

Ergenlerde Çevrimiçi Oyun ve Psikososyal Faktörlerin İlişkisi: Yalnızlık, Benlik ve Kimlik Üzerine Bir İnceleme*

Furkan Timur GÖKMEN**, Eda KARACAN***

Öz

Amaç: Bu araştırmada aşırı çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin çevrimiçi kimlik keşifleri, çevrimiçi bağımsızlık, yalnızlık, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliğine özgü ölçümlerin ele alınması ve bu değişkenler arasındaki ilişkilerin çevrimiçi video oyunlarının olumlu ve olumsuz yönleriyle bir arada ele alınarak geçerlik açısından incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: 15-25 yaş arası 258 erkek katılımcının oluşturduğu örneklem Benlik Belirginliği, Çevrimiçi Kimlik Keşfi, Çevrimiçi Bağımsızlık, Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı, UCLA Yalnızlık, Yalnızlıktan Kaçış ve Sosyal Yeterlilik ve demografik bilgi formu uygulanmıştır. İlk olarak ölçümlerin Türk kültürüne uyarlaması adına açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri ile incelenmiş, ardından çevrimiçi oyun oynamadaki yaşa ve oyun oynama süresine bağlı farklılıklarla değişkenler arası ilişkiler geçerlik açısından incelenmiştir.

Bulgular: Genel olarak çalışma kapsamında ele alınan tüm ölçümlerin açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizlerinin sonuçları ölçümlerin Türkçe uygulamasının ergenlerde uygulanmasının geçerli ve güvenilir olduğunu destekler niteliktedir. Yaşa bağlı olarak beliren yetişkinlere kıyasla ergenlerin benlik belirginliklerinin düşük, kimlik keşiflerinin ise yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Beliren yetişkinlik döneminde çevrimiçi bağımsızlık düzeyinin ve kendilerini sosyal olarak açma düzeyinin ergenlere kıyasla daha yüksek olduğu görülmüştür. Aşırı oyun oynayanların daha az oynayanlara kıyasla yalnızlıktan kaçış düzeyleri daha yüksek, çevrimiçi bağımsızlıkları daha düşük seviyede olduğu bulgulanmıştır. Ayrıca, yalnızlık ve yalnızlıktan kaçış aşırı oyun kullanımını pozitif yönde, çevrimiçi bağımsızlık ise negatif yönde yordamaktadır.

Sonuç: Çevrimiçi oyun oynamaya ve bu oyunlarda edinilen benlik, kimlikler, sosyal yeterlilik ve yalnızlık düzeylerine özgü ölçümlerin Türk kültürüne uyarlaması adına psikometrik özellikleri incelenmiş ve bu ölçümlerin ergenlik ve beliren yetişkinlik döneminde ülkemizde yapılacak araştırmalarda kullanılabilir nitelikte geçerli ve güvenilir olduğunu göstermiştir. Tüm elde edilen bulgular ergenlik dönemi ve kimlik oluşumu çerçevesinde değerlendirilerek tartışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Online kimlik keşfi, yalnızlık, sosyal yeterlilik, benlik kavramı, ergenlik, aşırı çevrimiçi oyun kullanımı.

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş / Received: 25.09.2023 & **Kabul / Accepted:** 24.02.2025

DOI: <https://doi.org/10.38079/igusabder.1365937>

* Bu çalışma Prof. Dr. Eda KARACAN'ın danışmanlığında Furkan Timur GÖKMEN tarafından hazırlanan Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde 2019 yılında kabul edilen "Çevrim içi video oyunu oynayan ergenlerin çevrim içi kimlik keşfi, sosyal yetkinlikleri, yalnızlık ve yalnızlıktan kaçış düzeyleri ile aşırı çevrim içi oyun kullanımı arasındaki ilişkilerin incelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

** Uzman, Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Programı, Ankara, Türkiye.

E-posta: timurgokmen@yandex.com.tr [ORCID https://orcid.org/0000-0003-3039-4058](https://orcid.org/0000-0003-3039-4058)

*** Prof. Dr., Ufuk Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Ankara, Türkiye.

E-posta: eda.karacan@ufuk.edu.tr [ORCID https://orcid.org/0000-0002-9963-8666](https://orcid.org/0000-0002-9963-8666)

ETİK BİLDİRİM: Çalışmanın etik kurul izni Ufuk Üniversitesi, Etik Kurulu'ndan alınmış (Tarih: 18/04/2019, Sayı: 2019/32) ve çalışma Helsinki Deklarasyonu prensiplerine uygun olarak yürütülmüştür.

The Relationship between Online Gaming and Psychosocial Factors in Adolescents: An Examination of Loneliness, Self-Concept, and Identity

Abstract

Aim: This study aims to examine the measures of online identity exploration, online self-identity, loneliness, social competence, self-concept clarity and excessive online game usage among adolescents who engage in excessive online gaming. Additionally, it explores the relationships between these variables by considering both the positive and negative aspects of online video games and evaluates the validity of these measures.

Method: A sample of 258 male participants aged between 15-25 years was administered the "Self-Concept Clarity, Online Identity Exploration, Online Self-Identity, Excessive Online Game Usage, UCLA Loneliness, Escaping from Loneliness, Social Competence, and Demographic Information Form." Initially, explanatory and confirmatory factor analyses were conducted to adapt the measures to Turkish culture. Subsequently, age and gaming duration-based differences, as well as inter-variable relationships, were evaluated in terms of validity.

Results: Overall, the results of explanatory and confirmatory factor analyses demonstrated that the Turkish adaptations of all the measures used in this study are valid and reliable for application among adolescents. Compared to emerging adults, adolescents exhibit lower self-concept clarity and higher levels of online identity exploration. During emerging adulthood, individuals demonstrate higher levels of online self-identity and social self-disclosure than adolescents. Additionally, those who engage in excessive online game usage tend to have higher levels of escaping from loneliness and lower levels of online self-identity compared to those who play less. Furthermore, UCLA loneliness and escaping from loneliness positively predict excessive online game usage, whereas online self-identity negatively predicts it.

Conclusion: The psychometric properties of the measures related to online gaming behaviors, self-concept, identity exploration, social competence, and loneliness levels were examined as part of their adaptation to Turkish culture. The findings indicate that these measures are valid and reliable for use in research conducted on adolescents and emerging adults in Turkey. All findings were discussed within the context of adolescence, identity formation, and developmental processes.

Keywords: Online identity exploration, loneliness, sociality, self-concept, adolescents, excessive online game usage.

Giriş

İnternet, yeni bir iletişim aracı olarak hayatımıza girdiğinden beri bir taraftan iletişimi kolaylaştırmakta, diğer yandan yüz yüze iletişimi bitirip asosyallığe¹ ve sağladığı anonimlikle de yeni dijital kimlikler deneyerek başka biri olmaya yol açmaktadır². 1990'dan itibaren büyüyen dijital oyun endüstrisi de çok sayıda oyun türüyle oyuncuların kimlik gelişimlerinde önemli yere sahiptir³. Bunlar arasında kimlik gelişimine en çok katkıda bulunan oyun türüyse Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role Playing Games-MMORPG) yer almaktadır. On binlerce oyuncuya oyun içi etkileşim imkânı sunan MMORPG'ler⁴, oyuncunun aldığı her kararı gerçek zamanlı kaydetmekte ve hatalı kararlar geri alınamadığından adeta gerçek dünyanın bir simülasyonu görevini görmektedir⁵. Ne kadar "oyun" olarak görülse de sosyal ortamıyla oyun arkadaşlıklarının gerçekte de sürdürüldüğü, oyundaki görevler sebebiyle oyun içi topluluklar oluşturulan çevrimiçi iletişim araçlarıdır^{2,5-7}. Oyunculara oluşturacakları karakterin fiziksel ve duygusal özelliklerini baştan yaratma imkânı sunan MMORPG'lerde iletişim bu karakterler üzerinden gerçekleşmektedir⁸. Oyuncular gerçek hayattaki kimliklerinden tamamen farklı, ideal benliklerini yansıtan bir kimlik deneyebilir^{9,10} ve bu kimliğin oyuncular tarafından nasıl algılandığıyla ilgili anlık dönüş alabilirler⁸. Oyuncu için alternatif bir hayat sunan oyun evreni¹¹ çocuklar ve ergenlerin gelişimi için bir fırsata çevrildiğinde oyun karakterinin kimliğini özümseyen oyuncu

karşılaştığı durumlara o karakterin gözünden bakmaya başlayarak farklı yaklaşımlar üretebilir. Böylelikle bir doktor, bir bilim insanı veya bir mühendis gibi düşünerek yaratıcı bir öğrenme süreci geçirebilir¹¹. Dolayısıyla, çevrimiçi ortam ergenlere sosyal etkileşimlerle yeni kimliklerini denemelerini ve ideal-gerçek benlik arasındaki tutarlılıkla kendilerini olumlu algılamalarını sağlamaktadır¹²⁻¹⁴.

İnternet ortamında kimlik denemelerinin olumlu ve olumsuz yönüne değinen “İnternette Etkilenen Sosyal Ödünleme Hipotezi” kimlik denemeleri sonucu yeni insanlarla tanışılması ve bu şekilde edinilen tecrübeyle çevrimdışı sosyal yeterliliğin gelişeceğini olumlu yönü olarak belirtilmektedir^{6,15,16}. Olumsuz yönü olarak ise, ergenlerin çevrimiçi kimlikleriyle zamanla bütünleşmeleri ve bunun kişinin gerçek kimliğinin yerini almasıyla gerçek hayattaki sosyal yeterliliklerini kaybedebileceklerini, sanal kimlikleriyle sanal ilişkilere, oyun, kumar ve alışveriş bağımlılığı gibi aktivitelere yönelebilecekleri belirtilmektedir. Sahte kimliklerin uzun vadede öz-ideal benlik farkı sebebiyle majör depresif bozukluk ve aşırı internet kullanımıyla sosyal izolasyona yol açabileceği ve kararlı bir kimlik gelişimini engelleyebileceği de vurgulanmaktadır^{10,16,17}.

