

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital Oyun Oynayanların Kişilik ve Değerleri: Z Kuşağı Üzerine Bir Araştırma

AUTHORS: Ramazan Furkan Özkul, Pinar Göktas

PAGES: 1348-1367

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2834891>

DİJİTAL OYUN OYNAYANLARIN KİŞİLİK VE DEĞERLERİ: Z KUŞAĞI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA*

PERSONALITY AND VALUES OF DIGITAL GAME PLAYERS: A STUDY ON GENERATION Z

Arş. Gör. Ramazan Furkan ÖZKUL¹

Doç. Dr. Pınar GÖKTAŞ²

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, dijital oyun oynayan ve dijital oyun oynamayan bireylerin kişilik özellikleri ve temel değer yargıları arasındaki farkın incelenmesidir. Çünkü oyun oynamak ve oyun içerisinde gerçekleştirilen davranışlar, bireyler hakkında bilgiler verebilir. Bu noktada araştırmanın çalışma grubunu, Süleyman Demirel Üniversitesi'nde öğrenimine devam eden 738 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda Lee ve Ashton (2004; 2006) tarafından geliştirilen HEXACO-60 Kişilik Envanteri ve Schwartz vd. (2001) tarafından geliştirilen Portre Değerler Anketi kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre dijital oyun oynayanların, oynamayanlara göre daha dışadönük, aktif, sosyal, girişken ve konuşkan bireyler olduğu tespit edilmiştir. Aynı zamanda bu kişiler başarı odaklılardır. Bulundukları çevrede diğer insanlardan saygı kazanmayı arzu ederler ve takım çalışmasına yatkındırlar. Bu çalışmayla dijital oyun oynayan bireylerin iş dünyasında insan ilişkilerinin önemi göz önüne alındığında dijital oyun oynayanların çalışma arkadaşlarıyla ilişkilerinin daha iyi olacağı söylenebilir. Aynı zamanda değişen süreçlere daha iyi uyum sağlayabilirler.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyun, Değerler, Kişilik, HEXACO Kişilik Özellikleri.

JEL Sınıflandırma Kodları: Z00.

ABSTRACT

The purpose of the study is to examine the difference between the personality traits and basic value judgments of individuals who play digital games and individuals who do not play digital games. Because playing games and the behaviors performed in games can give information about individuals. At this point, the study group of the research consists of 738 students who continue their education at Süleyman Demirel University. For the purpose of the study, the HEXACO-60 Personality Inventory developed by Lee and Ashton (2004; 2006) and the Portrait Values Questionnaire developed by Schwartz et al. (2001) are used. According to the findings of the study, it is determined that those who play digital games are more extraverted, active, social, sociable, sociable and talkative individuals than those who do not play digital games. At the same time, these individuals are success-oriented. They desire to gain respect from other people in their environment and are prone to teamwork. Considering the importance of human relations in the business world, it can be said that individuals who play digital games will have better relations with their colleagues. Also, they can better adapt to changing processes.

Anahtar Kelimeler: Game, Digital Game, Values, Personality, HEXACO Personality Traits.

JEL Classification Codes: Z00.

* Bu çalışma Pınar GÖKTAŞ danışmanlığında Ramazan Furkan ÖZKUL tarafından hazırlanan ve 11.06.2021 tarihinde savunulan "Dijital Oyun Oynayanların Kişilik ve Değerleri: Z Kuşağı Üzerine Bir Araştırma" başlıklı yüksek lisans tezinden yararlanarak hazırlanmıştır. Çalışma için Süleyman Demirel Üniversitesi Etik Kurulundan 107/38 sayılı ve 25.05.2021 tarihli etik kurul onayı alınmıştır.

¹  Süleyman Demirel Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İnsan Kaynakları Yönetimi Bölümü, ramazanozkul@sdu.edu.tr

²  Süleyman Demirel Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İnsan Kaynakları Yönetimi Bölümü, pinargoktas@sdu.edu.tr

EXTENDED SUMMARY

Purpose and Scope:

Play is a serious action that entertains people, gives them pleasure and contributes to their development. It is an inseparable part of human beings from past to present. This unity has reached a different dimension with the advancement of technology and as a result, digital games have emerged. Today, people's interest in digital games has increased and digital gaming platforms have developed in terms of players, teams, spectators and related businesses. It is possible to see the strengths or weaknesses of people's personalities and the values they have through games. Therefore, it can be said that digital games play an important role in explaining human behavior in terms of personality traits and value judgments. Because it can be stated that people's personalities and values are affected by digital games. In this context, the purpose of the study is to examine the difference between the personality traits and basic value judgments of individuals who play digital games and individuals who do not play digital games.

Design/methodology/approach:

For the purpose of the study, personality traits and basic value orientations of individuals who play digital games and those who do not play digital games were examined by using the survey technique, one of the quantitative research methods. In this context, the HEXACO-60 Personality Inventory introduced to the literature by Lee and Ashton (2004; 2006) and the Portrait Values Questionnaire developed by Schwartz et al. (2001) were used as data collection tools. The HEXACO-60 Personality Inventory assessed six dimensions of personality; honesty-humility, emotionality, extraversion, agreeableness, conscientiousness, and openness to experience. Value orientations such as universality, benevolence, power, success, hedonism, traditionalism, conformity, security, self-direction and adaptation were examined with the Portrait Values Questionnaire. The study group of the research consists of 738 students studying at Süleyman Demirel University. These data obtained from students were analyzed using Mplus 8.3, SPSS 24.0, AMOS 24.0 and Jamovi 1.6 statistical package programs. Demographic characteristics were determined by descriptive statistics. The internal reliability of the measurement tools was calculated with the Cronbach Alpha (α) coefficient. Construct validity was determined by confirmatory factor analysis (CFA) and exploratory structural equation modeling (ESEM). Independent sample t-test was used for the difference between two independent groups and one-way ANOVA analysis was used for more than two groups.

Findings:

In this study, 61% of the study group consisted of women and 39% of men. The average age of the participants was 21,79 years ($\bar{X} = 2,69$). 44,9% lives in a dormitory, 20,3% lives alone (apart/house), 17,8% liveS with friends (apart/house) and 17,1% lives with their families. 59,6% of the respondents play digital games. These people mostly prefer to play games with friends (55,5%). The majority (37,5%) play shooter type games. Those who spend between 1-2 hours or less than 1 hour with digital games constitute 65,7% of those who play digital games. Significant differences were found in the values of honesty-humility, emotionality, extraversion, compatibility, universality, achievement, conventionality-compliance and security in the context of playing digital games.

