

Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum ve Davranışları: Bir Yapısal Eşitlik
Model Önerisi

Yusuf Bilge

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İstatistik Anabilim Dalı

Mayıs 2019

University Students' Attitudes and Behaviors Related to Online Game: A Structural
Equation Model Proposal

Yusuf Bilge

MASTER OF SCIENCE THESIS

Department of Statistics

May 2019

Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları: Bir Yapısal Eşitlik
Model Önerisi

Yusuf Bilge

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Fen Bilimler Enstitüsü

Lisansüstü Yönetmeliği Uyarınca

İstatistik Anabilim Dalı

Olasılık Teorisi ve Olasılık Süreçleri Bilim Dalında

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Olarak Hazırlanmıştır

Danışman: Prof. Dr. Veysel Yılmaz

Mayıs 2019

ONAY

İstatistik Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Yusuf Bilge'nin YÜKSEK LİSANS tezi olarak hazırladığı “Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları: Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi” başlıklı bu çalışma, jürimizce lisansüstü yönetmeliğin ilgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek oybirliği ile kabul edilmiştir.

Danışman : Prof. Dr. Veysel Yılmaz

İkinci Danışman : -

Yüksek Lisans Tez Savunma Jürisi:

Üye : Prof. Dr. Veysel Yılmaz

Üye : Doç. Dr. Üyesi Erkan Arı

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Hülya Şen

Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun tarih ve
..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. Hürriyet ERŞAHAN
Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Prof. Dr. Veysel Yılmaz danışmanlığında hazırlamış olduğum “Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları: Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi” başlıklı YÜKSEK LİSANS tezimin özgün bir çalışma olduğunu; tez çalışmamın tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; tezimde verdiğim bilgileri, verileri akademik ve bilimsel etik ilke ve kurallara uygun olarak elde ettiğimi; tez çalışmam yararlandığım eserlerin tümüne atıf yaptığımı ve kaynak gösterdiğimi ve bilgi, belge ve sonuçları bilimsel etik ilke ve kurallara göre sunduğumu beyan ederim.

Tez kapsamında yapılacak tüm anket görüşmeleri için, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan 2018-13 sayılı karar ile izin alındığı beyan ederim. 17.05.2019

Yusuf BİLGE

ÖZET

Bu tezin amacı, üniversite öğrencilerinin online oyun oynamalarına etki eden faktörlerin önerilen bir yapısal model ile araştırmaktır.

Bu kapsamda teknoloji kabul modeli ve planlı davranış kuramı ile bütünleştiren teorik bir araştırma modeli kullanılacaktır. Teknoloji Kabul Modeli, bireylerin genel olarak davranışlarını ve özel olarak teknolojiyi kullanma veya kullanmama konusundaki eğilimlerini açıklamak ve daha önemlisi tahmin etme sürecinde araştırmacılara önemli fikirler verebilmektedir.

Planlı Davranış Teorisi ise belirli bir bağlamda gerçekleşen insan davranışlarını açıklamak ve tahmin etmek amacıyla tasarlanmış bir kuramdır. Oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmekle birlikte internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir.

Bu sebeple oluşturulacak olan oyun bağımlılığı modelinde teknoloji kabul modeli ve planlı davranış kuramı esas alınacaktır. Önerilen modelin uyumunun sınanmasında Yapısal Eşitlik Modellemesi(YEM) kullanılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Online Oyun, Yapısal Eşitlik Modellemesi, Teknoloji Kabul Modeli, Planlı Davranış Teorisi, Bağımlılık, Tutum, Davranış

SUMMARY

The aim of this thesis is to investigate the factors affecting the online play of university students with a proposed structural model.

In this context, a theoretical research model will be used which integrates with technology acceptance model and planned behavior theory. The Technology Acceptance Model is able to provide insight to researchers in explaining their behavior in general and their tendency to use technology in particular, and, more importantly, in the process of estimating.

The Theory of Planned Behavior is a theory designed to explain and predict human behavior in a particular context. Although gaming addiction is considered as a kind of technology addiction, it is also considered in the Internet addiction sub-category.

Therefore, in the game addiction model to be created, the technology acceptance model and planned behavior theory will be taken as the basis. Structural Equation Modeling (SEM) will be used in testing the compatibility of the proposed model.

Keywords : Online Game, Structural Equation Modeling, Technology Acceptance Model, Planned Behavior Theory, Addiction, Attitude, Behaviour

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının her aőamasında, gerek fikirleri gerekse yönlendirme ve destekleriyle alıőmama yön veren, günün her anında her türlü soruma sabırla cevap veren, akademik alıőmalar konusunda beni teşvik eden Danıőman Hocam Sayın Prof. Dr. Veysel Yılmaz'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tez süreci boyunca kendisini sık sık rahatsız ettiğim, görüş ve fikirleriyle bana katkıda bulunan dostum Onur akır'a içtenlikle teşekkür ediyorum.

Ayrıca yoğun alıőma süreci boyunca kendilerini ihmal ettiğim fakat bu konuda bana sabırla katlanan ve her türlü desteęi sunan annem, babam ve arkadaşlarıma sevgilerimi sunuyorum.

Hayatımın her anında bana destek olan, üzerimde emekleri olan sevgili aileme sonsuz teşekkür ediyorum.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	vi
SUMMARY	vii
TEŞEKKÜR	viii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
ÇİZELGELER DİZİNİ	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xiv
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI	5
2.1. İnternet Bağımlılığı	5
2.1.1. Tanısal Kriterler	5
2.1.2. Online İlişkilerin ve Uygulamaların Etkisi	7
2.1.3. Uyku Düzeninde Değişiklik	8
2.1.4. Gizlilik İçin Talep Oluşması	9
2.1.5. Sorumlulukların Göz Ardı Edilmesi	9
2.1.6. Yalan Söylemi	9
2.1.7. İlişkiye Önem Azalması	9
2.1.8. Çalışan Kişi Tarafından İnternet Kullanımı	10
2.1.9. İş Salgını	10
2.1.10. Verimlilik Kaybı	11
2.1.11. Olumsuz Tanıtım	11
2.1.12. Yasal Yükümlülükler	12
2.1.13. Öğrencilerin İnternet Kullanımı	12
2.1.14. İnternet Bağımlılığı Araştırmaları	13
2.2. Oyun Bağımlılığı	16
2.2.1. Teknoloji Kabul Modeli	18

İÇİNDEKİLER(devam)

	<u>Sayfa</u>
2.2.2. Planlı Davranış Teorisi	19
2.2.3. Akış Deneyimi	19
2.2.4. Etkileşim	20
2.2.5. Algılanan Keyif	21
2.2.6. Oyun Bağımlılığı Araştırmaları	21
3. MATERYAL VE YÖNTEM	23
3.1. Araştırmanın Yöntemi	23
3.2. Araştırma Örneklemi	23
3.3. Veri Toplama Aracı ve Katılımcılar	23
3.3.1. Demografik Bilgiler ve Özellikler	24
3.4. Araştırma Modeli ve Hipotezler	29
3.4.1. Demografik Değişkenlere İlişkin Hipotezler	33
3.5. Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM)	35
4. BULGULAR VE TARTIŞMA	37
4.1. Online Oyuna İlişkin Faktörlerin Demografik Değişkenlere Göre Karşılaştırılması	37
4.1.1. Online Oyuna İlişkin Faktörlerin “cinsiyet” Değişkenine Göre Karşılaştırması	37
4.1.2. Online Oyun Oyuncuların Haftalık Oynama Günleri İlişkin Faktörlerin Karşılaştırılması	42
4.1.3. Online Oyun Oyuncuların Online Oyun Oynama Süreleri İlişkin Faktörlerin Karşılaştırılması	46
4.2. Modelin Uyumu	50
4.3. Modelin Geçerliliği	52
4.4. Path Diyagramı ve Parametre Tahminleri	54
4.5. Alternatif Araştırma Modeli ve Modelin Uyumu	57
4.6. Alternatif Araştırma Modelin Geçerliliği	60
4.7. Alternatif Araştırma Modelin Path Diyagramı ve Parametre Tahminleri	62
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	65
KAYNAKLAR DİZİNİ	68
EK AÇIKLAMALAR	76
Ek – Açıklamalar A : Etik Kurulu İzni	76
Ek – Açıklamalar B : Anket Formu	76

ŞEKİLLER DİZİNİ

<u>Sekil</u>	<u>Sayfa</u>
3.1 Öğrencilerin online oyun oynama yılları göre dağılımı grafiği.....	26
3.2 Öğrencilerin cinsiyete göre sınıf dağılım grafiği.....	27
3.3 Lee ve Tsai(2010) Araştırma Modeli. TAM = teknoloji kabul modeli; TPB = planlı davranış teorisi.	29
3.4 Araştırma Modeli	30
4.1 Path Diyagram. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, AKK:Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, NORM: Öznel Norm, ADK: Algılanan Davranışsal Kontrol.	29
4.2 Alternatif Araştırma Modeli ξ _SOS: Sosyal Etkileşim, ξ _ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, ξ _ADK: Algılanan Davranış Kontrolü, ξ _KEYF: Algılanan Keyif, η _AKİS: Akış Deneyimi, η _BAG: Bağımlılık, η _TUT: Tutum, η _DEV: Devam Niyeti, η _DAV:Davranış.....	57
4.3 Alternatif Araştırma Model Path Diyagramı DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, ADK: Algılanan Davranış Kontrolü.	62

ÇİZELGELER DİZİNİ

<u>Cizelge</u>	<u>Sayfa</u>
3.1 Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı	24
3.2 Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı	25
3.3 Öğrencilerin online oyun oynama yılları göre dağılımı	25
3.4 Öğrencilerin cinsiyete göre sınıf dağılımı	26
3.5 Öğrencilerin kaç gün oyun oynadıkları ve nerede oyun oynadıkları dağılımı	28
3.6 Öğrencilerin kaç gün online oyun oynadıkları dağılımı	28
3.7 Yapısal model ve ölçüm modeli sembol gösterimleri	36
4.1 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamaları.....	39
4.2 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamalarının T testi sonuçları.....	40
4.3 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamalarının T testi sonuçları.....	40
4.4 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktör ortalamaları	43
4.5 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktör ortalamaları	44
4.6 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktörlerin homojenlik testi	45
4.7 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktörlerin Anova test sonuçları	45
4.8 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktör ortalamaları	47
4.9 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktör ortalamaları	48
4.10 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktörlerin homojenlik testi	49
4.11 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktörlerin Anova test sonuçları	49
4.12 Uyum İyiliği İndekslerine Ait Kabul Edilebilir Limitler.....	50
4.13 Faktörler için CR-CA-AVE değerleri.....	52
4.14 Ayırt edici geçerlilik. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, NORM: Öznel Norm, ADK: Algılanan Davranışsal Kontrol	53
4.15 Standartlaştırılmış parametre tahminleri, t-değerleri ve hipotezler	56
4.16 Alternatif Araştırma Modeli Uyum İyiliği İndekslerine Ait Kabul Edilebilir Limitler.....	59
4.17 Ayırt edici geçerlilik. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, ADK: Algılanan Davranış Kontrolü.....	60

ÇİZELGELER DİZİNİ(devam)

	<u>Sayfa</u>
4.18 Faktörler için CR-CA-AVE değerleri.....	61
4.19 Standartlaştırılmış parametre tahminleri, t-değerleri ve hipotezler	64

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Simgeler

ξ

Gizil dışsal değişken

η

Gizil içsel değişken

γ

η 'nin gözlenen göstergeleri

β

Gizil içsel değişkenler katsayı matrisi

ζ

Eşitliklerdeki gizil hatalar

χ

ζ 'nin gözlenen göstergeleri

χ^2

Ki-kare değeri

sd

Serbestlik derecesi

H

Hipotez

Kısaltmalar

AGFI

Düzeltilmiş uyum indeksi

AVE

Ortalama açıklanan varyans

CA

Cronbach Alfa

CAIC

Tutarlı akaike bilgi kriteri

CFI

Karşılaştırmalı uyum indeksi

CR

Yapı güvenilirliği

ECVI

Beklenen çapraz geçerlilik indeksi

GFI

Uyum iyiliği indeksi

NFI

Normlaştırılmış uyum indeksi

NNFI

Normlaştırılmamış uyum indeksi

IFI

Artan indeksi

RFI

Göreceli indeks

RMR

Ortalama hataların karekökü

RMSEA

Yaklaşık ortalamaların hata karekökü

YEM

Yapısal eşitlik modellemesi

TUT

Tutum

SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ (devam)**Kısaltmalar**

DAV

Akis

DEV

KEYF

ETKL

SOS

ADK

Açıklama

Davranış

Akış deneyimi

Devam niyeti

Algılanan keyif

İnsan bilgisayar etkileşimi

Sosyal etkileşim

Algılanan davranış kontrolü

1. GİRİŞ VE AMAÇ

İnternet, akademik ve askeri kurumlar arasında araştırma yapılmasını kolaylaştırmak için tasarlanmış tarafsız bir cihazdır. Bununla birlikte, bazı insanların bu iletişim ortamını nasıl kullanmaya başladıkları, internet bağımlılığı hakkında büyük tartışmalar açarak toplumun ruh sağlığı topluluğu arasında bir heyecan yaratmıştır. İnternetin bağımlılık yapan kullanımı yeni ve hızla büyüyen bir olgu olmuştur. Pew Araştırma Merkezi'ne göre, yalnızca ABD'de İnternet kullanımı 2000'de Amerika'da yetişkinlerin %59'una ulaşmıştır.

2002'den sonra yapılan araştırmalar, online kullanıcıların neredeyse %6'sının İnternet bağımlılığı yaşadığını göstermiştir. Yeni araştırma alanları, online sohbet ortamları, anlık mesajlaşmalar, online oyunlar, e-ticaret sitelerinden dolayı hayatlarını internet nedeniyle yönetilemez hale geldiğini göstermek için bağlanan kullanıcıları tanımlamıştır. Bağımlılık alanındaki önceki araştırmalar, uyuşturucu ve alkol bağımlılıklarını sürdüren bağımlılık niteliğini, patolojik kumar oynamayı ve online oyunların bağımlılığına değinmiştir. Bununla birlikte, hastalığın göreceli olarak yeniliği göz önüne alındığında, internetin alışkanlık oluşturan doğasını ve sonuçlarını açıkça belirten çok az şey vardır.

İnternetin hem bağımlılık derecesinde kullanılması hem de kötü amaçlı olarak kullanılması farklı sonuçlara yol açabilir. Her türlü bağımlılıkta olduğu gibi internet bağımlılığı da kontrol edilemeyen bir istek ile ilişkilidir ve genellikle kontrol kaybı, kullanımla ilgili meşgul olma ve sürekli kullanımla bu istek ifade edilebilir. Kötüye kullanma ise aynı zamanda kullanıcı için sorun yaratabilecek daha hafif bir bağımlılık olarak kabul edilir ancak kullanıcının üzerinde daha fazla denetime sahiptir ve kullanıcının alanları sınırlandırılarak düzenlemeler yapılabilir. Örneğin, okulda arkadaşlarıyla takıntılı bir şekilde sohbet eden bir öğrenci, akademik çalışmaların zayıf olmasına neden olan değerli çalışma süresinden uzaklaşır. Başka bir örnekte ise çalışma saatleri boyunca online oyunların takibi hakkında vakit harcayan bir çalışan genel iş verimliliğinden uzaklaşır ve eylemleri iş kaybına bile yol açabilir.

İnternet yaygınlaştıkça, çeşitli türlerde içerik ticareti yapmak için de kullanılmıştır (Grover ve Teng, 2001). En popüler online etkinliklerden biri, bir kişinin yalnızca bilgisayarla değil, internet üzerinden bağlı diğer insanlarla da oynayabileceği oyunlardır (Gorriz ve Medina, 2000). İnternetin hızlı büyümesi, oyun endüstrisini son yıllarda oldukça karlı bir e-ticaret uygulaması haline getirmiştir (Ha ve ark. 2007). Küresel online oyun pazarının değeri, 2002’de 3 milyar ABD dolarından 2007’de 9 milyar ABD dolarına hızla yükselmiştir (Datamonitor, 2007). Bu nedenle, hangi faktörlerin oyuncuların online oyunları kabul etmesini etkilediğini anlamak için çalışmalar yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Bu bilgiler, oyun geliştiricilerin popüler oyunlar tasarlamalarına yardımcı olmakta ve satıcıların pazarlama stratejilerini ayarlamalarına bilgi sunmaktadır.

Online oyun oyuncuları için keyif almak veya zevk en önemli amaçtır (Sweetser ve Wyeth, 2005). Basit bir tanımlama ile oyuncular oyundan hoşlanmazsa oynamazlar. Ayrıca gerçekleştirilen araştırmalarda oyunların eğlence ve rahatlama sağlamayı amaçladıkları sonucuna varılmıştır (Ha ve ark. 2007). Önceki araştırmalar, insanların neden online oyunlar oynadıklarını açıklamak için algılanan eğlenceye odaklı çalışmalar gerçekleştirmiştir (Hsu ve Lu, 2004; Song ve Lee, 2007; Sweetser ve Wyeth, 2005). Oyunlardan zevk alma, öğrencilerin oyun oynamaya devam etmeye motive etmek için yeterli olmayacağını göstermiştir çünkü çoğu oyunun belli bir zamandan sonra keyfinin geçtiği anlaşılmıştır (Song ve Lee, 2007). Sweetser, oyuncuların zaten oynanmakta olan oyunları sevmelerine rağmen sıklıkla yeni online oyunlar denediklerini ortaya koymaktadır (Sweetser ve Wyeth, 2005).

İnternet kullanımının artmasından dolayı son zamanlarda gerçekleştirilen çalışmalarda e-öğrenme, online alışveriş ve oyun gibi bilgi teknolojilerinin benimsenmesini açıklamak için akış deneyimi kavramı tanıtılmıştır (Pilke, 2004). Akış deneyimi tam katılımı, konsantrasyonu ve zaman çarpıklığı duygusu olan bireylerin yaşadığı en iyi ve çok hoş aktiviteleri ifade eder. Akış durumunda, insanlar faaliyetlerinde tamamen bulunduğu durumuma kendini kapatır, kendi bilinçlerini kaybederler ve çevrelerindeki değişiklikleri tanıyamazlar. Bu nedenle, bu çalışma akış deneyimini online oyun benimsemesinin bir belirleyicisi olarak tanımlamıştır. Buna ek olarak online oyunlar genellikle kullanıcıların hayal kurmasını ve eğlenmesini sağlayan çok oyunculu oyunlardır. Etkileşim, binlerce kişinin aynı anda oynamasını sağlayan çok oyunculu oyunların önemli

bir özelliğidir. Bu özellik, oyuncuların oyunlara çekilmesinde çok önemli bir rol oynayabilir. Belirtilen etkenler, oyuncunun çevrimiçi oyunların kabulü üzerinde farklı etkileri olmasına rağmen, bu etkenler arasındaki ilişkilerin ve oyuncuların çevrimiçi oyun oynama davranışlarının niyeti nasıl etkilediği hakkında çok az şey bilinmektedir. Bu nedenle, ilişkilerini incelemek ve bu kavramların oyuncuların online oyunlar oynama davranışını, neyin etkilediğini ve ne kadar etkilediğini değerlendirmek için onları yeni bir teorik modele entegre etmek ve birleştirmek gerekmektedir.

Oyuncuların davranışsal niyetini incelemek için sağlam bir teorik temel sağlamak amacıyla, bu çalışmada gerekçeli eylem teorisinin nomolojik yapısı ile ilgili iki düşünceden yararlanılmaktadır.

Teknoloji Kabul Modeli (TKM) (Davis et al., 1989)

Planlı Davranış Teorisi (PDT) (Ajzen, 1991).

Online oyunlar bir tür bilgi teknolojisi olarak kabul edilmekle birlikte, eğlence yönelimleri onları geleneksel görev odaklı bilgi teknolojisinden ayırır. İnsanlar, belirli hedeflere ulaşmak veya iş performansını artırmak için değil, eğlence için online oyunlar oynarlar. Göreve dayalı bilgi teknolojisi kabulünde geniş ölçüde uygulanmış olsa da Teknoloji kabul modeli, oyuncuların online oyunlarla ilgili niyetlerini açıklamak için uygun olmaz. Bunun nedeni, teknoloji kabul modelinde algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığının, online oyun oynamaya karşı olumlu ya da olumsuzluk duygularını yansıtamayacağıdır. Ayrıca teknoloji kabul modeli, sosyal ve kontrol faktörlerinin davranış üzerindeki etkisini içermemektedir ve bu faktörlerin online kullanım davranışını önemli ölçüde etkilediği bulunmuştur.

Bu değişkenler, sosyal etkilerin (özel normlar) davranışsal niyetin belirleyicileri olarak ve algılanan davranış kontrolünün de hem niyetin hem de davranışın belirleyicisi olarak modellendiği planlı davranış teorisindeki davranış belirleyicileridir (Ajzen, 1985). Online kullanım araştırmasında öngörücü faydası ve sosyal psikolojideki yaygın uygulaması nedeniyle, planlı davranış teorisi, online oyun oynama davranışsal niyetini anlamak için daha kapsamlı bir model olacaktır.

Planlı davranış teorisinin, eğlence odaklı bilgi teknolojisini online oyunlar bağlamında açıklamak için Teknoloji kabul modelinden daha uygun olup olmadığını değerlendirmek için, Teknoloji kabul modelinin genişletilmesine dayanan rekabetçi bir model önerilmiştir. İki model, öngörü güçleri ve pratik yararları açısından karşılaştırılmıştır. Cinsiyet, yaş ve önceki deneyimler, planlanmış davranış teorisi araştırma modelinin genişletilmiş teorisi üzerindeki ılımlı etkileri incelemek için değişkenler olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada, önerilen modeldeki ilişkinin ampirik gücünü değerlendirmek için yapısal eşitlik modeli (YEM) teknikleri uygulanmıştır. Bu araştırma, online oyun uygulayıcılarına, müşterilerin online oyunlara karşı davranışsal niyetini çekmek, pazarlama stratejileri geliştirmek için kullanılacak oyuncuların psikolojik ve teknik algılarını daha iyi anlamalarını sağlayabilir. Genel olarak bu çalışmanın amacı aşağıdaki gibidir:

1. Akış deneyiminin, algılanan eğlencenin, sosyal etkileşimin ve insan-bilgisayar etkileşiminin, öğrencilerin online oyun oynama niyetini önemli ölçüde etkileyip etkilemediğini araştırmak.
2. Öğrencilerin online oyun oynama niyetinin devam etmesinde hangi faktörlerin daha etkili olduğunu netleştirmek.
3. Teknoloji kabul modelinin planlanan davranış teorisi ile bütünleşmesinin, online oyunların devam etme niyetini incelemek için teorik bir temel teşkil edip edemeyeceğini değerlendirmektir.

2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

2.1. İnternet Bağımlılığı

Teknolojik bağımlılık (Griffiths, 1996) ve bilgisayar bağımlılığı (Shotton, 1991) kavramları daha önce İngiltere'de çalışılmıştır. İnternet bağımlılığı ilk kez 1996 yılında Amerikan Psikologlar Birliği Yıllık Toplantısında tanıtıldığına (Young, 1996), hem klinisyenler hem de akademisyenler arasında tartışmalı bir konu başlamıştır.

