değiştiğini ancak bu arzu ve ihtiyaçların hiçbir zaman bitmediğini söylemek mümkündür.

İhtiyaçlar hiyerarşisine göre, insanların belirli ihtiyaçlarını gerçekleştirmek için; birtakım istek, beklenti, ihtiyaçlarının olduğu ve bunların farklı bir şekillerde kategorize edilebileceği vurgulanmaktadır. Dolayısıyla, insanların ihtiyaçları basamaklara ayrılmış ve bir üst seviyeye geçilmesi için bir alt basamaktaki ihtiyaçların yeterli seviyede tamamlanmasıyla sağlanacağı ifade edilmiştir (Kula ve Çakar, 2015: 194). Bu doğrultuda, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisindeki beş temel basamak; en alt basamaktan en üst basamağa doğru fizyolojik ihtiyaçlar, güvenlik, ait olma/sevgi, takdir edilme/saygı ve kendini gerçekleştirme şeklinde sıralanmaktadır (Maslow, 1943; Maslow, 1954; Maslow, 1968; Fife ve Pereira, 2008; Toker, 1995; Hagerty, 1999).

Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde en alt seviyede fizyolojik ihtiyaçlar yer aldığı görülmektedir. İnsanoğlunun hayatına devam edebilmesi için beslenmesi, uyuması gibi temel istekleri fizyolojik ihtiyaçları oluşturmaktadır (Şeker, 2014: 44; Hagerty, 1999; Maslow, 1953). Fizyolojik ihtiyaçlar yeteri düzeyde tatmin edilmemişse üst seviyedeki diğer ihtiyaçlar ortaya çıkmamaktadır (Eroğlu, 2000: 42; Maslow, 1968). Dolayısıyla, fizyolojik ihtiyaçlar Maslow'a (1943) göre; tüm ihtiyaçların en güçlü olanıdır. Fizyolojik ihtiyaçlar giderildikten sonra güvenlik olarak kategorize edilen yeni bir ihtiyaç basamağı ortaya çıkmaktadır.

Bu basamaktan sonra ise ait olma/sevgi basamağı gelir. Maslow'un hiyerarşisinde ait olma/sevgi şeklindeki üçüncü seviyeden sonra, toplumsal/sosyal ihtiyaçların ağırlık kazanmaktadır (Şeker, 2014: 44). Ait olma/sevgi ihtiyaçlarının yer aldığı bu kategoride, yakınlarıyla birlikte olma, başkaları tarafından kabul edilme, arkadaşlık, dostluk, sevilme vb. gibi duygular yer almaktadır. Bu ihtiyaç basamağı insanoğlunun toplu bir halde yaşama içgüdüleriyle ilgilidir (Hagerty, 1999; Maslow, 1968; Fife ve Pereira, 2008). İnsanların toplu bir şekilde yaşamasıyla beraber kişinin toplumun bir üyesi olması, hatta toplumda saygınlık kazanması ihtiyaçlarını doğuracaktır (Şeker, 2014: 44; Hagerty, 1999). Dolayısıyla dördüncü basamakta saygı/ takdir edilme ihtiyaçları ortaya çıkacaktır. Birey başkaları tarafından takdir edilme/ saygınlık kazandıktan sonra kendi kendini takdir etme ihtiyacını hissetmektedir. Örneğin; iş hayatında en üst seviyeye gelen bir bireyin daha fazla çalışmak için çaba göstermeye devam etmesi kendisine olan saygısını arttırmaktan kaynaklı olabildiğini söylemek mümkündür (Eroğlu, 2000: 44). Saygı/takdir edilme ihtiyacı dâhil tüm bu ihtiyaçlar giderildikten sonra bireyin huzursuzluk yaşanması muhtemeldir. Bu bağlamda, beşinci basamakta 'kendini gerçekleştirme' ihtiyacı ortaya çıkarmaktadır.

İhtiyaçlar hiyerarşisinin hazırlandığı yıllardan sonra yaşanan teknolojik gelişmeler sonucunda, dünya hızlı bir şekilde küreselleşmeye başlamış ve kentleşme hızının da artmasıyla toplumsal hayatta birçok değişimler yaşanmıştır. Böylece teknolojinin gelişmesiyle birlikte bireylerin ihtiyaçlarında da değişimler meydana gelmiştir (Şahan, 2007: 7). Bu doğrultuda, Maslow'un hiyerarşi modelinde yeni eklentilere gerek duyulmuştur. Sosyal psikologlar tarafından, 'kendini gerçekleştirme' basamağından sonra; "bilme- anlama" ve "estetik" şeklinde eklemeler yapılarak hiyerarşi yeniden düzenlenmiştir (Omay, 2009: 231-243). Aynı zamanda, teknolojinin gelişmesiyle bu basamaklara "dijitalleşme" doğrultusunda yeni eklentiler getirilmesi gerektiği de belirtilmiştir (Fife ve Pereira, 2008: 57- 62). Dolayısıyla Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinin deviniminin devam ettiğini ancak dijitalleşme ile yeni eklentilere ihtiyaç duyulduğunu söylemek mümkündür.

Ayrıca yaşanan teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan bilgi toplumunda bireyin serbest zaman etkinlikleri de etkilenmiştir. Zira günümüzde daha az çalışarak daha çok kazanma imkânı; yaşamın serbest zaman süresini de arttırmıştır. Böylece serbest zamanı değerlendirme olgusunun içeriği genişleyerek teknoloji ve internetle özdeşleşmiştir denilebilir. Akova ve Çakmak'a göre Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde yer alan 'kendini tamamlama' odaklı olarak serbest zaman aktivitelerinde bireyler sadece doğal ortamlarda değil, aynı zamanda teknoloji temelli sanal ortamlarda da serbest zamanı değerlendirmeye başlamışlardır (2015: 34-35). Çizmeci (2015: 82) serbest zamanı işten arta kalan zaman olarak değerlendirmekte ve bu zaman dilimi kişinin özgür iradesiyle doldurulabilmektedir. Bu söz konusu süreç üzerinde iletişim teknolojilerinin rolü de büyüktür. Arğın'a göre; iletişim teknolojilerindeki hızlı değişim insanların yaşam biçimini de etkilemiştir (2018: 153). Zira iletişim teknolojileri sayesinde bireyler çeşitli ihtiyaçlarını (haber, bilgi, eğlence) bu araçlarla karşılamaya başlamışlardır. Bunlardan biri de kuşkusuz dijital oyunlardır.

Dijital araçlarla oynanan oyunlar, bireylerin serbest zamanlarını değerlendirmesine ve eğlenceli vakit geçirmesine katkıda bulunmaktadır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi göz önünde bulundurulduğunda; bireyler özellikle ekipçe oynanan çevrimiçi oyunlarla sanal bir dünya kurmakta, belirli bir gruba ait olabilmekte ve egemenlik kurabilmektedir. Zira ekipçe oynanan çevrimiçi dijital oyunlarda bireylerin ekipte olduğu grubun karakterleriyle paylaşımlarda bulunması, karakterlerin birbirlerine destek olması ihtiyaçlar hiyerarşisinin etkisini de göstermektedir. Bu konuda, Griffiths (2005) dijital oyunların grup içi iletişim sürecinde oldukça etkili olduğunu da belirtmektedir. Dolayısıyla, çevrimiçi sanal oyun platformu kullanıcılara ikinci bir yaşam alanı sunduğunu söylemek mümkündür (Sucu, 2014).

Geleneksel Oyundan Dijital Oyuna

İnsanın özünde 'oyun oynama' isteği vardır. Oyun, insanla var olan ve insana soyut düşünme becerisini kazandıran, insanı özgürleştiren yaratıcı bir eylemdir (Tekerek, 2006: 50). Karahisar'agöre oyun; amaçsız olarak kendiliğinden ortaya çıkan ve bireyleri mutlu eden bir aktivitedir (2013: 108). Türk Dil Kurumu'nda oyun kavramı on farklı biçimde tanımlanmıştır. Bunlar; "yetenek ve zekâ geliştirici, belli

kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” gibi anlamlarla karşılanmıştır (<https://sozluk.gov.tr/>). Görüldüğü üzere oyunun, farklı ancak birbirini tamamlayan birçok tanımı bulunmaktadır (Tuğrul ve ark. 2014: 2). Schiller (1990: 76) oyunun insanoğlunun yaşamında önemli bir yer edindiği üzerinde durur ve insanın oyun oynadığında tam olarak insan olabileceğini belirtir. Dolayısıyla; Schiller oyun ile insanı özleştirmektedir.