Conclusion and Discussion:

According to the findings of the study, individuals who play digital games are both more extraverted and achievement-oriented. Those who preferred to play games with their friends scored high in other dimensions (extraversion, universality, benevolence, power, stimulation). Based on this finding, considering the importance of human relations in business life, it can be said that those who play digital games will have better relations with their colleagues. The fact that the majority of the participants preferred to play games with their friends also supports this finding. Digital games contain many different scenarios. Considering that the conditions of today's business world are changing rapidly, it can be stated that individuals who play digital games will adapt to the processes faster. Digital games include puzzles, riddles and problems. Therefore, it can be said that individuals who play digital games have different problem-solving skills and mindsets. Individuals who play digital games may work harder to correct the unsuccessful attempts they have experienced and to complete the task/duty/mission given to them. At the same time, they may be satisfied with this situation. Because they strive to pass challenging stages in games. Therefore, it can be said that these individuals will not stop trying things. This study shows that individuals who play digital games are important for the business world. It can be stated that digital gamers are/will be important actors in the management and human resources processes of the business world. In addition, it can be thought that individuals who play digital games today and, in the future, will contribute to the organizations in managerial areas such as recruitment, training & development, performance management, organizational communication and conflict management.

1. GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte önemi artan ve alanı genişleyen oyun, insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanın doğasında bulunur ve onun ayrılmaz bir parçasıdır. Herhangi bir sınırlamaya tabi değildir. Dolayısıyla insanlık için keyif verici bir eylemdir. İlgiyi üzerine çekmesi, eğlenceli bir doğaya sahip olmasından kaynaklanır. Oyun, ciddi bir eylemdir. Kendisine özgü kuralları vardır. Belirli bir mekanla sınırlıdır. Başlangıcı ve bitişi vardır. Gerçek hayattan uzaklaşmak için geçici kapıdır. Bunların yanı sıra oyun, gönüllü bir aktivitedir. Oyunun gönüllülük esasına dayanması, onun oyun olarak nitelendirilmesi için olmazsa olmazdır. Zorla yapılan veya emirlere dayalı bir oyun söz konusu değildir. Çünkü oyun, özgürlüktür (Huizinga, 1995; Dönmez, 2000). Oyunun tarih boyunca çeşitli şekilleri ve türleri bulunmaktadır. Farklı dönemlerde değişik oyun araçları kullanılmıştır (Dönmez, 2000; Aral vd., 2001; And, 2003; Cohen, 2006). Geçmiş dönemlerde oynanan oyunlar ve oyun araçlarının günümüzde benzerlerine rastlamak mümkündür. Söz konusu benzerlik, oyunun insanlık tarihine mülk olmuş evrensel bir olgu olduğunu göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ise oyunların farklı bir boyuta dönüşmesine öncülük etmiştir. Oyunlar, dijitalleşme ekseninde farklı bir yapıya bürünmüştür. Dijital oyun olarak tanımlanan bu yeni olgu, günümüzde özellikle yeni kuşakların ilgisini çekmektedir (Yengin, 2012).

Oyunların bireylerin kişilikleri açısından önem arz ettiği ifade edilebilir. Kişilik özellikleri ise insan davranışını açıklamak için geliştirilmiş psikolojik yapılardan birisidir (Skimina vd., 2021). Dolayısıyla dijital oyunların da kişilik özellikleri bağlamında insan davranışlarının açıklanmasında önemli rol oynadığı söylenebilir. Nitekim literatürde oyunun bireylerin kişiliklerini ortaya çıkardığına dair bulgular yer almaktadır. Bireyler, oyunlar aracılığıyla güçlü ve zayıf yönlerini anlayabilirler (Mustafaoğlu, 2018). Oyunların aynı zamanda bireylerin değerlerini yansıtmaları söz konusudur. Çünkü değerler, hayatın her alanında vardır. Kültürün içerisinde gömülüdür. Medya ve teknolojilerin doğasında bulunur (Laurel, 2001). Bu noktada dijital oyunlar, yeni medya özelliklerini oyun oynama eylemine dahil ederler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Çünkü dijital oyunlar, temsil sistemleri ve mekanikleri içerisinde birtakım “*değer(ler)*” barındırırlar. Bu değer(ler), oyunların yapım sürecinde tasarımcıları tarafından oyunlara yerleştirilmektedir (Flanagan vd., 2007). Dolayısıyla bireylerin, oyunlardaki değerlerden etkilendiği ifade edilebilir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, dijital oyun oynayan ve dijital oyun oynamayan bireylerin kişilik özellikleri ve temel değer yargıları arasındaki farkın incelenmesidir.

2. DİJİTAL OYUNLAR

Tarihin her döneminden bugüne kadar insanlar, benzer şekillerde oyunlar oynamaktadırlar. Çünkü oyun oynamak, toplumun tüm kesimleri için eğlendiren ve keyif veren bir faaliyettir (Özdemir, 2006). Ancak oyun, uzun zamanlar boyunca bir eğlence aracı olarak görülmüş ve bazı durumlarda gereksiz görülmüştür. Bireyler için önemli bir eylem/aktivite olduğu dikkate alınmamıştır. Dolayısıyla oyuna gereken önemin verilmesinin geciktiği ifade edilebilir (Aral vd., 2001, s. 8). Oyun; aileler, öğretmenler, araştırmacılar ve insan doğasıyla ilgilenenler için ilgi çekici ve meraklandırıcı konulardan biridir (Smith ve Roopnarine, 2018). Oyun, kültürden eskidir. Kendine ait kuralları bulunan, sonu ve başı belirli olan, belirli bir mekân ile sınırlı, anlam taşıyan ve gerçek hayattan uzaklaşmak için geçici bir faaliyet alanına girme imkânı sunan gönüllülük esaslı bir eylemdir (Huizinga, 1995). Günümüzde teknolojinin hızlı bir şekilde ilerlemesi ve gelişmesiyle birlikte geleneksel oyun anlayışı da değişmektedir. Geleneksel oyunlar, yerlerini dijital ortamlarda/platformlarda oynanan yeni oyunlara bırakmaktadır. Bu durum neticesinde ortaya çıkan yeni oyun kültürü “*dijital oyun*” olarak ifade edilmektedir (Yengin, 2012, s. 110). Dijital oyunları tanımlamak için platform özelinde bilgisayar oyunları ve video oyunları terimleri kullanılmaktadır. Kerr (2006), bahsi geçen terimlerin evrensel kullanıma uzak olmaları dolayısıyla problemli olduklarını belirtmektedir. Örneğin; Herz (1997), Poole (2000) ve Wolf (2001) konsollarda, bilgisayarlarda ve jetonlu oyun platformlarında oynanan oyunlardan bahsederlerken video oyunları terimini kullanmaktadırlar. Cornford vd. (2000) bilgisayar ve video oyunlarını ayırmayı tercih ederken, Haddon (1993) oyunları geniş kapsamda ele alarak interaktif oyunlar kavramını kullanmaktadır. Ancak yeni bir alan olmasından dolayı bu tür tanımsal farklılıklar, olağan dışı değildir (Kerr, 2006, s. 3).