Son dönemlerde çevrimiçi oyunları aşırı şekilde oynamak günlük hayatın bir parçası haline geldiğinden, bu olumsuzluklar için çevrimiçi oyun bağımlılığı, patolojik çevrimiçi oyun kullanımı, problemli çevrimiçi oyun kullanımı gibi tanımlar yapılmıştır¹⁸. Tanımlardaki “bağımlılık” teriminin zamanla “aşırı” olarak değişmesinin sebebi çevrimiçi oyunları oyun kültürüne sahip, başarı amaçlı oynayan “hardcore oyuncular” dışında; günlük streslerden kurtulmak isteyen her yaştan “casual oyuncular” tarafından da oynanmasıdır. Çalışmalara göre aşırı oyun oynayanlar çevrimiçi rol yapma oyunlarında haftada 40,4 saat, günde yaklaşık 5 saat harcamaktayken, aşırı oyun oynamayanlarsa haftada 11,1 saat, günde yaklaşık 1,5 saat harcamaktadır¹⁹. Ayrıca, sosyalleşme ve yalnızlıktan kaçış istekleri aşırı çevrimiçi oyun kullanımlarını artırmaktadır²⁰. Çevrimiçi oyunlar, özellikle ergenlik dönemindeki bireylerin kimliklerini keşfetmelerine katkı sağlarken, sanal ortamda yaratılan kimliklerle gerçek dünyadaki kimlik arasındaki dengeyi bulmak bazen zor olabilmektedir. Ancak, çevrimiçi oyunlarla edinilen sosyal ilişkiler ne oyunda geçirilen süreyle orantılıdır ne de yalnızlık için belirleyici ölçütlerden biridir. Burada asıl önemli olan insanların içinde bulundukları gruplardır⁶. Oyun türüne bağlı oyuncunun çevrimiçi bağımsızlık düzeyi düşükse oyuncularla sosyalliğin kaybedilmemesi için aşırı çevrimiçi oyun kullanılırken; çevrimiçi bağımsızlık düzeyi yüksekse gerçek hayattaki arkadaş bağı sebebiyle aşırı çevrimiçi oyun kullanılmaktadır²⁰. Aşırı çevrimiçi oyun oynamanın ergenlerin psikososyal iyi oluşlarına olumlu katkı sağladığını belirten çalışmalara rastlansa da²¹ özellikle yalnız ve asosyal ergenler tarafından kurtuluş olarak görülüp zamanla oluşan bağımlılıkla yaşam memnuniyetlerini düşürdüğü ve sosyal sorunların oluştuğu belirtilmektedir²². Her ne kadar oyuncular sosyalleşme ve yalnızlıktan kaçış istekleriyle aşırı çevrimiçi oyun kullanımını artırsa da²⁰, yalnızlıklarını gidermek için internete bağlananlar zamanla internetin olumsuzluklarına kapılmaktadırlar²³. Bağımlılığa varan bu durumda çevrimiçi ilişkiler için yüz yüze ilişkilerden vazgeçilmektedir^{24,25}. Böylelikle, zaten sosyallikten yakından oyuncular sanal hayatındaki sosyalliği gerçek hayatındakine tercih etmekte ve sosyal ortamdan izole olup yalnızlıklarını artırmaktadırlar²².

Özetle, aşırı çevrimiçi oyun kullanımına bağlı olarak video oyunlarının ergenler üzerindeki benlik ve kimlik gelişimlerinde, sosyal yeterlilik ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkilerin anlaşılması önem kazanmaktadır. Çevrimiçi oyunlar, bu faktörleri pozitif ya da negatif yönde etkileyebilir. Bu etkileşimlerin bilinmesi, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı veya sağlıklı oyun alışkanlıkları oluşturma konusunda nasıl yönlendirilebileceği konusunda bilgi sağlaması açısından önemlidir. Erkekler genellikle aksiyon, yarış ve savaş oyunları ile strateji, MMORPG ve gerçek yaşama yakın oyunlar gibi oyunları, tercih ederlerken, kadınlar ise daha çok tek kişilik, kişiselleştirilebilir oyunlara ilgi gösterme eğilimindedir^{26,27}. Ergenlerin akademik başarı, arkadaş grubuna aitlik gibi farklı kimlik arayışlarında gerçek benlikleri, sahip olmayı istedikleri ideal benlikleri ve toplumsal öğrenmelerle olması gerektiğini düşündükleri benliklerinden ideal ve gerçek benlik arasında tutarlılık ne kadar fazlaysa kendilerini olumlu algılamaları da artmaktadır¹²⁻¹⁴. İnternet oyunlarında oluşturulan karakterlerde ideal benliğin yansıtılmasıyla gerçek-ideal benlik uyumsuzluğu olduğunda kısa sürede rahatlatılsa bile uzun vadede bu farkın majör depresif bozukluk, aşırı internet kullanımı ve sosyal izolasyona yol açtığı belirtilmektedir¹⁰. Gerçek hayatlarındaki kimlik denemelerinde başarısız olan kişiler, sanal kimlikleriyle sanal ilişkilere, oyun, kumar ve alışveriş bağımlılığı gibi aktivitelere yönelebilmektedir¹⁷.

Ülkemizde ergenlerin internette kimlik denemelerine yönelik çalışmalar mevcut olsa da¹⁷⁻²⁸ bu çalışmalarda spesifik olarak çevrimiçi oyun oynamaya ve bu oyunlarda edinilen kimliklere özgü ölçümlere rastlanmamıştır. Çalışmalar bir taraftan oyun bağımlılığının olumsuz yönlerini vurgularken^{15,17,20,28,29}, diğer taraftan çevrimiçi rol yapma oyunlarının oyuncular arasında oluşan sosyal ağlarla yeni kimlikler edinilmesi gibi olumlu yönlerine de vurgu yapmaktadır^{10,14,16,30}. Buradan hareketle çevrimiçi video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz yönleri bir arada değerlendirilerek, bunlara yönelik ölçümlerin geçerliğinin test edilmesinin konuya daha fazla açıklık getireceği düşünülmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmada ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıkları ile yalnızlık, benlik algısı ve kimlik gelişimi gibi psikososyal faktörler arasındaki ilişkiyi incelemek ve çevrimiçi oyunlardan edinilen benlik, kimlik, sosyal yeterlilik ve yalnızlık düzeyleri ile ilgili ölçümlerin Türk kültürüne uygunluğu ve psikometrik özellikleri test edilmektedir. Bu amaç doğrultusunda yaşa ve günlük oyun oynama süresine bağlı farklılıklar ile araştırma kapsamında ele alınan değişkenler arasındaki ilişkiler test edilerek incelenmiştir. Araştırma kapsamında ele alınan hipotezler ise şu şekildedir;

H1: Ergenlik dönemindeki katılımcıların çevrimiçi kimlik denemeleri beliren yetişkinlik dönemindeki katılımcılardan daha fazla iken, beliren yetişkinlik dönemindeki katılımcıların benlik belirginlikleri daha yüksektir,

H2: Günlük çevrimiçi oyun oynama süresi 5 saat ve üzeri olan katılımcıların yalnızlık, yalnızlıktan kaçış ve sosyal yeterlilik düzeyleri daha az süre oynayanlara kıyasla yüksek olurken çevrimiçi bağımsızlık düzeyleri düşük olacaktır,

H3: Katılımcıların aşırı çevrimiçi oyun oynamaları ile yalnızlıkları, yalnızlıktan kaçış düzeyleri ve sosyal yeterlilikleri arasında pozitif, çevrimiçi kimlikleri (çevrimiçi bağımsızlık) arasında negatif yönde ilişki vardır,

H4: Yalnızlık, çevrimiçi kimlik keşfi, çevrimiçi kimlik (çevrimiçi bağımsızlık), sosyal yeterlilik, yalnızlıktan kaçış ve benlik belirginliği aşırı çevrimiçi oyun kullanımını yordayacaktır.

Gereç ve Yöntem

Katılımcılar

Örneklem 15-25 yaş arası ortaokul, lise, üniversite ve yüksek lisans öğrencilerinden oluşmaktadır. Veri çevrimiçi toplanmıştır. Genellikle kadınlar strateji, MMORPG ve gerçek yaşama yakın oyunları tek kişilik, kişiselleştirilebilir oyunlara göre daha az tercih etmektedirler^{26,27}. Bu çalışmada da kadın katılımcı (n= 25, %8,8) ve evli erkek katılımcı sayısı (n= 1, %0,4) çok düşük olduğundan, analizler 258 bekar erkek katılımcı ile yürütülmüştür.

Katılımcılara çevrimiçi yada çevrimdışı oyunlardan en çok oynadıkları oyun türleri sorulmuş, ancak katılımcıların sadece tek bir oyun türünü oynamadığı belirlenmiştir. Katılımcıların %89,5'i 5 yıldan fazla, %9,3'ü 3 ile 5 yıl arasında oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Günlük oyun süresi açısından katılımcıların %46,5'i 5 saatten fazla, %33,7'si 3-4 saat ve 19,8'i 1-2 saat kadar oynadıklarını belirtmişlerdir. 15-25 yaş arası erkek katılımcıların %82,6'sı ailesi ile %17,4'ü ise yurtda veya öğrenci evinde yaşamaktadır.

Veri Toplama Araçları

Veri toplamak amacıyla demografik bilgi formu, benlik belirginliği ölçeği, çevrimiçi kimlik keşfi ölçeği, çevrimiçi bağımsızlık ölçeği, aşırı çevrimiçi oyun kullanımı ölçeği, UCLA yalnızlık ölçeği ve sosyal yeterlilik ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi formunda yaş, cinsiyet, öğrenim durumu, kaç yıldır oyun oynandığı, günlük oyun oynama süresi, oyun oynama amacı ve oyun türünü öğrenmeye yönelik maddeler bulunmaktadır.