Oyunun insanla özdeşleşmesi sonucu ‘oyun oynayan insan’ kavramı ortaya çıkmaktadır. Oyun oynayan insanı J. Huizinga ‘ludens’ olarak adlandırmaktadır (Huizinga 2006; Karahisar, 2013: 108). Huizinga; insanların oyun oynama güdüsünü akıllı varlıklar olmanın ötesinde olarak değerlendirir (2006: 20). Huizinga’nın oyun teorisi, teknolojinin gelişmesiyle birlikte güncellenmesine ihtiyaç duyulmaktadır (Frissen vd.,2015: 10). Zira Çavuş vd.,’ne göre; tarihsel süreç, oyun türlerinde dönüşümün yaşanmasına yol açmıştır. Özellikle teknolojinin gelişmesi hayatı kolaylaştırmış, ‘serbest zaman’ ve ‘eğlence’ kavramları modernist bir perspektifle ele alınmıştır. Radyo ve televizyonun icadıyla birlikte başlayan dijitalleşme serüveni, bilgisayar ve internetin hızlı bir şekilde tüm dünyaya yayılmasıyla hayatın birçok alanını kuşatmıştır. Dolayısıyla medyanın gelişimi, oyunların biçim ve içerikleri üzerinde etkide bulunmuştur (2016: 270).

Genel bir anlatımla; oyun, insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır. Eskiden oynanan oyunlarda ‘taş’, ‘top’ ve ‘ip’ gibi oyun malzemeleri yer alırken (Tuğrul ve ark. 2014: 2) günümüzde ise geleneksel oyun malzemeleri yerini teknolojik cihazlara bırakmıştır. Teknolojinin gelişmesi insanoğlunun eğitimden sağlığa, ulaşımdan iletişim ve eğlenceye kadar hayatın birçok alanını şekillendirmiştir (Hazar ve Hazar, 2017: 204). Yakın geçmişe kadar park alanları, sokaklar vb. gibi gerçek ortamlarda oynanan oyunlar artık genellikle kapalı alanlardaki sanal ortamlarda oynanmaya başlandığını söylemek mümkün hale gelmiştir. (Kaya, 2013: 73). Bu durumun toplumsal ilişkileri sınırlandırdığı gibi sosyalleşme başta olmak üzere pek çok ihtiyacının karşılanmasında bireyi dijital araçlara bağımlı kılmıştır denilebilir.

İnternet ile başlayan bilgi çağı sonucunda kuşkusuz elektronik çağdan dijital çağa doğru bir geçiş yaşanmıştır. Bilgisayarlar arası ağ bağlantısı olarak başlayan geçiş süreci günümüzde, dijital iletişim teknolojileri arasında bir ağ bağlantısı şekline dönüşmüştür (Tseng, 2011; İspir, 2013: 10). Zamanla dijital oyunları inceleyen ‘Ludoloji’ adında bir araştırma alanı ortaya çıkmıştır. Latince bir kelime olan Ludus, ‘ciddi olmayan’, ‘gibi yapma’ anlamlarında kullanılmaktadır (Yengin, 2012: 101). Teknolojik cihazların artmasıyla birlikte dijital oyunların geniş kitlelere ulaşması da sağlanmıştır. Dijital kelimesi Türk Dil Kurumu’na göre; “Sayısal/ Verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi/Verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” şeklindeki anlamları karşıladığı görülmektedir (<https://sozluk.gov.tr/>).Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan dijital oyunlar ise; herhangi bir donanım vasıtasıyla (bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolu vb.) oynanan oyunlar şeklinde tanımlanabilmektedir (Kaya, 2013: 24).Bir veya daha çok kişinin bir ağa bağlanarak sanal oyunu

oynaması ise çevrimiçi oyunlar olarak değerlendirilebilmektedir. Burada, bir ya da daha çok kişi genel bir ağ kapsamında sanal oyunu oynayabilmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ilk örnekleri 1950 yıllarında ortaya çıkmaya başlanmış ve ilk oyun konsolu 1968 yılında 'Brown Box'ın piyasaya sürülmesiyle bilgisayar oyunları hemen herkesin oynayabileceği bir ucuzluğa ulaşmıştır (Kızılkaya, 2010: 62-66). Genel olarak dijital oyunlar, farklı ölçütlere göre sınıflandırılabilir. Örneğin; oyun oynama platformlarına göre; bilgisayar, konsol, atari salonu oyunları ve cep telefonu oyunları gibi sınıflara ayırmak mümkündür. Oyuncu sayılarına göre; tek kişilik, iki kişilik, çok kişili yerel ağ oyunları ve çevrimiçi oyunlar şeklinde gruplara ayrılabilir. Oyuncunun oyuna bakış durumuna göre ise; birinci kişi gözünden, üçüncü kişi gözünden veya tanrı gözünden olarak sınıflandırılabilir (Kaya, 2013: 36-37).

Sanal Oyunlara Yönelik İlgili Çalışmalar

İnsanoğlu, teknolojinin gelişmesiyle doğanın üstesinden gelmiş ancak zamanla mekânlara hapsolmüştür. İnsanoğlu, bir yandan yaşam alanları daralırken diğeryandan dijital teknolojiler aracılığıyla sanal dünyalar oluşturmuştur (Çavuş vd., 2016: 272). Dijitalleşme ile birlikte oyunların kullanıcı sayılarında görülen artış dikkatleri dijital oyunların etkileri üzerine çekmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 133). Dijital oyunların da içerisinde olduğu eğlenceli teknolojiler kimliğin belirlenmesi üzerinde de derin bir etkisi bulunmaktadır (Frissen vd., 2015: 29). Dolayısıyla, bireyin kimliğinin oluşmasında etkili olan bu oyunların olumlu veya olumsuz etkilerinin de olabileceğini söylemek mümkündür.

Dinç'e (2012) göre; insanlar giderek 5-6 yaş gibi daha küçük yaşta dijital oyunlarla karşı karşıya kalmışlardır. Hazar ve Hazar'ın çalışmasında teknolojinin getirdiği olumsuzlukların bireyler tarafından, yeterince bilinmediği ve oyun araçlarının çocuklara temin edilmesi ve kontrolsüz bir şekilde oynanmasına imkân tanınması şüphesiz çocukların 'dijital oyun bağımlısı' olmalarına sebep olduğunu vurgulamıştır (2017: 204-205). Ancak, bu dijital oyun bağımlılığının bireylerin belirli motivasyonlarından da hareket edebileceğini söylemek mümkündür. Bu doğrultuda, Sucu (2014) çevrimiçi oyunların bireylere ikinci bir yaşam alanı inşa ettiği belirlememek amacıyla Second Life oyunu kapsamında bir araştırma yapmıştır. Bu araştırma sonucunda, bireylerin gerçek yaşamındaki sorunlardan dolayı bu çevrimiçi oyunlara yöneldiğini ve bazı ihtiyaçlarını giderdiğini kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı ekseninde ortaya koymuştur.

Açıkgöz ve Yalman tarafından yapılan bir çalışmada dijital oyunlar; içerisine gizli veya açık bir biçimde yerleştirilen dil, ırk, toplumsal cinsiyet, şiddet ve cinsellik öğeleri bir bütün olarak irdelenmiştir. Aynı zamanda bu öğelerin çocukların bilişsel düzeylerine etki edebilmek amacıyla nasıl ve ne ölçüde kullanıldığını anlamaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda, elde edilen veriler sonucunda çocukları eğlendirmek, boş zamanlarını değerlendirmek gibi olumlu durumlarının yanı sıra şiddet, cinsellik, ırkçılık gibi olumsuz unsurları da dijital oyunların, çeşitli kodlamalarla çocuklara ilettiği tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital ortamlarda oyun oynayan çocukların gerçek yaşam ile sanal ortamlardaki yaşam arasındaki ayrımı

yapmakta zorlandıkları, oyunların içerisinde yer alan bazı öğeler ile bazı olumsuz davranışları gündelik hayatlarına da taşıdıkları açığa çıkarılmıştır (2018: 163-180).

Sucu'nun çalışmasında da oyunun kurgusalılık ve gerçek yaşam arasındaki algıyı değiştirdiği ve hayalleri de sanal ortama taşıdığı ortaya çıkarılmıştır. Çalışmaya göre; sosyal ortamda içine kapanık bireylerin bu dijital ortamlarda kendilerine bir yaşam alanı bulması, kazanan bireyin daha fazla kazanma hırslarının oyun üzerinden sağlanması şeklindeki birçok parametreden kaynaklı sosyal medya oyunlarının artık bireylerin gerçek yaşamlarına etki etmektedir (2012: 81-83).

Başka bir çalışmada ise; eğitim sürecinde dijital oyunların pozitif yönde bir etkisinin olduğu ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda dijital oyunların eğitim alanında kullanımına yönelik açıklama yapılarak gerekli bazı önerilerde bulunulmuştur (Bozkurt, 2014: 1-13). Bilgisayar oyunları, bilinçli kullanıldığı takdirde, çocuklarda hayal gücü, otokontrol ve diğer davranışsal mekanizmalar üzerinde etkili olduğu ancak bazı türdeki oyunlar (cinsellik, ayrımcılık, şiddet vb.) gelişim benliğine zarar verirken, doğru ve yanlış arasındaki farkı ayırt edemeyen çocuk ve ergenler için olumsuz etkide bulunmaktadır (Çavuş vd., 2016: 272).