Oyun hakkındaki kuramsal yaklaşımlar göz ardı edildiğinde ise oyun kuramcılarının karşılaştıkları en temel sorunlardan birisi oyunların çeşitliliğidir (Kerr, 2006, s. 38). Oyunların sistematik olarak sınıflandırılma çalışmalarının çoğunlukla ihmal edilmiştir. Çok çeşitli olmalarından dolayı ortak noktalarını görmek zor olmaktadır. Bununla birlikte oyunların sınıflandırılması amacıyla yapılan geçmiş girişimler, çoğunlukla rastgele, uyumsuz ve birbirleriyle çakışan kategoriler içermeye meyillidirler (Aarseth vd., 2003, s. 48). Dijital oyunlar, geleneksel oyunlar gibi kendi içlerinde farklı türlere ayrılırlar. Ancak standart bir ayrımları bulunmamaktadır

(Gros, 2007, s. 26). Özkan-Czerkowski (2012, s. 168) de dijital oyun türlerine yönelik bir fikir birliği olmadığını ifade etmektedir. Barmanbek (2009, s. 105) ise, oyun türlerinin çok sayıda ve karmaşık bir yapıda olduğunu söylemekle birlikte oyunları belirli bir kategori altına alabilmenin çoğu zaman mümkün olamayacağını belirtmektedir. Yine de dijital oyunların oynanış türlerine ve içeriklerine göre sınıflandırıldığı ifade edilebilir (Terlemez, 2019, s. 12). Örneğin Herz (1997), dijital oyunları sekiz başlık altında ele almaktadır. Bunlar; aksiyon, macera, dövüş, bulmaca, rol yapma, simülasyon, spor ve strateji oyunlarıdır.

3. HEXACO KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ

Geçmişten günümüze tüm insanların farklı özellikleri olmuştur. Kimi insanlar agresif ve gürültü çıkartan kimseler iken diğerleri ise sessiz ve pasiftirler (Robbins ve Judge, 2017, s. 134). Yani insanların görünüşleri gibi davranışları/davranışları farklılık gösterebilir. Bu tür farklılıkların olması ve yaşamın her anına etki etmesi, kişilik kavramını çokça merak duyulan bir konu haline getirmiştir (Güney, 2017, s. 51). Kişilik, birçok sosyal bilimci tarafından farklı biçimde tanımlanmaktadır. Dolayısıyla sosyal bilimlerdeki diğer soyut kavramlar gibi kişiliğin de net bir tanımının bulunması oldukça güçtür. Dolayısıyla literatürde birçok kişilik tanımı bulunduğu söylenebilir (Allport, 1937; Cüceloğlu, 2000; Burger, 2007; Atkinson vd., 2009; Eren, 2017; Güney, 2017). Kişilik özellikleri ise, *"tutarlı düşünce, duygu ve eylem kalıpları gösterme eğilimindeki bireysel farklılıkların boyutları"* olarak tanımlanır (Costa ve McCrae, 1992, s. 344). Birçok dilin kendisine ait sözcük/terimleriyle belirlenebilir (Ashton ve Lee, 2001). Lee ve Ashton (2004) da farklı dillerde, kişilik sıfatları üzerine çalışmalar yapmışlardır. Çalışmalarının sonucunda altı boyutlu bir model geliştirmişlerdir. Bu modele ait boyutlar; dürüstlük-alçakgönüllülük, duygusallık, dışadönüklük, uyumluluk, sorumluluk ve değişime açıklıktır. Büyük beş modeli ile karşılaştırıldığında altı boyutlu yapı, insanların davranış ve tutumlarını belirlemede daha kullanışlıdır (Ulu ve Bulut, 2017, s. 448). Beş boyutlu yapının özelliklerini korumasıyla da önem arz etmektedir (Wasti vd., 2008, s. 680). Aynı zamanda bu iki yapı sözcük temelli olmalarından dolayı benzerlik göstermektedir. Örneğin; dışadönüklük ve sorumluluk faktörleri beş boyutlu modeldekine yakındır. HEXACO kişilik özelliklerinde beş boyuta ek olarak dürüstlük-alçakgönüllülük boyutu eklenmiştir. İki yapı arasındaki farkı bu boyut oluşturmaktadır (Boies vd., 2004, s. 994). Bu kişilik özellikleri yaklaşımında sorumluluk, dışadönüklük ve deneyime açıklık boyutları; araştırma, keşfetme ve çalışmaya niyetli olmayı ifade eder. Dürüstlük-alçakgönüllülük, uyumluluk ve duyarlılık boyutlarıysa yakın kimselerle veya yabancılarla iş birliğine niyeti ve eğilimi belirtmektedir (Cömert ve Gizir, 2020, s. 138). Söz konusu kişilik özelliklerinin boyutlarına ilişkin açıklamalar aşağıda verilmiştir.

Dürüstlük-Alçakgönüllülük (Honesty-Humility): HEXACO kişilik özellikleri arasında en dikkat çekenidir. Büyük beş modeliyle ayrımı buradan kaynaklıdır (Boies vd., 2004, s. 994). Bu boyutta yüksek puan alan bireyler, şahsi kazanımları için başkalarını kullanmaktan kaçınırlar. Kuralları çiğnemek onlara ilgi çekici gelmez. Zenginlik ve lüks yaşam onlar için önemli değildir. Sade yaşamayı tercih ederler. Düşük puan alanlar ise kişisel çıkarları için kuralları bozma eğilimine sahiptirler. İstediklerini elde edebilmek için başkalarını överler. Maddi kazanca önem verirler. Yoğun bir öz-önem duygusu hissederler (Lee ve Ashton, 2009; Sohn ve Lee, 2011, s. 121).

Duygusallık (Emotionality): Duygusallık boyutu, hassas/duyarlı, duygusal, endişeli ve kolay incinebilen sıfatlarıyla ifade edilir (Ashton ve Lee, 2007, s. 54). Bu boyutta yüksek puan alanlar fiziksel tehlikelerden korkarlar. Hayatın stresine bir tepki olarak kaygılıdır. Diğer bireylerden duygusal destek alma ihtiyacı duyarlar. Başkalarıyla empati kurar ve duygusal bağlılık hissederler. Düşük puan alanlar fiziksel tehlikelerden korkmazlar. Stresli durumlarda bile az endişelenirler. Kaygı/tasalarını başkalarıyla paylaşma gereksinim duymazlar. Duygusal olarak diğer bireylerle aralarında kopukluk hissederler (Lee ve Ashton, 2009).