Benlik Belirginliği Ölçeği: Benlik Belirginliği Ölçeği, Campbell vd. tarafından katılımcıların, kendi benlik kavramlarını ne derece kesin bilgiye dayandırdıklarını ve ne derece güvenilir olarak tanımladıklarını ölçmek için geliştirilmiştir³¹. Ölçek tek boyutlu ve 12 maddeden oluşmakta ve 5'li Likert'le ölçülmektedir (1=Bana hiç uygun değil, 5=Bana tamamen uygun). Orijinal ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,86 olarak bulunmuştur. Sümer ve Güngör tarafından Türkçeye uyarlaması yapılan ölçeğin geçerlik çalışması yapılmamakla birlikte Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,89 olarak hesaplanmıştır³². Maddelerden 10 ve 12. Madde hariç tüm maddeler ters puanlanmaktadır. Puan arttıkça kişinin kendi benliğiyle ilgili belirli bir fikre sahip olduğu ve benlik belirginliğinin netlik kazandığı belirtilmektedir.

Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeği: Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeği, Davis tarafından katılımcıların internet ortamındaki kimliklerinin farklı yönlerini keşfetmelerini / denemelerini ve ifade ediş biçimlerini ölçmek için geliştirilmiştir³³. Ölçek 7'li likert tipi bir yapıdadır ve 1=Tamamen yanlış, 7=Tamamen doğru şeklinde puanlanmaktadır. “Kendimi ifade etmenin farklı yollarını denemek için interneti kullanmayı severim” ve “Kendimi çevrimiçi ortamda daha iyi olarak gösterebiliyorum” şeklinde altı madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişinin kimlik keşifleri ve denemeleri yapmak

için interneti kullanma derecesinin arttığını göstermektedir. Davis ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısını 0,82 olarak bulmuştur.

Çevrimiçi Bağımsızlık: Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeği, Kim ve Kim tarafından katılımcıların çevrimiçi oyun ortamındaki diğer oyuncularla bağımsız bir şekilde aldıkları kararları ölçmek için kullanılmıştır²⁰. Ölçeğin orijinal isminin (Online self-identity scale) çevirisiyle bu çalışmada kullanılan benzer isimdeki diğer ölçekle (Çevrimiçi Kimlik Keşfi ölçeği) karıştırılmaması adına ölçeğin ölçmeyi amaçladığı içerik açısından “Çevrimiçi Bağımsızlık” olarak isimlendirilmiştir. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Diğer oyuncuların tavsiyelerini körü körüne takip ederim” ve “Online oyunu yalnız başıma oynamak benim için zordur” şeklinde sekiz madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Tüm maddeler ters puanlanmıştır. Puan arttıkça kişi kendi kararlarını diğerlerine bağlı olmaksızın kendi adına verdiğini göstererek, çevrimiçi diğer oyunculara olan bağımsızlığını göstermektedir. Ölçümün İngilizce sunulduğu makalede kullanılan bu ölçüm Korece bir makaleden çevrilerek uyarlanmış ve güvenirlik katsayısı için Cronbach Alpha düzeyi verilmeden yeterli düzeyde olduğu belirtilmiştir²⁰. Korece makalede ise kullanılan kimlik ölçeği 5 alt ölçüm ve toplam 34 sorudan oluşmakta ve her bir alt ölçüm için Cronbach Alpha güvenirlik katsayısının 0,70 üzerinde olduğu görülmektedir³⁴.

Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği: Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği, Kim ve Kim tarafından katılımcıların çevrimiçi oyunları aşırı oynama ve oyunlara olan bağımlılık davranışlarını ölçmek için geliştirilmiştir²⁰. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-Tamamen doğru şeklinde puanlanmıştır. “Aslen niyet ettiğimden daha uzun çevrimiçi oyunlar oynuyorum” ve “Korkarım ki, çevrimiçi oyunlar olmadan hayat sıkıcı, boş ve eğlencesiz olurdu” şeklinde 10 madde içeren tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişinin aşırı ve bağımlı şekilde çevrimiçi oyun oynadığı hatta çevrimiçi oyunların kişinin yaşamının anlamı olduğu belirtilmektedir. Kim ve Kim ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısını 0,92 olarak bulmuştur.

UCLA Yalnızlık Ölçeği V3: UCLA Yalnızlık Ölçeği, Russell tarafından katılımcıların yalnızlık derecelerini ölçmek için geliştirilmiştir³⁵. Ölçek tek boyutlu ve 20 maddeden oluşmakta ve 4’lü Likert’le ölçülmektedir (1-Hiç, 4-Her zaman). “Ne sıklıkla arkadaşlıktan yoksun hissediyorsunuz?” ve “Ne kadar sıklıkla başvurabileceğin kimse olmadığını düşünüyorsun?” örnek maddeleridir. Puan arttıkça kişinin yalnızlık derecesi de artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,89’la 0,94 arasında değişmektedir. Test-tekrar test güvenirliği açısından 1 yıllık bir süre boyunca yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermiştir ($r = ,73$). Madde 1, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 19 ve 20 ters puanlanmaktadır. İlk ölçek çalışması Russel tarafından 1980 yılında yapılmış ve Demir tarafından Türkçe’ye uyarlanarak Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,96 olarak hesaplanmıştır³⁶. 1980 yılında yapılan ilk ölçek çalışmasının bazı maddeleri anlaşılmadığı için Russel tarafından 1996 yılında ölçeğin üçüncü sürümü olan UCLA Yalnızlık Ölçeği V3 geliştirilmiş ve çalışmada Russell tarafından geliştirilen bu ölçek kullanılmıştır³⁵.

Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği: Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği, Kim ve Kim tarafından katılımcıların yalnızlıktan kurtulmak için sergiledikleri oyun oynama alışkanlıklarını ölçmek için geliştirilmiştir²⁰. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve 1-Tamamen yanlış, 5-

Tamamen doğru şekilde puanlanmıştır. “Yalnız kaldığımda yalnızlığı gidermek için çevrimiçi oyunlar oynuyorum” şeklinde 3 madde içeren ve tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça yalnız kalan kişinin yalnızlığını yenmek için çevrimiçi oyunlara yöneldiği belirtilmektedir. Kim ve Kim ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısını 0,87 olarak hesaplamıştır. Türkçe uyarlaması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1’den büyük toplam varyansın %83’ünü açıklayan tek faktörlü bir yapı bulunmuştur.

(KMO= 0,715; Bartlett’s $\chi^2 = 525,89$; $p < 0,05$).

Sosyal Yeterlilik Ölçeği: Sosyal Yeterlilik Ölçeği, Valkenburg ve Peter tarafından ergenlerin çevrimdışı sosyal yeterliliğini ölçmek için geliştirilmiştir¹⁶. Ölçek 5’li likert tipi bir yapıdadır ve katılımcıların geçmiş altı aylarına bakarak “Çok iyi tanımadığım biriyle konuşmaya başlamak” ne kadar zordu ne kadar kolaydı şeklinde değerlendirilerek 1-Çok zordu, 5-Çok kolaydı şeklinde puanlanmıştır. 19 maddeden oluşan bu ölçeğin dört alt boyutu bulunmaktadır; 1) iletişimi başlatma (initiation), 2) destekleme (supportiveness), 3) kendini açma (self-disclosure) ve 4) girişkenlik (assertiveness). Puan arttıkça kişinin çevrimdışı sosyal yeterliliğinin arttığını belirtmektedir. Valkenburg ve Peter’a göre ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,83’le 0,96 arasında değişmektedir.

Video oyunu oynayan 15-25 yaş arası 296 katılımcıdan internet üzerinden Google Formlar aracılığıyla gönüllülük esasına dayalı olarak çevrimiçi veri toplanmıştır. Bireyler çeşitli Facebook video oyun gruplarından gönüllü olarak seçilmiştir. Katılımcılar kişisel bilgilerinin alınmadığı ve verilerin toplu olarak değerlendirileceği konusunda bilgilendirilmiş onam formuyla bilgilendirilmişlerdir. Çalışmanın etik kurul izni Ufuk Üniversitesi, Etik Kurulundan alınarak (Tarih: 18/04/2019, Sayı: 2019/32) yürütülmüştür.

Bulgular

Ölçümlerin yapı geçerliğini test etmek amacıyla öncelikle açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analiziyle incelenmiştir. Ölçümlerin gruplar arası farklılık gösterip göstermediğini test etmek adına yaşa ve oyun süresine bağlı farklılıklar ele alınmıştır. Ölçüt-bağıntılı geçerliği test etmek içinse alanyazındaki çevrimiçi video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz yönleri bir arada ele alınarak değişkenler arası korelasyonlar incelenmiştir.

Güvenirlik Çalışması

Tüm ölçeklerin güvenirliğini test etmek için iç tutarlılık katsayısı olarak Cronbach Alpha ve iki-yarım güvenirliği analiz değerlerine bakılmıştır.

Cronbach Alfa Analizi

Ölçeklerin Türkçe versiyonlarının güvenirliği Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısıyla incelenmiş olup; Benlik Belirginliği Ölçeği için 0,89, Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeği için 0,77, Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeği için 0,72, Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği için 0,79, UCLA Yalnızlık Ölçeği V3 için 0,93 ve Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği için 0,89 olarak hesaplanmıştır. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinde ise 19. madde ölçeğin geçerlik güvenirliğini artırmak için analizden çıkarılmış ve Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0,89, initiation (iletişimi başlatma) alt faktörü için 0,86, supportiveness (destekleme) alt faktörü için

0,87, self-disclosure (kendini açma) alt faktörü için 0,81 ve assertiveness (girişkenlik) alt faktörü içinse 0,86 olarak hesaplanmıştır.