Diğer bir çalışmada ise; Facebook üzerinden oynanan 'City Ville' adlı oyunun, oyuncular arasında nasıl işbirliğiyle oynandığı üzerinde iletişimsel bağlamla irdelenmiş ve çalışmaya katılanların büyük bir oranının (%85,7) dijital oyunlar aracılığıyla başkalarıyla iletişim kurduğu ortaya çıkarılmıştır. Bu çalışmada, dijital oyunların sadece eğlence amacıyla değil aynı zamanda iletişim ve etkileşime de katkı sağladığı tespit edilmiştir (Moral ve Duque, 2014: 11-19). Griffiths tarafından yapılan başka bir çalışmada da video oyunlarının bireyler üzerinde olumlu etkisi olduğu ortaya konulmuştur. Zira yapılan çalışmada oyunlarının; grup içi iletişim, problem çözmek için avantaj sağladığı ortaya konulmuştur. Fakat bu durumun cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Zira kızların birbiriyle işbirliği içerisinde, erkeklerin ise rekabet içerisinde olduğu ortaya konulmuştur. Ancak yapılan çalışmaya; eğlence, eğitim, sağlık (stresi azaltma vs.) açısından dijital oyunların olumlu etkisinin olduğu tespit edilmiştir (2005: 168). Genel olarak bakıldığında, giderek artan bilimsel yazın dijital oyunların kısa ve uzun dönem etkileri üzerinde odaklanmıştır. Bu araştırmaların çoğu dijital oyunların bireyler üzerinde olumsuz etkisi üzerinde dururken bu oyunların olumlu etkisi üzerinde duran çalışmaların da olduğu görülmüştür (Irmak ve Erdoğan, 2016: 133).

Literatüre bakıldığında, dijital oyunların bir parçası olarak çevrimiçi sanal oyunların ihtiyaçlar hiyerarşisi ekseninde inceleyen çalışmalara rastlanılmamıştır. Çevrimiçi sanal oyunların Sucu'nun (2014) da belirttiği gibi bireylere ikinci bir yaşam alanı sunması sonucu bireylerin bu sanal yaşam alanında ne gibi ihtiyaçlarını giderdiği üzerinden düşünülmesi gerekmektedir. Çalışmanın, ana akım paradigma içerisinde kullanımlar ve doyumlar yaklaşımıyla ele alınmamasındaki temel gerekçe ise; giriş bölümünde de belirtildiği gibi, Maslow tarafından belirlenen temel ihtiyaçlar basamağı ile bu çevrimiçi sanal oyunlar arasında bir bağ kurmaya çalışılmasıdır. Dolayısıyla, belirlenen bu ihtiyaçlar hiyerarşisi basamağı doğrultusunda yapılacak olan bu çalışma diğer çalışmalardan kısmen farklılık göstermektedir.

ARAŞTIRMA

Problem

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte kişilerarası mesafe kavramının ortadan kalktığını; samimi, sıcak ve yüz yüze iletişimkapsamının da daraldığını söylemek mümkün görünmektedir. Zira bu perspektiften hareket edildiğinde toplumsallaşma sürecinde etkili olan dijitalleşmenin artık bireylerin birbirinden kopuşuna ve yalnızlaşmasına zemin hazırladığı ve sosyalleşme süreci üzerinde tasavvuru mümkün olmayan bir etki yarattığı söylenebilir. Çağa entegre olunması adına adeta meşrulaştırılan bu sanal dünya içerisinde yeni bir dünya kurulmuş ve gerçek yaşamla sanal dünya arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Bu doğrultuda, çevrimiçi sanal oyunlar da bireylere ikinci bir yaşam alanı sunarak bireyleri bu alan içerisine çekmesi ve ne gibi ihtiyaçlarına karşılık verdiği araştırmanın temel sorunsalıdır. Bu bağlamda, bireylerin çevrimiçi sanal oyunları tercih etmesindeki temel ihtiyaçların Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi ekseninde açığa çıkarılmasına yönelik aşağıda belirtilen hipotezler test edilmeye çalışılmıştır.

Araştırma Hipotezleri

"İhtiyaçlar Hiyerarşisi Ekseninde Çevrimiçi Sanal Oyunların Demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Analizi (Elazığ İli Özelinde Bir Alan Araştırması)" başlığı ile yürütülen bu çalışmanın hipotezleri şu şekildedir:

- Cinsiyet değişkeni ile çevrimiçi sanal oyunları oynama süresi arasında anlamlı bir farklılık vardır.
- Çevrimiçi sanal oyunlarda saygı/takdir edilme motivasyonu ile eğitim durumu arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki vardır.
- Erkekler, kadınlara oranla daha fazla sanal oyunları oynamaktadır.
- Çevrimiçi sanal oyunlarda kendini gerçekleştirme motivasyonu diğer motivasyonlardan daha baskındır.
- Bireyler, çevrimiçi sanal oyun ortamlarının gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunduğunu düşünmektedir.
- Erkekler, çevrimiçi sanal oyunları oynarken kadınlara oranla çevreden daha fazla etkilenmektedir.
- Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde ait olma/ sevgi ile aylık gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık vardır.
- Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde kendini gerçekleştirme ile aylık gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık vardır.
- Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde meslek değişkeni ile bir gruba ait olma/sevgi motivasyonu arasında anlamlı bir fark vardır.
- Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde meslek değişkeni ile bir gruba saygı/takdir edilme motivasyonu arasında anlamlı bir fark vardır.

- Cinsiyet değişkeni ile çevrimiçi sanal oyunlarda bir gruba ait olma/sevgi motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık vardır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Nicel araştırma deseniyle hareket eden bu çalışmada; genel tarama modeli kullanılacaktır. Tarama modeli; bir konu veya olay hakkında katılımcıların görüşlerinin belirlendiği genellikle büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalar olduğu bilinmektedir (Polit ve Beck, 2010; Haydarlı vd., 2016). Genel olarak, çalışmada değişkenler arasında ilişkileri test etmek amacıyla ilişkisel tarama modelinden yararlanılmıştır.

Evren ve Örneklem, Kapsam ve Sınırlılıklar

Evren: Sonuçların genellenmek istendiği elemanlar bütünü olarak evren, soyutluğu ifade eder ve evrenin geneline ulaşılması neredeyse imkânsızdır (Karasar, 2010: 109). Bu nedenle ulaşılabilirliğinin mümkün olduğu alanı evren olarak kabul etmek gerekmektedir. Dolayısıyla, yapılacak olan bu araştırmada Elazığ ili pilot bölge olarak seçilerek belirlenen il araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Elazığ ili merkez mahallelerinde yaşayan bireyler oluşturmaktadır.

Örneklem: Evren hakkında çıkarımlarda bulunmak hedefiyle belirli yöntemler sonucu evreni temsil edecek grubun seçilmesidir (Cohen vd., 2003; Böke, 2009: 107). Bu çalışmadaki örneklem grubu, olasılığa dayalı örneklemeler içerisinde yer alan basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Burada her birim eşit seçilme olasılığına sahip olup birbirinden bağımsızdır (Balcı, 2007: 84). Ancak bu çalışmada rastgele, şans/kura (random) biçiminde bir süreç uygulansa da raslantısal/tesadüfi örnekleme plansız ve kurlsuz değildir (Bal, 2001: 117). Kurallı ve planlı seçilen örneklemin evreni temsil edebilmesi için belirli bir büyüklükte olması gerekmektedir (Bal, 2001: 113). Nüfusu 75.000 ile 1.000.000 yerleşim yerlerinde minimum örneklem sayısı 384 olarak belirlenmektedir (Krejcieand Morgan'dan akt. Yağbasan, 2006: 617; Cohenvd, 2003;). Bu kural çalışma kapsamında dikkate alınmış ve araştırmanın geçerlilik/güvenirliliğini arttırmak amacıyla 384 sayısı aşılıarak 400 katılımcıya ulaşılmıştır. Araştırma, Elazığ ili merkez mahallelerinde yaşayan ve süre fark etmeksizin çevrimiçi sanal oyun oynayan 18 yaş üstü bireyleri kapsamaktadır.