Kimyasal bağımlılıktan farklı olarak, internet toplumumuzda teknolojik bir gelişme olarak birçok doğrudan yarar sunan ve “bağımlılık” olarak eleştirilecek bir cihaz olmadığı belirtilmiştir (Levy, 1996). Bu faydalar, araştırma yapmak, ticari işlemleri gerçekleştirmek, kütüphanelere erişmek, iş arkadaşlarıyla iletişim kurmak ve tatil planları yapmak gibi pratik uygulamalardan oluşmaktadır. İnternetin günlük yaşamlarımızdaki psikolojik ve işlevsel faydalarını anlatan kitaplar da yazılmıştır (Rheingold, 1993; Turkle, 1995).

Birçok araştırmacı bağımlılık teriminin yalnızca bir ilacın içilmesini içeren vakalara uygulanmaması gerektiğini savunmuştur (Rachlin, 1990; Walker, 1989). Bununla birlikte, bağımlılığın tanımlanması, zorlayıcı kumar (Griffiths, 1990), video oyunu oynama (Keepers, 1990), aşırı yeme (Lesieur & Blume, 1993), egzersiz (Morgan, 1979), aşk ilişkileri (Peele ve Brodsky, 1979) ve televizyon izleme (Winn, 1983) gibi sarhoş edici olmayan bir dizi davranışı da içermek üzere bunların ötesine geçmiştir. Son on yılda, giderek artan bir yayın organı İnternet bağımlılığı terimini uyarlamış ve bir hastalık olarak kabul görmeye başlamıştır (Ferris, 2001; Greenfield, 1999; Hansen, 2002).

2.1.1. Tanısal Kriterler

Genel olarak, internet bağımlılığı tespit ve teşhis edilmesi zor olan son derece gelişmiş bir teknolojik araç denilebilir. Bu nedenle normal olanı patolojik internet kullanımından ayıran kriterleri anlamak çok önemlidir. Doğru tanı, Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabında (4. basım) listelenen bağımlılık için şu anda kabul edilmiş bir kriter seti bulunmaması nedeniyle karmaşıktır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 1994). Referans verilen tüm teşhislerin arasında patolojik kumar oynama, en çok internet

kullanımının zorunlu niteliğinde olup (Young, 1996) bu kavram aşağıdaki kriterleri geliştiren dürtü-kontrol bozukluğu olarak tanımlanmıştır.

1. İnternet ile ilgileniyorken kendinizi dalgın hissediyor musunuz (önceki online etkinlikleri düşünün veya bir sonraki online oturumu düşünün)?

2. Memnuniyet elde etmek için interneti artan sürelerle kullanma ihtiyacı duyuyor musunuz?

3. İnternet kullanımını kontrol etmek, kesmek veya durdurmak için sürekli olarak çaba harcadığınız oldu mu?

4. İnternet kullanımını azaltmaya veya durdurmaya çalışırken huzursuz, karamsar veya depresif hissediyor musunuz?

5. İlk başta amaçlanandan daha uzun süre online kalıyor musunuz?

6. İnternet nedeniyle önemli bir ilişki, iş, eğitim veya kariyer fırsatı kaybını tehlikeye attınız mı?

7. İnternet'e katılımın kapsamını gizlemek için aile üyelerine, terapistlere veya diğer kişilere yalan söylediğiniz oldu mu?

8. İnterneti problemlerden kaçmanın, hoşunuza gitmeyen bir duygu durumunun veya ruh halini hafifletmenin bir yolu olarak mı kullanıyorsunuz? (örneğin çaresizlik, suçluluk, endişe, depresyon gibi)

Yalnızca gerekli olmayan bilgisayar / internet kullanımı (iş dışı, akademik olmayan kullanım gibi) değerlendirilmiş ve insanlar 6 aylık bir süre içinde soruların beşine veya daha fazlasına evet yanıt verdiğinde bağımlılık vardır diye düşünülmüştür. Bu liste, normal olanı zorunlu internet kullanımından ayırt etmemize yardımcı olmak için uygulanabilir ve bir internet bağımlılığı tanımını bize sunacaktır ancak uyarı işaretleri genellikle kullanımını teşvik eden ve güçlendiren kültürel normlar tarafından net cevaplar alınamayabilir. Yani

bir kişi sekiz kriterin tamamını karşılarsa bile, kötüye kullanım belirtileri “işim için buna ihtiyacım var” veya “Bu sadece bir makine” olarak rasyonelleştirilebilir. Fakat gerçekte ise internet bir kullanıcının hayatında önemli sorunlara neden olabilir.

Her ne kadar zaman internet bağımlılığının teşhisinde doğrudan bir işlev olmasa da, bağımlılar genellikle online kullanımları konusunda aşırıya kaçmış ve haftada 40 saatten 80 saate kadar, günde 20 saate kadar sürebilen vakit geçirmişlerdir. Gece geç saatlerde yapılan girişler nedeniyle uyku düzenleri bozulmakta ve bağımlılar genellikle sabahları saat 2:00, 3:00 veya 4: 00'e kadar vakit geçirip, iş ya da okul için daha az uyku ile kalkmak zorunda kalmışlardır. Aşırı durumlarda, daha uzun online kalmayı kolaylaştırmak için kafein hapları veya yoğun kafeinli içecekler tüketmişlerdir.

Bu tür uyku yoksunluğu, aşırı yorgunluğa, akademik ya da mesleki performansa zarar verir. Bağışıklık sistemini azaltabilir ve bağımlıyı hastalığa karşı savunmasız bırakabilir. Bilgisayarda bu kadar uzun süre oturmak aynı zamanda bağımlıların uygun bir egzersiz yapmadığı ve bazen de bağımlıların karpal tünel olarak adlandırılan sinirsel sendromlar için yüksek risk altında olduğu anlamına gelir.

Bağımlılıklar kişi için güzel duygular ifade edebilir ancak bu duygular aslında aldatici veya geçici olabilir. İnternet bağımlılığının altında yatan, duygusal zorluklardan (stres, depresyon), sorunlu durumlardan, kişisel zorluklardan (işsizlik, akademik sorunlar, evlilik) öznel bir kaçış, sanal bir bağlam sağlayan elektronik işlemler olarakta görülebilir.

2.1.2. Online İlişkilerin ve Uygulamaların Etkisi

Online bağımlılıkla ilgili en sık karşılaşılan sonuçlardan biri de online bağımlılıkların online ilişkilere yansımalarıdır. Endişe verici ve yüksek bir oranda, uzun vadeli ve istikrarlı evlilikler online ilişkilerden dolayı bitmektedir. Bir online ilişki, çevrimiçi iletişim yoluyla başlatılan ve çoğunlukla e-posta, sohbet odaları veya etkileşimli oyunlar yoluyla gerçekleşen elektronik konuşmalar yoluyla sürdürülen romantik ve / veya cinsel bir ilişki olarak tanımlanır (Young, 1999). Bu sanal topluluklar, dünyanın her yerinden yabancıların, haftanın 7 günü, günün 24 saati anında buluşarak çevrimiçi işlerin gelişmesi için bir alan oluşturmasını sağlar. Bununla birlikte internetin yol açtığı ilişki sorunlarının kapsamı popülerliği ve ileri düzeydeki faydası tarafından zayıflatılabilir.

Örneğin, gerçekleştirilen bir ankette ciddi ilişki sorunlarının, medeni anlaşmazlık, ayrılık ve hatta boşanmaya yol açtığını ankete katılan internet bağımlılarının %53'ü tasdiklemiştir (Young, 1998).

Online ilişkiler, dinamik olarak gerçek hayattaki ilişkilerden farklıdır ve potansiyel olarak daha baştan çıkarıcıdır. İnternetin küresel doğası göz önüne alındığında, online ilişkiler kültürel olarak çeşitlilik gösterebilir ve sonucunda günlük yaşama göre daha çekici görünebilir (Young, 1998). Elektronik iletişim, bireylerin daha az engellenmiş hissetmelerini sağlar ve bu da algılanan samimiyeti hızlandırır. Online olarak, insanların açık ve dürüst olmaları, kişisel gerçekleri ortaya çıkarmaları daha muhtemeldir ve gerçek bir ilişkide aylarca veya yıllarca sürebilen yakınlık online ortamda yalnızca birkaç gün veya hafta sürebilir (Cooper ve Sportolari, 1997; Young, 1997). Güvenilir bir online kişi ile arkadaşça sohbet etmek, hızlı bir şekilde erotik hale gelebilir ve kullanıcıların en özel cinsel fantezilerini birbirleriyle paylaşmalarına izin verir. Erotik online sohbetlere cinsel deneyimi arttırmak için kendi kendini teşvik etme eşlik edebilir (Young, 1997).

Bu görünüşte zararsız gibi olan online ilişkiler kolayca gizli telefon görüşmelerine, mesajlaşmaya ve reel toplantılara doğru ilerleyebilir ve birinin gereksinimlerini online bir ilişkiden karşılamayı sağlamak birinin evliliğini olumsuz yönde etkileyebilir. Amerikan Evlilik Avukatları Akademisi'ne göre, ankete katılan avukatların %63'ü internetin geçen yıllar içinde yaptıkları boşanmalarda önemli bir rol oynadığını bildirmiştir (Paul, 2003; Quittner, 1997). Ev dışında gerçekleşen olayların aksine, online ilişkiler eş yada arkadaşı yan odada otururken de olur ve eşini yatakta bir sevgilisiyle yakalama ihtimaline karşın, eşinin bilgisayar aracılığıyla biriyle yakınlıklarını paylaşmakta olduğu şüphesi daha az olabilir.

2.1.3. Uyku Düzeninde Değişiklik

Bir kişinin uyku alışkanlıklarındaki değişiklikler de online bağımlılığın ilk işaretlerden olabilir. Sohbet odaları ve online ilişki için buluşma yerleri gece geç saatlere kadar sürer, bu nedenle kişi eylemin bir parçası olmak için daha geç vakte kadar kalabilir. Örneğin bir eş sabahın erken saatlerinde yatağa gelmeye başlayabilir veya bilgisayarı yeni bir romantik partnerle vakit geçirmek, kullanmak için yataktan 1-2 saat erken kalkabilir.

2.1.4. Gizlilik İçin Talep Oluşması

Birisi online veya reel olarak, bir ilişki başlatırsa gerçeği bir partnerden gizlemek genelde uzun sürer. Bir online ilişki ile bu girişim genellikle bilgisayar kullanımında daha fazla gizlilik ihtiyacına yol açar. Bilgisayar, görünür olandan kilitli bir çalışmanın تنها bir köşesine taşınabilir, bir kişi şifreyi değiştirebilir veya tüm online faaliyetlerini gizlilik içinde gizleyebilir. Online durumdayken rahatsız edilir veya kesintiye uğrarsa, kişi online ilişkisini gizlemek için öfke, savunuculuk yada tedirginlikle tepki verebilir.

2.1.5. Sorumlulukların Göz Ardı Edilmesi

Bir internet kullanıcısı zamanını online olarak daha fazla arttırdığında, diğer sorumlulukları zarar görür (Young, 1998). Bu otomatik olarak bir online ilişkinin bir işareti değildir ancak bir ilişkide yada evlilikte herkese ait olan sorumlulukların aksamasına, umursamazlığa yol açar. Online bir ilişkinin yenilikçiliği, kadın veya kocanın, bilgisayar kendi hayatına girmeden önce hissedilen diğer ev sorumluluklarına katkıda bulunma motivasyonunu hissettirmez.

2.1.6. Yalan Söylemi

Suçlu kişi, online işlemleri için kullandığı kredi kartı faturalarını veya online ilişkide olduğu kişiye yapılan aramaları gizleyebilir ve bu internet kullanımı hakkında yalan söyleyebilir (Young, 1998). Çiftler bilgisayar hakkında tartışmaya girdiğinde ve online ilişkide bulunan kişi, İnternet kullanımını bırakacağını ya da keseceğini söylemek gibi ilişkilerini gizlemek için daha büyük ve daha cesur yalanlar söyleyebilir. Çiftler arasında sadece samimiyet azalması ile kalmayıp aynı zamanda güven de kırılabilir.

2.1.7. İlişkiye Önem Azalması

Online işlemler ile uğraşan kişilerin ilişkilerine herhangi bir şekilde katılmak için daha az enerji harcaması muhtemeldir. Eşi ya da arkadaşı ile gerçek hayatta yapılan aktivilerin önemi azalır. Plan yapmaktan kaçınılır. Uzun vadeli planlar konuşulmaktan çekinilir. Çünkü internet ortamındaki konuşulan konular, yapılan planlar kişi için daha kolay ve ilgi çekicidir.

Kişinin ilişki içinde olmasını net olarak anlamak zordur. Ayrıca ilişki içinde olan kişi, gerçek hayatta kurduğu ilişkiyi henüz “gerçek hayatta” tanışmadığı bir kişi yüzünden bitmesinden, sona ermesinden korkar. Bir eş inançsızlıkla tepki verebilir veya rasyonelleştirmeye çalışabilir. Eşinin davranışını sadece bir “aşama” olarak görür ve sorunu aileden ve arkadaşlardan gizlemek için çok uzun zaman harcayabilir (Young, 1999).

2.1.8. Çalışan Kişi Tarafından İnternet Kullanımı

Şirketler, işlerinin neredeyse her yönünü yürütmek için yönetim bilgi sistemlerine güvendiklerinden, çalışanların interneti kötüye kullanımı ve bağımlılık durumları potansiyel bir iş salgını haline gelmiştir. Yeni çalışmalar, çalışanların çalışma saatleri boyunca interneti kötüye kullanmalarının verimlilik kaybına, olumsuz tanıtımlara ve olası yasal sorumluluklara neden olduğunu göstermektedir.

2.1.9. İş Salgını

İnsan kaynakları direktörleri (İnsan Kaynakları Yöneticileri Derneği, 2002) tarafından yapılan bir araştırmaya göre, şirketlerin yaklaşık %70'i çalışanlarının yarısından fazlasına internet erişimi sağlamaktadır. Online analist bir şirket olan Vault.com tarafından yapılan 1.439 işçinin yaptığı ankete göre, %37'si işte sürekli sörf yaptığını, %32'si günde birkaç kez sörf yaptığını ve %31'i haftada birkaç kez sörf yaptığını belirtmiştir (Adschiev, 2000). Bir elektronik izleme firması tarafından yapılan 224 şirketin anketinde (Websense, Inc., 2000), şirketlerin %64'ü disiplinli görülmüş ve bu şirketlerin %30'undan fazla çalışmanı internetin uygunsuz kullanımından dolayı işleri sonlandırılmıştır. Spesifik olarak, pornografiye erişmek (%42), çevrimiçi sohbet (%13), oyun oynamak (%12), spor (%8), yatırım yapmak (%7) ve alışveriş yapmak (%7) disiplin cezası veya fesih için başlıca nedenlerdi. (Websense, Inc., 2000).

2.1.10. Verimlilik Kaybı

Çalışanların İnternetin kötüye kullanımı, işverenler için gelir kaybına neden olan milyarlarca dönüşmektedir (Stewart, 2000). Vault.com, çalışanların İnternet'teki istismarının, verimlilik kaybında yıllık 54 milyar ABD Doları tutarında olduğunu tahmin etmiştir (Adschiew, 2000).

Computer Economics, online alışveriş, hisse senedi alım satımı, araba satın alma, yeni ev arama ve hatta pornografik siteleri ziyaret etmenin, çalışanların yaklaşık %25'i için günlük uygulamalar haline geldiğini ve 1999'da eğlence amaçlı internette sörf yapmaktan dolayı, 5.3 milyar ABD doları tutarında maliyet düşürücü firmalara mal olduğunu belirtti (Conlin, 2000).

2.1.11. Olumsuz Tanıtım

İnternet kullanım yönetimi ve e-business istihbarat çözümleri sağlayıcısı olan Telemate.Net Software, Inc., işyerinde İnternetin kötüye kullanılması sorunu üzerine bir araştırma yapmıştır ("Landmark Anketi" 2000). Telemate.Net, çok çeşitli sektörlerden 700'den fazla şirketi araştırmıştır. Ankete katılanlar, yöneticiler, kıdemli bilgi teknolojisi uzmanları ve insan kaynakları yöneticilerini içeriyordu. Bulgular, şirketlerin %83'ünün internetin uygunsuz çalışan kullanımı ve sonuçta ortaya çıkan olumsuz tanıtım ile ilgilendiğini gösteriyor. İş yerlerinde interneti kötüye kullanımı korkusu ve bununla ilişkili kamu maliyetleri, sektörler, şirket büyüklüğü ve katılımcıların iş unvanları arasında tutarlıydı ("Landmark Anketi" 2000). Bazı kayda değer manşet davalarında, New York Times, potansiyel olarak rahatsız edici elektronik postayı dağıttığı iddiasıyla Virginia'da 22 çalışanı kovdu (Associated Press, 2000); Dow Chemical, 50 çalışanı işten çıkardı ve bir e-posta soruşturmasından sonra sert çekirdekli pornografiyi ve şiddet içeren bir konuyu ele geçirdikten sonra ücret ödemedi 200 kişiyi daha askıya aldı (Collins, 2000) ve önde gelen dünyanın sayılı kimyasal üreticilerinden biri olan Merck, uygun olmayan internet kullanımı için birden fazla yükleniciyi görevinden aldı (DiSabatino, 2000). Bu tür tanıtımlar ile şirketteki internet istismarı nedeniyle işten çıkarmaları öğrenen müşteriler, şirketin bütünlüğüne daha az güvenebilir hale gelebilir.

2.1.12. Yasal Yükümlülükler

İnternetin işyerinde bir bilgi ve iletişim aracı olarak sağladığı faydalar kesinlikle herhangi bir şirketin olumsuzluklarından ağır basar ancak çalışanlar arasında giderek artan bir dikkat dağıtıcı olduğu konusunda kesin bir endişe de vardır. İşyerinde herhangi bir zamanın kötüye kullanılması, özellikle şirketler çalışanlara kolayca kötüye kullanılabilir bir araç sağladığından, yöneticiler için sorun yaratır. Şirketler için en endişe verici olanı, internet bağımlılığının bir bozukluk olarak artan yasallığıdır; bu durumda interneti kullanan şirketleri Engelli Yasası (Amerikan Engelliler Yasası) altında önemli sorumluluk riski altında bırakmaktadır. Yasaya göre, çalışanlar işyerinde internet istismarına son vermek zorunda kaldılar, buna karşılık şirketi hatalı sonlandırma için dava açtılar, internet bağımlılığının korunaklı bir engel olduğunu belirttiler ve çoğu zaman işveren onlara dijital ortamlara erişim izni verdi. Her ne kadar iddiaların hiçbiri mahkemeye ulaşmadıysa da eğilimler, Amerikalılar Engelliler Yasası kapsamında ve çalışanların internet bağımlılığı ile ilgili bu hatalı fesih davalarının artmakta olduğunu gösteriyor.

2.1.13. Öğrencilerin İnternet Kullanımı

İnternet, okullardaki sınıf ortamlarına entegre edilmeye itilen bir eğitim aracı olarak tanıtıldı. Bununla birlikte, bir ankette öğretmenlerin, kütüphanecilerin ve bilgisayar koordinatörlerinin %86'sının çocukların internet kullanımının performansı artırmadığına inandığını ortaya koymaktadır. İnternet'teki bilgilerin, öğrencilere yardımcı olmak için okul müfredatıyla fazla düzensiz ve ilgisiz olduğunu ve hatta dikkat dağıtıcı olarak hizmet edebileceğini iddia etmişlerdir (Barber, 1997, Young, 1998), öğrencilerin% 58'inin aşırı internet kullanım nedeniyle zayıf çalışma alışkanlıklarından, zayıf notlardan veya başarısız okuldan muzdarip olduğunu tespit etmiştir. Kolej yöneticileri gittikçe artan bir şekilde, tüm bu parayı kolayca kötüye kullanılabilir bir eğitim aracına koyduklarının farkındalardır. Üniversiteler, öğrencinin İnternet kullanımının potansiyel etkisini görmeye zamanla başlamıştır. Alfred Üniversitesi'nde Provost W. Richard Ott, normalde başarılı olan ve 1200 ile 1300 SAT'lı öğrencinin son zamanlarda neden kovulduğunu araştırdı. Araştırmanın sonucunda sürpriz bir şekilde bu öğrencilerin %43'ünün, üniversite bilgisayar sistemine yapılan yoğun gece geçitleri nedeniyle okulda başarısız olduklarını tespit etti (Brady, 1996). Texas-Austin Üniversitesindeki danışmanlar, birincil problemi internet kullanımını kontrol edemeyen öğrencileri görmeye başladılar ve öğrencilerin internet istismarı ve

bağımlılığı konusundaki ilk kampüs çalışmalarından birinde, 531 geçerli yanıtın, %14'ü İnternet için kriterleri karşıladığını tespit ettiler (Scherer, 1997).

Üniversite danışmanları, öğrencilerin bilgisayar laboratuvarları, interneti bulunan yurtlar ve mobil internet cihazları aracılığıyla gündüz veya gece mümkün kılınan erişimin yanı sıra kampüslerde karşılaşılan teşvikli kullanım nedeniyle internete bağımlılığının artması için en riskli nüfus olduğunu iddia etmişlerdir. Böyle bir örnekte, Maryland Üniversitesi, bağımlılığa uğrayan öğrencilere yardım etmek için bir internet bağımlılığı destek grubunu başlatmış ve giderek daha fazla destek grubu kampüslerde gelişmiştir (Murphey, 1996).

2.1.14. İnternet Bağımlılığı Araştırmaları

Yukarıda belirtilen durumlarda olduğu gibi, toplumun gelişiminin şu anındaki genç nesil, bilgisayar kullanarak ve İnternet ağları üzerinden iletişimde daha fazla boş zaman harcamaktadır. İnsanlığın büyük ölçekli bilgisayarlaşması son yıllarda hızla ortaya çıkmakta ve insanlardan önce yeni bir problemi, yani bilgisayar etkisinin insan ruhundaki sonuçlarını ortaya koymaktadır. 1996 yılında, Amerikalı bilim adamı A. Goldberg, öncelikle zihinsel bozuklukların sınıflandırılmasında yeni bir tür tanımladı - “siber bozukluklar”. Sanal dünyada uzun süre kalmanın sonucu olarak aşırı stres ve yorgunluktan kaynaklanmaktadır.

İnternet bağımlılığı, uzun süre boyunca geniş insan-makine etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıkan teknolojik bir bağımlılık olarak tanımlanmıştır. Bu uzun süreli etkileşim normal işleyişe müdahale edebilecek çeşitli psikopatolojik durumlar yaratır. İnternetin aşırı kullanımının zaman içinde sosyal beceri kaybı, uyku bozukluğu paternleri, web sitelerine, sosyal ağlara ve genel olarak internete aşırı takıntı gibi sayısız sorunla ortaya çıkan psikolojik ve zihinsel sağlığı etkileyebileceği görülmüştür. Geçmişte bu iddiaları destekleyen çeşitli araştırma çalışmaları yapılmıştır.

Bazı çalışmalarda sorunların, daha az problemlilerden daha fazla sorunlu hale gelebilecek olan çalışma hayatı veya akademik kariyer ile ilgili performanslarda yapılacak iş için motivasyonu düşük olmak veya düşük seviyede çalışmak, depresyon ve fobiler gibi

diğer akıl hastalıklarıyla sonuçlanan daha şiddetli bağımlılığa kadar başkalarıyla etkileşime girme gibi geniş bir yelpazede çeşitlenebileceğini göstermiştir (Shaffer, 2004; Kim ve Haridakis, 2009). Diğer araştırmalarda, internet bağımlılığının kişisel yaşamı ve diğer insanlarla ilişkileri olumsuz yönde etkileyebileceği yönünde benzer bulgular da elde edilmiştir (Kraut ve diğ., 1998).