Dışadönüklük (eXtraversion): Dışadönüklük boyutu, dışadönük, sevecen, katılımcı/girişken, konuşkan, aktif, eğlenceyi seven ve tutkulu sıfatlarıyla ifade edilir (Costa ve McCrae, 1992, s. 345; Ashton ve Lee, 2007, s. 154). Bu boyutta yüksek puana sahip olanlar kendileri hakkında pozitif hissederler. Liderlik ederlerken veya insanlara hitapları esnasında kendilerine güvenirlir. Sosyal etkileşimlerden keyif alırlar. Enerji ve coşkularını olumlu yönde yaşarlar. Düşük puana sahip olanlar ise kendilerinin popüler olmadıklarını düşünürler. Toplu ortamda ilgi üzerlerine dönerse garip hissederler. Sosyal aktivitelere karşı kayıtsız kalırlar. Diğer insanlara nazaran daha az canlılık emaresi gösterirler. İyimserlik düzeyleri düşüktür (Lee ve Ashton, 2009).

Uyumluluk (Agreeableness): Uyumluluk boyutu, kişiler arası ilişkiler ile ilgilidir. Fedakâr, uyumlu, başkalarını düşünen, onlara güvenen ve diğer insanlara yardım etme konusunda güçlü eğilimi olan bireylerin özelliklerini ifade eder (Sohn ve Lee, 2011, s. 121). Bu boyutta yüksek puan alanlar çektikleri acıları affederler. Başkalarını yargılamak daha yumuşak davranırlar. Başkalarıyla uzlaşma ve iş birliği yapma eğilimindedirler.

Öfkelerini/kızgınlıklarını kolayca kontrol edebilirler. Düşük puan alanlar ise kendilerine zarar veren insanlara karşı kin güderler. Başkalarının eksikliklerini eleştirirler. Kendi düşüncelerini savunmada katıdırlar. Kötü muameleye maruz kaldıklarında kolayca öfkelenirler (Lee ve Ashton, 2009).

Sorumluluk (Conscientiousness): Sorumluluk boyutu, sosyal düzenlemelere, kurallara ve normlara uymayı belirtir. Düzenli, disiplinli, çalışkan, dikkatli ve titiz sıfatlarıyla ifade edilir (Ashton ve Lee, 2007, s. 154; Sohn ve Lee, 2011, s. 121). Bu boyutta yüksek puan alanlar, zamana dikkat ederler. Etraflarındaki şeyleri düzenlerler. Kendi amaç ve hedeflerine doğru disiplinli bir biçimde çalışırlar. Aldıkları görevleri doğru düzgün yapmaya gayret ederler ve mükemmelle ulaşmak için çabalarlar. Bir durumda karar alırken etraflıca düşünürler. Düşük puana sahip olanlar ise düzenden kaçınırlar. Programlarını aksatırlar/ilgilenmezler. Kendilerine verilen zor görevlerden veya zorlayıcı hedeflerden kaçınırlar. Onlar için bir işin eksik veya hatalı olması önemli değildir. Bu durumdan memnun olabilirler. Çevresindekilerin dürtmeleriyle veya durumlarını düşünmeden karar verirler (Lee ve Ashton, 2009).

Deneyime Açıklık (Openness to Experience): Deneyime açıklık boyutu, alışılmışın dışında olmayı ve yeniliğe açıklığı belirtir. Aydın, meraklı, sanata ve doğaya değer veren, problem çözme becerilerine sahip, arzu ve isteklerinin farkında, yeni tecrübelerle açık bireylerin özelliklerini ifade eder (Ashton ve Lee, 2007, s. 154; Cömert ve Gizir, 2020, s. 137). Bu boyutta yüksek puana sahip olanlar sanatın ve doğanın güzelliğine ilgilidirler. İnsanı ve doğal dünyayı anlamak isterler. Farklı alanlar hakkında bilgi edinmeye meraklıdırlar. Günlük yaşantılarında hayal güçlerini özgürce kullanırlar. Farklı/değişik/alışılmadık fikirlere veya insanlara ilgi duyarlar. Bu boyutta düşük puan alanlar sanat eserlerinden etkilenmezler. Diğer bireylere nazaran entelektüel merakları daha azdır. Farklı arayışlardan kaçınırlar. Radikal ya da alışılmadık fikirlere sıcak bakmazlar (Lee ve Ashton, 2009; Lee ve Ashton, 2012, s. 25).

4. BİREYSEL DEĞERLER

İnsanlar bir olaya aynı anda ve aynı çerçeveden baksalar dahi görüş ve fikirleri farklıdır. Çünkü olaylar veya olgular insan zihnine bio-psiko-sosyal varlık olmalarından dolayı farklı mesajlar gönderirler. Fiziksel ve sosyal açıdan şartlar aynı olsa da değişik bakış açıları ve görüşlerin ortaya çıkması, insanların farklı inanç ve düşünce sistemlerine işaret eder. Bu farklılıklar sonucunda bireysel veya sosyal açıdan inanç, değer, davranış veya norm kavramları ortaya çıkar (Çarıkçı ve Özkul, 2008, s. 10). Değerler, çeşitli biçimlerde zevkler, ilgi alanları, beğeniler, görevler, ahlakî yükümlülükler/zorunluluklar, arzular, istekler, hedefler ve ihtiyaçlar/gereksinimler gibi birçok yönelime atıfta bulunmak/değınmek için kullanılır. Bilişsel, duyuşsal ve yönelimsel tarafları vardır. Bireylerin eylemlerini gerçekleştirirken karşılaşacakları seçimler için kriterler olarak görev alırlar. Bunun yanı sıra açık ve bütün bir şekilde kavramsallaştırıldıklarında ise yargılamak, tercih etmek ve seçmek için de kıstas haline gelirler. Böylece bireyler bazı şeyleri diğerlerine tercih ederler; çeşitli olasılıklar arasından başka bir eylem tarzını seçer; eylemlerini ve diğer bireylerin davranışlarını yargırlar (Williams, 1979, s. 16). Değerler, insan hayatında büyük bir etkiye sahiptir. Bireyin yaşamına yol çizer veya yön verir. İnsan olmanın anlamına katkı sağlar (Özensel, 2003, s. 229). Değerler, sosyal bilimlerde büyük öneme sahiptirler. Çünkü sosyal bilimciler, değerleri insan davranışlarının izah edilmesindeki temel rolü olarak görürler (Kuşdil ve Kağıtçıbaşı, 2000, s. 60).