Veri Toplama Aracının Hazırlanması ve Uygulanması Süreci

Araştırmada öncelikle, literatür taraması yapıp ilgili çalışmalar incelenmiştir. Bu doğrultuda, literatürden destek alınarak bazı çalışmalardan yararlanılmıştır (Horzum, Ayas ve Balta 2008: 76-88; Munusturlar ve Munusturlar 2018: 81-90; Öncel ve Tekin 2015: 7-17). Bunun sonucunda ölçek maddeleri, betimsel sorular ve demografik sorular da dâhil olmak üzere, 43 maddelik soru formu hazırlanmış ve bu süreçten sonra geçerlilik ve güvenirlik çalışmalarına geçilmiştir. Hazırlanan formunun

kapsam ve görünüş geçerliliği için ilgili alandan uzman görüşleri alınmış ve bu görüşler doğrultusunda anket formundaki 9 madde çıkarılarak 34 maddeden oluşacak şekilde yeniden düzenlenmiştir. Daha sonra ise hazırlanan anket formu 20 kişilik gruba uygulanmış, yapılan bu ön test sonucunda gerekli düzenlemeler yapılmış ve 1 madde çıkarılarak 33 maddeden oluşan anket formu hazırlanmıştır. Bu süreçten sonra araştırma hipotezlerini sınamak amacıyla 400 örneklem grubuna 33 maddelik anket formu 10-20 Haziran 2019 tarihleri arasında araştırmacı tarafından katılımcılarla yüz yüze görüşülerek uygulanmıştır. Gerekli istatistiksel işlemler ise daha sonraki süreçte örneklem grubunun vermiş olduğu yanıtlar üzerinden sağlanmıştır.

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler SPSS 25.0 programıyla analiz edilmiştir. Veriler analiz edilirken; tanımlayıcı istatistikler (ortalama, standart sapma), Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayısı, iki değişkene sahip olan maddeler için (örneğin kadın/erkek)'t-Testi' ve ikiden fazla değişkene sahip olan bağımsız değişkenler için 'Anova' testi kullanılarak değişkenler arasında fark olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda, kolerasyon analizi ve 'Ki Kare (X^2)' analizi de yapılmıştır. 5'li likert tipi sorular ise madde sırasıyla doğru orantılı biçimde: (1) Kesinlikle Katılıyorum, (2) Katılıyorum, (3) Kararsızım, (4) Katılmıyorum, (5) Kesinlikle Katılmıyorum şeklinde kodlanmıştır. İstatistiksel işlemler sürecinde %5 hata payı doğrultusunda, anlamlılık düzeyi 0.05 olarak kabul edilmiştir.

Araştırma Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Geçerlilik ve Güvenirlilik

Kapsam ve görünüş geçerliliğini tespit etmek amacıyla ilgi alandan uzman görüşleri alınmış ve gerekli düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Daha sonra ise yapı geçerliliğini test etmek amacıyla yapılan KMO and Bartlett's testi sonucunda Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) testinin yeterli düzeyde (,709) ve sig. değerinin anlamlı (0,00) düzeyde çıkması sonucunda faktör analizin yapılması uygun görülmüştür. Ancak, 8 madde birden fazla alt boyutta yer aldığı için faktör analizinden çıkarılmış ve geriye kalan 13 madde üzerinden gerekli işlemler yapılmıştır. Böylece, faktör analiziyle varyansın %54,16'sını açıklar şekilde 4 faktör ortaya çıkmıştır.

Tablo 1. Çevrimiçi Sanal Oyunlara Yönelik İhtiyaçların Madde Faktör Yükleri ve Açıklanan Varyans Değerleri

	Kendinin Ger.	Saygı/Takdir Edilme	Güvenlik	Ait Olma/Sevgi /Sosyal İlişkiler	Açıklanan Varyans
Dijital oyunları oynarken çevremden etkilenirim.				0,352	9,1
Dijital oyunları oynamak bir gruba ait olma motivasyonu mu art.				0,598	
Dijital oyunları ekipçe (bir grupla) oynamak heyecan vericidir.				0,712	
Dijital oyunları oynamak kişilerarası iletişim ihtiyacımın başarılı bir şekilde giderilmesine katkı sağlar.		0,555			10,2
Dijital oyunları oynarken kullanıcılar tarafından dikkate alınmak beni mutlu eder.		0,665			
Dijital oyunları oynarken, diğer kullanıcılar tarafından takdir edilmek isterim.		0,761			
Dijital oyunlarda, oyunu kazanan kadar bırakmam.	0,444				25,06
Dijital oyunlar aracılığıyla istediğim birçok şeyi gerçekleştirebiliyorum.	0,576				
Dijital oyunları oynarken egemenlik kurmaya çalışırım.	0,810				
Dijital oyunlar sanal ortam olsalarda burada elimden geldiğince en iyisi olmaya çalışırım.	0,852				
Günlük hayattaki başarısız durumlarımı dijital oyunlarda başarılı olarak gidermeye çalışırım.			0,474		9,6
Dijital oyunları oynadığım süre boyunca kendimi yalnız hissetmem.			-	0,769	
Dijital oyunlar gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunar.			0,416		

Madde faktör yükleri Tablo 1’de yer verilmiş ve alt boyutlar araştırmacılar tarafından adlandırılmıştır. Ölçeğin güvenirlik değeri ise; Cronbach’s Alpha değeriyle ölçülmüştür. Ölçeğin güvenirliği =0,67 olarak bulunmuştur. Bu değer =0,60 üzerinde olduğundan dolayı ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir. Zira, $0,60 \leq \alpha \leq 0,90$ arasındaki Cronbach Alfa kat sayısı maddelerin oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir (Can, 2013).

Araştırmanın Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

Olasılıksız (tesadüfi) örneklem içerisinde yer alan rastlantısal (Şans-kura/random) yöntemle seçilen örneklem grubuna hazırlanan form uygulamadan önce araştırmacı tarafından “Dijital oyun/Çevrimiçi sanal oyun oynuyor musunuz?” sorusu yöneltilmiş ve ‘evet’ cevabını veren kişiler araştırma kapsamına alınmıştır. Şans kura yönteminde cinsiyet değişkeni göz önünde bulundurulmuş ve cinsiyet değişkeni birbirine yakın tutulmaya çalışılmıştır. Bir erkek daha sonra sırasıyla bir kadın şeklinde örneklem grubuna

ulaşılarak “Dijital oyun/Çevrimiçi sanal oyun oynuyor musunuz?” sorusu yöneltilmiş ve 400 katılımcıya ulaşılan kadar, veri toplama süreci bu şekildeki sistematik olarak devam etmiştir.

Katılımcılara, çalışmanın çevrimiçi sanal oyunlarla sınırlandırıldığı, bu durumun göz önünde bulundurulması gerektiği açıklanmış ve gönüllülük ilkesiyle ilgili gerekli açıklamalar yapılarak kişisel bilgilerin açığa çıkarılmayacağı da belirtilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyetlerinin Dağılımı

	N	%
Kadın	141	35,3
Erkek	259	64,8
Toplam	400	100

Elde edilen bulgular sonucunda araştırmaya katılanların %64,8’i erkek, %35,3’ü ise kadındır. Bu durum erkeklerin kadınlara oranla daha fazla çevrimiçi sanal oyunları oynadığını göstermektedir. Zira, araştırmacı sırasıyla bir kadın bir erke katılımcıya ulaşmaya çalışmış ancak “Dijital oyun oynuyor musunuz?” sorusuna “evet” cevabını veren kadınların daha az olduğu görülmüştür. Dolayısıyla çalışmada erkekler daha fazla (%64,8) temsil edilmektedir.

Tablo 3. Katılımcıların Medeni Durumu

	N	%
Bekâr	230	57,5
Evli	154	38,5
Cevapsız	16	4
Toplam	400	100

Çalışmaya katılanların %57,5’i bekâr, %38,5’i ise evli bireylerden oluşmaktadır. Dul/boşanmış seçeneğinin olmasına rağmen bu seçeneğe cevap verenlerin hiç olmaması (%0,00) dikkat çekicidir. Ayrıca, medeni durum sorusunu katılımcıların %4,0’ü boş bırakarak herhangi bir cevap vermemiştir.

Tablo 4. Katılımcıların Yaş Durumu

	N	%
18-24	102	25,5
25-30	93	23,3
31-39 Yaş	75	18,8
40-55 Yaş	70	17,5
56 ve üzeri	60	15
Toplam	400	100

Çalışmanın %25,5’ini 18-24 yaş aralığındaki bireyler, %23,3’ünü 25-30 yaş aralığındaki bireyler, %18,8’ini 31-39 yaş aralığındaki bireyler, %17,5’ini 40-55 yaş aralığındaki bireyler ve %15,0’ini de 56 yaş ve üzeri bireyler oluşturmaktadır. 18 yaş ve üzeri olarak sınırlandırılan çalışma içerisinde yaş aralarındaki farkın çok fazla belirgin olmadığı görülmektedir.

Tablo 5. Katılımcıların Eğitim Durumu

	N	%
Okuryazar	66	16,5
İlkokulu/Ortaokul	55	13,8
Lise ve Dengi	125	31,3
Üniversite	116	29
Lisansüstü	38	9,5
Toplam	400	100

Katılımcıların eğitim düzeylerinin dağılımı ise şu şekildedir: %31,3'ü lise; %29'u üniversite; %16,5'i okuryazar; %13,8'i ilkokul/ortaokul; %9,5'i lisansüstüdür. Bu durumda lise ve dengi eğitim düzeyi katılımcıların daha fazla (%31,3) olduğu görülmektedir. En az katılımcı ise; lisansüstü eğitim düzeyine sahip bireylerden oluşmaktadır.