İki – Yarım Güvenirliği

İki-yarım güvenirliği korelasyon sonuçlarında Benlik Belirginliği Ölçeği için ilk yarı (0,80) ve ikinci yarı (0,80) arasındaki korelasyon katsayısı 0,79, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,88'dir. Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeği için ilk yarı (0,74) ve ikinci yarı (0,56) arasındaki korelasyon katsayısı 0,58, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,74'tür. Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeği için ilk yarı (0,55) ve ikinci yarı (0,68) arasındaki korelasyon katsayısı 0,45, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,62'dir. Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği için ilk yarı (0,63) ve ikinci yarı (0,68) arasındaki korelasyon katsayısı 0,63, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,77'dir. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3 için ilk yarı (0,88) ve ikinci yarı (0,86) arasındaki korelasyon katsayısı 0,87, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,93'tür. Yalnızlıktan Kaçış Ölçeği için ilk yarı (0,92) ve ikinci yarı (1,00) arasındaki korelasyon katsayısı 0,71, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,83'tür. Sosyal Yeterlilik Ölçeği içinse ilk yarı (0,84) ve ikinci yarı (0,82) arasındaki korelasyon katsayısı 0,70, tüm ölçeğin Spearman-Brown güvenirlilik katsayısı ise 0,82'dir.

Yapı Geçerliği

Araştırma kapsamında kullanılan çevrimiçi video oyun oynama düzeylerine özgü benlik, kimlik, yalnızlık ve sosyal yeterlilik ölçüm araçlarının Türk kültürüne uyarlamak ve psikometrik özelliklerini ergenler üzerinde incelemek adına önce yapı ve kapsam geçerliği için açımlayıcı faktör analiziyle bakılmış, ardından doğrulayıcı faktör analiziyle test edilmiştir. Aynı örneklem üzerinde de AFA ve DFA yapılabilmektedir³⁷. Bu bilgilerden hareketle araştırmadaki örneklem sayısı (n=258) ikiye bölünerek araştırma yapılacak düzeyde olmadığı için aynı örneklem üzerinde AFA ve DFA çalışmaları yapılmıştır.

Benlik Belirginliği Ölçeğinin Faktör Analizi Sonuçları

Benlik Belirginliği Ölçeği Türkçeye Sümer ve Güngör tarafından uyarlanmış olsa da bu çalışma kapsamında geçerlik çalışmasının yapılmadığı belirtilmiştir³². Bu nedenle Benlik Belirginliği Ölçeğinin yapı ve kapsam geçerliğini test etmek amacıyla ilk olarak açımlayıcı ve sonrasında doğrulayıcı faktör analiziyle ele alınmıştır. 12 maddelik ölçek için ilk yapılan Varimax yöntemiyle döndürmeli faktör analizi sonucunda Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeriyle (0,896) verinin faktör analizine uygun olduğunu göstermiştir. Faktör sayısı kararı, özdeğerler, açıklanan varyans oranı, güvenirlilik değerleri ve özdeğerlerin grafik dağılımı incelenerek verilmiştir. Faktör sayısı sınırlanmadan yapılan ilk faktör analizi sonuçlarına göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %53'ünü açıklayan iki faktör bulunmuştur ($KMO=0,896$; $Bartlett's \chi^2=1238.55$; $p<0,05$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %44 (özdeğer= 5,32) ve ikinci faktör için %9 (özdeğer=1,15) varyans açıklamaktadır. Davis'in çalışmasına²⁶ (Davis KE, 2013) benzer olarak 12. maddenin faktör yükünün 0,30'un altında olduğundan 12. madde çıkarılarak yeniden analiz yapılmış ve 11 maddelik ölçeğin açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %57'sini açıklayan iki faktör bulunmuştur ($KMO=0,902$;

Bartlett's $\chi^2=1223,40$; $p<0,05$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %48 (özdeğer=5,30) ve ikinci faktör için %9 (özdeğer= 1,00) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyonla tek faktörlü yapıya zorlanmış ve sonuçta toplam varyansın %48'ini açıklayan tek faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve tek faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), $\chi^2(40)=94,524$, $p=0,000$, $\chi^2/df=2,363$, $CFI=0,954$, $RMSEA=0,073$, 90% CI [0,054 – 0,092].

Tablo 1. Benlik belirginliği ölçeğinin faktör analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,902; <i>Bartlett's</i> $\chi^2=1223,40$; $p<0,05$
	Tek faktörlü yapı varimax rotasyonla %48 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	- $\chi^2(40)=94,524$, $p=0,000$
	$\chi^2/df=2,363$
	$CFI=0,954$
	$RMSEA=0,073$, 90% CI [0,054 – 0,092]

Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeğinin Faktör Analizi Sonuçları

Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeğinin Türkçe uyarlaması için ilk olarak yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %48'ini açıklayan tek faktörlü bir yapı bulunmuştur ($KMO=0,801$; *Bartlett's* $\chi^2=406,97$; $p<0,05$). Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve tek faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), $\chi^2(8)=13,124$, $p=0,108$, $\chi^2/df=1,641$, $CFI=0,987$, $RMSEA=0,050$, 90% CI [0,000 – 0,097].

Tablo 2. Çevrimiçi kimlik keşfi ölçeğinin faktör analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,801; <i>Bartlett's</i> $\chi^2=406,97$; $p<0,05$
	Tek faktörlü yapı %48 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	$\chi^2(8)=13,124$, $p=0,108$
	$\chi^2/df=1,641$
	$CFI=0,987$
	$RMSEA=0,050$, 90% CI [0,000 – 0,097]

Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeğinin Faktör Analizi Sonuçları

Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeğinin Türkçe uyarlaması için yapılan faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %52'sini açıklayan iki faktör bulunmuştur ($KMO=0,779$; *Bartlett's* $\chi^2=382,06$; $p<0,5$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %36 (özdeğer=2,88) ve ikinci faktör için %15 (özdeğer=1,27) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyonla tek

faktörlü ve toplam varyansın %36'sını açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve tek faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), $\chi^2 (19)=38,348$, $p=0,005$, $\chi^2/df = 2,018$, $CFI=0,946$, $RMSEA=0,063$, 90% CI [0,033 - 0,092].

Tablo 3. Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeğinin Faktör Analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,779; Bartlett's $\chi^2=382,06$; $p<0,5$
	Tek faktörlü yapı varimax rotasyonla %36 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	$\chi^2 (19)=38,348$, $p=0,005$
	$\chi^2/df=2,018$
	$CFI=0,946$
	$RMSEA=0,063$, 90% CI [0,033 - 0,092].

Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Faktör Analizi Sonuçları

Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Türkçe uyarlaması için yapılan faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %47'sini açıklayan iki faktör bulunmuştur ($KMO=0,825$; Bartlett's $\chi^2=564,98$; $p<0,05$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %35 (özdeğer=3,57) ve ikinci faktör için %11 (özdeğer=1,14) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyonla tek faktörlü ve toplam varyansın %35'ini açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve tek faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), $\chi^2 (32)=64,46$, $p=0,000$, $\chi^2/df=2,01$, $CFI=0,939$, $RMSEA=0,063$, 90% CI [0,040 - 0,085].

Tablo 4. Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Faktör Analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,825; Bartlett's $\chi^2=564,98$; $p<0,05$
	Tek faktörlü yapı varimax rotasyonla %35 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	$\chi^2 (32)=64,46$, $p=0,000$
	$\chi^2/df=2,01$
	$CFI=0,939$
	$RMSEA=0,063$, 90% CI [0,040 - 0,085]

UCLA Yalnızlık Ölçeği V3'ün Faktör Analizi Sonuçları

UCLA Yalnızlık Ölçeği V3'ün Türkçe uyarlaması için yapılan faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %59'unu açıklayan üç faktör bulunmuştur ($KMO=0,944$; Bartlett's $\chi^2=2741,20$; $p<0,05$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %45 (özdeğer=9,05), ikinci faktör için %8 (özdeğer=1,60) ve üçüncü faktör için %5

(özdeğer=1,14) varyans açıklamaktadır. Çalışmada kullanılan ölçek tek faktörlü olduğundan dolayı varimax rotasyonla tek faktörlü ve toplam varyansın %45'ini açıklayan bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve tek faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), χ^2 (158)=319,43, $p=0,000$, $\chi^2/df=2,022$, $CFI=0,939$, $RMSEA=0,063$, 90% CI [0,053 - 0,073].

Tablo 5. UCLA Yalnızlık Ölçeği V3'ün Faktör Analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,944; Bartlett's $\chi^2=2741,20$; $p<0,05$
	Tek faktörlü yapı varimax rotasyonla %45 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	χ^2 (158)=319,43, $p=0,000$
	$\chi^2/df=2,022$
	$CFI=0,939$
	$RMSEA=0,063$, 90% CI [0,053 - 0,073]

Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Faktör Analizi Sonuçları

Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Türkçe uyarlaması için yapılan faktör analizi sonucuna göre özdeğeri 1'den büyük toplam varyansın %66'sını açıklayan dört faktör bulunmuştur ($KMO=0,865$; $Bartlett's \chi^2=2540,63$; $p<0,05$). Bunlar sırasıyla birinci faktör için %37 (özdeğer=6,66), ikinci faktör için %14 (özdeğer=2,54) üçüncü faktör için %8 (özdeğer=1,59) ve dördüncü faktör için %6 (özdeğer=1,21) varyans açıklamaktadır. Ölçekte yer alan maddelerden 1, 2, 3, 4 ve 5. maddeler, "İletişimi Başlatma", 6,7,8,9 ve 10. maddeler "Destekleme", 11,12,13, 14 ve 15.maddeler "Kendini Açma", 16,17 ve 18. maddeler ise "Girişkenlik" boyutu olarak adlandırılmıştır. Ölçeğin geçerlik çalışması için yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrasında ayrıca doğrulayıcı faktör analiziyle de bakılmış ve dört faktörlü yapının kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (15,37), χ^2 (128)=243,4, $p=0,000$, $\chi^2/df=1,902$, $CFI=0,953$, $RMSEA=0,059$, 90% CI [0,048 - 0,070].