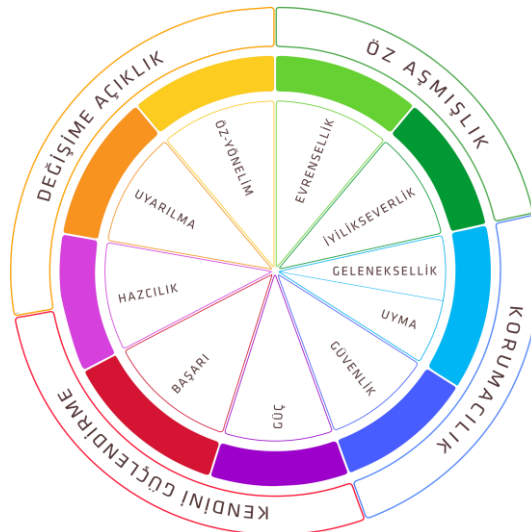
Değerlere ilişkin çeşitli sınıflandırmalar bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada Schwartz'ın değer yaklaşımı üzerinde durulacaktır. Schwartz'ın değerler yaklaşımı motivasyonel bir yapıya sahiptir (Schwartz, 1992; Schwartz ve Bilsky, 1987). Rokeach (1973)'ın değerler yaklaşımı üzerinde birtakım değişiklikler yapılarak geliştirilmiştir. Ancak bu yaklaşım, Rokeach'ın değer yaklaşımından farklı olarak değerlerin birey özelinde önemini farklılığı temeline dayanır (Türk-Smith, 2017, s. 6). Schwartz (2012), değerler yaklaşımında birbirlerinden farklı ve her birinin altında yatan motivasyona bağlı olarak on geniş değer tanımlar (bkz. Tablo 1). Bu değerler bireylerin hayattaki varlıklarını sürdürebilmeleri için gereksinim duydukları bir veya daha fazla evrensel ihtiyaca dayanır. Bunlar; bireylerin biyolojik organizmalar olarak temel ihtiyaçları, bireylerin koordineli/eşgüdümlü bir biçimde sosyal etkileşime girmeleri gerekliliği ve grupların hayatta kalma ve refah içinde yaşama ihtiyaçlarıdır (Schwartz, 2012, s. 4).

Tablo 1. Değer Tipleri ve Açıklamaları

Değer Tipleri	Tanımları
Güç	Bireylerin egemenlik/hakimiyet ve kontrol ihtiyaçlarının bir dışa vurumudur.
Başarı	Toplumsal standartlar çerçevesinde yetkin olma ve kişisel başarı elde etme hissiyle ilişkilidir.
Hazcılık	Bireyin kendisi için zevk ve duymusal tatmin/doyum elde etmesini ifade eder.
Uyarım	Hayat içerisinde yenilik, heyecan ve meydan okuma hedefleriyle bağlantılıdır.
Öz-Yönelim	Bağımsız/özerk bir biçimde düşünce ve eylem seçme, üretken olma ve keşfetmeyle tanımlanır.
Evrensellik	Açık fikirli olma, toplumsal adalet, eşitlik ve bilgelik gibi değerleri içeren evrensellik değer tipi dünyadaki tüm insanların ve tabiatın refahı ve korunması için anlayış, takdir ve hoşgörüyü hedefler.
İyilikseverlik	Bireylerin yakın temas içerisinde bulunduğu kişilerin refahını korumak ve artırmayı amaçlar.
Geleneksellik	Geleneksel kültür veya dinî gerekliliklerden doğan geleneklere ve fıkirlere saygılı olma, onlara bağlanma ve kabullenmeyi ifade eder.
Uyma	Bireylerin başkalarını kırma, üzme, zarar verme veya içerisinde bulunduğu toplumun sosyal normlarına ters düşen eylemlerin, eğilimlerin ve dürtülerin kısıtlanmasına ilişkin hedefleri kapsar.
Güvenlik	Toplum, birey ve ilişkiler için uyum, güvenlik ve istikrarı hedefler.

Kaynak: (Schwartz, 1994; Özkul, 2021).

Schwartz'ın değer yaklaşımını öteki değer yaklaşımlarından ayıran nokta, bireysel değerlerin; davranış, yaklaşım ve sosyal değerler üzerine etkisinin diğer yaklaşımlara göre daha karmaşık bir yapıya sahip olan sosyo-psikolojik çerçeveden incelenmesi ve değerlendirilmesidir. Bu sayede dünyanın kültürel bir haritası 73 farklı ülkede gerçekleştirilmiş olan araştırma ile ortaya konulmuştur (Sığı vd., 2009, s. 4). Bu değer yaklaşımının diğer önemli noktası, değerler arasındaki ilişkilerin varsayılan yapısıdır. Bireylerin her bir değere yönelmesinin psikolojik, pratik ve sosyal sonuçları bulunur. Bu yönelim, diğer değerlerle çatışabilir veya onlarla uyum sağlayabilir. Bu duruma örnek olarak bir güvenlik (security) değeri olan sosyal düzeni teşvik etmeyi amaçlayan eylemlerin/hareketlerin, uyma (conformity) değerlerinden biri olan itaati/sadakati teşvik etmesi gösterilebilir. Bu eylemlerin bağımsızlık ve özgürlük gibi öz-yönelim değerleriyle çatışma ihtimali vardır. Schwartz, değerler arasındaki çatışma ve uyumluluk ilişkisini motivasyonel süreklilik içerisinde bulunan dairesel bir yapı şeklinde tasvir eder. Birbirleriyle çatışma içerisinde olan değerler dairenin merkezinden zıt yönlerde bulunmakta iken uyumluluk içerisinde olan değerler ise dairenin (bkz. Şekil 1.) içerisinde birbirlerine bitişiktir (Schwartz, 1994, s. 24; Bardi ve Schwartz, 2003, s. 1208).

Şekil 1. Schwartz'ın Motivasyonel Değer Tipleri

Kaynak: Schwartz (1994, s. 24)'tan yararlanılarak oluşturulmuştur.

5. YÖNTEM

Çalışmanın amacı doğrultusunda nicel araştırma yöntemlerinden anket tekniği kullanılmıştır. Araştırma safhasında katılımcılardan elde edilen veriler; Mplus 8.3, SPSS 24.0, AMOS 24.0 ve Jamovi 1.6 paket programları kullanılarak analiz edilmiştir. Demografik özellikler, tanımlayıcı istatistikler ile belirlenmiştir. Ölçüm araçlarının iç güvenirliği, Cronbach Alpha (α) katsayısıyla hesaplanmıştır. Yapı geçerliliğinin tespiti, doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ve açıklayıcı yapısal eşitlik modellemesiyle (AYEM) gerçekleştirilmiştir. İki bağımsız grup arasındaki fark için bağımsız örneklem t testi ve ikiden fazla grup için tek yönlü ANOVA analizinden yararlanılmıştır.