Bazı araştırmacılar, internetin yoğun kullanımının ayrılık duygusundan başka daha fazla depresyona ve yoğun stresli dönemlere neden olabileceğini bulmuşlardır. Diğer çalışmalarda da belirtildiği gibi, gençlerin hem kişisel hem de profesyonel anlamda yalanlarını olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

Bazı araştırmalarda elde edilen bulgular, internet bağımlılığının bir kişi internette aktivitelerini gerçekleştirdiği zaman gündelik hayatı ihmal etmek zorunda kaldığı için çok zaman harcadığında patolojik bir durum haline gelebileceğini göstermektedir (Young 1996, Kendall, 1998) internet bağımlılığını "psikolojik bağımlılık" olarak tanımlamaktadır. Diğer araştırmacılar, şimdi anlık ileti (IM) ile ilgili davranışları da içeren İnternet Bağımlılığı kavramında ince ayar yapmaya çalışmışlardır.

İnternete bağımlılık aynı zamanda düşük akademik performansla ilişkilendirilmiştir (Huang ve Leung, 2009). İnternette yoğun şekilde yararlanan gençler utangaç ve yabancılaşmış olabilir ve daha ciddi sosyal ve psikolojik problemler geliştirebilirler (Young, 1998), internetin global olarak bağımlılık yaratan kullanımının güvenilir ve geçerli bir ölçütü olarak kullanılan internet bağımlılığı Testi'ni geliştirmiştir ve birçok çalışma bu ölçeğin küresel kullanım için çok uygun olduğunu bulmuştur.

Ancak, internet bağımlılığı kavramı araştırma literatüründe açıklığa kavuşturulmamıştır ve kavramsal düzeyde çok fazla araştırma yapılması gerekmektedir. Örneğin, "bağımlılığı" neyin teşkil ettiği ile ilgili tanımlayıcı konularla ilgili sorular hala mevcuttur. Ayrıca internet, sohbet odaları, sosyal ağ siteleri, anlık mesajlaşma sistemleri ve e-posta sistemleri gibi çeşitli şekillerde kendini gösterebilir. Bu, her bağlamda internet bağımlılığını neyin oluşturduğunu tanımlamayı ve belirlemeyi zorlaştırmaktadır.

Chak ve Leung (2014), genç insanlar arasında, sohbet ortamları, haber grupları, sosyal ağ siteleri ve oyun oynama bakımından geniş bir bağımlılık bulmuştur.

Geniş anlamda internet bağımlılığı, internet kullanımının kimyasal olmayan bir bağımlılığı olarak anlaşılmaktadır (Griffiths, 2001). Sosyal bilimciler, psikologlar, psikiyatristler ve öğretmenler bir dereceye kadar problemin bazı yönlerini incelemişlerdir. İnternet bağımlılığı olgusu üzerine yapılan yabancı araştırmalar tarafından bu konular ele alınmıştır. Çalışmaları, mevcut durum ve problemin araştırılması, tanı ölçütlerinin geliştirilmesi ve internet bağımlılığı tedavisi için öneriler için büyük olasılıkla belirlenmiştir.

Griffiths (2001) internet bağımlılığının bir hastalık olmadığını, aksine davranışsal bir bozukluk olduğunu belirtmiştir.

Rus araştırmaları arasında, insanların internetteki faaliyetlerine ve ağlarındaki etkilerine dikkat eden ilk araştırmacılardan biri olan Voiskunsky (2004) tarafından özel bir yer elde etmiştir. İnternet bağımlılığı durumunu psikolojik akış kavramıyla ilişkili olarak önermiştir.

Alandaki bir dizi uzman, internet bağımlılığı sendromunun (Voiskounsky, 2004; Egorov, Kuznetsova ve Petrova, 2005), bir kişinin gerçek zamanlı hissini kaybettiği ve oyun, bilgi türleri tarafından aşırı yüklendiği bir durum ile bilinçlerini daraltan ve onları sanal bilgisayar dünyasına sürükleyen bilgisayar aktivitesi olduğunu söylemiştir.

Birçok araştırmacı, internet bağımlılığının insanlarda alkol, tütün ve kumar bağımlılığından çok daha hızlı gerçekleştiğine inanmaktadır. Burova'ya (2000) göre, bilgisayar bağımlılığı sendromu, internet'in kullanımının başlamasından sonraki altı ay içerisinde insanların çoğunda edinildiği görülmektedir.

Griffiths (2001), internet bağımlılığının, yüz yüze iletişim yokluğunda internet sitelerindeki ilgi içeriği ve online sosyal faaliyetler gibi çeşitli internet kullanım şekillerine dayanabileceğine inanmaktadır. Bu araştırmacı, internet kullanıcılarının çoğunun gerçek

internet bağımlısı olmadığına, diğer bağımlılıkların uygulanmasında interneti araç olarak kullandıklarına dikkat çekmektedir.

Günümüzde bu artan gelişme, yeni bir internet bağımlılığı biçimini almaktadır. Sosyal medya ağlarından geri bildirim alırken, gençler kendi benliklerinin bir görüntüsünü oluştururlar ve çoğunlukla oluşan görüntü bozulur, çünkü geri bildirimler önyargılı olduğu için, verilen bilgiler gerçekçi değildir. (Mendelevich, 2013).

Bazı “takma adlar” altında saklanırken sosyal ağlarda iletişim kuran gençler, iletişimde önemli ihtiyaçları karşılamayı, kendileri için tanınırlık, kendine olan saygısı ve kendi iddiasını geliştirmeyi kabul etmeyi ve aramayı amaçlamaktadır (Pan, 2014).

“İnternet bağımlılığı” terimini daha iyi anlayabilmek için, Young (2000) İnternet'in iki tür internet bağımlılığı içeren patolojik kullanımının bilişsel-davranış modelini önermiştir: Spesifik Patolojik İnternet Kullanımı ve Genel Patolojik İnternet Kullanımı. Belirli patolojik internet kullanımı, belirli internet işlevlerinin bağımlılığıdır. Bu form için genel bağımlı davranış kalıcı olacaktır ve internet olmadan da uygulanabilir.

Bilgisayar bağımlılığının ortaya çıkışı semptomlara göre belirlenebilir. Bazı araştırmacılar (Hinić, 2011; Weinstein, Dorani ve Elhadif, 2015), bilgisayar bağımlılığının başlangıç semptomlarının, saldırganlık, yorgunluk, uzun süreli ruh hali değişikliklerinde, duygusal denge kurmakta ve dalgalanmalarında, mutlu duyguların parlaklıktan en düşük seviyesine kadar değiştiğini göstermektedir. İnsanlarda bilgisayar bağımlılığı sendromunun oluşumunda, normal arkadaşlar çemberinde, yaşamın olağan ritminde ve daha önce ifade edilen sürdürülebilir olmayan ilgi ve hobilerde bir değişiklikler oluşmaktadır.

2.2. Oyun Bağımlılığı

“Oyun” terimi, oyuncular tarafından gerçekleştirilen yapay bir çatışma olarak tanımlanır ve sonunda önemli bir sonuç ortaya çıkar (Salen ve Zimmerman, 2004). Oyunculara çeşitli rekabetçi aktiviteler sunulur ve oyunun hikayesi oyuncuları motive etmede ve oyuncuların katılımında önemli bir rol oynar. Yapılan araştırmaya göre (M. Zyda, 2005), bilgisayar oyunları sadece eğlence sağlamakla sınırlı kalmamakta, aynı

zamanda stratejik iletişim, sağlık ve eğitim ile ilgili farklı eğitimleri de içermektedir. Araştırmacılar kuralları, hedefleri, duygusal bağları ve oyunun sonuçları olan bir oyunu tanımlamak için çeşitli kriterler belirlediğini göstermiştir (j. Juul, 2011).

Rapor, 1,2 milyar insanın şu anda dünya genelinde oyun oynadığını, bunun 700 milyonunun çevrimiçi olduğunu göstermektedir. Aynı kaynak, dünyadaki çevrimiçi nüfusun yüzde 44'ünün oyuncu olduğunu da belirtmiştir. Dünya genelinde bu oyunlara çok zaman harcanmaktadır. Bu oyunlar, oyuncuların bu koşulları sağladıktan sonra üst aşamalarda hareket etmek için farklı koşullarla yüzleşmeleri gerektiği sanal bir durum sunar. Video oyunları şimdi, 2016 yılında 101,1 milyar dolarlık küresel bir pazarla ve 2017 yılında 108,9 milyar dolar küresel bir pazarla dünyanın önde gelen kültürel endüstrilerinden birini oluşturmaya başlamıştır. İlk aşamadan bugüne kadar video oyunları, farklı platform türlerine sahip birçok farklı oyuncu kategorisinde (Alzahrani ve ark, 2017) yaşanmış ve bunların yüzde 27'si kişisel bilgisayarlarını kullanan ve yüzde 37'si akıllı telefonlar kullanarak oyun oynadığını göstermiştir.

Günümüzde, online oyunlar, yazılım ve bilgisayarların birbirleriyle etkileşime girmesine izin verdiği için çok oyunculuya katılmaya uygundur (Alzahrani ve ark, 2017). Bu nedenle, insanlar artık oyun yoluyla küresel olarak kolayca bağlantı kurabilmektedirler. Entertainment Software Association'a (2016) göre, en sık oynayan oyuncuların yüzde 54'ü farklı bölgelerdeki diğer oyuncularla oynuyor ve en sık oyun yapanların %53'ü hissederken, video oyunları arkadaşlarıyla bağlantı kurmasına yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bu rapor ayrıca oyuncuların %40'ının arkadaşlarıyla oynadığını ifade etmiştir. Grafiksiz açıdan zengin oyun, oyuncuların birçok sosyal ve psikolojik ihtiyacını karşıladığı için başarıyı arttırmaktadır. Oyuncuların psikopatolojik profilleri temel olarak oyun bağımlılığı riski ile ilişkilidir.

Gerçekleştirilen bazı çalışmalarda planlı davranış teorisi yapıları, sosyal etkileşim ve insan-bilgisayar etkileşimi ile oyuncuların online oyun oynama niyetinin sürekliliği arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Bu çalışmaların ortak noktası online oyun oynama niyetinin öncüllerini ve online oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi hakkında sorular ortaya koymaktadır. Oyuncuların devamlılık niyetini etkileyen faktörlerin belirlenmesi, oyuncuları bağımlı hale gelmemeleri konusunda cesaretlendirmek için doğru stratejiyi

uygulamamıza yardımcı olacaktır. Öğrenciler arasında online oyun bağımlılığının belirleyicilerinin daha iyi anlaşılması, eğitimcilerin daha bilinçli kararlar almasına, bağımlılığı durdurmak için doğru stratejiyi uygulamalarına izin verecektir.

Bilgi teknolojisinin sürekli kullanımı, bilgi sistemleri alanında kilit bir konudur ve birçok çalışma belirleyicilerini deneysel olarak incelemektedir. Bu duruma örnek olarak oyun bağımlılığının belirlenen modellerle incelenmesini de içermektedir. Sonraki bölümde teknoloji kabul modeli, planlanan davranış teorisi ile birlikte bağımlılık ve davranış faktörleri de eklenmiştir. Üniversite öğrencilerinin online oyun oynama konusundaki tutum ve davranışlarını açıklamak için tanıtılmış ve bütünleştirilmiştir.

2.2.1. Teknoloji Kabul Modeli

Teknoloji kabul modeli, kullanıcıların yeni bir bilgi teknolojisini ilk kez benimsemelerini öngörmek için Davis (1989) tarafından geliştirilmiştir. Bu modelde, algılanan keyif ve algılanan kullanım kolaylığı, bir teknolojiye yönelik tutumu etkileyen ve bunun fiili kullanımına yol açan iki öncülü olarak kabul edilir. Algılanan keyif, bir kişinin belirli bir sistemi kullanmanın iş performansını artıracığına inandığı dereceyi ifade eder ve algılanan kullanım kolaylığı, bir kişinin belirli bir sistemi kullanmanın çaba göstermeyeceğine inandığı derece olarak tanımlanır.

Teknoloji kabul modelinin, gelecekteki kullanıcı davranışlarını ilk örnek veya önceden hazırlık denemesinde “sistemle çok kısa bir etkileşimden sonra” alınan basit önlemlere dayanarak açıklaması ve tahmin etmesi beklenmektedir (Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989). Bununla birlikte, Teknoloji kabul modeline dayanan birçok çalışma kasıtlı veya kasıtsız olarak dolaylı olarak kabul edilmiş gibi görünmektedir. Gerçekleştirilen çalışmalarda kullanıcıların daha önce benimsemiş olduklarından ve bilişim teknolojilerini kullandıklarından sonra benimseme niyetlerini incelemek için teknoloji kabul modelini uygulamıştır (Karahanna, 1999; Taylor ve Todd, 1995a).

Örneğin, Taylor ve Todd (1995b), öğrencilerin birçoğu tarafından yaygın olarak kullanılan bir bilgisayar servis tesisinin kullanım niyetlerini incelemiş ve Davis (1989) IBM çalışanlarının bir e-posta sistemini bir metin editörünü benimsemesi üzerine

çalışmıştır. Bu çalışma sırasında organizasyonda kullanılan mail üzerinden yapılan araştırmalarda evlat edinme niyetini ve / veya davranışını incelemek için teknoloji kabul modelini de kullanmıştır (örneğin, Karahanna, 1999; Venkatesh & Brown, 2001; Venkatesh ve Davis, 2000).

2.2.2. Planlı Davranış Teorisi

Planlanan davranış teorisi hemen hemen her insan davranışını açıklamak için tasarlanmış ve çeşitli uygulama bağlamlarındaki davranışları tahmin etmede ve açıklamada başarılı olduğu kanıtlanmış olan mantıklı eylem teorisine dayanır (Davids ve ark., 1989). Bireylerin davranışsal niyetlerinin gerçek davranışlarının belirleyicisi olduğunu ileri sürer. Planlanan davranış teorisindeki davranışsal niyet, üç belirleyicinin bir fonksiyonudur. Bu üç fonksiyon, tutum, öznel norm ve algılanan davranış kontrolüdür. Tutum, bir bireyin hedef davranışı gerçekleştirme konusundaki olumlu veya olumsuz duygularını ifade eder. Planlanan davranış teorisi, bir bireyin belirli bir davranışı ne kadar olumlu değerlendirdiğini, bu davranışı gerçekleştirme olasılığının daha yüksek olacağını öngörmektedir (Ajzen, 1987). Öznel norm, bir kişinin kendileri için önemli olan çoğu kişinin söz konusu davranışı gerçekleştirmesi gerektiğini veya yapmaması gerektiğini düşündüğü algısını yansıtır. Bir birey, başkalarının davranışa katılması gerektiğini düşündükçe algıladıkça, bir bireyin diğerlerine uyma motivasyonu artar (Ajzen ve Fishbein, 1980).

Algılanan davranış kontrolü, davranış üzerindeki iç ve dış kısıtlamaların algılarını yansıtır (Taylor ve Todd, 1995a). Bu irade kontrolü ya da eylemi tamamlamanın algılanan güçlük ile ilişkisi, bireyin niyetini ve bu davranışın başarılı bir şekilde yerine getirilmesini etkileyecektir (Ajzen ve Madden, 1986). Planlanan davranış teorisi, çok çeşitli davranışsal niyetler ve gerçek davranışlar için güçlü bir öngörücü fayda göstermiştir ve Armitage ve Conner (2001) tarafından yapılan son bir meta-analiz de etkinliğini desteklemektedir.

2.2.3. Akış Deneyimi

Akış Deneyimi kavramı, bireylerin toplam katılımları ve konsantrasyonları ile zamana bağlı çarpıtma hissi ile yaşadıkları optimal ve çok hoş aktiviteleri ifade eder. Csikszentmihalyi (1990, sf. 55–56) tarafından ortaya konan akış teorisi, “insanların tam

katılımla hareket ettiklerinde hissettiği bütünsel deneyim” olarak tanımlanmaktadır. Akış durumunda, insanlar faaliyetlerinde absorbe olurlar ve çevrelerindeki değişiklikleri tanıyamazlar. Spesifik olarak, sadece devam eden faaliyetlerine odaklanarak kendi bilinçlerini kaybederler. Bu kavram, spor, alışveriş, kaya tırmanışı, dans ve oyun gibi geniş bir bağlamdaki çalışmalarda, diğerleri arasında yaygın olarak uygulanmaktadır (Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989). Son zamanlarda, çeşitli çalışmalar online oyunlarla akış deneyimi kavramını ilişkilendirmiştir ve Refiana, Mizerski ve Murphy (2005), bu bağlamda beceri, zorluk, katılım ve zamanın akış deneyiminin önemli özellikleri olduğunu ve bu akışı bulduğunu ortaya koymuşlardır. Ha, Yoon ve Choi (2007) bu akış deneyimini doğrularak üniversite öğrencilerinin online oyun oynamaya olan tutumlarını incelemiştir. Bu çalışmada, akış deneyimi, bir bireyin toplam katılım, eğlence, kontrol, konsantrasyon ve gerçek ilgi ile online bir oyun etkinliğine katıldığı son derece eğlenceli bir deneyim olarak kabul edilir. Buna göre, bu çalışmada akış deneyiminin oyuncuların online oyun oynama niyetleri üzerindeki etkisini incelemek odaklanılan ana kısımdır.

2.2.4. Etkileşim

Etkileşim, bilgisayar oyunlarında optimal deneyim ile ilgili en önemli hususlardan biri olarak kabul edilir (Lewinski, 2000). Etkileşim, iki veya daha fazla nesneyle ve her birini veya diğerlerini etkileyen nesneyle iletişim kurma davranışı olarak tanımlanır (Laurel, 1993). Örneğin, bir oyuncu online oyunlarda hayatını kurtarmak için kollarını kullanarak karşı saldırı ile etkileşime girebilir. Bazen bir oyuncu güçlü eşyalar veya daha yüksek bir beceri kazanmak istediğinde, oyuncu rakipleriyle etkileşime girebilir ve ardından rakipler bir karşı saldırıya veya kaçmaya yanıt verir. Bu tür etkileşimlerin online oyunların popülerliği üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Bunun sebebi bir dizi etkileşim dizisi aslında bir oyun deneyimi oluşturmak için kullanılacak bir anlatıdır (Choi ve Kim, 2004). Voiskounsky, Mitina ve Avetisova (2004), birçok oyuncunun çevrimiçi oyunlardan zevk aldıklarını, çünkü sosyal temaslarını geliştirmelerine ve diğer oyuncularla bilgisayar aracılı etkileşim kalıplarına erişmelerine yardımcı olduklarını belirtmiştir. Sweetser ve Wyeth (2005) ayrıca sosyal etkileşimin oyunlara dalmaya neden olabileceğini öne sürmüşlerdir. Lazzaro (2004) ayrıca oyuncuların diğer insanlarla olan etkileşimlerinden zevk aldığını belirtmiştir

2.2.5. Algılanan Keyif

İnsanlar genelde eğlenceli buldukları ve keyif aldıkları durumlarda belirli bir davranışta bulunabilirler. Bu, kullanımı eğlenceli olduğu için bireylerin teknolojiyi benimseyebileceği anlamına gelir. Algılanan zevk, “teknolojiyi kullanma faaliyetinin, tahmin edilebilecek performans sonuçları dışında, kendi başına zevkli olduğu ölçüde algılandığı” olarak tanımlanmıştır (Heijden, 2003). Motivasyon perspektifinden bakıldığında, insanlar hem içsel hem de dışsal nedenlerden dolayı bilgi teknolojisini kullanma çabasındadırlar (Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1992). İçsel motivasyon, bir davranış sergilemekten zevk ve memnuniyet anlamına gelir (Deci ve Ryan, 1987), dışsal motivasyon ise belirli hedeflere / ödüllere ulaşmak için bir davranış sergilemeyi vurgular (Vellerand, 1997). Orijinal teknoloji kabul modelinde, dışsal motivasyon ve algılanan faydadan türetilen bilgi teknolojisi kullanımı, dışsal motivasyon ve içsel motivasyon açıkça dahil edilmemiştir. Teknoloji kabul modelinde içsel motivasyonun rolünü açıkça modellemek için Davis ve ark. (1992) algılanan zevk kavramını ortaya koymuş ve algılanan eğlencenin bir kelime işlemci programını kullanma niyetinde önemli etkileri olduğunu bulmuşlardır. Ayrıca Teo, Lim ve Lai (1999), algılanan eğlencenin bilgisayar ve internet kullanımı üzerinde önemli bir etkisi olduğunu ampirik olarak doğrulamışlardır. Mevcut çalışma, online oyunlar oynamanın asıl amacının, özel hedeflere ulaşmak veya performansı artırmak için değil zevk için olduğunu ortaya koymuştur. Bu nedenle bu çalışmada bir tür içsel motivasyon olan algılanan zevkle algılanan yararın yerini almıştır.

2.2.6. Oyun Bağımlılığı Araştırmaları

Bağımlılık doğal bir olumsuz çağrışıma sahiptir ve geleneksel olarak bir insanın psikoaktif bir kimyasal maddeden çekilmesine karşı toleransı ve yetersizliğini gösterir. Nikotin, alkole veya diğer ilaçlara kadar değişen bu tür maddeler beyinlerimiz üzerinde spesifik, fizyolojik, zevk veren bir etkiye sahiptir.

İnternet oyun bozukluğu, internet kullanım bozukluğunu davranış bağımlılığı türü olarak tanımlayan, zihinsel bozukluklar için Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nın, Beşinci Baskı (DSM-5) güncellenmiş versiyonunun ekinde internet kullanım bozukluğu / internet bağımlılığı ile birlikte sınıflandırılmıştır. “Klinik olarak önemli bir bozulma veya sıkıntıya yol açan, çoğu zaman diğer oyuncularla ve sürekli internet kullanımı” anlamına

gelmektedir. Bu, ařađıdaki listede verilen beř veya daha fazla faktör tarafından belirtilen deđer dūřüklüğü veya sıkıntı ile tanımlanmıřtır.

Bazı gerçekler ve raporlar ışığında, yüzelere göre bazı rakamlar oyun bađımlılıđının yaygınlık düzeyini gösteren deđerler verilmiřtir. 2007'de Avustralya bilgisayar ve video oyun endüstrisi ile ilgili gerçekler hakkında bir raporda, Avustralya'daki hanelerin %79'unda bilgisayar / video oyunları oynamak için bir cihaz vardır. Ebeveynlerin %77'si çocuklarıyla bilgisayar oyunları oynuyor ve bu durumu aile eđlencesi olarak deđerlendirmiřlerdir (Brand, 2007) Önceki arařtırmalar, her yařtan Alman popülasyonunda (Festl, Scharkow, Quandt, 2013) internet oyun bađımlılıđının %90.2'ye varan sıklıkta olduđunu ve bunun řu ana kadar katlanmaya devam ettiđini bildirmiřtir. Amerika Birleřik Devletleri'nde 2-17 yař grubundaki çocukların %91'i, %99 genç erkek ve %94 genç kız da dahil olmak üzere dijital oyun oynamaktadır (Grabic, Lobel ve Engels, 2014). 2015'te oyuncular tarafından toplam 23.5 milyar dolar harcanmıřtır (Duggan, 2015), Amerika Birleřik Devletleri'ndeki hanelerin çođunda her evde düzenli olarak video oyunları oynayan en az bir kiři bulunmaktadır.