Tablo 6. Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Faktör Analizi

Analiz Türü	Sonuçlar
Açımlayıcı Faktör Analizi (EFA)	KMO=0,865; Bartlett's $\chi^2=2540,63$; $p<0,05$
	Dört faktörlü yapı %66 varyans açıklamaktadır.
Doğrulayıcı Faktör Analizi (CFA)	χ^2 (128)=243,4, $p=0,000$
	$\chi^2/df=1,902$
	$CFI=0,953$
	$RMSEA=0,059$, 90% CI [0,048 - 0,070]

Gruplar Arası Farklılıklar

Ölçümlerin gruplar arası ayrışmasına yönelik geçerliğini test etmek amacıyla çevrimiçi video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz yönlerinin bir arada ele alınarak incelenmesi adına hipotez testleri sırasıyla sunulmuştur.

Yaşa Bağlı Farklılıklar

Yaşa göre katılımcıların aşırı oyun oynamaları, yalnızlıkları, yalnızlıktan kaçış düzeyleri, çevrimiçi bağımsızlık, çevrimiçi kimlik keşfi, sosyal yeterlilikleri (iletişimi başlatma, destekleme, kendini açma, girişkenlik alt boyutları), benlik belirginlikleri ve günlük oyun oynama süreleri arasında farklılıkların olup olmadığının belirlenmesi için bağımsız gruplar t-testi analiziyle bakılmış ve Cohen's d ile etki gücü ölçülmüştür.

Tablo 7. Yaşın bağımlı değişkenler üzerindeki farklılıkları

	Yaş	n	$\bar{X}$	Ss	T	Cohen's d
Çevrim İçi Bağımsızlık	15-18	135	31,17	4,851	-2,420*	-0,302
	19-25	123	32,65	4,969		
SY Kendini Açma	15-18	135	12,33	5,055	-2,687**	-0,335
	19-25	123	14,08	5,439		
Benlik Belirginliği	15-18	135	50,92	15,191	-2,014*	-0,251
	19-25	123	54,70	14,918		

Not: Tabloda sadece istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar sunulmuştur. SY: Sosyal Yeterlilik; * $p < 0,05$

Tablo 7'de sunulduğu üzere yaşa bağlı farklılıkların analiz sonucunda çevrimiçi bağımsızlık düzeyinde ($t = -2,420$, $p = 0,016$), sosyal yeterliliğin kendini açma alt boyutunda ($t = -2,687$, $p = 0,008$) ve benlik belirginliğinde ($t = -2,014$, $p = 0,045$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır. Buna göre 19-25 yaş arası katılımcıların çevrimiçi bağımsızlık ($\bar{X} = 32,65$), sosyal yeterliliklerinin kendini açma alt boyutu ($\bar{X} = 14,08$) ve benlik belirginlikleri ($\bar{X} = 54,70$), 15-18 yaş arası katılımcıların çevrimiçi bağımsızlık ($\bar{X} = 31,17$), sosyal yeterliliklerinin kendini açma alt boyutlarından ($\bar{X} = 12,33$) ve benlik belirginliklerinden ($\bar{X} = 50,92$) daha fazladır.

Günlük Oyun Oynama Süresine Bağlı Farklılıklar

Katılımcıların günlük oyun süresine bağlı olarak (1-2 saat; 3-4 saat; 5 saat ve üzeri) aşırı oyun oynama, yalnızlık düzeyi, yalnızlıktan kaçış düzeyi, çevrimiçi bağımsızlık, çevrimiçi kimlik keşfi, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği üzerinde anlamlı farklılığının olup olmadığının belirlenmesi için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tablo 8. Günlük oyun oynama süresine bağlı farklılıklar

	Günde 1-2 saat			Günde 3-4 saat			Günde 5 saat ve üzeri			$F_{(2,255)}$	p	η^2
	n	$\bar{X}$	SD	n	$\bar{X}$	SD	n	$\bar{X}$	SD			
Aşırı Oyun Kullanımı	51	15,73	5,219	87	20,57	6,792	120	22,30	7,612	16,168	0,000*	0,126
Yalnızlıktan Kaçış	51	6,24	3,479	87	8,18	4,051	120	8,24	4,106	5,101	0,007*	0,040
Çevrim İçi Bağımsızlık	51	32,94	4,483	87	32,49	4,359	120	30,98	5,407	3,929	0,021*	0,030

Not: Tabloda sadece istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar sunulmuştur * $p<0,05$ Yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre katılımcıların günlük oyun süreleriyle aşırı oyun kullanımı [$F_{(2,255)}=16,168$, $p=0,000$], yalnızlıktan kaçışları [$F_{(2,255)}=5,101$, $p=0,007$] ve çevrimiçi bağımsızlık [$F_{(2,255)}=3,929$, $p=0,021$] arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Gruplararası farklılıklar incelendiğinde aşırı oyun kullanımı için farklılığın 1-2 saatle ($\bar{X}=15,73$) 3-4 saat ($\bar{X}=20,57$) ve 1-2 saatle ($\bar{X}=15,73$) 5 saat ve üzeri ($\bar{X}=22,30$) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Yalnızlıktan kaçış için farklılığın 1-2 saatle ($\bar{X}=6,24$) 3-4 saat ($\bar{X}=8,18$) ve 1-2 saatle ($\bar{X}=6,24$) 5 saat ve üzeri ($\bar{X}=8,24$) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Çevrimiçi bağımsızlık için farklılığın 1-2 saatle ($\bar{X}=32,94$) 5 saat ve üzeri ($\bar{X}=30,98$) arasında kaynaklandığı bulunmuştur. Bu veriler ışığında günlük oyun süresi incelendiğinde günlük 1-2 saat video oyunu oynayanların çevrimiçi bağımsızlıkları ($\bar{X}=32,94$); 5 saat ve üzeri günlük video oyunu oynayanların aşırı oyun kullanımları ($\bar{X}=22,30$) ve yalnızlıktan kaçışları ($\bar{X}=8,24$) diğer gruplardan fazladır.

Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar

Değişkenler arası ilişkilerin yönünün belirlenmesi için Pearson korelasyon testi yapılmış ve Tablo 9'da sunulmuştur. Buna göre Çevrimiçi kimlik keşfiyle yaş ($r=-0,162$, $p<0,01$) ve benlik belirginliği ($r=-0,186$, $p<0,01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Yalnızlıkla çevrimiçi kimlik keşfi ($r=0,139$, $p<0,05$), aşırı oyun kullanımı ($r=0,322$, $p<0,01$) ve yalnızlıktan kaçışla aşırı oyun kullanımı ($r=0,467$, $p<0,01$) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca, aşırı oyun kullanımıyla sosyal yeterliliğin alt boyutları olan iletişimi başlatma ($r=-0,205$, $p<0,01$), kendini açma ($r=-0,155$, $p<0,05$) ve girişkenlikle ($r=-0,171$, $p<0,01$) çevrimiçi bağımsızlık ($r=-0,360$, $p<0,01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Tablo 9. Değişkenler arasındaki korelasyonlar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Yaş	1											
Günlük Oyun Süresi	-,125*	1										
Benlik Belirginliği	,151*	-,040	1									
Çevrim İçi Kimlik Keşfi	-,162**	,081	-,186**	1								
Çevrim İçi Bağımsızlık	,238**	-,203**	,363**	-,206**	1							
Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı	-,034	,327**	-,336**	,251**	-,360**	1						
UCLA Yalnızlık	-,042	-,041	-,558**	,139*	-,186**	,322**	1					
SY İletişimi Başlatma	,095	,059	,379**	,011	,180**	-,205**	-,581**	1				
SY Destekleme	,002	,028	,140*	,049	,156*	-,042	-,296**	,355**	1			
SY Kendini Açma	,193**	-,011	,285**	-,032	,166**	-,155*	-,422**	,567**	,271**	1		
SY Girişkenlik	,081	,036	,313**	-,058	,206**	-,171**	-,401**	,519**	,400**	,361**	1	
Yalnızlıktan Kaçış	-,029	,167**	-,227**	,255**	-,287**	,467**	,340**	-,164**	-,082	-,066	-,137*	1
Ortalama (X)	19,03	2,62	52,72	25,91	31,88	20,42	45,30	16,69	21,45	13,16	12,58	7,83
Ss	3,004	1,295	15,15	8,336	4,953	7,321	13,49	5,032	3,790	5,304	2,772	4,034

Not: N=258, * $p<0,05$, ** $p<0,01$ SY: Sosyal Yeterlilik

Aşırı Oyun Kullanımını Yordayan Değişkenlere İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi

Aşırı oyun kullanımını yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla yapılan hiyerarşik regresyon analizinde ilk aşamada olumsuz durum belirten yalnızlık ve yalnızlıktan kaçış değişkenleri eklenmiş, ardından ikinci aşamada çevrimiçi kimlik keşfi, çevrimiçi bağımsızlık ve sosyal yeterliliğin iletişimi başlatma alt boyutu gibi olumlu durumları belirten değişkenler dahil edilmiştir. Sonucunda bağımsız değişkenler arasındaki çoklu doğrusallık testi için VIF değerlerine bakılmış ve 3.0'den düşük olduğu görülmüştür.