5.1. Katılımcılar

Araştırmının çalışma grubunu 468 dijital oyun oynayan ve 315 dijital oyun oynamayan toplam 783 katılımcı oluşturmaktadır. Kolayda örneklem yönteminin tercih edildiği bu çalışmaya katılan öğrencilerin %61'i kadınlardan, %39'u ise erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 21,79 (S.S. = 2,69)'dur. %44,9'u yurttan, %20,3'ü yalnız başına (apart/ev), %17,8'i arkadaşlarıyla (apart/ev) ve %17,1'i ise ailesiyle birlikte yaşamaktadır. Katılım sağlayanların %59,6'sı dijital oyun oynamaktadır. Bu kişiler daha çok arkadaşlarıyla oyun oynamayı (%55,5) tercih etmektedir. Büyük çoğunluğu ise (%37,5) nişancı türü oyun oynamaktadır. 1-2 saat arası veya 1 saatten az dijital oyunlarla vakit geçirenler, dijital oyun oynayanların %65,7'sini oluşturmaktadır.

5.2. Veri Toplama Araçları

HEXACO Kişilik Envanteri (HEXACO-60): HEXACO Kişilik Envanteri (HEXACO-60), Lee ve Ashton (2004; 2006) tarafından geliştirilmiştir. Envanterin Türkçe uyarlaması Wasti vd. (2008) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu envanter, dürüstlük-alçakgönüllülük (H), duygusallık (E), dışadönüklük (X), uyumluluk (A), sorumluluk (C) ve deneyime açıklık (O) olmak üzere altı kişilik faktörünü değerlendirmektedir. Her faktör için on madde bulunmak üzere toplamda altmış maddeden oluşmaktadır. Envanterin yapısı; bir dilin, benlik (self) ve akran (peer) derecelendirmelerine dayanan kişilik yapılarının faktör analizi neticesinde ortaya çıkarılmıştır (Ashton ve Lee, 2009, s. 150). Söz konusu envanterde kişileri tanımlayan ifadeler bulunmaktadır (*Örnek madde: Başka insanları ağlarken gördüğümde, benim de ağlayışım gelir*). Kişiler bu ifadelerle katılıp katılmadıklarını "*1=kesinlikle katılmıyorum*" ve "*5=kesinlikle katılıyorum*" şeklindeki beşli likert derecelendirme aralığıyla değerlendirmişlerdir. Bu çalışmada envanterin Cronbach alpha iç tutarlılık katsayıları; dürüstlük-alçakgönüllülük için .718, duygusallık için .759, dışadönüklük için .744, uyumluluk için .660, sorumluluk için .674 ve deneyime açıklık için .687 olarak bulunmuştur. Elde edilen iç tutarlılık katsayıları, değişkenlerin orta ve yüksek düzeyde güvenilir olduklarını göstermektedir (bkz. Hinton vd., 2014, s. 359).

Portre Değerler Anketi (Portrait Values Questionnaire-PVQ): Portre Değerler Anketi, Schwartz vd. (2001) tarafından geliştirilmiş ve Türkçe'ye Demirutku ve Sümer (2010) tarafından uyarlanmıştır. Bu ölçüm aracı, kişilerin temel değer yönelimlerini belirlemeye yöneliktir. Evrensellik, iyilikseverlik, güç, başarı, hazcılık, geleneksellik, uyma, güvenlik, özyönelim ve uyarım değer tiplerini içermektedir. Her bir boyut için farklı olmak üzere toplamda kırk maddedir. Söz konusu ölçüm aracında iki cümleden oluşan maddeler, varsayımsal olarak kişilerin hedeflerini ve isteklerini tanımlamaktadır (*Örnek madde: Alçakgönüllü ve kibirsiz olmak onun için önemlidir. Dikkatleri üzerine çekmemeye çalışır*). Kişiler, bu maddelerin kendilerini tanımlayıp tanımlamadıklarını "*1=beni hiç tanımlamıyor*" ve "*6=beni tamamen tanımlıyor*" şeklindeki altılı likert derecelendirme aralığıyla değerlendirmişlerdir. Bu çalışmada; ölçüm aracının Cronbach alpha iç tutarlılık katsayıları evrensellik için .747, iyilikseverlik için .584, güç için .716, başarı için .736, hazcılık için .635, geleneksellik-uyma için .695, güvenlik için .560, özyönelim için .606 ve uyarım için .521 olarak tespit edilmiştir. Elde edilen iç tutarlılık katsayıları, değişkenlerin orta ve yüksek düzeyde güvenilir olduklarını göstermektedir (bkz. Hinton vd., 2014, s. 359).

Kişisel Bilgi Formu: Bu formda, katılımcıların cinsiyet, yaş, ailelerinin geliri dijital oyun oynayıp oynamadıkları ve eğer oynuyorlarsa hangi tür oyun oynadıkları gibi demografik sorulara yer verilmiştir.

5.3. İşlem

Çalışmanın etik onayı, Süleyman Demirel Üniversitesi Etik Kurulu'nun 25.05.2021 tarihli ve 107/38 sayılı kararıyla alınmıştır. Araştırmanın verileri, çevrimiçi bir anket sistemi vasıtasıyla toplanmıştır. Veri toplama sürecinde mümkün olduğunca öğrencilerin sosyal iletişim ağlarındaki gruplarına katılarak çalışmanın amacı anlatılmış ve gönüllü öğrencilerden çalışmaya katkı sağlamaları rica edilmiştir.

5.4. Verilerin Analizi

Araştırmada öncelikle 783 katılımcıdan elde edilen veri setindeki uç değerlerin bulunduğu 45 anket çıkarılmıştır. Analizler, 738 anket verisiyle gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada ilk olarak ters maddeler tekrar kodlanmış ve ardından ölçüm araçlarının yapı geçerliği test edilmiştir. Gerekli modifikasyonların yapılmasının ardından değişkenlerin çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiş ve verilerin normal dağıldığı tespit edilmiştir. Son olarak çeşitli değişkenler bağlamında fark analizleri gerçekleştirilmiştir.