Video oyunları oynamaya bađımlı hale gelen nüfus sayısının artması, dijital oyunların sofistike geleneđi, teřhis için genelleřtirilmiř kriterlerin yokluđu, tedavi ve önleme stratejilerine dayanan kanıtların bulunmamasına bađlı olarak, oyun bađımlılıđı önemli bir rol oynamaktadır.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, evren ve örnekleme, veri toplama araçlarına ve de verilerin analizine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmanın amacı, üniversite öğrencilerinin online oyuna ilişkin tutum ve davranışlarına etki eden faktörleri önerilen bir Yapısal Eşitlik Modeliyle (YEM) araştırmaktır.

3.2. Araştırma Örneklemi

Bu araştırmanın çalışma grubunun tamamı üniversite öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcıların çalışmaya katılabilmesi için üniversite öğrencisi olması yeterlidir. Araştırma evreni tüm üniversite öğrencilerini içine almıştır. Araştırma örneklemini başta Eskişehir Osmangazi Üniversitesi öğrencileri, Bursa Teknik Üniversitesi öğrencileri ve sonra online olarak ulaşılabilen üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Toplam 450 katılımcıya uygulanan anket veri setine dahil edilmiştir.

3.3. Veri Toplama Aracı ve Katılımcılar

Bu araştırmanın araştırma modelini ve bununla ilgili hipotezleri geliştirmek için önde gelen iki tutum teorisi, teknoloji kabul modeli(Davis ve ark., 1989) ve planlı davranış teorisinden(Ajzen, 1991) yararlanarak model oluşturulmuştur. Veri toplama aracının ilk bölümünde öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin sorular yer almıştır. İkinci bölümde ise Davranış faktörüne ait 4 ifadeye yer verilmiştir. Üçüncü bölümde ise Bağımlılık faktörüne ait 5 ifadeye yer verilmiş olup 5 puanlı Likert ölçeği (5 = Her Zaman, 4 = Sıklıkla, 3 = Ara Sıra, 2 = Nadiren, 1 = Hiçbir Zaman) kullanılmıştır. Dördüncü bölümde ise Algılanan Keyif, Tutum, Algılanan Kullanım Kolaylığı, İnsan Bilgisayar Etkileşimi, Sosyal Etkileşim, Akış Deneyimi, Öznel Norm, Algılanan Davranış Kontrolü ve Devam Niyeti faktörlerine ilişkin toplam 31 ifadeye yerilmiştir. 5 puanlı Likert ölçeği (5 = tamamen katılıyorum, 4 = çok katılıyorum, 3 = Orta düzeyde katılıyorum, 2 = az katılıyorum, 1 = hiç katılmıyorum) kullanılmıştır. Veri toplama aracının güvenilirlik ölçütü

için 50 öğrenci üzerinde pilot çalışma yapılmış ve anlaşılması güç sorular anketten çıkarılmış, kimi sorular ise düzeltilmiştir.

Ölçme aracı, “DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, NORM: Öznel Norm, ADK: Algılanan Davranış Kontrolü” olarak onbir faktör altında toplanmıştır. Veri derleme aracı The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction(TING-JUI CHOU, CHIH-CHEN TING;2003), Understanding the behavioural intention to play online games. An extension of the theory of planned behaviour (Ming-Chi Lee; 2009), What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior (Ming-Chi Lee & Tzung-Ru Tsai; 2010), Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience(Chin-experience(Chin-Lung Hsu, Hsi-Peng Lu; 2004) kaynaklarından yararlanılarak oluşturulmuştur. Ankete başta Eskişehir Osmangazi Üniversitesi ve Bursa Teknik Üniversitesinden olan 450 üniversite öğrencisi online olarak katılmıştır (<https://forms.gle/Np3fEtNzXZfdYbw26>).

3.3.1. Demografik Bilgiler ve Özellikler

Bu bölümde araştırma sırasında ankete katılan kişilerin verileri sunulmuştur.

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyete göre dağılımı Çizelge 3.1’de verilmiştir.

Çizelge 3.1 Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	N	%
Kız	186	41,3
Erkek	264	58,7
Toplam	450	100,00

Çizelge 3.1 incelendiğinde cinsiyet dağılımları arasında büyük bir fark olmadığı görülmüştür. Katılımcıların 264’ü erkek, 186’sı kızdır. Üniversite düzeyinde online oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğu erkeklerden oluştuğunu göstermektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin sınıf düzeyine göre dağılımı Çizelge 3.2’de verilmiştir.

Çizelge 3.2 Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı

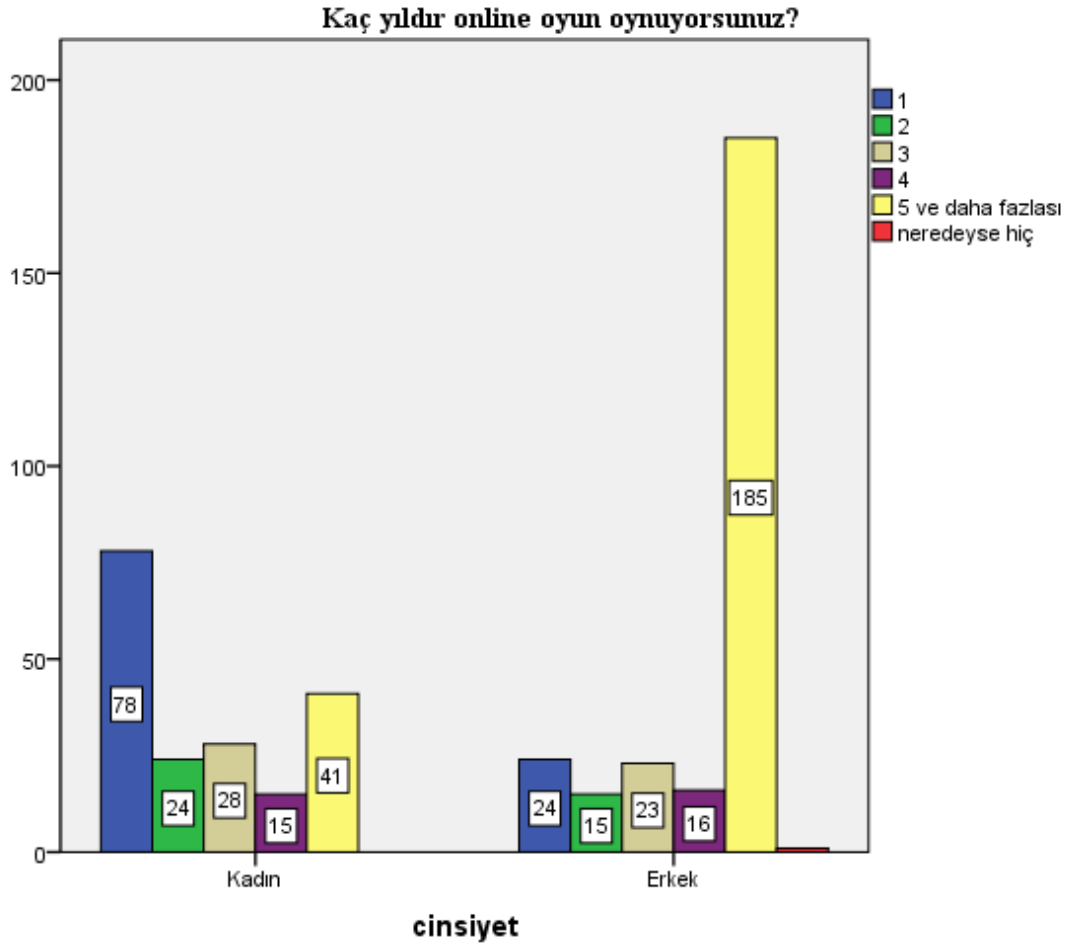
Sınıf	N	%
Hazırlık	15	3,3
1.Sınıf	82	18,2
2.Sınıf	92	20,4
3.Sınıf	59	13,1
4.Sınıf	65	14,4
Artık Yıl	28	6,2
Yüksek Lisans	94	20,9
Doktora	15	3,3
Toplam	450	100,00

Çizelge 3.2 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların büyük çoğunluğunun 2. Sınıf ve Yüksek lisans öğrencisi olduğu görünmektedir. Hazırlık sınıfında eğitim gören öğrenciler 15 kişi, 1. sınıf öğrencileri 82 kişi, 2. sınıf öğrencileri 92 kişi, 3. sınıf öğrencileri 59 kişi, 4. sınıf öğrencileri 65 kişi, üniversiteyi uzatmış olan öğrenciler 28 kişi, yüksek lisans öğrencileri 94 kişi ve doktora öğrencileri 15 kişidir.

Çizelge 3.3 ve Şekil 3.1 incelendiğinde erkek öğrencilerin çoğunlukla 5 yıldan fazla online oyun oynadıklarını, kadın öğrencilerin çoğunluğu ise 1 yıldır oyun oynadıkları belirlenmiştir.

Çizelge 3.3 Öğrencilerin online oyun oynama yılları göre dağılımı

	Kaç yıldır online oyun oynuyorsunuz?						Toplam
	1	2	3	4	5 ve daha fazlası	neredeysen hiç	
Kadın	78	24	28	15	41	0	186
Erkek	24	15	23	16	185	1	264
Toplam	102	39	51	31	226	1	450

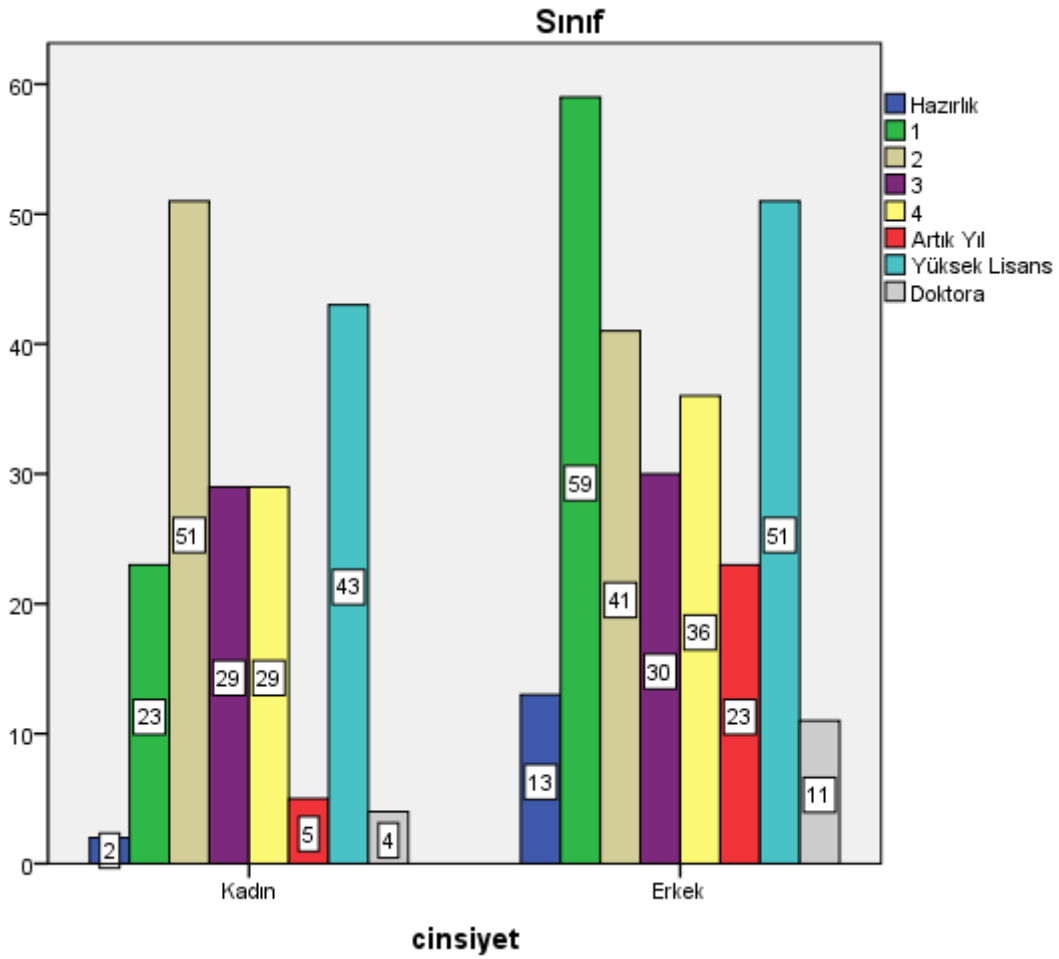


Şekil 3.1 Öğrencilerin online oyun oynama yılları göre dağılımı grafiği

Çizelge 3.4 Öğrencilerin cinsiyete göre sınıf dağılımı

	Sınıf								Toplam
	Hazırlık	1	2	3	4	Artık Yıl	Yüksek Lisans	Doktora	
Cinsiyet Kadın	2	23	51	29	29	5	43	4	186
Erkek	13	59	41	30	36	23	51	11	264
Toplam	15	82	92	59	65	28	94	15	450

Çizelge 3.4'te ve Şekil 3.2'te öğrencilerin cinsiyete göre sınıf dağılımları verilmiştir.



Şekil 3.2 Öğrencilerin cinsiyete göre sınıf dağılım grafiği

Çizelge 3.5'te öğrencilerin nerede oyun oynadıkları ve haftada kaç gün oyun oynadıkları dağılımı verilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunlukları online oyunları cep telefonlarında 227(%50,44) ve evde oynayan 191(%42,44) kişi sayılarını görmekteyiz. Ayrıca çoğunluk olarak oynadıkları gün sayısını 1 gün 125(%27,78) kişi ve 7 gün 127(%28,22) oynadıkları belirtilmiştir. Çizelge 3.5'te ve Çizelge 3.6'da dağılımlar verilmiştir.

Çizelge 3.5 Öğrencilerin kaç gün oyun oynadıkları ve nerede oyun oynadıkları dağılımı

		Haftada kaç gün online oyun oynuyorsunuz?						Toplam	
		1	2	3	4	5	6		7
Nerede oyun oynuyorsu nuz ?	Ev	22	24	24	23	37	5	56	191
	İnternet Kafe	2	3	2	0	1	1	1	10
	Cep Telefonu	79	16	15	19	18	10	70	227
	Oynamıyorum	1	0	0	0	0	0	0	1
	Diğer	21	0	0	0	0	0	0	21
Toplam		125	43	41	42	56	16	127	450

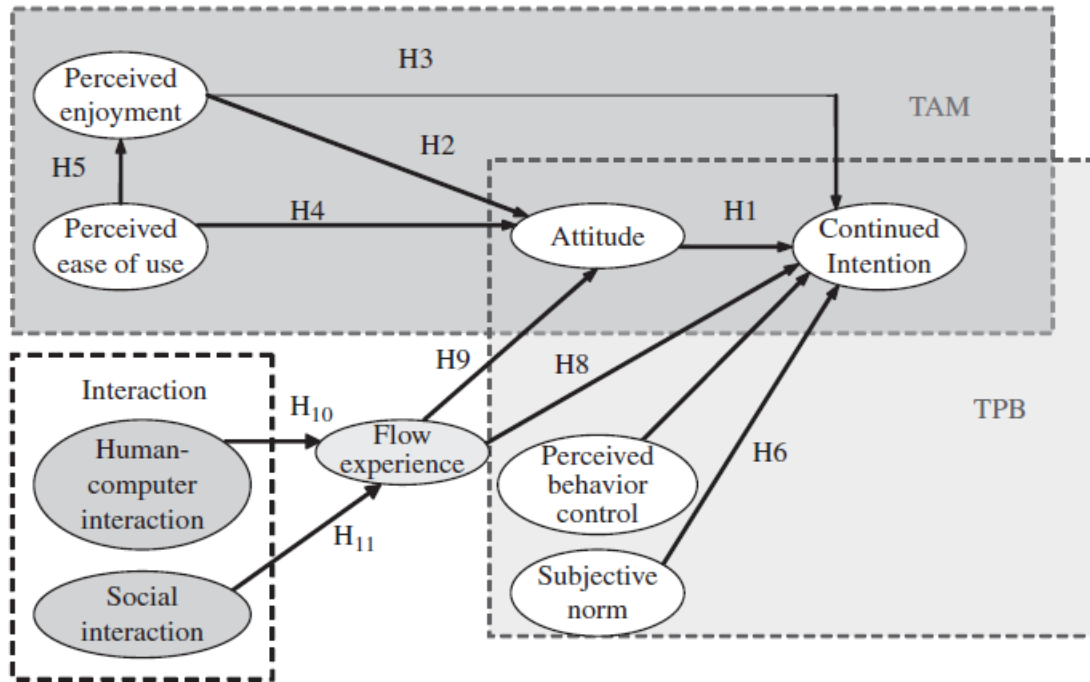
Çizelge 3.6 Öğrencilerin kaç gün online oyun oynadıkları dağılımı

		Haftada kaç gün online oyun oynuyorsunuz?						Toplam	
		1	2	3	4	5	6		7
Cinsiyet	Kadın	82	22	11	13	14	8	36	186
	Erkek	43	21	30	29	42	8	91	264
Toplam		125	43	41	42	56	16	127	450

3.4. Araştırma Modeli ve Hipotezler

Online oyunlar, öğrenciler tarafından İnternet'teki yenilikçi bilgi teknolojisi hizmetleri olarak görülebilir(Ha ve ark., 2007) ve bu nedenle, bilgi teknolojisi, temel olarak sosyal psikolojiden gelen tutum teorilerine dayanan literatürü kullanır, öğrencilerin online oyunlarla ilgili davranışlarını anlama ile ilgilidir(Lee ve Tsai, 2010). Bu araştırmanın araştırma modelini ve bununla ilgili hipotezleri geliştirmek için önde gelen iki tutum teorisi, teknoloji kabul modeli ve planlı davranış teorisi üzerinde durulmuştur ve kendi modelimizi oluşturulmuştur.

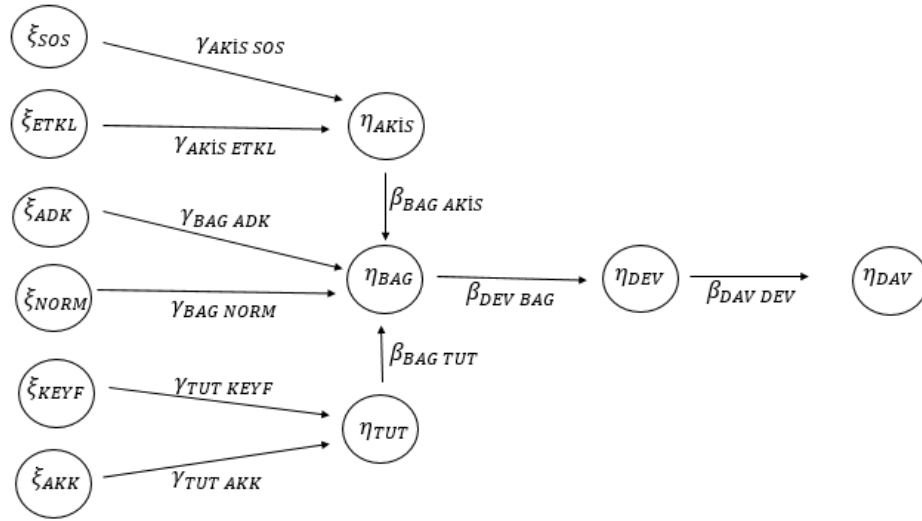
Çalışmada model Lee ve Tsai(2010)'den yararlanarak oluşturulmuştur. Lee ve Tsai(2010) tarafından oluşturulan araştırma modeli Şekil 3.3'te verilmiştir.



Şekil 3.3 Lee ve Tsai(2010) Araştırma Modeli. TAM = teknoloji kabul modeli; TPB = planlı davranış teorisi.

Perceived enjoyment: Algılanan keyif, Perceived ease of use: Algılanan kullanım kolaylığı Attitude: Tutum, Human-computer interaction: İnsan bilgisayar etkileşimi, Social interaction: Sosyal etkileşim, Flow experience: Akış Deneyimi, Perceived behavior control: Algılanan davranış kontrolü, Subjective norm: Öznel norm, Continued intention: Devam niyeti

Bu çalışmadaki araştırma modelinde literatürde yer alan modelden farklı olarak online oyun oynamaya yönelik Devam Niyetine doğrudan etkisi olabileceği öngörülerek Bağımlılık ve Davranış faktörleri modele ilave edilmiştir. Çalışma da önerilen araştırma modeli Şekil 3.4'te verilmiştir.



Şekil 3.4 Araştırma Modeli

ξ_{SOS} : Sosyal Etkileşim, ξ_{ETKL} : İnsan Bilgisayar Etkileşimi, ξ_{ADK} : Algılanan Davranış Kontrolü, ξ_{NORM} : Özne Norm, ξ_{KEYF} : Algılanan Keyif, ξ_{AKK} : Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, $\eta_{AKİS}$: Akış Deneyimi, η_{BAG} : Bağımlılık, η_{TUT} : Tutum, η_{DEV} : Devam Niyeti, η_{DAV} : Davranış

Şekil 3.4'te verilen araştırma modelindeki gizli değişkenler ve parametreler aşağıda tanımlanmıştır.

$\gamma_{AKİS SOS}$: Sosyal Etkileşimin, Akış Deneyimine doğrudan etkisi

$\gamma_{AKİS ETKL}$: İnsan Bilgisayar Etkileşimin, Akış Deneyimine doğrudan etkisi

$\gamma_{BAG ADK}$: Algılanan Davranış Kontrolünün, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\gamma_{BAG NORM}$: Özne Normların, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\gamma_{TUT KEYF}$: Algılanan Keyfin, Tutuma doğrudan etkisi

$\gamma_{TUT AKK}$: Algılanabilir Kullanım Kolaylığın, Tutuma doğrudan etkisi

$\beta_{BAG AKİS}$: Akış Deneyiminin, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\beta_{BAG TUT}$: Tutumun, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\beta_{DEV BAG}$: Bağımlılığın, Devam niyetine doğrudan etkisi

$\beta_{DAV DEV}$: Devam Niyetinin, Davranışa doğrudan etkisi

Önerilen bu model Üniversite öğrencilerinin online oyuna ilişkin tutumlarına ve davranışlarına yukarıdaki faktörlerin etkilerini test edilmesi amaçlanmıştır. Modelde dışsal gizil değişkenler olan Sosyal Etkileşim, İnsan Bilgisayar Etkileşimi, Algılanan Davranış Kontrolü, Öznel Norm, Algılanan Keyif, Algılanabilir Kullanım Kolaylığı diğer faktörler olan Akış Deneyimi, Bağımlılık, Tutum, Devam Niyeti, Davranış faktörlerine etkilediği varsayılmıştır.

Teknoloji kabul modeli, Ajzen (1985) tarafından ortaya konan köklü bir nedensel inanç tutumu devam etme niyeti ve bağımlılığı benimsemiştir. Bazı duygu ve inançlara dayanarak, bir kişi, belirli bir nesne hakkında, o nesneyle ilgili olarak davranma niyetinde ve devam etme niyetinde olduğu bir bağımlılık oluşturur.

H1: Oyuncuların online oyuna yönelik tutumu, online oyun bağımlılığını etkiler.

H2: Online oyun bağımlılığı, online oyun devam niyetini etkiler.

H3: Oyuncuların online oyuna devam niyeti, online oyun davranışı etkiler.