Tablo 10. Aşırı oyun kullanımını yordayan değişkenlerin hiyerarşik regresyon analizi

Model	Yordayan	B	SE	β	t	F	R ²	ΔR^2
1	Sabit	10.139	1.433		7.077	42.141	0.248	0.243
	Yalnızlık	0.100	0.031	0.184*	3.195			
	Yalnızlıktan Kaçış	0.734	0.105	0.405*	7.006			
2	Sabit	20.892	0.062		5.143	22.324	0.307	0.293
	Yalnızlık	0.0074	0.037	0.137*	2.007			
	Yalnızlıktan Kaçış	0.594	0.106	0.327*	5.583			
	Çevrimiçi Kimlik Keşfi	0.092	0.049	0.105	1.902			
	Çevrimiçi Bağımsızlık	-0.315	0.083	-0.213*	-3.804			
	SY İletişimi Başlatma	-0.050	0.095	-0.035	-0.529			

Not: * $p < .05$

Regresyon analizi sonucunda denkleme ilk aşamada eklenen değişkenlerin genel olarak modele katkısı anlamlıdır ($F_{(2,255)} = 42,141$, $p < 0,05$). Yalnızlık ($\beta = 0,184$, $p < 0,05$) ve Yalnızlıktan kaçış ($\beta = 0,405$, $p < 0,05$) ölçeklerinin aşırı oyun kullanımını pozitif yönde anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Bu değişkenleri, bağımlı değişkendeki varyansın %24,8'ini açıkladığı ve bu artışın anlamlı olduğu görülmektedir ($R^2 = 0,248$, F değişim $(2,255) = 42,141$, $p < 0,05$).

Modele ikinci aşamada eklenen değişkenlerin genel olarak modele katkısı anlamlıdır ($F_{(5,252)} = 22,324$, $p < 0,05$). Bu aşamada Yalnızlık ($\beta = 0,137$, $p < 0,05$) ve Yalnızlıktan kaçış ($\beta = 0,327$, $p < 0,05$) değişkenlerinin pozitif yönde yordamaya devam ederken, sadece Çevrimiçi bağımsızlık ölçeğinin ($\beta = -0,213$, $p < 0,05$) aşırı oyun kullanımını negatif yönde anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Bu değişkenlerin, bağımlı değişkendeki varyansın %30,7'sini açıkladığı ve bu artışın anlamlı olduğu görülmektedir ($R^2 = 0,307$, F değişim $(5,252) = 7,097$, $p < 0,05$).

Beta katsayılarına bakıldığında yalnızlıktaki bir birim artışın aşırı oyun kullanımında 0,137'lik bir artışa ($\beta = 0,137$, $p < 0,05$); yalnızlıktan kaçıştaki bir birim artışın aşırı oyun kullanımında 0,327'lik bir artışa ($\beta = 0,327$, $p < 0,05$); çevrimiçi bağımsızlıktaki bir birim artışın aşırı oyun kullanımında -0,213'lük bir azalışa ($\beta = -0,213$, $p < 0,05$) yol açtığı görülmektedir.

Tartışma

Araştırmada aşırı çevrimiçi oyun kullanımı ve buna bağlı olarak video oyunlarını oynayan ergenlerin çevrimiçi kimlik keşifleriyle çevrimiçi bağımsızlık düzeyleri, yalnızlık, sosyal yeterlilik ve benlik belirginliği düzeylerini spesifik düzeyde ölçmeye

yönelik ölçüm araçlarının Türk kültürüne uyarlanması ve bu ölçümlerin geçerliğini test etmek amacıyla çevrimiçi video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz yönlerinin bir arada ele alınarak incelenmesi amaçlanmıştır. Genel olarak çalışma kapsamında ele alınan tüm ölçümlerin hem açıklayıcı hem de doğrulayıcı faktör analizlerinin sonuçları ölçümlerin Türkçe uyarlamalarının ergenlerde uygulanmasının geçerli ve güvenilir olduğunu destekler niteliktedir. Araştırmada kullanılan ölçümlerin geçerliğini test etmek amacıyla yaşa ve günlük oyun oynama süresine bağlı farklılıklara bakılmıştır.

Ölçümlerin yaşa bağlı farklılıklarında yaş gruplarına (ergenlik ve beliren yetişkinlik dönemlerine) bağlı olarak çevrimiçi kimlik keşifleri ve benlik belirginlikleri arasında anlamlı düzeyde fark bulunacağı varsayılmış, fakat yaşla çevrimiçi kimlik keşifleri arasında anlamlı bir farklılık elde edilmemiştir. Ancak korelasyon sonuçları incelendiğinde yaşla çevrimiçi kimlik keşifleri arasında düşük düzeyde negatif yönlü anlamlı korelasyon olduğu görülmektedir. Kimlik değişiminin en çok 18-25 yaş arasında olduğunu ve üniversite son sınıf öğrencilerinin kimlik kazanımlarının lise öğrencilerine göre daha olası olduğunu belirtilmektedir³⁸⁻⁴⁰. İnternetin sunduğu anonimlik ise bu kimlik keşifleri için ideal ortamı sağlamaktadır⁴¹. Dolayısıyla, ergenlik veya beliren yetişkinlik dönemine bağlı olarak her ne kadar çevrimiçi kimlik arayışında farklılık elde edilmese de yaşla kimlik arayışı arasında negatif yönde bir ilişki elde edilmesi yine de kimlik arayışının daha çok ergenlik döneminde olduğunu işaret ettiği düşünülmektedir. Ayrıca, yaşla benlik belirginliği arasında da pozitif yönlü bir ilişki elde edilmiştir. Daha önce yapılan çalışmalar da kimlik keşifleri ve bunun sonucunda edinilen benliğin daha çok 18-25 yaş arasında şekillendiğini belirtmektedirler³³⁻³⁸⁻⁴⁰. Dolayısıyla, çevrimiçi kimlik keşifleriyle benlik belirginliği arasındaki negatif korelasyon lise dönemindeki kişilerin kimliklerini keşif sürecinde olduklarından ve benlik belirginliklerinin henüz şekillenmediğinden dolayı kimlik keşfi oranının daha yüksek olduğunu belirten çalışmalarla desteklenmektedir²⁸⁻³³. Özellikle bağımlı oyuncuların sanal ortamdaki oyun içi karakterini ideal benlikleri doğrultusunda şekillendirdikleri belirtilmektedir¹⁷. Dolayısıyla çevrimiçi kimlik keşifleriyle yalnızlık arasındaki pozitif yöndeki ilişki, yalnız olan, benlik ve kimlik açısından net olmayan, yeni kimlikler arayan ergenlere, kendilerinin farklı yönlerini keşfetmek için bir yol sunduğunu belirten diğer araştırma bulgularıyla uyumludur^{14,24,29,41}. Bununla birlikte, MMORPG'lerin eğitim alanında kullanılması amacıyla Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game (CMPRPG) modelini geliştiren araştırmacılar bu model ile ekoloji öğreniminde öğrencilerin katılımını artırma ve öğrenmeyi desteklemelerine yardımcı olmuşlardır⁴². Prososyal davranışları destekleyen oyunlar, empati, iş birliği, yardımlaşma gibi duygu ve düşünceler geliştiren oyuncuların sosyal etkileşimleri olumlu şekilde geliştirmektedir⁴³. Ayrıca oyun karakterinin kimliğini benimseyen oyuncu karşılaştığı durumlara o karakterin gözünden bakarak farklı yaklaşımlar üretebilir. Böylelikle bir doktor, bilim insanı veya mühendis gibi düşünerek yaratıcı bir öğrenme süreci geçirebilir¹¹.

Yaşa bağlı bir diğer sonuç ergenlere kıyasla beliren yetişkinlerin çevrimiçi bağımsızlık ve kendini açma düzeyleriyle benlik belirginliklerinin daha yüksek olmasıdır. Çevrimiçi oyunlarda oyuncuların, diğer insanlarla bağlantıda olma isteği, insanlarla gerçek dünyada yüz yüze bağ kurmalarına ve çeşitli sosyal topluluklara katılmalarına imkân sağlayabilmekte ve siber ortamdaki bu tanışmalar gerçek arkadaşlıklara ya da yüz yüze

iletişime dönüşebilmektedir²⁻⁷. Gerçek dünyadan sosyal gruplarla çevrimiçi oyunlar oynanması çevrimiçi bağımsızlığın kazanılmasına etki edebilmektedir²⁰.

Oyun süresindeki farklılıklarda, aşırı oyun kullanımı, yalnızlıktan kaçış ve çevrimiçi bağımsızlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık görülmektedir. Çevrimiçi oyunları oynamanın günlük hayatın bir parçası haline geldiği ve özellikle çevrimiçi bağımsızlığı zayıf ve yalnız oyuncular yalnızlıktan kaçmak için oyundaki oyuncu topluluklarıyla aşırı oyun oynamaktadır. Ayrıca çevrimiçi bağımsızlığı yüksek olan oyuncuların da çevrimdışı sosyal sermayeleri sayesinde edindikleri gerçek yaşamdan arkadaşlarıyla birlikte, çevrimiçi bağımsızlığı düşük bir gruptan daha fazla çevrimiçi oyun oynadığı ve oyuna kendilerini daha fazla kaptırdıkları görülmüştür²⁰.

Her ne kadar günlük oyun süresine bağlı olarak sosyal yeterlilik düzeyinde anlamlı farklılık bulunmasa da aşırı çevrimiçi oyun kullanımı ve sosyal yeterlilik ölçeğinin iletişimi başlatma, kendini açma ve girişkenlik alt ölçeklerinde negatif korelasyon olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyunlar bir “oyun” olarak görülse de güçlü sosyal yönleriyle oyuncuların arkadaşlık kurdukları, topluluklar oluşturdukları ve çeşitli oyun içi görevleri gerçekleştirmek için birlikte çalıştıkları bir çevrimiçi iletişim aracı olarak da değerlendirilmektedir^{5,6,8}. Çevrimiçi oyunların bu özelliği sebebiyle oyuncular gerek çevrimiçi gerek çevrimdışı yolla sosyalleşerek aşırı oyun kullanımı sergilemektedir. Kim ve Kim’in çalışmasında aşırı çevrimiçi oyun kullanımını etkileyen çevrimiçi ve çevrimdışı sosyalliği ölçmek üzere geliştirilen ölçüm aracı çevrimiçi video oyunları üzerinden bu ölçümü sağlamaktadır²⁰. Ancak bu çalışmada kullanılan sosyal yeterlilik ölçeği gerçek yaşamdaki genel sosyalliği ölçmek üzere geliştirilmiş olup çevrimiçi oyun kullanımıyla ilgili madde içermemektedir. Buna yönelik bir ölçüm aracıyla ayrıca test edilmesinin daha spesifik sonuçlar sunacağı düşünülmektedir. Hepsinden öte oyunda geçirilen süre her zaman tatmin edici bir sosyalliğe sebebiyet de vermeyebilir. Burada önemli olan oyuncuların oyun içinde geçirdikleri süre değil, bulundukları sosyal ortamın niteliğidir⁶.