Tablo 6. Katılımcıların Meslek Durumu

	N	%
İşsiz	46	11,5
Memur	59	14,8
Ev Hanımı	45	11,3
Özel Sektör Çalışanı	64	16
Öğrenci	102	25,5
Esnaf	22	5,5
Diğer	62	15,5
Toplam	400	100

Katılımcıların meslek değişkenine bakıldığında ise en fazla oranın (%25,5) öğrencilerden oluştuğu görülmektedir. Daha sonra sırasıyla; özel sektör çalışanı (%16,0), diğer (%15,5), memur (%14,8), işsiz (%11,5), ev hanımı (%11,3) ve esnafardan (%5,5) oluşmaktadır. Bu durum, çalışmada çeşitli meslek kategorilerinden oluşan bireylerin oluşturduğunu göstermektedir.

Tablo 7. Katılımcıların Aylık Gelir Durumu

	N	%
0-1.499 TL	43	10,8
1.500-2.019 TL	82	20,5
2.020-4.000 TL	109	27,3
4.001-6.862 TL	142	35,5
6.863 TL ve Üzeri	24	6
Toplam	400	100

Elde edilen bulgular doğrultusunda katılımcıların aylık gelir düzeyi en fazla 4.001-6.862 TL (%35,5) olduğu görülmektedir. 6.863 TL ve üzeri aylık gelir düzeyine (%6,0) sahip olan katılımcılar ise en az oranı oluşturduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca aylık 2.020-4.000 TL (%27,3); 1.500-2.019 TL (%20,5) ve 0-1.499 TL (%10,8) aylık gelir düzeyine sahip katılımcılar çalışmada temsil edilmektedir.

Araştırma Değişkenlerine İlişkin Bulgular

Katılımcıların %16,8'i sadece telefon %83,2'si ise hem telefon hem de bilgisayara sahip olduğunu belirtmiştir. Bu doğrultuda katılımcıların hepsinin telefona sahip olduğunu söylemek mümkündür. Katılımcıların dijital oyunları genellikle hangi cihazdan oynadığı sorusuna; %79,9'u telefon, %20,1'i ise bilgisayar cevabını vermiştir. Evinizde internet bağlantısı var mı? Sorusuna ise katılımcıların %94,0'ü evet, %6,0'sı ise hayır cevabını vermiştir. Günde ortalama dijital oyunları oynama süresinin tespit edilmesi amacıyla yöneltilen soruya ise katılımcıların; %41,8'ini 6-8 saat aralığı, %30,8'ini 3-5 saat, %15,5'ini 1-2 saatten daha az ve %12,2'sini ise 8 saatten daha fazla dijital oyun oynayan katılımcılardan oluştuğu görülmüştür.

Tablo 8. Madde Alt Boyutlarının Betimsel Analiz Sonuçları

	N	Min.	Max.	Ort.	Std. Sap.
Saygı/Takdir Edilme	400	1	5	2,2759	0,85987
Kendini Gerçekleştirme	400	1	4	2,090	0,76889
Ait Olma/Sevgi	400	1	4,33	2,360	0,65176
Güvenlik	400	1	3,67	2,2758	0,56321

Elde edilen alt boyutların ortalamasına bakıldığında; çevrimiçi sanal oyunlarda saygı ve takdir edilme motivasyonunun en fazla olduğu (ort=2,2759), güvenlik motivasyonunun da yakın bir ortalamaya (ort=2,2758) sahip olduğu görülmektedir. Bu durum, bireylere ikinci bir yaşam alanı sunan çevrimiçi sanal oyunlarda diğer oyuncular tarafından kendin gerçekleştirme motivasyonunun bireyler açısından önem arz ettiğini de göstermektedir. Zira en düşük ortalamaya (ort=2,090) sahip olan bu alt boyut madde sırasıyla doğru orantılı olarak kodlanmıştır. Dolayısıyla, kesinlikle katılıyorum, katılıyorum oranının bu alt boyutta daha fazla olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, sanal oyun ortamları bireylerin istedikleri kimliğe bürünmesini ve sanal ortamlarda olsa dahi istediği şekilde kendini gerçekleştirme motivasyonuna katkı sağladığını söylemek mümkündür. Bu durum araştırmanın "Çevrimiçi sanal oyunlarda kendini gerçekleştirme motivasyonu diğer motivasyonlardan daha fazladır." hipotezini doğrulamaktadır.

Tablo 9. Ölçekteki Maddelere Yönelik Betimsel Analiz Sonuçları

	N	Min.	Max.	Ort.	Std. Sap.
Dijital oyunlarda, oyunu kazanan kadar bırakmam.	400	1,00	5,00	2,3800	1,31527
Dijital oyunları oynadığım süre boyunca kendimi yalnız hissetmem.	400	1,00	5,00	2,1050	1,07324
Dijital oyunları oynarken çevremden etkilenirim.	400	1,00	5,00	2,3875	1,28899
Dijital oyunları ekipçe oynamak heyecan vericidir.	400	1,00	5,00	2,4075	1,21867
Dijital oyunları oynamak kişilerarası iletişim ihtiyacımın başarılı bir şekilde giderilmesine katkı sağlar	400	1,00	5,00	2,7175	1,33685
Dijital oyunları oynarken kullanıcılar (ekip) tarafından dikkate alınmak beni mutlu eder.	400	1,00	5,00	2,1025	1,12256
Dijital oyunları oynarken, diğer kullanıcılar tarafından takdir edilmek isterim.	400	1,00	5,00	2,0075	1,12499
Dijital oyunları oynarken egemenlik kurmaya çalışırım.	400	1,00	4,00	1,9325	0,96450
Dijital oyunlar sanal ortam olsalar da burada elimden geldiğince en iyisi olmaya çalışırım.	400	1,00	4,00	2,0625	0,83085

Günlük hayattaki başarısız durumlarımı dijital oyunlarda başarılı olarak gidermeye çalışırım.	400	1,00	5,00	2,8225	0,93979
Dijital oyunları oynamak bir gruba ait olma motivasyonumu artırır	400	1,00	5,00	2,2850	0,91151
Dijital oyunları oynamak gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunar.	400	1,00	5,00	1,9000	1,09682
Dijital oyunlar aracılığıyla istediğim birçok şeyi gerçekleştirebiliyorum.	400	1,00	5,00	1,9850	1,15677

“Günlük hayattaki başarısız durumlarımı dijital oyunlarda başarılı olarak gidermeye çalışırım.” Maddesi en yüksek ortalama (ort=2,8225) sahipken, “Dijital oyunları oynamak gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunar.” Maddesi ise en düşük ortalamaya (ort=1,9000) sahiptir. 5’li likert tipi ölçekte maddeler sırasıyla kodlandığı için en fazla kesinlikle katılıyorum veya katılıyorum seçeneğinin, “Dijital oyunları oynamak gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunar.” Maddesinde yoğunlaştığını söylemek mümkündür. Bu maddeye yönelik yüzde ve frekans değeri ise aşağıdaki tabloda açıkça sunulmaktadır.

Tablo 9. “Dijital Oyunları Oynamak Gerçek Hayattan Daha Güvenli Bir Yaşam Alanı Sunar.” Maddesine Yönelik Bulgular

	N	%
Kesinlikle Katılıyorum	181	45,3
Katılıyorum	139	34,8
Kararsızım	39	9,8
Katılmıyorum	21	5,3
Kesinlikle Katılmıyorum	20	5
Toplam	400	100

“Dijital oyunları oynamak gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunar.” Şeklindeki maddeye kesinlikle katılıyorum oranının (% 45,3) en fazla olması bireylere bu ikinci yaşam alanı sunan çevrim içi sanal oyunların bireylerin gerçek hayattan kaçış ve bu sanal ortamdaki bireylerle aynı fiziksel mekânı paylaşmadıklarından dolayı güvenlik ihtiyacını tatmin ettiklerini de söylemek mümkündür. Bu durum “Bireyler, dijital oyun ortamlarının Gerçek Hayattan Daha Güvenli Bir Yaşam Alanı Sunduğunu düşünmektedir.” Hipotezini doğrular niteliktedir.

Tablo 10. “Cinsiyet Değişkeni İle Çevrimiçi Sanal Oyunları Oynama Süresi Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır.” Hipotezine İlişkin t-Testi Sonuçları

	N	X	SS	T	P
Kadın	141	2,2411	1,13955	3,853	0,00
Erkek	259	1,834	0,93149	3,633	

Tablo 10’daki veriler incelendiğinde kadın katılımcıların ortalaması (X=2,2411) erkek katılımcıların ortalamasından (X=1,834) daha fazla olduğu görülmektedir. Bu durum cinsiyet değişkeniyle dijital oyun oynama süresi arasında anlamlı bir farkın olduğunu da (P=0,000 < 0,05) ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, “Cinsiyet değişkeni ile çevrimiçi sanal oyunları oynama süresi arasında anlamlı bir fark vardır.” şeklindeki araştırma hipotezi de doğrulanmaktadır.