Teknoloji kabul modelinde içsel motivasyonun rolünü açıkça modellemek için Davis (1992), tutum ve kullanım amacını doğrudan etkilemek için teorik olarak algılanan zevk kavramını ortaya koymuştur. Heijden (2003), kişisel web sitelerinin benimsenmesine yönelik oyuncuların tutumunu ve niyetini etkilediğini göstermek için algılanan keyfi teknoloji kabul modeli ile birleştirmiştir. Hsu ve Lu (2005), teknoloji kabul modelinde algılanan fayda, online oyun topluluklarında öğrencilerin davranışını tahmin etmek için algılanan zevkle değiştirilmesinin gerektiğini, çünkü algılanan fayda bu tür oyunlara karşı iyilik veya uygunsuzluk duygularını yansıtamayacağını belirtmiştir(Lee ve Tsai, 2010). Buna göre, oyuncuların bu çalışmada oynamaya devam etme niyetini açıklamak için algılanan fayda yerine algılanan keyfi eklenmiştir. Bu nedenle hipotezler:

H4: Online oyundan algılanan keyif, oyuncuların online oyuna yönelik tutumu etkiler.

H5: Algılanan kullanım kolaylığı, oyuncuların online oyun oynama tutumunu etkiler.

Online oyunun devam niyetini benimsemeye devam etmesi bağlamında bağımlılık, planlı davranış teorisinde bir oyuncunun niyetini devam ettirmeye karşı olumlu bir tutumdur, online oyun oynamaya daha istekli olduğunu; diğer insanların online oyunlara bağımlılık hakkındaki görüşlerine uymak veya gerekli kaynaklara, becerilere, fırsatlara sahip olmak istiyor (Lee ve Tsai, 2010).

H6: Öznel norm, oyuncuların online oyun bağımlılığı etkiler.

H7: Algılanan davranışsal kontrol, oyuncuların online oyun bağımlılığını etkiler.

Son zamanlarda, eğlence aktiviteleri ile ilgili akış deneyimi incelenmiştir ve insanların oyun oynamaya karşı tutumlarını ve bağımlılıklarını anlamada faydalı olduğu önerilmiştir (Refiana ve ark., 2005; Xiang, Lee, & Li, 2005). Örneğin, Hsu ve Lu (2004) çevrimiçi oyunlardaki akış deneyimini içsel bir motivasyon olarak kavramlaştırmıştır. Choi ve Kim (2004), bir kişi online oyun oynarken akış durumuna girerse, oyuna daha fazla sadakati olacağını belirtmiştir. Kim, Oh ve Heejin (2005), akış deneyiminin, oyuncuların olumlu deneyimleri ve online oyunların başarısı için şaşırtıcı bir önlem sağladığını öne sürmüştür. Ek olarak, Refiana ve ark. (2005), akış deneyiminin devam etme niyeti ve bağımlılık üzerinde önemli bir etkisi olduğunu doğrulamıştır.

H8: Online oyunun akış deneyimi, oyuncuların online oyun bağımlılığı etkiler.

Bilgi teknolojisinin kabulünde veya bir bilgisayar aracılı ortamda etkileşim kavramının akış deneyimini etkilediği belirtilmiştir. Birkaç çalışma, etkileşimi online oyunlardaki akış deneyimini anlamak için önemli bir değişken olarak tanımlamıştır. Örneğin, Choi ve Kim (2004), sistemle ya da diğer insanlarla etkili bir şekilde etkileşime girebiliyorlarsa insanların akış hissedeceklerini, en uygun deneyimin olacağını belirtmiştir. Ayrıca, Kim ve ark. (2005), sosyal etkileşimin ve insan-bilgisayar etkileşiminin, akış deneyiminin etkilediğini ortaya çıkarmıştır.

H9: İnsan-bilgisayar etkileşimi, online oyunlarda akış deneyimi ile pozitif ilişkilidir.

H10: Sosyal etkileşim, online oyunlarda akış deneyimi ile pozitif ilişkilidir.

3.4.1. Demografik Değişkenlere İlişkin Hipotezler

Araştırmanın amacına uygun olarak tasarlanan alternatif hipotezler şu şekilde sıralanabilir.

- 1- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Davranış ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 2- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Bağımlılık ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 3- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Öznel Norm ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 4- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Sosyal Etkileşim ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 5- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Algılanan Davranışsal Kontrol ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 6- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Devam Niyeti ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 7- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Tutum ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 8- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin İnsan Bilgisayar Etkileşimi ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 9- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Akış Deneyimi ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 10- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Algılanan Keyif ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 11- H_1 : Cinsiyet değişkeni bakımından Online oyuna ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır.
- 12- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Bağımlılık arasında anlamlı bir fark vardır.
- 13- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Öznel Norm arasında anlamlı bir fark vardır.
- 14- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Sosyal Etkileşim arasında anlamlı bir fark vardır.
- 15- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanan Davranışsal Kontrol arasında anlamlı bir fark vardır.

- 16- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Devam Niyeti arasında anlamlı bir fark vardır.
- 17- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Tutum arasında anlamlı bir fark vardır.
- 18- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin İnsan Bilgisayar Etkileşimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 19- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Akış Deneyimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 20- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanan Keyif arasında anlamlı bir fark vardır.
- 21- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı arasında anlamlı bir fark vardır.
- 22- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Bağımlılık arasında anlamlı bir fark vardır.
- 23- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Özne Norm arasında anlamlı bir fark vardır.
- 24- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Sosyal Etkileşim arasında anlamlı bir fark vardır.
- 25- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanan Davranışsal Kontrol arasında anlamlı bir fark vardır.
- 26- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Devam Niyeti arasında anlamlı bir fark vardır.
- 27- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Tutum arasında anlamlı bir fark vardır.
- 28- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin İnsan Bilgisayar Etkileşimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 29- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Akış Deneyimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 30- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanan Keyif arasında anlamlı bir fark vardır.
- 31- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı arasında anlamlı bir fark vardır.

3.5. Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM)

Gözlenen değişkenler arasındaki kovaryans yapısı, modeldeki tüm değişkenler arasındaki doğrusal yapısal ilişkileri araştırmak için kullanılır. Sosyal ve davranış bilimlerinde böyle modeller; 'nedensel' modeller olarak isimlendirilir ve bir doğrusal modelden türetilen belirgin değişkenlerin kovaryans matrisinin analizini içerir (Timm, 2002; Çelik ve Yılmaz, 2015; Yılmaz ve Bilge,2018).

YEM; hem sosyal, davranış ve eğitim ile ilgili bilimsel araştırmalarında hem de biyoloji, pazarlama ve tıp araştırmalarında kullanılan bir istatistiksel yöntem bilimidir. YEM, gözlenen ve gizil değişkenler arasındaki nedensel ve karşılıklı ilişkilerin bir arada bulunduğu modellerin test edilmesi için kullanılan kapsamlı istatistiksel bir yaklaşımdır (Reisinger ve Turner, 1999; Byrne, 1998; Kline, 2005; Timmy, 2002; Yılmaz ve Arı, 2015; Yılmaz ve Bilge, 2018).

YEM, üzerinde çalışılan bir olgu hakkındaki hipotetik veya anlamlı bilginin bir model aracılığıyla betimlenmesi için kullanılabilir. Modeller, genellikle var olan veya varsayımsal teoriler temellidir. Bu teoriler araştırmadaki olguları açıklamakta ve tanımlamaktadır. YEM, ölçme hatalarının açık bir biçimde modellenmesine imkan sağladığı için eşsiz bir özelliğe sahiptir. Teori, ilgilenilen olgu hakkında geliştirildikten sonra YEM kullanılarak ortaya çıkan teori deneysel verilerle test edilebilir.

YEM'in uygulamaya dair aşamaları sırasıyla, kurumsal bir modelin geliştirilmesi, geliştirilen kurumsal model için nedensel ilişkilerin gösterildiği path diyagramının çizilmesi, path diyagramını kullanarak yapısal ve ölçüm modelinin ayrıştırılması, önerilen modele ilişkin tahminlerin elde edilmesi, yapısal model ve modelin genel olarak değerlendirilmesi, modelin uygunluğunun değerlendirilmesi ve sonuçların yorumlanmasıdır. Ölçüm modeli gözlenen değişkenler ile gizil değişkenler arasındaki bağlantıyı gösteren yapısal eşitliklere sahiptir. Her bir gizil değişken çeşitli gözlenen değişkenlerce ölçülür (Çelik ve Yılmaz, 2015; Yılmaz ve Bilge,2018).

Çalışmada önerilen model, 6 dışsal gizil değişken ve 5 içsel gizil değişkenden oluşmaktadır. Dışsal gizil değişkenler; Sosyal Etkileşim, İnsan Bilgisayar Etkileşimi,

Algılanan Davranış Kontrolü, Özel Norm, Algılanan Keyif, Algılanabilir Kullanım Kolaylığı. İçsel gizil değişkenler; Akış Deneyimi, Bağımlılık, Tutum, Devam Niyeti, Davranış.

Yapısal model ve ölçüm modelinde kullanılan semboller ve anlamları Çizelge 3.7’de verilmiştir.

Çizelge 3.7 Yapısal model ve ölçüm modeli sembol gösterimleri

Simge	Tanımlama
ξ	Gizil dışsal değişken
η	Gizil içsel değişken
γ	η 'nin gözlenen göstergeleri
β	Gizil içsel değişkenler katsayı matrisi
ζ	Eşitliklerdeki gizil hatalar
χ	ζ 'nin gözlenen göstergeleri

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1. Online Oyuna İlişkin Faktörlerin Demografik Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

Çalışmanın bu kısmında Online Oyuna ilişkin faktörlerin demografik değişkenlere göre karşılaştırılmasına yer verilmiştir.

4.1.1. Online Oyuna ilişkin faktörlerin “cinsiyet” değişkenine göre karşılaştırması

İki ana kütle ortalaması arasında fark olup olmadığını araştırırken bağımsız örneklem t testi uygulanır. Bu testi uygularken ilk adım olarak varyansların homojen olup olmadığını görmek için F değeri incelenir. %5 önem düzeyinde F istatistiğinin p değeri 0,05’den küçükse varyanslar homojen değildir. Varyansların homojen olup olmadığını değerlendirilmesinden sonra o satırda yer alan t değeri dikkate alınır. t değeri grupların ortalamaları arasında fark olup olmadığını gösterir. t değerine ilişkin p değeri 0,05’ten küçükse grupların ortalamaları arasında anlamlı fark olduğu anlaşılır.

Online Oyuna ilişkin; Davranış, Bağımlılık, Öznel Norm, Sosyal Etkileşim, Algılanan Davranışsal Kontrol, Devam Niyeti, Tutum, İnsan Bilgisayar Etkileşimi, Akış Deneyimi, Algılanan Keyif ve Algılanabilir Kullanım Kolaylığı faktörlerinde yer alan ifadelerle verilen yanıtların ortalamaları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farkın olup olmadığını araştırmak için bağımsız t testi uygulanır.

Faktörlerin ortalamalarına ilişkin hipotezler şu şekildedir.

$$\text{Davranış} \rightarrow H_0: \mu_{DAV}^K = \mu_{DAV}^E$$

$$H_1: \mu_{DAV}^K \neq \mu_{DAV}^E$$

$$\text{Bağımlılık} \rightarrow H_0: \mu_{BAG}^K = \mu_{BAG}^E$$

$$H_1: \mu_{BAG}^K \neq \mu_{BAG}^E$$

$$\text{Öznel Norm} \rightarrow H_0: \mu_{NORM}^K = \mu_{NORM}^E$$

$$H_1: \mu_{NORM}^K \neq \mu_{NORM}^E$$

$$\text{Sosyal Etkileşim} \rightarrow H_0: \mu_{SOS}^K = \mu_{SOS}^E$$

$$H_1: \mu_{SOS}^K \neq \mu_{SOS}^E$$

$$\text{Alg. Dav. Kont.} \rightarrow H_0: \mu_{ADK}^K = \mu_{ADK}^E$$

$$H_1: \mu_{ADK}^K \neq \mu_{ADK}^E$$

$$\text{Devam Niyeti} \rightarrow H_0: \mu_{DEV}^K = \mu_{DEV}^E$$

$$H_1: \mu_{DEV}^K \neq \mu_{DEV}^E$$

$$\text{Tutum} \rightarrow H_0: \mu_{TUT}^K = \mu_{TUT}^E$$

$$H_1: \mu_{TUT}^K \neq \mu_{TUT}^E$$

$$\text{İnsan Bil. Etk.} \rightarrow H_0: \mu_{ETKL}^K = \mu_{ETKL}^E$$

$$H_1: \mu_{ETKL}^K \neq \mu_{ETKL}^E$$

$$\text{Akış Deneyimi} \rightarrow H_0: \mu_{AKİS}^K = \mu_{AKİS}^E$$

$$H_1: \mu_{AKİS}^K \neq \mu_{AKİS}^E$$

$$\text{Algılanan Keyif} \rightarrow H_0: \mu_{KEYF}^K = \mu_{KEYF}^E$$

$$H_1: \mu_{KEYF}^K \neq \mu_{KEYF}^E$$

$$\text{Alg. Kull. Kol.} \rightarrow H_0: \mu_{AKK}^K = \mu_{AKK}^E$$

$$H_1: \mu_{AKK}^K \neq \mu_{AKK}^E$$

Çizelge 4.1 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamaları

Faktörler	Cinsiyet	Frekans	Ortalama	Standart Sapma
Davranış	Kadın	186	2,0717	1,19191
	Erkek	264	3,1477	1,23413
Bağımlılık	Kadın	186	2,0785	0,90217
	Erkek	264	2,8235	0,82447
Öznel Norm	Kadın	186	2,0412	1,03690
	Erkek	264	2,7727	0,99370
Sosyal Etkileşim	Kadın	186	2,2164	1,17600
	Erkek	264	3,3513	1,10925
Algılanan Davranışsal Kontrol	Kadın	186	2,6738	1,30232
	Erkek	264	3,7563	1,03343
Devam Niyeti	Kadın	186	2,0699	1,15647
	Erkek	264	3,2374	1,34565
Tutum	Kadın	186	2,4176	1,22072
	Erkek	264	3,5821	1,20027
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	Kadın	186	2,6147	1,22890
	Erkek	264	3,5657	1,02023
Akış Deneyimi	Kadın	186	2,2876	1,16477
	Erkek	264	3,0492	1,13195
Algılanan Keyif	Kadın	186	2,7022	1,21793
	Erkek	264	3,7303	1,06303
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	Kadın	186	2,7867	1,23095
	Erkek	264	3,7058	0,97397

Çizelge 4.2 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamalarının T testi sonuçları

Faktör	Varyansların Homojenliği Testi			Bağımsız T Testi		
		F	F testinin anlamlılık değeri (p)	t	sd	t testinin anlamlılık değeri (p)
Davranış	Varyanslar homojen	0,335	0,563	-9,237	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-9,293	406,775	0,001
Bağımlılık	Varyanslar homojen	6,019	0,015	-9,076	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-8,936	375,350	0,001
Öznel Norm	Varyanslar homojen	0,110	0,740	-7,553	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-7,497	387,689	0,001
Sosyal Etkileşim	Varyanslar homojen	0,294	0,588	-10,424	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-10,319	383,595	0,001
Algılanan Davranış Kontrolü	Varyanslar homojen	16,446	0,000	-9,815	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-9,435	338,672	0,001
Devam Niyeti	Varyanslar homojen	14,751	0,000	-9,596	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-9,850	430,642	0,001

Çizelge 4.2'deki ve Çizelge 4.3'deki F değerlerine ilişkin p değerleri incelendiğinde davranış, öznel norm, sosyal etkileşim, tutum, akış deneyimi faktörleri için $p > 0,05$, bağımlılık, algılanan davranış kontrolü, devam niyeti, insan bilgisayar etkileşimi ve algılanan keyif için $p < 0,05$ olduğu görülmektedir. Bu durumda davranış, öznel norm, sosyal etkileşim, tutum, akış deneyimi faktörleri için varyansların homojen olduğu,

bağımlılık, algılanan davranış kontrolü, devam niyeti, insan bilgisayar etkileşimi ve algılanan keyif faktörleri için ise varyansların homojen olmadığı anlaşılır. Faktörlere ilişkin t istatistiklerinin p değerleri incelendiğinde; tüm faktörlerin $p < 0,05$ görülür. Tüm faktörlerde yer alan ifadeler verilen yanıtlar cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Çizelge 4.1’de yer alan ortalamalar göz önünde bulundurulduğunda, erkeklerin algılanan davranışsal kontrolün algısı kadınlara göre daha fazla olduğu, online oyun oynamaya yönelik daha güçlü tutum sergiledikleri görülmektedir.

Çizelge 4.3 Modele ilişkin faktörlerin cinsiyete göre ortalamalarının T testi sonuçları

Faktör	Varyansların Homojenliği Testi		Bağımsız T Testi			
		F	F testinin anlamlılık değeri (p)	t	sd	t testinin anlamlılık değeri (p)
Tutum	Varyanslar homojen	0,003	0,957	-10,064	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-10,034	394,201	0,001
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	Varyanslar homojen	16,166	0,000	-8,940	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-8,659	350,206	0,001
Akış Deneyimi	Varyanslar homojen	0,170	0,680	-6,945	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-6,910	391,255	0,001
Algılanan Keyif	Varyanslar homojen	6,169	0,013	-9,508	448	0,001
	Varyanslar homojen değil			-9,287	363,271	0,001
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	Varyanslar homojen	14,987	0,000	-8,828	448	0,001
	Varyanslar homojen değil					

4.1.2. Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin faktörlerin karşılaştırılması

Üniversite öğrencileri online oyuna yönelik faktörlerin verdikleri yanıt ile haftalık oyun oynama günleri arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı araştırmak için anova testi uygulanmıştır.

Tek yönlü varyans analizi, bir faktör çatısı altında, iki yada ikiden daha fazla bağımsız grubun ortalamalarını karşılaştırmak için kullanılır. Tek yönlü varyans analizinde iki temel varsayım vardır. Her grup normal dağılımlıdır ve göreceli olarak grupların varyansları homojendir.

Hipotezler;

- 1- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Bağımlılık arasında anlamlı bir fark vardır.
- 2- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Öznel Norm arasında anlamlı bir fark vardır.
- 3- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Sosyal Etkileşim arasında anlamlı bir fark vardır.
- 4- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanan Davranışsal Kontrol arasında anlamlı bir fark vardır.
- 5- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Devam Niyeti arasında anlamlı bir fark vardır.
- 6- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Tutum arasında anlamlı bir fark vardır.
- 7- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin İnsan Bilgisayar Etkileşimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 8- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Akış Deneyimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 9- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanan Keyif arasında anlamlı bir fark vardır.
- 10- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı arasında anlamlı bir fark vardır.

Çizelge 4.4 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktör ortalamaları

Faktörler	Gün Sayısı	Frekans	Ortalama	Standart Sapma
Öznel Norm	1	125	1,7173	0,93810
	2	43	2,4186	0,97072
	3	41	2,3252	0,94425
	4	42	2,7302	0,90538
	5	56	2,8631	0,72968
	6	16	2,9375	0,81848
	7	127	2,9580	1,06408
	Toplam	450	2,4704	1,07305
Bağımlılık	1	125	1,6880	0,78057
	2	43	2,4000	0,80356
	3	41	2,4390	0,72968
	4	42	2,7381	0,75932
	5	56	2,8964	0,66605
	6	16	3,1000	0,61101
	7	127	3,0787	0,74500
	Toplam	450	2,5156	0,93188
Sosyal Etkileşim	1	125	1,8160	0,91973
	2	43	2,7384	1,23316
	3	41	2,9146	1,23694
	4	42	3,2798	1,03771
	5	56	3,3705	0,89948
	6	16	3,2656	0,92857
	7	127	3,5748	1,13447
	Toplam	450	2,8822	1,26633
Algılanan Davranış Kontrolü	1	125	2,2533	1,15035
	2	43	3,0543	1,09334
	3	41	3,4228	1,18327
	4	42	3,5397	1,10910
	5	56	3,7143	0,91988
	6	16	3,8750	1,01744
	7	127	4,0709	0,92069
	Toplam	450	3,3089	1,26852
Devam Niyeti	1	125	1,5173	0,67130
	2	43	2,2326	1,13747
	3	41	2,6098	1,21084
	4	42	3,0635	1,17388
	5	56	3,2500	1,21314
	6	16	3,2917	0,85959
	7	127	3,8084	1,22043
	Toplam	450	2,7548	1,39390

Çizelge 4.5 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktör ortalamaları

Faktörler	Gün Sayısı	Frekans	Ortalama	Standart Sapma
Tutum	1	125	1,7840	0,80684
	2	43	2,7364	1,00411
	3	41	3,0813	1,30763
	4	42	3,4444	1,18406
	5	56	3,6905	0,87584
	6	16	4,0000	0,80737
	7	127	4,0394	1,01541
	Toplam	450	3,1007	1,33694
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	1	125	2,1787	1,16900
	2	43	2,9690	1,05864
	3	41	2,9837	0,84968
	4	42	3,5556	1,06856
	5	56	3,4286	0,64107
	6	16	4,0417	0,81536
	7	127	3,9318	0,91368
	Toplam	450	3,1726	1,20487
Akış Deneyimi	1	125	1,8500	0,88445
	2	43	2,6047	1,20667
	3	41	2,5000	0,98107
	4	42	2,9286	0,95043
	5	56	2,9018	1,06139
	6	16	3,4688	0,80039
	7	127	3,4941	1,12752
	Toplam	450	2,7344	1,20436
Algılanan Keyif	1	125	2,0880	0,88697
	2	43	3,1674	1,12540
	3	41	3,1805	1,10798
	4	42	3,6476	1,02153
	5	56	3,7286	0,85061
	6	16	4,3375	0,38449
	7	127	4,1606	0,84854
	Toplam	450	3,3053	1,23693
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	1	125	2,3600	1,05460
	2	43	3,1938	1,02413
	3	41	3,2764	1,11281
	4	42	3,6667	1,22971
	5	56	3,6429	0,70168
	6	16	4,0208	0,88165
	7	127	3,9974	0,87640
	Toplam	450	3,3259	1,17696

Çizelge 4.6 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktörlerin homojenlik testi

Varyansların Homojenliği Testi		
	Levene İstatistiği	p değeri
Öznel Norm	1,745	0,109
Bağımlılık	1,829	0,092
Sosyal Etkileşim	2,716	0,013
Algılanan Davranış Kontrolü	2,048	0,058
Devam Niyeti	9,026	0,000
Tutum	6,165	0,000
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	5,182	0,000
Akış Deneyimi	2,020	0,062
Algılanan Keyif	3,636	0,002
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	3,793	0,001

Çizelge 4.6 incelendiğinde öznel norm, bağımlılık, algılanan davranış kontrolü ve akış deneyimi faktörlerin p değerleri $p > 0,005$ olduğu için faktörlerin varyansları homojendir denilebilir.

Çizelge 4.7 Oyuncuların haftalık oynama günlerine ilişkin faktörlerin Anova test sonuçları

ANOVA	
Faktörler	p değeri
Öznel Norm	0,001
Bağımlılık	0,001
Sosyal Etkileşim	0,001
Algılanan Davranış Kontrolü	0,001
Devam Niyeti	0,001
Tutum	0,001
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	0,001
Akış Deneyimi	0,001
Algılanan Keyif	0,001
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	0,001

Çizelge 4.7 incelendiğinde p değeri $0,000 < 0,05$ olduğu için tek yönlü varyans analizi için olan H_1 hipotezi kabul edilir. Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin faktörlerin ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır denir.

4.1.3. Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin faktörlerin karşılaştırılması

Üniversite öğrencileri online oyuna yönelik faktörlerin verdikleri yanıt ile online oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı araştırmak için anova testi uygulanmıştır.