Aşırı çevrimiçi oyun kullanımının yordanmasına yönelik çalışmalarda yalnızlık, yalnızlıktan kaçış ve çevrimiçi bağımsızlık düzeyinin aşırı oyun kullanımını yordadığı görülmüştür. Kim ve Kim’in çalışmasına göre çevrimiçi bağımsızlık düzeyi aşırı oyun kullanımını iki yönlü olarak etkilemektedir²⁰. Bir taraftan çevrimiçi bağımsızlık düzeyleri düşük olan kişiler yalnızlıktan kaçmak için oyun içindeki diğer oyuncularla kolay bir şekilde etkileşime girip kendilerini oyuna kaptırmaktadırlar. Öte yandan çevrimiçi bağımsızlığı yüksek olan oyuncular da çevrimdışı sosyal sermayeleri sayesinde edindikleri gerçek yaşamdan arkadaşlarıyla daha fazla çevrimiçi oyun oynadığı ve oyuna kendilerini daha fazla kaptırdıkları belirtilse de aşırı çevrimiçi oyun kullanımının ergenlerin psikososyal iyi oluşlarına ve akran ağlarının gelişip korunmasına olumlu katkıda bulunduğunu belirtilmiştir²¹. Bu açıdan sosyal yeterlilik düzeyinin de aşırı çevrimiçi oyun kullanımını yordaması beklenmekteyse de bu çalışmada bu yönde bir sonuç elde edilmemiştir. Öte yandan yalnız ergenler için aşırı oyun kullanımı bir çıkış kapısı olarak görülebileceğinden zamanla aşırı oyun kullanımı sonucu kişilerin yalnızlıkları artarken yaşam memnuniyetlerinin düşüp, sosyal sorunların ortaya çıktığı da belirtilmektedir²². Araştırmada yaşam memnuniyeti ele alınmamış olsa da yalnızlıkla ilişkisi benzer doğrultuda elde edilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda yalnızlık, yalnızlıktan kaçış ve çevrimiçi bağımsızlık aşırı oyun kullanımını yordamaktadır.

Sonuç, Sınırlılıklar ve Öneriler

Çalışmada, çevrimiçi oyun oynamaya ve bu oyunlarda edinilen benlik ve kimlikler, sosyal yeterlilik ve yalnızlık düzeylerine özgü ölçümlerin Türk kültürüne uyarlaması adına psikometrik özellikleri incelenmiş ve bu ölçümlerin ergenlik ve beliren yetişkinlik döneminde ülkemizde yapılacak araştırmalarda kullanılabilir nitelikte geçerli ve güvenilir olduğunu göstermiştir. Bu çalışma, ergenlerin çevrimiçi kimlik keşiflerini anlamada önemli bir katkı sağlamakta ve aşırı oyun kullanımının psikososyal etkilerini inceleyen araştırmalar için bir temel oluşturmaktadır.

Çalışma kapsamında her ne kadar çevrimiçi ölçümler ele alınmış olsa da buna yönelik verilerin sadece çevrimiçi ortamda toplanması bir yanlılık oluşturabileceği ve genellenebilirliğin düşük olacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla, ileriki çalışmalarda ayrıca yüz yüze de verilerin toplanması konu hakkında daha detaylı bir bilgi sağlayacaktır. Ayrıca, katılımcılara oynadıkları oyun türleri sorulmuş olsa da oyun türlerine bağlı olarak bir sınıflandırma yapılamadığından bu farklılıklar ele alınamamıştır. Kadın katılımcıların sayısı oynadıkları oyun türleri sebebiyle erkek katılımcılara göre daha az olduğundan sadece erkek örnekleme çalışılmıştır. Ancak, her oyun türü oyunculara farklı şekillerde kimlik denemesi yapma olanağı sunmaktadır. MMORPG oyuncuları ideallerindeki kimliği içeren karakterler oluştururken kimi RPG oyunlarında oyuncudan hazır sunulan karakterin kimliğiyle bütünleşmesi istenir. Dolayısıyla, cinsiyet, farklı oyun türleri ve ideal benlik açısından da ele alınarak yapılan çalışmalar bu konuda daha derinlemesine bilgi sağlayacaktır. Ayrıca, araştırmada çevrimiçi oyunlara bağlı olarak çevrimiçi kimlik keşfi, aşırı oyun oynama ve sosyal yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiler çalışılmıştır. Gelecekte hem çevrimiçi hem de çevrimdışı rol yapma oyunları oynayan iki farklı örneklemin çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal yeterlilikleriyle ilişkisi daha detaylı incelenebilir.

KAYNAKLAR

1. Castells M. *The Internet Galaxy: Reflections On The Internet, Business, And Society*. Oxford: Oxford University Press; 2002.
2. Giddens A. *Sosyoloji*. Güzel C. (editör), Güzel Ş.P. (çevirmen). 1.Baskı, İstanbul: Kırmızı Yayınları; 2012.
3. Irmak AY, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 2016;27(2):128-137.
4. Demirtaş Madran HA, Ferligül Çakılcı E. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. 2014;15(2):99-107.
5. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*. 2006;15(3):309-329.
6. Martončík M, Lokša J. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*. 2016;56:127-134.

7. Molyneux L, Vasudevan K, Gil de Zúñiga H. Gaming social capital: Exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2015;20(4):381-399.
8. Barnett J, Coulson M. Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*. 2010;14(2):167-179.
9. Bessière K, Seay AF, Kiesler S. The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behavior*. 2007;10(4):530-535.
10. Leménager T, Gwodz A, Richter A, et al. Self-concept deficits in massively multiplayer online role-playing games addiction. *European Addiction Research*. 2013;19(5):227-234.
11. Lee JJ, Hoadley CM. Leveraging identity to make learning fun: Possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games (MMOGs). *Innovate: Journal of Online Education*. 2007;3(6).
12. Higgins ET. Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*. 1987;94(3):319-340.
13. King KA. Self-concept and self-esteem: A clarification of terms. *The Journal of School Health*. 1997;67(2):68-70.
14. Wängqvist M, Frisé A. Who am I online? Understanding the meaning of online contexts for identity development. *Adolescent Research Review*. 2016;1(2):139-151.
15. Guegan J, Moliner P, Buisine S. Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*. 2015;45(3):349-355.
16. Valkenburg PM, Peter J. Adolescents' identity experiments on the Internet: Consequences for social competence and self-concept unity. *Communication Research*. 2008;35(2):208-231.
17. Ceyhan E. Problemlı internet kullanım düzeyi üzerinde kimlik statüsünün, internet kullanım amacının ve cinsiyetin yordayıcılığı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. 2010;10(3):1323-1355.
18. Kim MG, Kim J. Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*. 2010;26(3):389-398.
19. Hussain Z, Griffiths MD. Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2009;7(4):563-571.
20. Kim YY, Kim MH. The impact of social factors on excessive online game usage, moderated by online self-identity. *Cluster Computing*. 2017;20(1):569-582.
21. Kowert R, Vogelgesang J, Festl R, Quandt T. Psychosocial causes and consequences of online video gameplay. *Computers in Human Behavior*. 2015;45:51-58.
22. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*. 2011;27(1):144-152.
23. Eroğlu A, Bayraktar S. İnternet bağımlılığı ile ilişkili değişkenlerin incelenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*. 2017;3(1):184-199.

24. Leung L. Loneliness, social support, and preference for online social interaction: The mediating effects of identity experimentation online among children and adolescents. *Chinese Journal of Communication*. 2011;4(4):381-399.
25. Smyth JM. Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*. 2007;10(5):717-721.
26. Durdu PO, Hotamaroğlu A, Çağıltay K. Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim*. 2004;97-101.
27. Pala FK, Erdem M. Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2011;12(2):53-7.
28. Çetin AB, Ceyhan A. Adolescents' identity experiments on the internet and problematic internet user behavior. *The Turkish Journal on Addictions*. 2014;1(2):30-46.
29. Visser M, Antheunis ML, Schouten AP. Online communication and social well-being: how playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology*. 2013;43(7):1508-1517.
30. Valkenburg PM, Peter J. Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*. 2009;18(1):1-5.
31. Campbell JD, Trapnell PD, Heine SJ, et al. Self-concept clarity measurement, personality correlates, and cultural boundaries. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1996;70:1114-1114.
32. Sümer N, Güngör D. Yetişkin bağlanma stilleri ölçeklerinin Türk örneklemini üzerinde psikometrik değerlendirmesi ve kültürlerarası bir karşılaştırma. *Türk Psikoloji Dergisi*. 1999;14(43):71-106.
33. Davis KE. Young people's digital lives: The impact of interpersonal relationships and digital media use on adolescents' sense of identity. *Computers in Human Behavior*. 2013;29(6):2281-2293.
34. Han HK, Kim JH. Influence of self-identities in real space and virtual space on game addiction and maladaptation: focused on the users of online role playing game. *Korean Journal of Communication and Information*. 2007;37:342-376.
35. Russell DW. UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*. 1996;66(1):20-40.
36. Demir A. UCLA Yalnızlık Ölçeğinin geçerliği ve güvenilirliği. *Psikoloji Dergisi*. 1989;7(23):14-18.
37. Worthington RL, Whittaker TA. Scale development research: A content analysis and recommendations for best practices. *The Counseling Psychologist*. 2006;34(6):806-838.
38. Santrock JW. *Yaşam Boyu Gelişim*. Yüksel G. (çeviren). 13.Baskı, Ankara: Nobel Yayıncılık; 2012.
39. Waterman AS. Identity in the context of adolescent psychology. *New Directions for Child and Adolescent Development*. 1985;1985(30):5-24.
40. Waterman AS. Identity, the identity statuses, and identity status development: A contemporary statement. *Developmental Review*. 1999;19(4):591-621.