Portre Değerler Anketi Boyutlarına İlişkin Doğrulamalı Faktör Analizi: Portre Değerler Anketi'ne ilişkin doğrulamalı faktör analizi (DFA) gerçekleştirilirken temel değerler dört ana boyut altında toplanmış ve birbirinden bağımsız modeller oluşturulmuştur (Cieciuch ve Schwartz, 2012, s. 325). Bununla birlikte kurulan modellerin iyi uyum değerlerinin iyileştirilmesi için istatistik programının önerdiği modifikasyonlar kuramsal alt yapı çerçevesinde uygulanmıştır.

Tablo 2. Portre Değerler Anketi Boyutlarına İlişkin İyi Uyum Değerleri

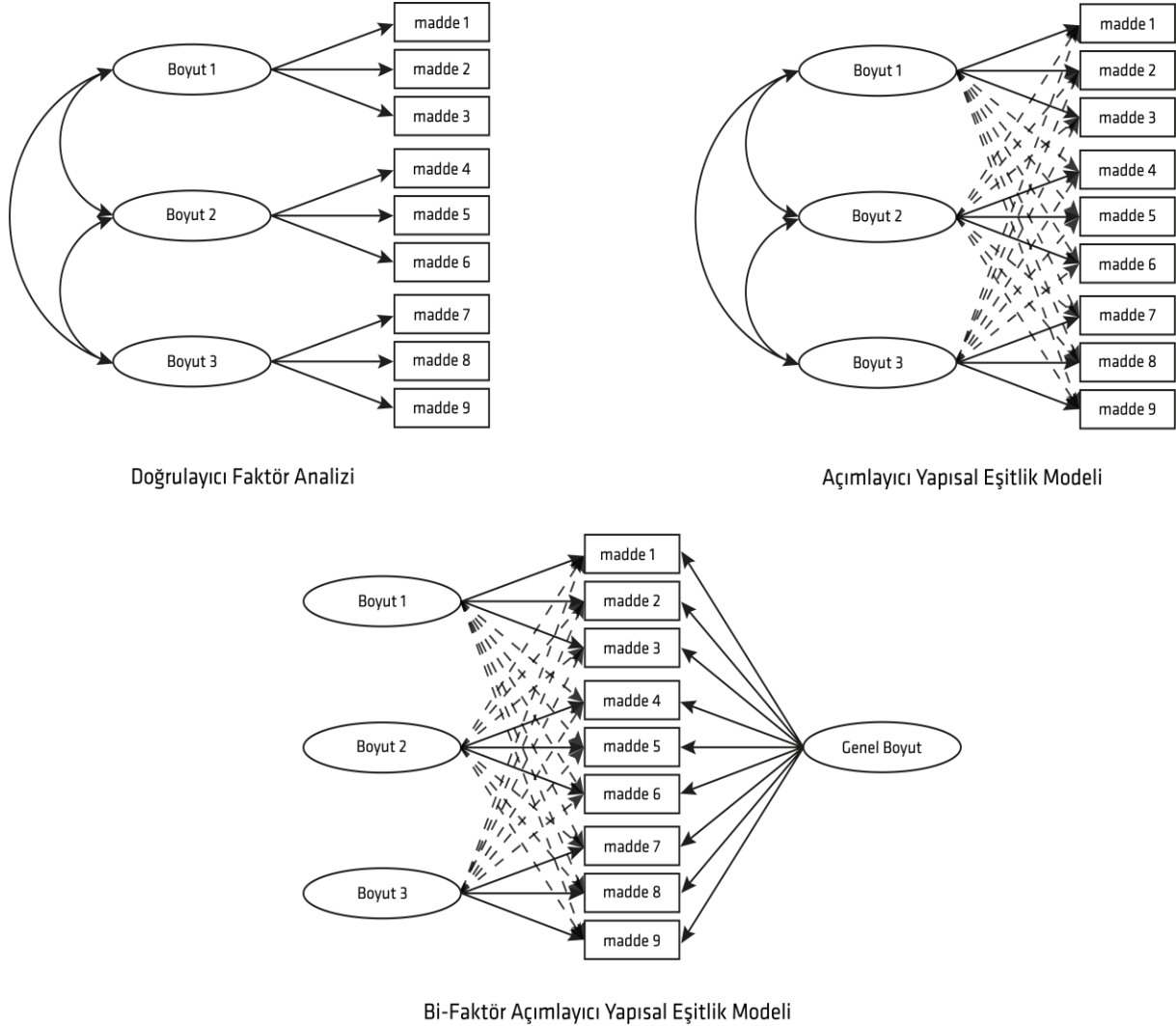
	χ^2/df	RMSEA	CFI	TLI	SRMR
Özdeşlik (2 boyut)	1.868	.034	.987	.979	.024
Kendini Güçlendirme (3 boyut)	5.074	.074	.947	.913	.037
Korumacılık (2 boyut)	2.822	.050	.926	.900	.041
Değişime Açıklık (2 boyut)	4.935	.073	.935	.886	.039

Referans Değerler için bkz. Simon vd. (2010, s. 239); Gürbüz ve Şahin (2017, s. 343).

Tablo 2 incelendiğinde elde edilen değerlerin çoğunlukla iyi uyum gösterdiği görülmektedir. DFA sonucunda maddelere ait t değerlerinin 1,96'dan büyük ve ,05 düzeyinde anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Schumacker ve Lomax, 2015, s. 109). Bu doğrultuda analize dahil edilen tüm maddelere ait yüklerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu söylenebilir.

HEXACO-60'a İlişkin Açıklayıcı Yapısal Eşitlik Modellemesi: Açıklayıcı yapısal eşitlik modellemesi (AYEM); açıklayıcı ve doğrulamalı faktör analizlerinin özelliklerini temel alan bir analiz yöntemidir. Yapısal eşitlik modellemesine ait olan tüm parametreleri kullanabilir. Aynı zamanda ölçüm modellerinin rotasyonuna olanak sağlar. Bu sayede açıklayıcı ve doğrulamalı faktör analizlerindeki kısıtlamaların önüne geçebilir (Asparouhov ve Muthén, 2009; Ion vd., 2017, s. 3). AYEM, DFA'nın bir alternatifi olarak kullanılabilir (Ion vd., 2017, s. 8; Tóth-Király vd., 2017, s. 2). Ancak bu analizler araştırmacı tarafından gerçekleştirilerek söz konusu yaklaşımlar arasından en uygununu sistematik bir biçimde karşılaştırarak belirlenmelidir (Tóth-Király vd., 2017, s. 2). Veriler iki yaklaşıma eşit biçimde uyum sağladığı takdirde DFA tercih edilmelidir. AYEM; özellikle kişilik araştırmacılarına bu noktada esneklik sağlamaktadır (Marsh vd., 2010, s. 489). Çünkü literatürdeki bazı kişilik çalışmalarında da DFA ile gerekli uyum indeksleri sağlanamamıştır (bkz. Borkenau ve Ostendorf, 1990; McCrae vd., 1996; Holden ve Fekken, 1994; Marsh vd., 2010). Bu nedenle HEXACO-60'ın yapısını test etmek için AYEM tercih edilmiştir. Şekil 1'de DFA, AYEM ve bi-faktör AYEM'in illüstrasyonları ve Tablo 3'te modellerin iyi uyum değerleri yer almaktadır.