Tablo 11. Cinsiyet Değişkeni İle Dijital Oyunları Oynarken Çevreden Etkilenme Durumu

		Dijital oyunları oynarken çevremden etkilenirim.						
		Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	Toplam	
Cinsiyet	Kadın	N	63	42	10	0	26	141
		%	15,80%	10,50%	2,50%	0,00%	6,50%	35,30%
	Erkek	N	60	77	69	38	15	259
		%	15,00%	19,30%	17,30%	9,50%	3,80%	64,80%
Toplam		N	123	119	79	38	41	400
		%	30,80%	29,80%	19,80%	9,50%	10,30%	100,00%

$$\chi^2 = 66,346^a P=0,000$$

İki kategorik değişken olan cinsiyet ile dijital oyunları oynama sürecinde çevreden etkilenme durumunu arasındaki ilişkinin olup olmadığını belirlemek amacıyla Ki Kare analizi yapılmıştır. Buna göre, iki değişken arasında anlamlı bir ilişki ($P=0,000$) bulunmaktadır. Dijital oyunları oynama ve tercih etme durumu üzerinde çevrenin etkili olması erkeklerde daha fazladır. Zira kesinlikle katılıyorum ve katılıyorum oranlarının toplamı erkeklerde (% 34,30) kadınlara oranla (% 26,30) daha fazla olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, "Erkekler, dijital oyunları oynarken kadınlara oranla çevreden daha fazla etkilenmektedir." Hipotezi doğrulanmaktadır.

Tablo 12. Dijital Oyunlarda Saygı/Takdir Edilme Motivasyonu ile Eğitim Durumu Arasındaki İlişki

		Eğitim	Saygı/Takdir Edilme
Eğitim	r	1	,256**
	P		0,00
	N	400	400
Saygı/Takdir Edilme	r	,256**	1
	P	0	
	N	400	400

Çevrimiçi sanal oyunlarda saygı/takdir edilme durumu ile eğitim durumu arasındaki anlamlı bir ilişkinin olduğu ($P=0,000$) Tablo 12'de gösterilmektedir. Buna göre iki değişken arasında pozitif yönde zayıf bir ilişki ($r=0,256^{**}$)³ bulunmaktadır. Bu durumda, eğitim düzeyi arttıkça çevrimiçi sanal oyunlarda takdir edilme/saygı ihtiyacında da düşük düzeyde bir artışın olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 13. Madde Alt Boyutları ile Aylık Gelir Durumuna Yönelik Anova Analizi

³Korelasyon katsayısı -1 ile +1 ($-1 \leq r \leq +1$) arasında değişen değerler almakta ve korelasyon kat sayılarında 0,00 ile 0,25 arası değerler 'çok zayıf', 0,26 ile 0,49 arası değerler 'zayıf', 0,50 ile 0,69 arası değerler 'orta', 0,70 ile 0,89 arası değerler 'yüksek', 0,90 ile 1,00 arası değerler ise 'çok yüksek' olarak ifade edilmektedir. (<http://spssistatistik.net/spss-korelasyon-analizi/>).

		N	Ort.	Std. Sap.	Std. Hata	P	G. Arasındaki Fark
Ait Olma/Sevgi	0-1.499 TL	43	2,5194	0,67574	0,10305	0,003*	2_3
	1.500-2.019 TL	82	2,561	0,50479	0,05574		2_4
	2.020-4.000 TL	109	2,2385	0,60535	0,05798		2_5
	4.001-6.862 TL	142	2,3075	0,74912	0,06287		
	6.863 TL ve Üzeri	24	2,25	0,43127	0,08803		
	Toplam	400	2,36	0,65176	0,03259		
Güvenlik	0-1.499 TL	43	2,4651	0,91472	0,13949	0,106	-
	1.500-2.019 TL	82	2,3171	0,42521	0,04696		
	2.020-4.000 TL	109	2,2141	0,53388	0,05114		
	4.001-6.862 TL	142	2,2606	0,49444	0,04149		
	6.863 TL ve Üzeri	24	2,1667	0,62939	0,12847		
	Toplam	400	2,2758	0,56321	0,02816		
Saygı/Takdir Edilme	0-1.499 TL	43	2,3721	0,64328	0,0981	0,008*	2_3
	1.500-2.019 TL	82	2,5488	0,71506	0,07896		2_4
	2.020-4.000 TL	109	2,104	0,92374	0,08848		
	4.001-6.862 TL	142	2,2324	0,88503	0,07427		
	6.863 TL ve Üzeri	24	2,2083	1,01111	0,20639		
	Toplam	400	2,2758	0,85987	0,04299		
Kendini gerçekleştirme	0-1.499 TL	43	2,814	0,80381	0,12258	0,000*	1_3
	1.500-2.019 TL	82	2,7165	0,53107	0,05865		1_4
	2.020-4.000 TL	109	1,8739	0,56173	0,0538		1_5
	4.001-6.862 TL	142	1,7588	0,7017	0,05889		2_3
	6.863 TL ve Üzeri	24	1,5938	0,21885	0,04467		2_4 ve 2_5
	Toplam	400	2,09	0,76889	0,03844		3_5

Elde edilen alt boyutlar ile aylık gelir durumu için yapılan anova analizi sonuçlarına göre; ait olma/sevgi, kendini gerçekleştirme ve takdir edilme/saygı ihtiyaçları ile aylık gelir durumu arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunu tespit etmek amacıyla öncelikle grupların homojen dağılıp dağılmadığına bakılmıştır. Gruplar homojen dağılmadığı için Post Hoc testleri içerisinde Games-Howell analizine başvurulmuştur. Bu bağlamda gruplar arasındaki fark Tablo 13 üzerinden gösterilmektedir.

Tablo 14. Madde Alt Boyutlar ile Cinsiyet Değişkene Yönelik t-Testi Sonuçları

		N	Ort.	Std.Sap.	Std. Hata Ort.	t	P
Saygı/Takdir Edilme	Kadın	141	2,2931	1,00355	0,08451	0,297	0,767
	Erkek	259	2,2664	0,77247	0,04800	0,275	
Kendini Gerçekleştirme	Kadın	141	1,9965	0,82807	0,06974	-1,8	0,073
	Erkek	259	2,1409	0,73131	0,04544	-1,736	
Ait Olma/Sevgi	Kadın	141	2,2459	0,70446	0,05933	-2,603	0,010
	Erkek	259	2,4221	0,61373	0,03814	-2,499	
Güvenlik	Kadın	141	2,2151	0,54209	0,04565	-1,594	0,112
	Erkek	259	2,3089	0,57271	0,03559	-1,62	

t-Testi sonucuna göre; çevrimiçi sanal oyunlarda ait olma/sevgi motivasyonu ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılığın olduğu (P=0,010) ancak diğer alt boyutlar arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Elde edilen verilerden hareketle, ait olma/ sevgi alt boyutunda kadın katılımcıların ortalamasının (ort= 2,2459) erkek katılımcıların ortalamasından (ort=2,4221) daha düşük olduğu görülmektedir.

Tablo 15.Dijital Oyun İhtiyaçlarına Yönelik Alt Boyutlar ve Meslek Değişkenine İlişkin Anova Analizi