41. Matsuba MK. Searching for self and relationships online. *CyberPsychology & Behavior*. 2006;9(3):275-284.
42. Susaeta H, Jimenez F, Nussbaum M, Gajardo I, Andreu JJ, Villalta M. From MMORPG to a classroom multiplayer presential role playing game. *Journal of Educational Technology & Society*. 2010;13(3):257-269.
43. Greitemeyer T, Osswald S. Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2010;98(2):211.

EKLER

Ek 1: Benlik Belirginliği Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Kendimle ilgili düşüncelerim sıklıkla birbiriyle çelişir.	0,693
2. Kendimle ilgili fikirlerim günden güne değişiklik gösterebilir.	0,681
3. Gerçekte nasıl bir insan olduğumu düşünerek çok zaman harcıyorum.	0,667
4. Bazen gerçekte gördüğüm kişi olmadığımı hissediyorum.	0,691
5. Geçmişte nasıl biri olduğumu düşündüğümde, gerçekte nasıl biri olduğumdan emin olamıyorum.	0,765
6. Bazen başkalarını kendimden daha iyi tanıdığımı düşünüyorum.	0,585
7. Kendimle ilgili düşüncelerim çok sık değişiyor gibi görünüyor.	0,846
8. Eğer kendi kişiliğimi tanıtmam istenseydi, tanımlamalarım bir günden diğerine farklılaşabilirdi.	0,752
9. İstesem bile, birisine gerçekten neye benzediğimi söyleyeceğimi sanmıyorum.	0,649
10. Genel olarak, kim olduğum ve ne olduğum konusunda net bir fikrim var.	0,591
11 Bazı şeyleri aklımdan çıkarmak genellikle benim için zor çünkü ne istediğimi gerçekten bilmiyorum.	0,682
Açıklanan Varyans	48,267
Açıklanan Toplam Varyans	48,267
Cronbach Alpha	0,89

Ek 2: Çevrimiçi Kimlik Keşfi Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Kendimi ifade etmenin farklı yollarını denemek için interneti kullanmayı severim.	0,685
2. Kişiliğimi internet ortamında yansıtabildiğime inanıyorum.	0,744
3. Kendimi çevrim içi ortamda daha iyi olarak gösterebiliyorum.	0,819
4. Kiminle çevrim içi olmak istediğimi söyleyebileceğimi hissediyorum.	0,639
5. Bazı şeyler vardır ki kendimi çevrim içi olarak çevrim dışı olduğumdan daha özgürce ifade edebiliyorum.	0,755
6. Çevrim içi olduğumda, başkalarının beni nasıl görmesini istiyorsam kendimi öyle sunabilirim.	0,494
Açıklanan Varyans	48,600
Açıklanan Toplam Varyans	48,600
Cronbach Alpha	0,77

Ek 3: Çevrimiçi Bağımsızlık Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Diğer oyuncuların tavsiyelerini körü körüne takip ederim	0,634
2. Diğer oyuncular ne söylerse başarılı bir şekilde yerine getiririm.	0,405
3. Diğer oyuncuların söylediklerini takip etmenin en iyi yol olduğunu düşünüyorum.	0,562
4. Online oyunu yalnız başıma oynamak benim için zordur.	0,541
5. Diğer oyunculara yardım ettiğimden çok onlardan yardım aldım.	0,640
6. Online oyun oynarken, karar veremiyorum.	0,667
7. Online bir oyunu kendi kararlarımıyla oynamak yerine diğer oyuncuların yardımını bekliyorum.	0,713
8. Diğer oyuncuların davranışlarından kolayca etkilenirim.	0,589
Açıklanan Varyans	36,031
Açıklanan Toplam Varyans	36,031
Cronbach Alpha	0,72

Ek 4: Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Korkarım ki, çevrim içi oyunlar olmadan hayat sıkıcı, boş ve eğlencesiz olurdu.	0,591
2. Gecenin geç saatlerinde oynanan çevrim içi oyunlarından dolayı uykuyu kaybettim.	0,536
3. Kendim oynamasam bile çevrim içi oyun oynuyormuş gibi hissediyorum.	0,548
4. Çevrim içi oyun oynamak için harcadığım gerçek zamanı gizlemek için başkalarına yalan söylüyorum.	0,533
5. Çevrim içi oyun oynamak için harcadığım zaman miktarını azaltmaya çalışıyorum ama bunu yapamıyorum.	0,687
6. Çevrim dışı olduğumda depresif, huysuz veya gergin hissediyorum; ancak, bu duygular tekrar çevrim içi olduğumda geçiyor.	0,608
7. Aslen niyet ettiğimden daha uzun çevrim içi oyunlar oynuyorum.	0,709
8. Okulum veya meslek yaşamım, çevrim içi oyun oynamak için harcadığım zamandan dolayı zarar görüyor.	0,613
9. Başkaları ile dışarı çıkmak yerine, çevrim içi oyunlar oynamak için daha fazla zaman harcıyorum.	0,523
10. Yapmam gereken başka bir şeye başlamadan önce çevrim içi oyun oynamaya başlarım.	0,602
Açıklanan Varyans	35,776
Açıklanan Toplam Varyans	35,776
Cronbach Alpha	0,79

Ek 5: UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Ne kadar sıklıkla çevrenizdeki insanlarla "uyum içinde" olduğunuzu hissediyorsunuz?	0,679
2. Ne sıklıkla arkadaşlıktan yoksun hissediyorsunuz?	0,754
3. Ne kadar sıklıkla başvurabileceğin kimse olmadığını düşünüyorsun?	0,726
4. Ne sıklıkla yalnız hissediyorsunuz?	0,772
5. Ne sıklıkla bir grup arkadaşın parçası hissediyorsunuz?	0,694
6. Etrafınızdaki insanlarla ne sıklıkla ortak noktanız olduğunu düşünüyorsunuz?	0,661
7. Artık kimseye yakın olmadığınızı ne sıklıkla hissediyorsunuz?	0,779
8. Ne sıklıkla sizin ilgi ve fikirlerin çevrenizdeki insanlar tarafından paylaşılmadığını hissediyorsunuz?	0,586

9. Ne sıklıkta dışa dönük ve arkadaşça hissediyorsunuz?	0,555
10. İnsanlara ne sıklıkla yakın hissediyorsun?	0,598
11. Ne sıklıkla dışarıda kalmış hissediyorsunuz?	0,724
12. Başkalarıyla olan ilişkinizin ne kadar sıklıkla anlamlı olmadığını düşünüyorsunuz?	0,566
13. Kimsenin sizi gerçekten iyi tanımadığını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	0,656
14. Ne kadar sıklıkla diğerlerinden ayrı hissediyorsun?	0,749
15. İstedğin zaman arkadaş bulabileceğinizi ne sıklıkla hissediyorsunuz?	0,550
16. Seni gerçekten anlayan insanlar olduğunu ne sıklıkla hissediyorsunuz?	0,670
17. Ne sıklıkla utangaç hissediyorsunuz?	0,387
18. Etrafınızda insanlar olduğunu ama sizinle olmadıklarını ne sıklıkla hissediyorsunuz?	0,758
19. Ne sıklıkla konuşabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun?	0,747
20. Ne sıklıkla danışabileceğin insanlar olduğunu düşünüyorsun?	0,708
Açıklanan Varyans	45,297
Açıklanan Toplam Varyans	45,297
Cronbach Alpha	0,93

Ek 6: Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1	2	3	4
1. Çok iyi tanımadığım biriyle konuşmaya başlamak	0,851			
2. Kendimi ilk kez biriyle tanıştırmak	0,907			
3. Yeni bir arkadaşlık kurmak	0,869			
4. Daha iyi tanımak istediğin birini aramak	0,620			
5. Birilerine bir araya gelip bir şeyler yapmayı teklif etmek	0,535			
6. Size yaşadığı bir sorunu anlatan birini dikkatle dinlemek		0,764		
7. Kendisini kötü hissedenden birini rahatlatmak		0,876		
8. Birilerine kötü bir deneyim ile başa çıkmalarında yardımcı olmak	0,814			
9. Birisi senden yardım istediğinde, yardım etmek		0,712		
10. Birilerini rahatlatmak için yardımcı olmak		0,853		
11. Duygularını başka birine söylemek				0,749
12. Başkalarına utandığın şeylerden bahsetmek.				0,663
13. Birisine çekici veya etkileyici olduğunu söylemek.				0,786
14. Birisine ondan hoşlandığını söylemek				0,758
15. Hassas tarafını başkalarına göstermek				0,701
16. Biri size haksızlık ettiğinde haklarınızı savunmak.			-0,787	
17. Birisi seni aptal yerine koyduğunda kendini savunmak.			-0,854	
18. Biri seni yapmadığın bir şeyle suçladığında kendini savunmak.		-0,832		
Açıklanan Varyans	36,046	14,134	8,835	6,725
Açıklanan Toplam Varyans	36,046	51,180	60,015	66,74
Cronbach Alpha	0,86	0,87	0,81	0,86

Ek 7: Yalnızlıktan Kaçış Ölçeğinin Faktör Yapısı ve Faktör Yükleri

Maddeler	1
1. Yalnız kaldığımda yalnızlığı gidermek için çevrim içi oyunlar oynuyorum.	0,939
2. Konuşacak biri olmadığında, online oyun oynarım	0,932
3. Yalnızlıktan kurtulmak için online oyun oynuyorum	0,864
Açıklanan Varyans	83,216
Açıklanan Toplam Varyans	83,216
Cronbach Alpha	0,89