- 1- H_1 : Online Oyun oyuncuların haftalık oynama günleri ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı arasında anlamlı bir fark vardır.
- 2- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Bağımlılık arasında anlamlı bir fark vardır.
- 3- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Öznel Norm arasında anlamlı bir fark vardır.
- 4- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Sosyal Etkileşim arasında anlamlı bir fark vardır.
- 5- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanan Davranışsal Kontrol arasında anlamlı bir fark vardır.
- 6- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Devam Niyeti arasında anlamlı bir fark vardır.
- 7- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Tutum arasında anlamlı bir fark vardır.
- 8- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin İnsan Bilgisayar Etkileşimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 9- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Akış Deneyimi arasında anlamlı bir fark vardır.
- 10- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanan Keyif arasında anlamlı bir fark vardır.
- 11- H_1 : Online Oyun oyuncuların online oyun oynama süreleri ilişkin Algılanabilir Kullanım Kolaylığı arasında anlamlı bir fark vardır.

Çizelge 4.8 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktör ortalamaları

Faktörler	Oynama Süresi	Frekans	Ortalama	Standart Sapma
Öznel Norm	1 saatten az	152	1,8311	1,03365
	1-2 saat	127	2,5906	0,92027
	2-3 saat	85	2,9451	0,87112
	3-5 saat	61	2,8852	1,01632
	5 saat ve daha fazlası	25	3,1200	0,89173
	Toplam	450	2,4704	1,07305
Bağımlılık	1 saatten az	152	1,6947	0,75501
	1-2 saat	127	2,6205	0,62632
	2-3 saat	85	3,0800	0,75479
	3-5 saat	61	3,2426	0,55871
	5 saat ve daha fazlası	25	3,2800	0,64807
	Toplam	450	2,5156	0,93188
Sosyal Etkileşim	1 saatten az	152	1,8306	0,89729
	1-2 saat	127	3,0433	1,06955
	2-3 saat	85	3,6588	0,83528
	3-5 saat	61	3,5287	1,19904
	5 saat ve daha fazlası	25	4,2400	0,79543
	Toplam	450	2,8822	1,26633
Algılanan Davranış Kontrolü	1 saatten az	152	2,3816	1,19319
	1-2 saat	127	3,4304	1,06996
	2-3 saat	85	3,8824	0,93958
	3-5 saat	61	4,1093	0,89178
	5 saat ve daha fazlası	25	4,4267	0,66332
	Toplam	450	3,3089	1,26852
Devam Niyeti	1 saatten az	152	1,6513	0,88760
	1-2 saat	127	2,7192	1,10028
	2-3 saat	85	3,5804	1,17644
	3-5 saat	61	3,7486	1,20132
	5 saat ve daha fazlası	25	4,4133	1,03763
	Toplam	450	2,7548	1,39390

Çizelge 4.9 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktör ortalamaları

Faktörler	Oynama Süresi	Frekans	Ortalama	Standart Sapma
Tutum	1 saatten az	152	1,8794	0,92592
	1-2 saat	127	3,2966	1,03572
	2-3 saat	85	3,9490	0,92511
	3-5 saat	61	3,9836	1,04603
	5 saat ve daha fazlası	25	4,4933	0,69469
	Toplam	450	3,1007	1,33694
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	1 saatten az	152	2,2654	1,15937
	1-2 saat	127	3,3255	0,97089
	2-3 saat	85	3,7647	0,83701
	3-5 saat	61	3,9126	0,86688
	5 saat ve daha fazlası	25	4,0933	0,75474
	Toplam	450	3,1726	1,20487
Akış Deneyimi	1 saatten az	152	1,9046	0,96286
	1-2 saat	127	2,8012	1,07752
	2-3 saat	85	3,3882	0,97247
	3-5 saat	61	3,3730	1,05537
	5 saat ve daha fazlası	25	3,6600	1,13395
	Toplam	450	2,7344	1,20436
Algılanan Keyif	1 saatten az	152	2,1908	0,99225
	1-2 saat	127	3,5102	0,97970
	2-3 saat	85	4,1106	0,74419
	3-5 saat	61	4,0918	0,79295
	5 saat ve daha fazlası	25	4,3840	0,84246
	Toplam	450	3,3053	1,23693
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	1 saatten az	152	2,5285	1,16387
	1-2 saat	127	3,4751	1,04866
	2-3 saat	85	3,8588	0,86278
	3-5 saat	61	4,0273	0,72596
	5 saat ve daha fazlası	25	3,8933	0,97998
	Toplam	450	3,3259	1,17696

Çizelge 4.10 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktörlerin homojenlik testi

Varyansların Homojenliği Testi		
	Levene İstatistiği	p değeri
Öznel Norm	0,512	0,727
Bağımlılık	3,971	0,004
Sosyal Etkileşim	4,047	0,003
Devam Niyeti	6,669	0,000
Tutum	1,494	0,203
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	6,544	0,000
Akış Deneyimi	1,086	0,363
Algılanan Keyif	2,922	0,021
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	6,621	0,000
Algılanan Davranış Kontrolü	5,667	0,000

Çizelge 4.10 incelendiğinde öznel norm, tutum, akış deneyimi faktörlerin p değerleri $p > 0,005$ olduğu için faktörlerin varyansları homojendir denilebilir.

Çizelge 4.11 Oyuncuların oyun oynama sürelerine ilişkin faktörlerin Anova test sonuçları

ANOVA	
Faktörler	p değeri
Öznel Norm	0,001
Bağımlılık	0,001
Sosyal Etkileşim	0,001
Algılanan Davranış Kontrolü	0,001
Devam Niyeti	0,001
Tutum	0,001
İnsan Bilgisayar Etkileşimi	0,001
Akış Deneyimi	0,001
Algılanan Keyif	0,001
Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	0,001

Çizelge 4.11 incelendiğinde p değeri $0,000 < 0,05$ olduğu için tek yönlü varyans analizi için olan H_1 hipotezi kabul edilir. Online oyun oynama süreleri arasında faktörlerin ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır denir.

4.2. Modelin Uyumu

Yapısal Eşitlik Modelinde kullanılan model uyum iyiliği test istatistikleri bulunmaktadır. Literatür araştırıldığında yapısal eşitlik modelinde en çok kullanılan test istatistikleri; ki-kare istatistiği (χ^2), Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü (RMSEA), uyum iyiliği testi test istatistiği (GFI) ve düzeltilmiş uyum iyiliği test istatistiği (AGFI)dir. $\{\chi^2 / s.d.\}$ değerinin 3'ten küçük olması kabul edilebilir uyumun olduğunu belirtir. RMSEA değerinin 0,05'ten küçük olması mükemmel, $0,05 < RMSEA < 0,1$ arası mükemmel yakın, $RMSEA > 0,1$ değeri ise kötü uyuma karşılık gelmektedir. GFI istatistiği Regresyon Analizinde kullanılan belirlilik katsayısı (R^2) istatistiğine benzer bir şekilde kullanılmaktadır. AGFI ve GFI istatistikleri 0 ile 1 arasında değerler almaktadır ve genellikle 1'e yakın değerler alması modelin iyi uyum gösterdiği anlamına gelmektedir (Raykov ve Marcoulides, 2006: 43; Yıldız, Arslan, Yılmaz 2011). Ayrıca test istatistiklerinden Mardia-Based Kappa değerinin 0'a yakın olması ve Relative Multivariate Kurtosis değerinin 1'e yakın olması, modelin normallik varsayımını sağladığını göstermektedir (Yıldız, Arslan, Yılmaz; 2011).

Çizelge 4.12 Uyum İyiliği İndekslerine Ait Kabul Edilebilir Limitler

Uyum Ölçüleri	İyi Uyum	Kabul Edilebilir uyum	Önerilen Model
RMSEA	$0 < RMSEA < 0,05$	$0,05 < RMSEA < 0,10$	0,09
SRMR	$0 \leq SRMR \leq 0,05$	$0,05 \leq SRMR \leq 0,10$	0,09
NFI	$0,95 \leq NFI \leq 1$	$0,90 \leq NFI \leq 0,95$	0,97
NNFI	$0,97 \leq NNFI \leq 1$	$0,95 \leq NNFI \leq 0,97$	0,98
CFI	$0,97 \leq CFI \leq 1$	$0,95 \leq CFI \leq 0,97$	0,98
AGFI	$0,90 \leq AGFI \leq 1$	$0,85 \leq AGFI \leq 0,90$	0,73
GFI	$0,95 \leq GFI \leq 1$	$0,90 \leq GFI \leq 0,95$	0,78
χ^2/sd	$0 \leq \chi^2/sd \leq 2$	$2 \leq \chi^2/sd \leq 5$	4,51

Araştırma modelin parametre tahmini ve uyumu için Robust Maximum Likelihood (Sağlam En Çok Olabilirlik) tekniği kullanılmıştır. Araştırma modelin uyumu için hesaplanan ki-kare değeri $\chi^2=2122,53$ (sd= 470, $p<0,05$) olarak hesaplanmıştır. Araştırma modeli için χ^2 /sd oranı 4,51 olarak hesaplanmıştır. Bu değer araştırma modelin uyumunun kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermektedir. χ^2 /sd oranı 0 ile 2 arasında iyi uyum, 2 ile 5 arasında kabul edilebilir uyum anlamına gelir. Araştırma modelin uygunluğu gösteren diğer ölçüler ise; Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü-RMSEA=0.088, Standartlaştırılmış Hata Kareleri Ortalamasının Karekökü-SRMR = 0.09, Normlaştırılmış Uyum İndeksi-NFI= 0.97, Normlaştırılmamış Uyum İndeksi-NNFI= 0.98, İndeksi-IFI = 0.98, Göreceli İndeksi-RFI= 0.97, Karşılaştırılmalı Uyum İndeksi-CFI= 0.98, Uyum İyiliği İndeksi-GFI= 0.78, Tutarlı Akaike Bilgi Kriteri-CAIC =2769.47, saturated model CAIC = 3988.29 ve Beklenen Çapraz Geçerlilik İndeksi-ECVI = 5.13, saturated model ECVI= 2.50. Araştırma Modeli uyum değerleri ile yapısal eşitlik modelin de kullanılan uyum ölçütlerinin iyi uyum ve kabul edilebilir sınır değerleri karşılaştırmalı olarak Çizelge 4.12’de verilmiştir. Çizelge 4.12’de NFI, NNFI, CFI, AGFI, GFI sonuçları açısından modelin kötü uyum içerisinde olduğu söylenebilir. χ^2 /sd sonucu, RMSEA ve SRMR sonuçları açısından modelin uyumunun kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu söylenebilir.

4.3. Modelin Geçerliliği

Çizelge 4.13 Faktörler için CR-CA-AVE değerleri

	Yapı Güvenilirliği (Composite Reliability- CR)	Cronbach Alpha (CA)	Ortalama Açıklanan Varyans(Average Variance Extracted- AVE)
DAV: Davranış	0,86	0,709	0,76
TUT: Tutum	0,92	0,922	0,80
Akis: Akış Deneyimi	0,82	0,878	0,61
BAG: Bağımlılık	0,94	0,843	0,83
DEV: Devam Niyeti	0,96	0,957	0,88
KEYF: Algılanan Keyif	0,94	0,943	0,79
AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı	0,89	0,891	0,74
ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi	0,88	0,893	0,72
SOS: Sosyal Etkileşim	0,89	0,906	0,74
NORM: Öznel Norm	0,79	0,792	0,57
ADK: Algılanan Davranış Kontrolü	0,90	0,898	0,74

Geçerliliğin sağlanabilmesi için üç durum bulunmaktadır. Birinci durum, gizil değişkenlere ait her bir gözlenen değişkenin standart faktör yükünün 0,50'den büyük ve istatistiksel olarak anlamlı olması gerekmektedir(Fornell ve Larcker, 1981; Yılmaz ve Bilge, 2018). İkinci durum ise, her bir faktör için Yapı Güvenilirliği (CR) ve Cronbach Alpha (CA) değerinin 0,7'den büyük olması gerekmektedir(Hair vd, 1998; Yılmaz ve Bilge, 2018). Son durumda, her yapı için Ortalama Açıklanan Varyans(AVE) değerinin 0,50'den yüksek olması gerekmektedir(Fornell ve Larcker, 1981; Yılmaz ve Bilge, 2018). Çizelge 4.2 ve Çizelge 4.3 'te faktörlerin AVE değerleri 0,50'den yüksek çıkmıştır. Ayrıca faktörlerin CR (Yapı Güvenilirliği (Composite Reliability- CR)) değerleri de 0,60'dan büyüktür. Yapı geçerliliğinin yeterli olduğu ifade edilir. Çalışmanın yakınsaklık geçerliliği kontrol edildiğinde, CA ve CR değerlerinin 0,7 ve üstü değerler aldığı gözlenmiştir. Bu

nedenle yapıların yakınsaklık geçerliliği sağlandığı değerlendirilebilir (Doğan ve Yılmaz, 2017). CR-CA-AVE değerleri Çizelge 4.13’de verilmiştir

Çizelge 4.14 Ayırt edici geçerlilik. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, NORM: Özel Norm, ADK: Algılanan Davranışsal Kontrol

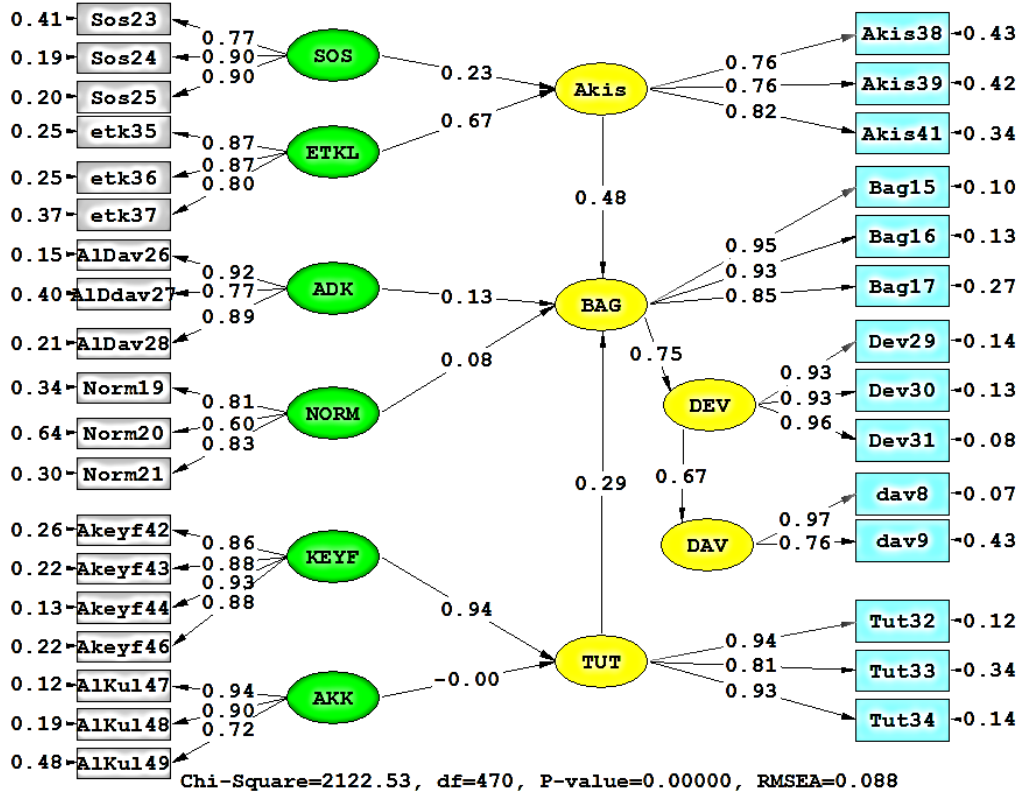
	TUT	AKİS	BAG	DEV	DAV	KEYF	AKK	ETKL	SOS	NORM	ADK
TUT	0,89										
AKİS	0,76	0,78									
BAG	0,81	0,86	0,91								
DEV	0,61	0,64	0,75	0,93							
DAV	0,41	0,43	0,50	0,67	0,87						
KEYF	0,94	0,81	0,83	0,62	0,42	0,89					
AKK	0,77	0,72	0,74	0,55	0,37	0,82	0,86				
ETKL	0,86	0,85	0,83	0,62	0,42	0,91	0,83	0,85			
SOS	0,80	0,75	0,76	0,57	0,38	0,86	0,70	0,78	0,86		
NORM	0,71	0,69	0,71	0,53	0,36	0,75	0,62	0,77	0,75	0,75	
ADK	0,74	0,74	0,76	0,57	0,39	0,79	0,88	0,85	0,76	0,68	0,86
AVE	0,80	0,61	0,83	0,88	0,76	0,79	0,74	0,72	0,74	0,57	0,74

Not: Korelasyonlar arasındaki köşegen elemanlar AVE'nin kareköküdür. Tüm korelasyonlar $p < 0,05$ 'de anlamlıdır.

Ölçüm modelinin ayırt edici geçerliliğinin her bir yapının Ortalama Açıklanan Varyans(AVE) değeri karekökünün, o yapı ile diğer yapılar arasındaki korelasyonunun karşılaştırılmasıyla kontrol edilir. Bu karşılaştırmalar sonucunda AVE'nin karekök değerleri daha büyük ise ayırt edici geçerlilik sağlanmış olur(Fornell ve Larcker, 1981). Çizelge 4.14'te ölçüm modelinin ayırt edici geçerlilikleri verilmiştir.

4.4. Path Diyagramı ve Parametre Tahminleri

Modelimizin path diyagramı Şekil 4.1’de verilmiştir.



Şekil 4.1 Path Diyagramı. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, NORM: Öznel Norm, ADK: Algılanan Davranışsal Kontrol

YEM analizi sonucunda hesaplanan yapısal eşitlikler Eşitlik 1’ de verilmiştir.

$$\eta_{TUT} = 0,94\xi_{KEYF} - 0,00\xi_{AKK} + 0,12$$

$$\eta_{AKIS} = 0,67\xi_{ETKL} + 0,23\xi_{SOS} + 0,26$$

$$\eta_{BAG} = 0,29\eta_{TUT} + 0,48\eta_{AKIS} + 0,08\xi_{NORM} + 0,13\xi_{ADK} + 0,19$$

$$\eta_{DEV} = 0,75\eta_{BAG} + 0,44$$

$$\eta_{DAV} = 0,67\eta_{DEV} + 0,55$$

(4.1)

Modele ilişkin Şekil 3'teki ve Eşitlik 1 sonuçları incelendiğinde; Sosyal Etkileşim dışsal gizil değişken ile online oyunun Akış Deneyimi içsel değişkenin arasındaki katsayısı 0,23'tür. Bu değer Öğrencilerin Sosyal Etkileşimi bir birimlik artışın, online oyunun Akış Deneyimin algısını 0,23 birim arttırdığı ifade eder. İnsan Bilgisayar Etkileşimi dışsal gizil değişken ile online oyunun Akış Deneyimi içsel değişkenin arasındaki katsayısı 0,67'dir. Bu katsayı Öğrencilerin İnsan Bilgisayar Etkileşiminin bir birim artışı, online oyunun Akış Deneyimini 0,67 birim arttırdığı görülür.

Dışsal değişken Algılanan Davranış Kontrolü, İçsel değişken online oyun Bağımlılığı arasındaki katsayı 0,13'tür. Algılanan Davranış Kontrolün bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığını 0,13 birim arttırır.

Öznel Norm, online oyun bağımlılığı arasındaki katsayı 0,08'dir. Bu katsayı istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

Online oyundan Algılanan Keyif, online oyuna yönelik Tutum arasındaki katsayı 0,94'tür. Online oyundan Algılanan Keyfin bir birimlik artışı online oyuna yönelik Tutum 0,94 birim arttırır.

Algılanan Kullanım Kolaylığı, online oyuna yönelik Tutum arasındaki katsayı - 0,008'dir. Bu katsayı istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

Online oyunun Akış Deneyimi, online oyun bağımlılığı arasındaki katsayı 0,48'dir. Akış Deneyiminin bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığını 0,48 birim arttırır.

Online oyuna yönelik Tutum, online oyun Bağımlılığı arasındaki katsayı 0,29'dur. Online oyuna yönelik Tutumun bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığını 0,29 birim arttırır.

Online oyun Bağımlılığı, online oyun Devam Niyeti arasındaki katsayı 0,75'dir. Online oyun Bağımlılığın bir birimlik artışı online oyun Devam Niyetini 0,75 birim arttırır. Online oyun Devam Niyetinin bir birimlik artışı, online oyun Davranışı 0,67 birim arttırır. Şeklinde katsayılar yorumlanabilir.

Online oyun Devam Niyeti, online oyun Davranış arasındaki katsayı 0,67'dir. Online oyun Devam Niyetinin bir birimlik artışı, online oyun Davranışı 0,67 birim arttırır. Şeklinde katsayılar yorumlanabilir.

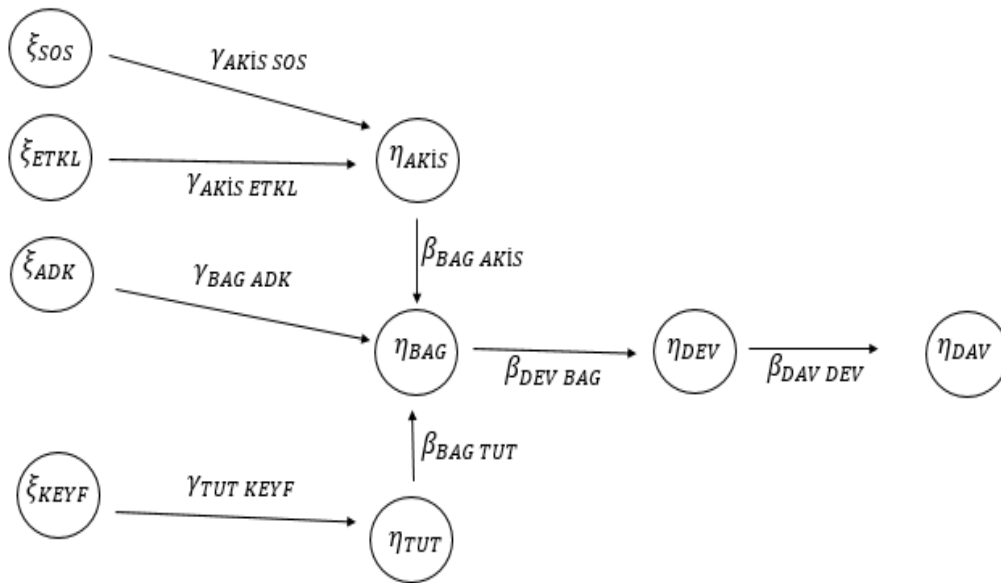
Çizelge 4.15 Standartlaştırılmış parametre tahminleri, t-değerleri ve hipotezler

Hipotezler	Akış Yönü	Standartlaştırılmış Parametrelerin Tahmini Değeri	t-Değeri	Sonuç
H1	TUT: Tutum - BAG: Bağımlılık	0,29	5,59	Desteklendi
H2	BAG: Bağımlılık - DEV: Devam Niyeti	0,75	19,74	Desteklendi
H3	DEV: Devam Niyeti - DAV: Davranış	0,67	16,79	Desteklendi
H4	KEYF: Algılanan Keyif - TUT: Tutum	0,94	16,89	Desteklendi
H5	AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı - TUT: Tutum	0,00	0,01	Desteklenmedi
H6	NORM: Öznel Norm - BAG: Bağımlılık	0,08	1,76	Desteklenmedi
H7	ADK: Algılanan Davranış Kontrolü - BAG: Bağımlılık	0,13	2,71	Desteklendi
H8	Akis: Akış Deneyimi - BAG: Bağımlılık	0,48	7,56	Desteklendi
H9	ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi - Akis: Akış Deneyimi	0,67	9,31	Desteklendi
H10	SOS: Sosyal Etkileşim - Akis: Akış Deneyimi	0,23	3,42	Desteklendi
$\eta_{TUT} = 0,94\xi_{KEYF} - 0,00\xi_{AKK} + 0,12$ $\eta_{AKIS} = 0,67\xi_{ETKL} + 0,23\xi_{SOS} + 0,26$ $\eta_{BAG} = 0,29\eta_{TUT} + 0,48\eta_{AKIS} + 0,08\xi_{NORM} + 0,13\xi_{ADK} + 0,19$ $\eta_{DEV} = 0,75\eta_{BAG} + 0,44$ $\eta_{DAV} = 0,67\eta_{DEV} + 0,55$				

Çizelge 4.15'te, standartlaştırılmış parametre değerlerine ilişkin katsayıların 2 katsayı hariç diğerlerinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu, dolayısıyla önerilen H1, H2, H3, H4, H7, H8, H9, H10, H10 hipotezlerinin %5 anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak desteklendiği H5, H6 hipotezinin istatistiksel olarak desteklenmediği görülmektedir.