	N	Ort.	Std. Sapma	Std. Hata	P	Gruplar arasındaki Fark	
Ait Olma /Sevgi	İşsiz	46	2,2681	0,78448	0,11566	0,000 *	İşsiz- Ev Hanımı
	Memur	59	2,6045	0,60482	0,07874		Öğrenci-Memur
	Ev Hanımı	45	2,7407	0,47614	0,07098		Esnaf-Memur
	Özel	64	2,3958	0,3934	0,04917		Ev Hanımı-Öğrenci
	Sektör						Özel Sektör-Esnaf
	Çalışanı	102	2,1895	0,72441	0,07173		Esnaf-Ev Hanımı
	Öğrenci						Özel Sektör-Ev Hanımı
	Esnaf	22	1,8788	0,41843	0,08921		
	Diğer	62	2,3333	0,64726	0,0822		
Toplam	400	2,36	0,65176	0,03259			
Güv.	İşsiz	46	2,3116	0,58543	0,08632	0,000 *	Memur-Öğrenci
	Memur	59	2,6497	0,61096	0,07954		Memur-Özel Sektör
	Ev Hanımı	45	2,3852	0,5073	0,07562		Memur-Diğer
	Özel	64	2,0573	0,38285	0,04786		Ev hanımı-Özel sektör
	Sektör						Öğrenci-Memur
	Çalışanı	102	2,2614	0,48663	0,04818		Öğrenci-Özel sektör
	Öğrenci						
	Esnaf	22	2,2273	0,58542	0,12481		
	Diğer	62	2,0806	0,62049	0,0788		
Toplam	400	2,2758	0,56321	0,02816			
Saygı/ Takdir Edilme	İşsiz	46	2,5652	1,08382	0,1598	0,000 *	İşsiz-Esnaf
	Memur	59	2,5819	0,44889	0,05844		İşsiz-Ev Hanımı
	Ev Hanımı	45	1,9481	0,60701	0,09049		Memur- Ev Hanım
	Özel	64	2,4479	0,56099	0,07012		Esnaf- Diğer
	Sektör						Esnaf-Memur
	Çalışanı	102	2,1895	0,99006	0,09803		Memur Öğrenci
	Öğrenci						Özel sektör-Ev hanımı
	Esnaf	22	1,4091	0,9197	0,19608		Özel sektör-Esnaf
	Diğer	62	2,2796	0,85186	0,10819		Öğrenci-Esnaf
Toplam	400	2,2758	0,85987	0,04299			
Kendini Ger.	İşsiz	46	2,2989	1,17097	0,17265	0,000 *	Esnaf-İşsiz
	Memur	59	2,8093	0,64384	0,08382		Memur-Ev hanımı
	Ev Hanımı	45	2,2889	0,3411	0,05085		Memur- Öğrenci
	Öğrenci	102	1,7377	0,69952	0,06926		Memur-Özel sektör/ Memur-Esnaf
							Memur-Diğer/ Özel sektör çalışanı- diğer
	Esnaf	22	1,1932	0,36131	0,07703		Ev hanımı-diğer/ Esnaf- özel sektör Çalışanı
	Diğer	62	1,9073	0,32716	0,04155		Öğrenci-Ev hanımı/ Esnaf-Diğer
	Toplam	400	2,09	0,76889	0,03844		Esnaf -Ev hanımı/ Esnaf-öğrenci

Tablo 15'e göre meslek değişkeni ile dijital oyunlara yönelik ihtiyaçlardaki alt boyutlar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Grupların homojen dağılıp dağılmadığına yönelik yapılan analiz sonucu Post Hoc testlerinden Games-Howell analizine başvurulmuş ve hangi gruplar arasında fark olduğu Tablo 15 üzerinden sunulmuştur. Buna göre, meslek değişkeni ile dijital oyunları oynama motivasyonu üzerinde önemli bir demografik değişken olduğunu söylemek mümkündür.

DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Bu çalışmada elde edilen veriler sonucunda, cinsiyet değişkeni ile çevrimiçi sanal oyunları oynama süresi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve çevrimiçi sanal oyunlarda saygı/takdir edilme motivasyonu ile eğitim durumu arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkarılmıştır. Erkeklerin, kadınlara oranla daha fazla sanal oyunları oynadıkları ve bu sanal oyun platformlarında kendini gerçekleştirme motivasyonu belirlenen diğer motivasyonlardan daha fazla olduğu da tespit edilmiştir. Bireylerin çevrimiçi sanal oyun ortamlarının gerçek hayattan daha güvenli bir yaşam alanı sunduğunu düşündüğü ve erkeklerin, çevrimiçi sanal oyunları oynarken kadınlara oranla çevreden daha fazla etkilendiği de tespit edilmiştir. Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde ait olma/ sevgi ile aylık gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık olduğu; çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde kendini gerçekleştirme ile de aylık gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde meslek değişkeni ile bir gruba ait olma/sevgi motivasyonu arasında anlamlı bir fark olduğu ve çevrimiçi sanal oyunları oynama sürecinde meslek değişkeni ile bir gruba saygı/takdir edilme motivasyonu arasında anlamlı bir fark olduğu da tespit edilen önemli bulgular olup bu bulgular araştırma hipotezlerini doğrulamaktadır. Bu açıdan, çevrimiçi sanal oyunlar, demografik değişkenler üzerinde değişkenlik göstermektedir.

Bilindiği gibi, günümüzde iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte çevrimiçi sanal oyunlarda da bir değişim meydana gelip bireylerin belirli bir kimliğe büründüğü bir ortam meydana gelmiştir. Bu ortam, bireylerin çeşitli motivasyonlarının karşılanması ve bir oyunun elde edilmesi üzerinde de etkili olabilmektedir. Ayrıca, dijitalleşmeyle birlikte çevrimiçi sanal oyunların da artması bu ortamlar; bireylere çeşitli imkânlar yaratmış ve Sucu'nun (2014, 2012) da vurguladığı gibi bireylerin ikinci bir yaşam alanını oluşturmuştur.

Bu çalışma, çevrimiçi sanal oyunlar olarak nitelendirilen yeni yaşam alanında bireylerin Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde yer alan ihtiyaçlarına ne şekilde cevap aradıklarına yönelik maddeler demografik değişkenler ekseninde incelenmiştir. Bu bağlamda, çevrimiçi sanal oyunların kendine ait bir gerçekliğinin bulunduğunu belirten Kücklich, (2009) sanal oyun ortamları ile gerçeklik arasında bir bağ kurarak yaptığı çalışmayla kısmen benzerlik göstermektedir.

Bu söz konusu alana yönelik kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı bağlamında hareket eden çalışmalar da görülmüştür. Bunlar genellikle; eğlence, boş zamanı değerlendirme gerçeklerden kaçış vb. gibi sanal ortamlarla özdeşleşen motivasyonlar üzerine odaklanmıştır. Ancak, bu çevrimiçi sanal ortamların gerçek fiziki ortamın bir parçası gibi değerlendirilmekte ve bireyler kendine burada yeni bir

kimlik oluşturmaktadır. Ayrıca bireylerin; yeni bir hayat kurduğu, doğduğu, büyüdüğü, çalıştığı, sanal para kazandığı vb. gibi gerçek hayat aktivitelerine yönelik bir bakış açısıyla Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi göz önünde bulundurulmuştur.

Bireylerin medyadaki belirli davranışlarının ihtiyaç ve isteklere göre şekillendiğini gösteren "kullanımlar ve doyumlar" yaklaşımı (Rosengren, 1974) ile ihtiyaçlar hiyerarşisi birbirlerine kısmen de olsa benzerlik göstermektedir. Ancak ihtiyaçlar hiyerarşisinde belirgin bir sınıflandırmanın olması sonucu bu çalışmada ihtiyaçlar hiyerarşisinde yer alan kategoriler göz önünde bulundurulmuş yapılmıştır. Buna benzer olarak; Sucu (2014) sosyal yaşam ihtiyaçlarının sanal ortamlarda nasıl giderildiği üzerinde kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı bağlamında ele aldığı çalışmada da sanal oyunların bireylerin sosyal yaşam motivasyonları üzerinde önemli bir etkisi olduğu ortaya koyulmuştur. Dolayısıyla, yapılan çalışmaya da benzerlik göstermekte olup sanal oyunların bireylerin sosyal yaşam motivasyonu ve bazı ihtiyaçları üzerinde etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Ancak, ait olma/sevgi, kendini gerçekleştirme, güvenlik, saygı/takdir edilme motivasyonlarının elde edilmesi sonucu Sucu (2014) tarafından yapılan doktora tezi çalışmasından kısmen farklılık göstermektedir.

Bonini (2008) sanal dünya ile gerçeklik arasındaki ilişkinin bulanıklaştığını belirttiği gibi; artık çevrimiçi sanal oyunlar da bireylerin gerçeklik algısının yön değişmesi üzerinde bir etken olabilmektedir. Dolayısıyla bu sanal ortamları gerçek yaşamdaki motivasyonların da ortaya konulması üzerinde de belirgin olmaktadır. Çevrimiçi sanal yaşam alanı Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde de yer alan bireylerin gerçek hayattaki birtakım ihtiyaçlarına benzer biçimde ihtiyaçları karşılamaktadır. Sanal oyunlara yönelik benzer nitelikte sonuçlara ulaşan bazı araştırmalar (Shao, 2009; Muntinga et al., 2011;) ile bu çalışmanın benzer sonuçlara ulaştığı görülmektedir. Zira bireyler bu çevrimiçi sanal ortamlarda bazı ihtiyaçlarına cevap verildiği yönünde benzerlik göstermektedir.