4.5. Alternatif Araştırma Modeli ve Modelin Uyumu

İstatistiksel olarak desteklenmeyen faktörleri modelden çıkarmaya karar verilmiş olup, daha önce ki yapılan analiz sonuçları tekrar yeni model üzerinden yapılmıştır. Desteklenmeyen faktörlerinden arındırılan yeni Araştırma Modeli 2 Şekil 4.2'de verilmiştir. Modelden çıkarılan faktörler; NORM: Öznel Norm ve AKK: Algılanabilir Kullanım Kolaylığı olarak belirlenmiştir.



Şekil 4.2 Alternatif Araştırma Modeli ξ_{SOS} : Sosyal Etkileşim, ξ_{ETKL} : İnsan Bilgisayar Etkileşimi, ξ_{ADK} : Algılanan Davranış Kontrolü, ξ_{KEYF} : Algılanan Keyif, $\eta_{AKİS}$: Akış Deneyimi, η_{BAG} : Bağlılık, η_{TUT} : Tutum, η_{DEV} : Devam Niyeti, η_{DAV} : Davranış

Şekil 4.2'de verilen araştırma modelindeki gizli değişkenler ve parametreler aşağıda tanıtılmıştır.

$\gamma_{AKİS\ SOS}$: Sosyal Etkileşimin, Akış Deneyimine doğrudan etkisi

$\gamma_{AKİS\ ETKL}$: İnsan Bilgisayar Etkileşimin, Akış Deneyimine doğrudan etkisi

$\gamma_{BAG\ ADK}$: Algılanan Davranış Kontrolünün, Bağlılığa doğrudan etkisi

$\gamma_{TUT\ KEYF}$: Algılanan Keyfin, Tutuma doğrudan etkisi doğrudan etkisi

$\beta_{BAG\ AKIS}$: Akış Deneyiminin, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\beta_{BAG\ TUT}$: Tutumun, Bağımlılığa doğrudan etkisi

$\beta_{DEV\ BAG}$: Bağımlılığın, Devam niyetine doğrudan etkisi

$\beta_{DAV\ DEV}$: Devam Niyetinin, Davranışa doğrudan etkisi

Hipotezler ;

H1: Oyuncuların online oyuna yönelik tutumu, online oyun bağımlılığını etkiler.

H2: Online oyun bağımlılığı, online oyun devam niyetini etkiler.

H3: Oyuncuların online oyuna devam niyeti, online oyun davranışı etkiler.

H4: Online oyundan algılanan keyif, oyuncuların online oyun oynama tutumunu etkiler.

H5: Algılanan davranışsal kontrol, oyuncuların online oyun bağımlılığını etkiler.

H6: Online oyunun akış deneyimi, oyuncuların online oyun bağımlılığı etkiler.

H7: İnsan-bilgisayar etkileşimi, online oyunlarda akış deneyimi ile pozitif ilişkilidir.

H8: Sosyal etkileşim, online oyunlarda akış deneyimi ile pozitif ilişkilidir.

Modelin Uyumu;

Çizelge 4.16 Alternatif Araştırma Modeli Uyum İyiliği İndekslerine Ait Kabul Edilebilir Limitler

Uyum Ölçüleri	İyi Uyum	Kabul Edilebilir uyum	Önerilen Model
RMSEA	$0 < RMSEA < 0,05$	$0,05 < RMSEA < 0,10$	0,09
SRMR	$0 \leq SRMR \leq 0,05$	$0,05 \leq SRMR \leq 0,10$	0,10
NFI	$0,95 \leq NFI \leq 1$	$0,90 \leq NFI \leq 0,95$	0,97
NNFI	$0,97 \leq NNFI \leq 1$	$0,95 \leq NNFI \leq 0,97$	0,98
CFI	$0,97 \leq CFI \leq 1$	$0,95 \leq CFI \leq 0,97$	0,98
AGFI	$0,90 \leq AGFI \leq 1$	$0,85 \leq AGFI \leq 0,90$	0,78
GFI	$0,95 \leq GFI \leq 1$	$0,90 \leq GFI \leq 0,95$	0,83
χ^2/sd	$0 \leq \chi^2/sd \leq 2$	$2 \leq \chi^2/sd \leq 5$	4,79

Yeni modelin uyumu için hesaplanan ki-kare değeri $\chi^2=1142,39$ (sd= 238, $p<0,05$) olarak hesaplanmıştır. Araştırma modeli için χ^2 /sd oranı 4,79 olarak hesaplanmıştır. Bu değer modelin uyumunun kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermektedir. Model uygunluk ölçütleri; Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü-RMSEA=0.09, Standartlaştırılmış Hata Kareleri Ortalamasının Karekökü-SRMR = 0.10, Normlaştırılmış Uyum İndeksi-NFI= 0.97, Normlaştırılmamış Uyum İndeksi-NNFI= 0.98, İndeksi-IFI = 0.98, Göreceli İndeksi-RFI= 0.97, Karşılaştırılmalı Uyum İndeksi-CFI= 0.98, Uyum İyiliği İndeksi-GFI= 0.83, Model uyum değerleri ile yapısal eşitlik modelinde kullanılan uyum ölçütlerinin iyi uyum ve kabul edilebilir sınır değerleri karşılaştırmalı olarak Çizelge 4.16’ da verilmiştir. Çizelge 4.16’da NFI, NNFI, CFI, AGFI, GFI sonuçları açısından modelin kötü uyum içerisinde olduğu söylenebilir. χ^2 /sd sonucu, RMSEA ve SRMR sonuçları açısından da modelin uyumunun kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu söylenebilir.

4.6. Alternatif Araştırma Modelin Geçerliliği

Çizelge 4.17 Ayırt edici geçerlilik. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, ADK: Algılanan Davranış Kontrolü

	TUT	AKİS	BAG	DEV	DAV	KEYF	ETKL	SOS	ADK
TUT	0,89								
AKİS	0,72	0,78							
BAG	0,77	0,85	0,91						
DEV	0,58	0,63	0,74	0,94					
DAV	0,39	0,43	0,50	0,67	0,87				
KEYF	0,92	0,78	0,80	0,60	0,40	0,88			
ETKL	0,78	0,79	0,78	0,58	0,39	0,85	0,88		
SOS	0,80	0,77	0,76	0,57	0,38	0,87	0,71	0,85	
ADK	0,73	0,72	0,77	0,57	0,39	0,80	0,82	0,77	0,86
AVE	0,80	0,61	0,83	0,88	0,76	0,78	0,77	0,72	0,74
Not: Korelasyonlar arasındaki köşegen elemanlar AVE'nin kareköküdür. Tüm korelasyonlar $p < 0,05$ 'de anlamlıdır.									

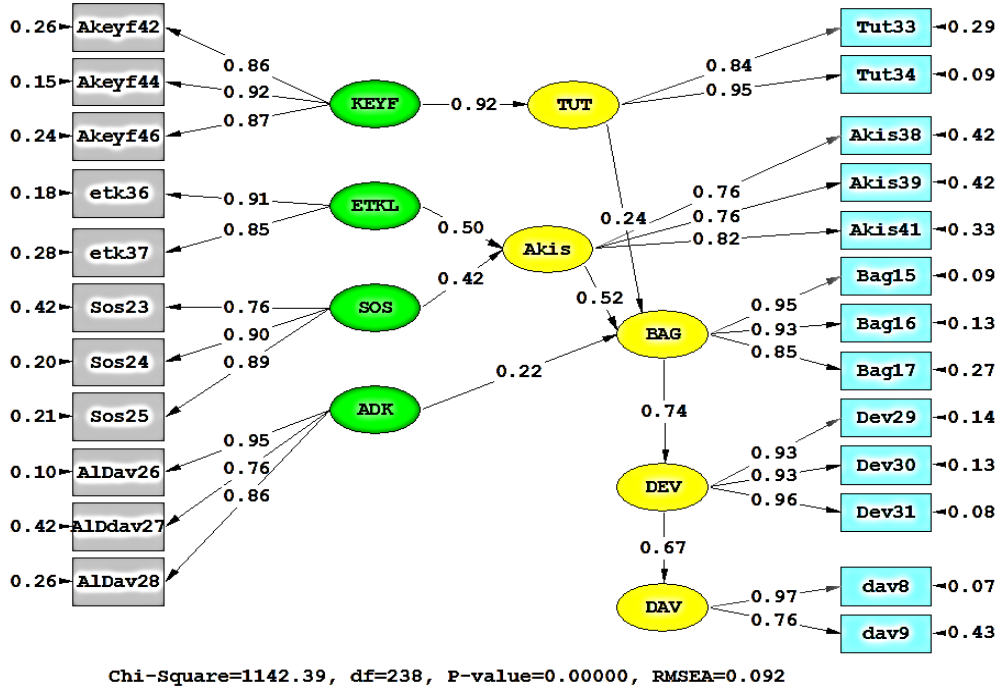
Geçerliliğin sağlanabilmesi için ilk araştırma modeli için üç durum bulunmaktadır diye bahsedilmiştir. Yeni modelde de aynı durum söz konusudur. Birinci durum, gizil değişkenlere ait her bir gözlenen değişkenin standart faktör yükünün 0,50'den büyük ve istatistiksel olarak anlamlı olması gerekmektedir(Fornell ve Larcker, 1981; Yılmaz ve Bilge, 2018). İkincisi, her bir yapı için Yapı Güvenilirliği (CR) ve Cronbach Alpha (CA) değerinin 0,7'den büyük olması gerekmektedir(Hair vd, 1998; Yılmaz ve Bilge, 2018). Son olarak, her yapı için Ortalama Açıklanan Varyans(AVE) değerinin 0,50'den yüksek olması gerekmektedir(Fornell ve Larcker, 1981; Yılmaz ve Bilge, 2018). Çizelge 4.17'de faktörlerin AVE değerleri 0,50'den yüksek çıkmıştır ve faktörlerin CR (Yapı Güvenilirliği (Composite Reliability- CR)) değerlerine bakılıp 0,60'dan büyük olduğu durumda, AVE'nin 0,5'den küçük olmasının kabul edilebilirdir. Yapı geçerliliğinin yeterli olduğu ifade edilir. Çalışmanın yakınsaklık geçerliliği kontrol edildiğinde, CA ve CR değerlerinin ise 0,7 ve üstü değerler aldığı gözlenmiştir. Bu nedenle yapıların yakınsaklık geçerliliği

sağlandığı değerlendirilebilir (Doğan ve Yılmaz, 2017). CR-CA-AVE değerleri Çizelge 4.18’de verilmiştir.

Çizelge 4.18 Faktörler için CR-CA-AVE değerleri

	Yapı Güvenilirliği (Composite Reliability- CR)	Cronbach Alpha (CA)	Ortalama Açıklanan Varyans(Average Variance Extracted-AVE)
DAV: Davranış	0,86	0,709	0,76
TUT: Tutum	0,89	0,922	0,80
Akis: Akış Deneyimi	0,82	0,878	0,61
BAG: Bağımlılık	0,93	0,843	0,83
DEV: Devam Niyeti	0,95	0,957	0,88
KEYF: Algılanan Keyif	0,91	0,943	0,78
ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi	0,87	0,893	0,77
SOS: Sosyal Etkileşim	0,89	0,906	0,72
ADK: Algılanan Davranış Kontrolü	0,89	0,898	0,74

4.7. Alternatif Araştırma Modelin Path Diyagramı ve Parametre Tahminleri



Şekil 4.3 Alternatif Araştırma Modeli Path Diyagram. DAV: Davranış, TUT: Tutum, Akis: Akış Deneyimi, BAG: Bağımlılık, DEV: Devam Niyeti, KEYF: Algılanan Keyif, ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, SOS: Sosyal Etkileşim, ADK: Algılanan Davranış Kontrolü

YEM analizi sonucunda hesaplanan yapısal eşitlikler Eşitlik 2' de verilmiştir.

$$\eta_{TUT} = 0,92\xi_{KEYF} + 0,16$$

$$\eta_{AKİS} = 0,50\xi_{ETKL} + 0,42\xi_{SOS} + 0,28$$

$$\eta_{BAG} = 0,24\eta_{TUT} + 0,52\eta_{AKİS} + 0,22\xi_{ADK} + 0,20$$

$$\eta_{DEV} = 0,74\eta_{BAG} + 0,45$$

$$\eta_{DAV} = 0,67\eta_{DEV} + 0,55$$

(4.2)

Modele ilişkin Şekil 4.3'teki ve Eşitlik 2 sonuçları incelendiğinde; Sosyal Etkileşim dışsal gizil değişken ile online oyunun Akış Deneyimi arasındaki katsayısı 0,42'dir. Bu değer Öğrencilerin Sosyal Etkileşimi bir birimlik artışın, online oyunun Akış Deneyimin algısını 0,42 birim arttırdığı ifade eder. İnsan Bilgisayar Etkileşimi ile online oyunun Akış Deneyimi arasındaki katsayısı 0,50'dir. Bu katsayı Öğrencilerin İnsan Bilgisayar Etkileşiminin bir birim artışı, online oyunun Akış Deneyimini 0,50 birim arttırdığı görülür.

Algılanan Davranış Kontrolü, online oyun Bağımlılığı arasındaki katsayı 0,22'tür. Algılanan Davranış Kontrolün bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığı 0,22 birim arttırır.

Online oyundan Algılanan Keyif, online oyuna yönelik Tutum arasındaki katsayı 0,92'dir. Online oyundan Algılanan Keyfin bir birimlik artışı online oyuna yönelik Tutum algısını 0,92 birim arttırır.

Online oyunun Akış Deneyimi, online oyun Bağımlılığı arasındaki katsayı 0,52'dir. Akış Deneyiminin bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığını 0,52 birim arttırır.

Online oyuna yönelik Tutum, online oyun Bağımlılığı arasındaki katsayı 0,24'tür. Online oyuna yönelik Tutumun bir birimlik artışı online oyun Bağımlılığını 0,24 birim arttırır.

Online oyun Bağımlılığı, online oyun Devam Niyeti arasındaki katsayı 0,74'tür. Online oyun Bağımlılığın bir birimlik artışı online oyun Devam Niyetini 0,74 birim arttırır.

Online oyun Devam Niyeti, online oyunu Davranış arasındaki katsayı 0,67'dir. Online oyun Devam Niyetinin bir birimlik artışı, online oyun Davranışı 0,67 birim arttırır. Şeklinde katsayılar yorumlanabilir.

Çizelge 4.19 Standartlaştırılmış parametre tahminleri, t-değerleri ve hipotezler

Hipotezler	Akış Yönü	Standartlaştırılmış Parametrelerin Tahmini Değeri	t-Değeri	Sonuç
H1	TUT: Tutum - BAG: Bağımlılık	0,24	4,89	Desteklendi
H2	BAG: Bağımlılık - DEV: Devam Niyeti	0,74	19,53	Desteklendi
H3	DEV: Devam Niyeti - DAV: Davranış	0,67	16,79	Desteklendi
H4	KEYF: Algılanan Keyif - TUT: Tutum	0,92	19,22	Desteklendi
H5	ADK: Algılanan Davranış Kontrolü - BAG: Bağımlılık	0,22	4,46	Desteklendi
H6	Akis: Akış Deneyimi - BAG: Bağımlılık	0,52	8,91	Desteklendi
H7	ETKL: İnsan Bilgisayar Etkileşimi - Akis: Akış Deneyimi	0,50	8,05	Desteklendi
H8	SOS: Sosyal Etkileşim - Akis: Akış Deneyimi	0,42	6,9	Desteklendi
$\eta_{TUT} = 0,92\xi_{KEYF} + 0,16$ $\eta_{AKIS} = 0,50\xi_{ETKL} + 0,42\xi_{SOS} + 0,28$ $\eta_{BAG} = 0,24\eta_{TUT} + 0,52\eta_{AKIS} + 0,22\xi_{ADK} + 0,20$ $\eta_{DEV} = 0,74\eta_{BAG} + 0,45$ $\eta_{DAV} = 0,67\eta_{DEV} + 0,55$				

Çizelge 4.19’da, standartlaştırılmış parametre değerlerine ilişkin katsayıların istatistiksel olarak anlamlı olduğu, önerilen hipotezlerin %5 anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak desteklenmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın sonuçları Şekil 4.2’de sunulan araştırma çerçevesine ve model değişkenler arasındaki bağlantılara ilişkin hipotezlere destek vermektedir. İlk olarak, akış deneyimi, tutum, algılanan zevk ve algılanan davranış kontrolü öğrenciler için online oyun oynama bağımlılığını artıran ve doğrudan etkilere sahip beş önemli kavramdır. Akış deneyiminin bağımlılığa etkisi diğer faktörlerden önemli ölçüde daha güçlüdür ($\beta_{BAG\ AKİS}=0.52$, $p <0.001$). Online oyun tasarımcıları bu nedenle akış deneyiminin geliştirilmesine daha fazla önem vermelidir. Özellikle, insan-bilgisayar etkileşimi ($\gamma_{AKİS\ ETKL}= 0.50$, $p <0.001$) ve sosyal etkileşim ($\gamma_{AKİS\ SOS}= 0.42$, $p <0.001$) akış deneyiminin önkoşulları olarak önemlidir.

Online oyun bağımlılığı, devam niyetini etkilemede test edilen en temel unsur olarak görüldüğünü de göstermektedir ($\beta_{DEV\ BAG} = 0.75$, $p <0.001$). Oluşturulan modelde bağımlılık devam niyetini etkilerken, niyetin online oyun oyuncuların davranış faktörünü oluşturmada tek direkt etkisi olan faktör olarak görülmektedir.

Online oyun oyuncuların tutumları ($\beta_{BAG\ TUT} = 0,24$. $p <0.01$), online oyun bağımlılığına güçlü etkisi vardır. Bu nedenle, bu tür oyunları oynamaya karşı daha olumlu bir tutuma sahip olan oyuncuların bu oyuncuları kabul etmeleri ve bunlara katılmaları daha muhtemeldir.

Araştırma sonuçlarından algılanan keyfin, tutum ($\gamma_{TUT\ KEYF} = 0.92$, $p <0.001$) üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, literatürde Hsu ve Lu'daki (2005) algılanan eğlencenin tutum üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu ve online bir topluluğa katılmaya istekli olduğu iddiasıyla örtüşmektedir. Bu sonuç, eğer oyuncular online oyunlarda eğlenceyi algılamıyorlarsa, oynamama ihtimalinin azalacağını altını çizmektedir.

Lee and Tsai(2010) “What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior” çalışmasında devam niyetine etki eden en güçlü en önemli faktörler akış deneyimi, tutum, algılanan davranışsal kontrol ve öznel norm olurken, bu çalışmada ise akış deneyimi, tutum, algılanan zevk ve

algılanan davranış kontrolü bağımlılığa etki eden en güçlü faktörler olmuştur. Bağımlılık faktörü Devam niyetine doğrudan etkisi bulunmaktadır.

Lee and Tsai(2010) çalışmasında devam niyetine anlamlı derecede akış deneyimi etki ederken, bu çalışmada da akış deneyimi bağımlılığa anlamlı derecede güçlü etkisi olmuştur. Her iki çalışmada da akış deneyimi faktörüne önkoşul olarak sosyal etkileşim ve insan bilgisayar etkileşimi faktörleri sağlamaktadır.

Lee and Tsai(2010) çalışmasında tutum devam niyeti faktörünü etkileyen faktörlerdendir. Bu çalışmada tutum faktörü ise doğrudan bağımlılık faktörünü etkiler. Tutum faktörü literatürde anlamlı bulunmazken Lee and Tsai(2010) çalışmasında ve bu çalışmada anlamlı ve etkili bulunmuştur.

Lee and Tsai(2010) çalışmasında algılanan keyif faktörünün hem tutum faktörüne hem de devam niyeti faktörüne önemli etkiye sahip olduğunu görürken, bu çalışmada algılanan keyif faktörü doğrudan tutum faktörüne etkisi vardır.

Lee and Tsai(2010) çalışmasında öznel norm ve algılanan kullanım kolaylığı oyuncuların devam niyetini sürdürmesi üzerinde önemli etkisi var iken, bu çalışmada öznel norm ve algılanan kullanım kolaylığı anlamlı bulunmamıştır.

Bu çalışmanın sonuçları, kullanıcıların önceki araştırmalarda ele alınmamış olan online oyun oynama niyetinin ve davranışının kritik belirleyicileri ile ilgili bazı önemli konulara ışık tutmaktadır. Birincisi, önceki online oyunlarla ilgili araştırmalar, algılanan eğlenceye çok az odaklanmasına rağmen, bu çalışma akış deneyiminin aynı zamanda oyuncuların devam etme niyetlerini ve davranışı etkileyen kritik bir faktör olduğunu ortaya koymaktadır.

Özellikle, bu çalışma, akış deneyiminin, üniversite öğrencilerinin online oyun oynama niyetinde algılanan eğlenceden daha önemli ve etkili bir faktör olduğunu ortaya koymaktadır, bu tür deneyimleri geliştirmenin oyundan kazanılan keyfi vurgulamaktan daha önemli olduğunu ima etmektedir. Bu bulgu, geliştiriciler için, yeni bir oyun tasarlamak için kaynakları nasıl tahsis edeceğine karar verdiklerinde önemlidir. Ancak,

oyunculara akış deneyimi sunmak, oyunculara zevk sunmaktan çok daha zor ve zaman alıcıdır. Geliştiricilerin, oyuncuların ilgisini çekecek akış deneyimini geliştirmek için stratejiler araması gerekir.

Bu çalışma, geliştiricilerin, akış deneyiminin iki öncüsü olan online oyun oyuncuların (sosyal etkileşim) ve online oyunlar (insan-bilgisayar etkileşimi) arasındaki etkileşimi oluşturmaya odaklanmaları gerektiğini düşündürmektedir. Örneğin, kullanıcıların hayal kurmalarını ve eğlenmelerini sağlayan yüksek etkileşimli oyunlar tasarlamak, binlerce oyuncunun aynı anda etkileşimde bulunmasına olanak tanır. Online oyunda ne kadar fazla kullanıcı olursa, kullanıcı tarafından oluşturulan deneyimler o kadar fazla değişiklik elde edilebilir ve bu nedenle de o kadar fazla kullanıcı çeker.