Bu çalışma, ihtiyaçlar hiyerarşisi ekseninde çevrimiçi sanal oyunların demografik değişkenler açısından değerlendirilmesiyle bu alanda yapılacak olan çalışmalara da katkı sunması ümit edilmektedir. Bilindiği gibi; piyasada dijital oyunların artması ve her yaşta bireyleri etkisi altına alan çevrimiçi sanal oyunlar, bireylerin temel ihtiyaçları üzerinde ne gibi etkisinin olduğunun sorgulanması kuşkusuz ki çağımızın temel problemlerinden biri olarak tekrar araştırmaya değer görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F. Y., ve Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik Ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. Akdeniz İletişim Dergisi,(29. Özel Sayısı), 163-180. DOI: 10.31123/akil.454283
- Akova, O. ve Çakmak, T. F. (2015). Boş Zaman Paradigmasının Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Yaklaşımıyla İlişkisi ve Tarihsel Süreç İçindeki Gelişimi. Journal of Recreationand Tourism Research,3(2), 28-36.
- Alkış, N. (1994). Artık Bir Yerlerden Başlamak Zorundayız. 18.07.2019 tarihinde [Http://Eb.Ted.Org.Tr/Index.Php/Eb/Article/View/5891/2029](http://Eb.Ted.Org.Tr/Index.Php/Eb/Article/View/5891/2029) adresinden erişilmiştir.
- Arğın, E. (2018). İnternet Reklamlarına Karşı Tutumun Belirleyicileri: Otomobil Reklamları Örneği. International Journal of SocialScience,1(1), 147-165.
- Arğın, E. (2019). Siyasi Partilerin 2019 Yerel Seçimlerinde Web Sitesi Kullanımı ve Karşılaştırmalı Analizi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi, 22 (2), 397-404.
- Bal, H. (2001).Bilimsel Araştırma Yöntem ve Teknikleri. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Basımevi.
- Balcı, A. (2007).Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler. (6.Baskı) Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Bonini, E. (2008). Building virtual cultural heritage environments: the embodied mind at the core of the learning processes. International journal of digital culture and electronic tourism, 1(2-3), 113-125. <https://doi.org/10.1504/IJDCET.2008.021402>.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar Ve Eğitim. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi,5(1) 1-21
- Böke, K. (2009). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Kaan Böke (ed.) "Örnekleme" İstanbul: Alfa Yayınları.
- Can, A. (2013), SPSS İle Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi. Pegem, Ankara.
- Cohen, J.,Cohen, P., West, S. G., Aiken, L. S. (2003). Applied Multiple Regression/ Correlation Analysis forthe Behavioral Sciences Third Edition. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. London.
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi - Sayı 43e-Issn: 2147-4524.
- Çizmeçi, E., (2015). Yeni Medya ve Serbest Zaman. Filiz Aydoğan(ed.) İletişim Çalışmaları, İstanbul: Derin Yayınları.
- Dijital: Türk Dil Kurumu, 18.06.2019 tarihinde [Http://Sozluk.Gov.Tr/](http://Sozluk.Gov.Tr/) adresinden erişilmiştir.

Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. 10.06.2019 tarihinde <https://docplayer.biz.tr/643513-Turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-mevlutdinc.html> adresinden erişilmiştir.

Eroğlu, F. (2000). Davranış Bilimleri. (5.Baskı).İstanbul: Beta Yayınları.

Fife, E. ve Pereira, F. (2008). Maslow'sHierarchy Of NeedsAndlct: Challenges Of End-User Adoption Of Digital Life. 47th EuropeanCongress Of Fitce, London, United Kingdom, 4(1), 57-62Http://Fitce.Org/Congress/2008/Paper/41.Pdf Erişim Tarihi: 26.06.2019

Frissen, V.,Lammes, S., Lange, M.D.,Mul, J., veRaessens, J., (2015). PlayfullidentitiesTheLudification Of Digital Media Cultures. Amsterdam: Amsterdam UniversityPress. (Kitap Pdf Linki: File:///C:/Users/Casper/Downloads/524070.Pdf. Erişim Tarihi: 11.06. 2019

Griffiths, M.D., (2005).Thetherapeuticvalue of video games. In J. Goldstein& J. Raessens (Eds.), Handbook of Computer Game Studies. pp. 161-171. Boston: MIT Press.

Hagerty, M. R. (1999). Testing Maslow's Hierarchy of Needs: National Quality-of-Life Across Time. Social Indicators Research 46 (3), pp. 249-271.

Haydarlı M. M.,Canbek L., Küçük Z., Akalın N., (2016). Nicel Araştırmalar. <https://Sedatsen.Files.Wordpress.Com/2016/03/Bc3b6lc3bcm-5-1.Pdf>.

Hazar, Z.,ve Hazar., (2017).Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.Journal Of Humansciences, 14(1) 203-236.

Horzum, M.B.,Ayas, T., ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* (3)76-88.

Huizinga, J. (2006).Homo Ludens. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Irmak, A. Y.,ve Erdoğan, S. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2):128-37

İhtiyaç: Türk Dil Kurumu, 18.06.2019 tarihinde [Http://Sozluk.Gov.Tr/](http://Sozluk.Gov.Tr/) adresinden erişilmiştir.

İspir, B. (2013). Dijital İletişim ve Yeni Medya. Mesude Canan Öztürk (ed.) Eskişehir: Web Ofset.

Karagülle, A,ve Çaycı, B. (2014). Ağ Toplumunda Sosyalleşme Ve Yabancılaşma. *TheTurkish Online Journal Of Design Art AndCommunication*,4 (1), 1-9.

Karahisar, T. (2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. Uluslararası Sanat, Tasarım Ve Manipülasyon Sempozyumu Bildirisi: 107-114

Karasar, N. (2010).Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme Ve Değerlendirme Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. Gazi Osmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem Ve Anlatı. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Kula, S., ve Çakar, B. (2015). Maslow ihtiyaçlar hiyerarşisi bağlamında toplumda bireylerin güvenlik algısı ve yaşam doyumu arasındaki ilişki. Bartın Üniversitesi İl BF Dergisi, 6(12), 191-210.
- Kücklich, J.R., (2009). "Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality, and the Ideology of Play", Games and Culture, Sayı. 4, ss: 340-352.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory Of Human Motivation. Psychological Review 50, 370-396.
- Maslow, A. H. (1954). Motivation and Personality. New York: Harper and Row.
- Maslow, A. H. (1968). Toward a Psychology of Being. New York: D. Van Nostrand Company.
- Moral M. E. D., ve Duque A. P.G., (2014). Cityville: Collaborative Game Play, Communication and Skill Development In Social Networks. New Approaches In Educational Research. 3 (1) Issn: 2254-7399 Doi: 10.7821/iss: 11-19.
- Muntinga, D.G., Moorman, M. & Smit, E. G. (2011). Exploring Motivations for Brand-Related Social Media Use. International Journal of Advertising. 30 (1) 13– 46.
- Munusturlar, M. A. ve Munusturlar S. (2018). Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin Geliştirilmesi. 16 (3), 81- 90. Doi: 10.1501/Sporm_0000000377
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal Ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. Bağımlılık Dergisi, 19(3):51-58
- Omay, U. (2009). Tüccar Sınıfın Protestan Hayatı Desteklemesinin Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Açısından Değerlendirmesi, Sosyal Siyaset ve Konferansları Dergisi, 56, 231-243.
- Oyun: Türk Dil Kurumu, 18.06.2019 tarihinde [Http://sozluk.gov.tr/](http://sozluk.gov.tr/) adresinden erişilmiştir.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 2 (4), 7-17.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2010). Generalization in quantitative and qualitative research: Myths and strategies. International journal of nursing studies, 47(11), 1451-1458.
- Rosengren, K. E. (1974). Uses and gratifications: A paradigm outlined. The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research, 3, 269-286.
- Schiller, F. (1990). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup. Melahat Özgü (Çev.) İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Sevinç, B. (2009). "Survey Araştırması Yöntemi" Kaan Böke (ed.) Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. İstanbul: Alfa Yayınları.

Shao, G. (2009). Understanding the appeal of user-generated media: a uses and gratification perspective. Internet research, 19(1), 7-25.

Sucu, İ. (2012). Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Değiştirmesi: Smeet Oyunu Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi. Sayı 3, 55-88

Sucu, İ. (2014). Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı açısından sosyal medya sanal dünya oyunu olarak second life örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

Şahan, H. (2007).Üniversite Öğrencilerinin Sosyalleşme Sürecinde Spor Aktivitelerinin Rolü. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Şeker, S. E. (2014).Maslow'un İhtiyaçlar Piramiti (MaslowHierarchyOf Needs). Ybs Ansiklopedi, 1(1).

Tekerek, N. (2006), Oyun Kavramı'ndanDrama'yaDramadan Dramatik Eğitim'e. Tiyatro Araştırmaları Dergisi 22 Issn: 1300-1523

Toker, D.(1995). Örgütsel Davranış, (3.Baskı) İstanbul: Menteş Yayınevi, 3. Baskı

Tseng, F. C. (2011). Segmenting online gamers by motivation. Expert Systems with Applications, 38(6), 7693-7697.

Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Altınkaynak, Ş.Ö. ve Güneş G. (2014).Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. Generations Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi DoiNumber:Http://Dx.Doi.Org/10.9761/Jasss2388 (27) 1-16. Erişim Tarihi: 24.06.2019

Yağbasan, M.,ve Çakar, F. (2006). Doktor-Hasta İlişkisinde Dile ve Davranışa Dayalı İletişimsel Sorunları Belirlemeye Yönelik Bir Alan Araştırması. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (15), 609-629.

Yengin, D. (2012). Dijital Oyunlarda Şiddet. İstanbul: Beta Yayınları.