Akademik araştırmacılar için bu çalışma, online oyunlar gibi eğlence odaklı bilgi teknolojisi kullanımını teşvik eden kritik faktörlerin daha derinden anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır. Teknoloji kabul modelinin ve planlanan davranış teorisinin, son on yılda görev odaklı bilgi teknolojisi sistemlerinin benimsenmesine geniş çapta uygulanmış olmasına rağmen, iki yaklaşımın birleşimi nadiren eğlence odaklı bilgi teknolojisine uygulanmıştır. Teknoloji kabul modelini ve planlanan davranış teorisini bütünleştirerek, bu çalışma online oyun model bağlamında birleştirilen model için tatmin edici sonuçlar ortaya koymaktadır. Bu bulgu, teknoloji kabul modelinin planlanan davranış teorisi ile bütünleşmesinin, online oyun oynama davranışının daha iyi anlaşılması için teorik bir model olarak hizmet edebileceğini göstermektedir. Ayrıca, eğlenceye yönelik diğer bilgi teknolojilerine genişletmek uygun olabilir.

KAYNAKLAR DİZİNİ

- A Landmark survey by Telemate.Net Software shows that 83% of companies are concerned with the problem of Internet abuse. (2000, July). *Business Wire*, pp. 12-13.
- Adschiew, B. (2000, June 24) A web of workers. *NBC Nightly News* [Television broadcast]. New York: NBC.
- Ajzen, I. (1985), *From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior, Action-Control: From Cognition to Behavior*, Springer-Verlag, Berlin.
- Ajzen, I. (1987). Attitudes, traits, and actions: dispositional prediction of behavior in social psychology. *Advances in Experimental Social Psychology*, 20, 1–63.
- Ajzen, I. (1991), “The theory of planned behavior”, *Organizational Behavior and Human Decision Process*, Vol. 50 No. 1, pp. 179-211.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of goal directed behavior: Attitude, intentions and perceived behavioral control *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453–474.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.) Washington, DC: Author.
- Armitage, C. J., & Conner, M. (2001). Efficacy of the theory of planned behavior: A metaanalytic review. *British Journal of Social Psychology*, 40(3), 471–499.
- Associated Press. (2000, July 28). A Dow Chemical fires 50 over offensive e-mail. CNET News. Retrieved from <http://news.cnet.com/news/0-1007-200-2372621.html>
DC, USA Entertainment Software Association, 2016.
- Barber, A. (1997, March 11). Net’s educational value questioned. *USA Today*, p. 4D.
- Brady, K. (1996, April 21). Dropout rise a net result of computers. *The Buffalo News*, p. A1.
- Brand, J.E., *Interactive Australia 2007: Facts about the Australian computer and video game industry*. Humanities & Social Sciences papers, 2007: p. 95.
- Burova, V. A. (2000). Internet addiction pathology of the XXI century? Scientific-practical journal. *Issues of Mental Medicine and Ecology*, 1(6), 11-13.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Chak, K & Leung, L. (2004). Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction. *Cyber psychology and Behavior*, 7 (5).
- Chen, S. H., Weng, L., C., Su, Y.J., Wu, H., & Yang, P. (2003). Development of a Chinese Internet addiction scale and its psychometric study. *Chinese Journal of Psychology*, 45(3), 279.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 11–24.
- Collins, L. A. (2000, July 27). *A Dow Chemical fires 50 over e-mail*. Retrieved from <http://news.excite.com/news/ap/000727/18/dow-chemical-e-mail>
- Conlin, J. M. (2000). Monitoring employees' Internet activity: Invasion of privacy or simply good business practice? Retrieved September 15, 2004, from <http://www.itsecurity.com/papers/esniff.htm>
- Cooper, A., & Sportolari, L. (1997). Romance in cyberspace: Understanding online attraction. *Journal of Sex Education and Therapy*, 22(1), 7-14.
- Csikszentmihalyi, M. (Ed.). (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 815–822.
- Çelik, E. H. ve Yılmaz, V., (2013). LISREL 9.1 ile Yapısal Eşitlik Modellemesi, Temel kavramlar-uygulamalar-programlama, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Datamonitor (2007), "DFC intelligence", available at: www.dfci.com/index.php (accessed 14 July 2008).
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13, 319–340.
- Davis, F., Bagozzi, R., & Warshaw, P. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35, 982–1003.
- Davis, F., Bagozzi, R., & Warshaw, P. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22, 1111–1132.
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P. and Warshaw, P.R. (1989), "User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models", *Management Science*, Vol. 35 No. 4, pp. 982-1002.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1987). Accessibility and stability of predictors in the theory of planned behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 754–765.
- DiSabatino, J. (2000, July 27). A e-mail probe triggers firings. *Computerworld*, 34(28), 1-2.
- Doğan R., Yılmaz V., (2017). Üniversite Öğrencilerinin Girişimcilik Niyetlerinin Betimlenmesine Yönelik Bir Yapısal Eşitlik Modeli Önerisi, Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 19(2): 655-675.
- Duggan, M., Gaming and gamers. Pew research center, 2015. 15.
- Egorov, A. Yu., Kuznetsova, N. A., & Petrova, E. A. (2005). Peculiarities of the personality in adolescents with Internet addiction. *Issues in Mental Health of Children and Adolescents*, 2(5), 20-27.
- Ferris, J. (2001). Social ramifications of excessive Internet use among college-age males. *Journal of Technology and Culture*, 20(1), 44-53.
- Festl, R., M. Scharrow, and T. Quandt, Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 2013. 108(3): p. 592-599.
- Fornell, C., Larcker, D., (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error, *Journal of Marketing Research*, 18(1):39-50.
- Gorritz, M.C. and Medina, C. (2000), “Engaging girls with computers through software games”, *Communications of the ACM*, Vol. 43 No. 1, pp. 42-9.
- Granic, I., A. Lobel, and R.C. Engels, The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 2014. 69(1): p. 66.
- Greenfield, D. (1999). *Virtual addiction: Help for netheads, cyberfreaks, and those who love them*. Oakland, CA: New Harbinger.
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6, 31-42.
- Griffiths, M. (1996). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.7
- Griffiths, M. D. (2001). Sex on the Internet: Observations and implications for sex addiction. *Journal of Sex Research*, 38(4), 333-342.
<https://doi.org/10.1080/00224490109552104>
- Grover, V. and Teng, J. (2001), “E-commerce and the information market”, *Communications of the ACM*, Vol. 44 No. 4, pp. 79-86.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Ha, I., Yoon, Y. and Choi, M. (2007), “Determinants of adoption of mobile games under mobile broadband wireless access environment”, *Information & Management*, Vol. 44 No. 3, pp. 276-86.
- Hansen, S. (2002). Excessive Internet usage or “Internet addiction”? Diagnostic categories for student users. *Journal of Computer Assisted Learning*, 18(2), 235-239.
- Heijden, H. (2003). Factors influencing the usage of websites: The case of a generic portal in The Netherlands. *Information & Management*, 40, 541–549.
- Hinić, D. (2011). Problems with Internet addiction diagnosis and classification. *Psychiatria*, 2(23), 145–151.
- Hsu, C.L. and Lu, H.P. (2005), “Consumer behavior in online game communities: a motivational factor perspective”, *Computers in Human Behavior*, Vol. 23 No. 3, pp. 1642-59.
- Hsu, C.L., & Lu, H.P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 47, 853–868.
- Hsu, C.L., & Lu, H.P. (2005). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Computers in Human Behavior*, 23, 1642–1659.
- Huang, H.Y. & Leung, L. (2009). Instant Messaging Addiction among Teenagers in China, Shyness, Alienation and Academic Performance Decrements. *Cyber Psychology and Behavior*. 12 (6).
- I. Alzahrani, I. Mahmud, T. Ramayah, O. Alfarraj, N. Alalwan(2017). Extending the theory of planned behavior (TPB) to explain online game playing among Malaysian undergraduate students. *Telematics and Informatics*, 34(4), 239-251.
- J. Juul (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- K. Salen, E. Zimmerman (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Karahanna, E. (1999). Information technology adoption across time: A cross-sectional comparison of pre-adoption and post-adoption beliefs. *MIS Quarterly*, 23, 183–213.
- Keepers, G. A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29(1), 49-50.
- Kendall, J. (1998). Outlasting disruption: The process of reinvestment in family with ADHD children. *Qualitative Health Research*, 8(6).

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Kim, J., & Haridakis, P. M. (2009). The role of internet user characteristics and motives in explaining three dimensions of internet addiction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14, 988–1015.
- Kim, J., Oh, S., & Heejin, L. (2005). What make people experience flow? Social characteristics of online games. *International Journal of Advanced Media and Communication*, 1, 76–92.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A., 2002, Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*. 58.1(2). p.49-74.
- Laurel, B. (1993). *Computer as theatre*. New York: Addison-Wesley Longman
- Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story. Retrieved from http://www.xeodesign.com/whyweplaygames/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- Lee M. & Tsai T., (2010) What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior, *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 26:6, 601-620.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1993). Pathological gambling, eating disorders, and the psychoactive substance use disorders. *Comorbidity of Addictive and Psychiatric Disorders*, 9(1), 89-102.
- Levy, S. (1996, December 30/January 6). Breathing is also addictive. *Newsweek*, 128, 52-53.
- Lewinski, J. S. (Ed.). (2000). *Developer's guide to computer game design*. Portland: Wordware.
- M. Zyda (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.
- Mendelevich, V. D. (2013). Features of deviant behavior in the Internet space. *Practical Medicine*, 1, 143-146.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P., 2003, Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*. 19.p. 659-6.
- Morgan, W. (1979). Negative addiction in runners. *Physician and Sportsmedicine*, 7, 56-69.
- Murphey, B. (1996, June). Computer addictions entangle students. *The APA Monitor*, p. 38.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Pan, A. K. (2014). *Taming the digital monkey. How to get rid of Internet addiction*. Moscow: AST.
- Paul, P. (2003, January 19). The porn factor: In the Internet age, pornography is almost everywhere you look. But what is it doing to real-life relationships? *Time*, 163(3), pp. 17-19.
- Peele, S., & Brodsky, A. (1979). *Love and addiction*. Scarborough, Ontario: New American Library of Canada.
- Pilke, E.M. (2004), "Flow experiences in information technology use", *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 61 No. 3, pp. 347-57.
- Quittner, J. (1997, April 14). Divorce Internet style. *Time*, 153, 72.
- Rachlin, H. (1990). Why do people gamble and keep gambling despite heavy losses? *Psychological Science*, 1, 294-297.
- Refiana, L., Mizerski, D., & Murphy, J. (2005). Measuring the state of flow in playing online games. Paper presented at the ANZMAC 2005 Conference: Marketing Research and Research Methodologies. New Zealand, December 2005.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Scherer, K. (1997, August). *College life online: Healthy and unhealthy Internet use*. Paper presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago.
- Shaffer, H. (2004). Internet gambling and addiction, published as a position paper, Division on Addictions, Harvard Medical School, Boston.
- Shotton, M. (1991). The costs and benefits of "computer addiction." *Behaviour and Information Technology*, 10(3), 219-230.
- Society of Human Resource Managers. (2002, October 2). Technology and privacy use. Retrieved from <http://www.shrm.org/trends/visions/default.asp?page=0300c.asp>
- Song, S. and Lee, J. (2007), "Key factors of heuristic evaluation for game design: towards massively multi-player online role-playing game", *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 65 No. 8, pp. 709-23.
- Stewart, F. (2000). Internet acceptable use policies: Navigating the management, legal, and technical issues. *Information Systems Security*, 9(3), 46-53.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Sweetser, P. and Wyeth, P. (2005), "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games", *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 3 No. 3, pp. 1-24.
- Taylor, S., & Todd, P. (1995a). Assessing IT usage: The role of prior experience. *MIS Quarterly*, 19, 561–570
- Taylor, S., & Todd, P. (1995b). Understanding information technology usage: a test of competing models. *Information Systems Research*, 6, 144–176.
- Turkle, S. (1995). *Life behind the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vellerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Advances in Experimental Social Psychology*, 29, 271–360.
- Venkatesh, V., & Brown, S. V. (2001). A longitudinal investigation of personal computers in homes: adoption determinants and emerging challenges. *MIS Quarterly*, 25, 71–102.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46, 186–204.
- Voiskounsky, A. E., Mitina, O. V., & Avetisova, A. A. (2004). Playing online games: Flow experience. *PsychNology Journal*, 2, 259–281.
- Walker, M. B. (1989). Some problems with the concept of "gambling addiction": Should theories of addiction be generalized to include excessive gambling? *Journal of Gambling Behavior*, 5, 179- 200.
- Weinstein, A., Dorani, D., & Elhadif, R. (2015). Internet addiction is associated with social anxiety in young adults. *Annals of Clinical Psychiatry*, 1(27), 4–9.
- Websense, Inc. (2000b, May 17). Victoria's SecretWebcast could cost American business hundreds of millions in lost productivity, warns Websense. Retrieved September 15, 2004, from <http://www.websense.com/company/news/pr/Display.php?Release=000517428>
- Winn, M. (1983). *The plug-in drug*. New York: Viking.
- Xiang, Y., Lee, S. C., & Li, X. (2005). The variables of effecting customer loyalty in Chinese online game market. services systems and services management, 2005. Proceedings of ICSSSM _05. 2005 International Conference on June 13–15, 2005 at Chongqing University, Chongqing, China.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Voiskounsky, A. E. (2004). Actual problems depending on the Internet. *Psychological Journal*, 1, 90-100.
- Yılmaz V., Bilge Y. (2018). The Journal of Operations Research, Statistics, Econometrics and Management Information Systems Volume 6, Issue 1, 2018
- Yıldız Z., Yılmaz V., Arslan T. (2011). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayfa 30.
- Young, K. S. (1996). Pathological Internet use: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899–902.
- Young, K. S. (1996, August). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto, Ontario, Canada.
- Young, K. S. (1997, August). *What makes online usage stimulating? Potential explanations for pathological Internet use*. Symposia paper presented at the 105th Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York John Wiley.
- Young, K. S. (1999). The evaluation and treatment of Internet addiction. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.), *Innovations in clinical practice: A source book* (pp. 17, 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.
- Young, K.S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. (2000). Diagnosis — Internet-addiction. *World Online*, 2, 24-29.

EK AÇIKLAMALAR

Ek – Açıklamalar A : Etik Kurulu İzni

Ek – Açıklamalar B : Anket Formu



T.C.
ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurul
HİZMETE ÖZEL



Sayı : 64075176-050.99-E.122349
Konu : 2018-13-Karar.

20/11/2018

Sayın Prof.Dr.Veysel YILMAZ
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Fen Edebiyat Fak. İstatistik Bölümü

Sorumlu Araştırmacısı olduğunuz "*Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları : Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi*" başlıklı çalışma hakkında alınan karar ilişikte gönderilmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini saygı ile rica ederim.

Prof. Dr. Eyüp ARTVINLİ
Etik Kurul Başkanı

BU BELGE ELEKTRONİK
İMZA İLE AYNI DİR.

20.11.2018

Sibel AK
Bilgisayar İşletmeni

S.A.

HİZMETE ÖZEL

Bu evrak 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu'na göre elektronik olarak imzalanmıştır. Evrak doğrulama adresi:
<https://chysnetm.ogu.edu.tr/Home/Dogrulama/ba9c5381-d891-4c91-a8ab-62c0b11618d0>

Adres	: Meselik Kampüsü PK 26480 Odunpazarı	Ayrıntılı Bilgi	: Maneuver Sibel AK - Bilgisayar İşletmeni
Telefon	: 0222 2393750-5074	Faks	:
E-Posta	: sibelak@ogu.edu.tr	Elektronik Ağ	: http://www.ogu.edu.tr
		KEP Adresi	: esk.osmangaziunirek@hs01.kep.tr

T.C.
ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER
BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
ESKİŞEHİR

Toplantı Tarihi : 14.11.2018

Toplantı No : 2018-13

GÜNDEM :

3. Başvuru Sahibi : Prof. Dr. Veysel YILMAZ. **Konu :** “Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları : Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi” konulu araştırmasının, Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu’na uygunluğunun görüşülmesi.

KARAR :

3. Prof. Dr.Veysel YILMAZ’ın “Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları : Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi” konulu araştırmasının, veri toplama araçlarını uygulamak için gerekli yerlerden yasal izinleri almak şartıyla Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu’na uygunluğuna, oy birliğiyle karar verildi.

Prof. Dr. Eyüp ARTVİNLİ
Başkan (İzinli)

Prof. Dr. Yaşar SARI
Başkan Yardımcısı

Prof. Dr. Nuray GİRGİNER
Üye

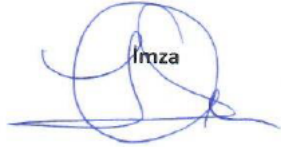
Prof. Dr. Erdoğan BOZ
Üye

Prof. Dr. Nuri KAVAK
Üye

Prof. Dr. Zeki KARTAL
Üye

Prof. Dr. Abdullah YALAMAN
Üye

ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA
VE YAYIN ETİK KURULU DEĞERLENDİRME FORMU

Araştırma No : 03	
Araştırma Başlığı : Üniversite Öğrencilerinin Online Oyuna İlişkin Tutum Ve Davranışları : Bir Yapısal Eşitlik Model Önerisi	
Sorumlu Araştırmacı : Prof. Dr. Veysel YILMAZ	
Başvuru Tarihi : 06.11.2018	
<input checked="" type="checkbox"/> Kabul	
<input type="checkbox"/> Düzeltme Gereklidir	Gerekçe: 1. 2. 3.
<input type="checkbox"/> Red	Gerekçe: 1. 2. 3.
Başkan Yardımcısı	
Adı Soyadı Prof.Dr. Yaşar SARI	Tarih 14.11.02018
 İmza	

Bu anket Yüksek Lisans tezi kapsamında "İnsanlar Neden Online Oyun Oynamaya Devam Ediyor?" sorunu araştırmak için yapılmaktadır.						
Öğrenci: Yusuf BİLGE - ESOGÜ-İstatistik Danışman: Prof. Dr. Veysel YILMAZ - ESOGÜ-İstatistik						
1.	Cinsiyetiniz :.....					
2.	Yaş :.....					
3.	Sınıfınız :.....					
4.	Fakülte / Bölümünüz:.....					
5.	En çok nerede online oyun oynuyorsunuz?: () Ev () İnternet Kafe () Cep Telefonu () Oynamıyorum () Diğer.....					
6.	Kaç yıldır online oyun oynuyorsunuz?: () Oynamıyorum () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 ve daha fazlası					
7.	Haftada kaç gün online oyun oynuyorsunuz? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 () 6 () 7					
8.	Online oyunları ne kadar süre oynarsınız?: () 1saatten az () 1-2 saat () 2-3saat () 3-5saat () 5 saat ve daha fazlası					
9.	Online oyuna başladığınızda kaç saat aralıksız oynuyorsunuz?: () 1saatten az () 1-2 saat () 2-3saat () 3-5saat () 5 saat ve daha fazlası					
10.	Kaç farklı online oyun oynuyorsunuz? :.....					
11.	Akademik not ortalamanız kaçtır? :.....					
12.	Başarısız olduğunuz ders sayısı kaçtır? :.....					
13.	Bulduğunuz sınıf? : () Hazırlık () 1 () 2 () 3 () 4 () Artık Yıl () Yüksek Lisans () Doktora					
Aşağıdaki davranışlarınızı sergileme sıklığınızı uygun alana işaretleyiniz.						
(1) Hiçbir Zaman (2) Nadiren (3) Ara Sıra (4) Sıklıkla (5) Her Zaman						
14.	Çok fazla oyun oynadığımı gizlemek için, bazen aileme ve arkadaşlarıma yalan söylediğim olur.	1	2	3	4	5
15.	Online oyun oynarken kesinlikle oyuna odaklanırım.	1	2	3	4	5
16.	Online oyun oynarken konsantrasyonum en üst seviyededir.	1	2	3	4	5
17.	Online oyun oynarken, kendimi oyuna kaptırırım.	1	2	3	4	5
18.	Online oyun oynayabilmek için para harcarım.	1	2	3	4	5
Aşağıda çeşitli ifadeler yer almaktadır. Bu ifadelere katılım derecenizi uygun alana işaretleyiniz.						
(1) Hiç Katılmıyorum (2) Az Katılıyorum (3) Orta düzeyde Katılıyorum (4) Çok Katılıyorum (5) Tamamen Katılıyorum						
19.	Yakın arkadaşlarım online oyun oynamama destekler.	1	2	3	4	5
20.	Ailem, alternatif oyunlar yerine online oyunlar oynamama izin veriyor.	1	2	3	4	5
21.	Görüşlerine değer verdiğim insanlar online oyun oynamama sıcak bakıyor.	1	2	3	4	5
22.	Online oyun oynamak arkadaş edinmemi sağlıyor.	1	2	3	4	5
23.	Online oyun oynarken tanıştığım arkadaşlarla konuşmaktan keyif alıyorum.	1	2	3	4	5
24.	Başkalarıyla etkileşim halinde online oyun oynamak oyunu daha keyifli hala getiriyor.	1	2	3	4	5
25.	Online oyun oynamak için, başkalarıyla iletişim kurmak yararlıdır.	1	2	3	4	5
26.	Online oyun bilgisine sahibim.	1	2	3	4	5
27.	Online oyun için gereken teknolojik donanıma sahibim.	1	2	3	4	5
28.	Online oyun oynama yeteneğine sahibim.	1	2	3	4	5
29.	Gelecekte online oyun oynamaya devam edeceğim.	1	2	3	4	5
30.	Online oyunu şu anda yaptığım gibi düzenli olarak oynamayı sürdüreceğim.	1	2	3	4	5
31.	Online oyunu mümkün olduğunca oynamaya devam edeceğim.	1	2	3	4	5
32.	Online oyunlar oynamaktan çok hoşlanıyorum.	1	2	3	4	5
33.	Bence online oyun oynamak iyi bir boş zaman aktivitesidir.	1	2	3	4	5
34.	Online oyunlar hakkında olumlu düşünceye sahibim.	1	2	3	4	5
35.	Online oyunların ses, grafik ve animasyon gibi iyi multimedya kullanıcı ara yüzleri sağladığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
36.	Online oyun ile ilgili talimatlar rahatça okunabilir.	1	2	3	4	5
37.	Online oyunda yer alan talimatlar, her durum için uygun şekilde tavsiyelerde bulunuyor.	1	2	3	4	5
38.	Online oyun oynarken, geçen zamanı fark etmiyorum.	1	2	3	4	5
39.	Online oyun oynarken kendimi meraklı hissediyorum.	1	2	3	4	5
40.	Online oyun keşfederken adeta kendimden geçiyorum.	1	2	3	4	5
41.	Online oyun oynarken, tamamen kendimi kapıyorum.	1	2	3	4	5
42.	Online oyunlara katılım süreci keyiflidir..	1	2	3	4	5
43.	Online oyun oynarken haz duyuyorum.	1	2	3	4	5
44.	Online oyunları eğlenceli buluyorum.	1	2	3	4	5
45.	Online oyun oynarken rakipleri yenmek bana keyif verir.	1	2	3	4	5
46.	Online oyun oynamak bana çok heyecan verir.	1	2	3	4	5
47.	Online oyun oynarken, becerikli olabilmek benim için kolaydır.	1	2	3	4	5
48.	Online oyun oynamayı öğrenmek benim için kolaydır.	1	2	3	4	5
49.	Online oyun oynamak çok kolaydır.	1	2	3	4	5