Şekil 2. DFA, AYEM ve Bi-Faktör AYEM: Örnek Çizimler



Tablo 3 incelendiğinde DFA'ya ilişkin modelin iyi uyum indekslerini karşılayamadığı görülmüştür. Bu nedenle açıklayıcı yapısal eşitlik modellemesine geçilmiştir. Geomin (dikey) döndürme metoduyla oluşturulan model, DFA'dan daha iyi sonuçlar göstermiştir. Fakat bu model de gerekli iyi uyum indekslerini sağlayamamıştır. Bu analizler ardından ilgili modele maddeler özelinde genel faktör eklenerek analiz tekrarlanmıştır (Anglim vd., 2017). Elde edilen modelin uyum değerleri açısından diğer modellere göre daha iyi sonuçlar verdiği görülmüştür. Dolayısıyla programın sunduğu çıktıları dikkate alınarak modelin iyileştirilme aşamasına geçilmiştir. Öncelikle bi-faktör modelde kuramsal açıdan bulunması gerektiği faktörlere düşük yüklenen maddeler çıkarılmıştır. Sonrasında maddelerin standart hataları birleştirilmiştir. Elde edilen son modelin gerekli iyi uyum değerlerini karşıladığı görülmüştür.

Tablo 3. HEXACO-60'a İlişkin Modeller ve İyi Uyum Değerleri

Model ve Açıklaması	Rotasyon	χ^2/df	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
DFA (Temel Model)	-	3.112	.583	.565	.053	.070
AYEM (Temel Model)	Geomin (Dikey)	2.294	.785	.733	.042	.038
Bi-faktör AYEM (Temel Model)	Target (Dikey)	2.033	.835	.787	.037	.032
Bi-faktör AYEM (İyileştirilmiş-53 md.)	Target (Dikey)	1.713	.903	.870	.031	.029

Referans Değerler için bkz. Simon vd. (2010, s. 239); Gürbüz ve Şahin (2017, s. 343).

Analizler gerçekleştirilirken maddelerin genel faktöre ve bulunması gerektiği faktörlere yüklenmesi serbest bırakılmıştır. Diğer faktörlere yüklenmeler ise sıfıra en yakın olacak şekilde analize tabi tutulmuştur. Bu nedenle target (hedef) rotasyonu tercih edilmiştir. Elde edilen son modelde standardize edilmiş en düşük faktör yükü .331 ve en yüksek .841'dir. İkincil/çapraz yüklemeler ise ,30'u geçmemektedir.

5.5. Değişkenlerin Ortalaması ve Derecelendirilmesi

Bu başlık altında katılımcıların ölçek boyutlarına ilişkin ortalamaları ölçekler özelinde 1'den 6'ya ve 1'den 9'a şeklinde sıralanmıştır.

Tablo 4. Ölçek Ortalamaları ve Derecelendirilmesi

Değişkenler	Oynuyor (N=440)			Oynamıyor (N=298)		
	Önem	Ort.	S.S.	Önem	Ort.	S.S.
Dürüstlük-Alçakgönüllülük	1	3,72	,70	1	3,89	,64
Deneyime Açıklık	2	3,67	,68	3	3,62	,66
Sorumluluk	3	3,63	,69	2	3,71	,67
Dışadönüklük	4	3,27	,67	6	3,16	,68
Duygusallık	5	3,15	,70	4	3,40	,71
Uyumluluk	6	3,08	,72	5	3,21	,67
Evrensellik	1	5,25	,70	1	5,38	,62
İyilikseverlik	2	5,19	,74	2	5,28	,72
Özyonelim	3	5,00	,73	4	4,98	,79
Hazcılık	4	4,83	,91	5	4,71	1,01
Güvenlik	5	4,83	,76	3	5,02	,68
Başarı	6	4,56	,96	8	4,37	1,08
Uyarım	7	4,53	,90	7	4,44	,97
Geleneksellik-Uyma	8	4,32	,83	6	4,50	,83
Güç	9	4,08	1,27	9	4,01	1,41

Tablo 4'te görüldüğü üzere dijital oyun oynayan ve dijital oyun oynamayan bireylerin kişilik özelliklerine ilişkin ortalama sıralaması dürüstlük-alçakgönüllülük boyutu haricinde farklılık göstermektedir. İki grupta da dürüstlük-alçakgönüllülük boyutu en yüksek puanı almıştır. En düşük puan ise dijital oyun oynayanlarda uyumluluk ve dijital oyun oynamayanlarda dışadönüklüktür.

Değer boyutlarına bakıldığında ise gruplarda ilk iki sırada yer alan değer tipleri aynıdır. Ancak üçüncü sırada, oyun oynayanlarda özyonelim değer tipi ve oynamayanlarda güvenlik değer tipi yer almaktadır.

5.6. Değişkenlere İlişkin Fark Analizleri

Katılımcıların ölçek boyutlarına ilişkin ortalamalarında, dijital oyun oynama bağlamında anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek amacıyla verilere bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Dijital Oyun Oynama Bağlamında Değişkenlere İlişkin Fark Analizi

Değişkenler	Oynuyor (N=440)		Oynamıyor (N=298)		p	t	f	Anlamlı Fark
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.				
Dürüstlük-Alçakgönüllülük	3,72	,70	3,89	,64	.001	-3.197	3.686	1 < 2
Duygusallık	3,15	,70	3,40	,71	.000	-4.563	.002	1 < 2
Dışadönüklük	3,27	,67	3,16	,68	.033	2.141	.300	1 > 2
Uyumluluk	3,08	,72	3,21	,67	.014	-2.465	3.006	1 < 2
Evrensellik	5,25	,70	5,38	,62	.009	-2.637	10.054	1 < 2
Başarı	4,56	,96	4,37	1,08	.018	2.367	5.116	1 > 2
Geleneksellik-Uyma	4,32	,83	4,50	,83	.006	-2.740	.010	1 < 2
Güvenlik	4,83	,76	5,02	,68	.000	-3.591	4.450	1 < 2

Dijital oyun oynama bağlamında elde edilen bulgular, HEXACO-60'ın dürüstlük-alçakgönüllülük ($t_{(736)} = -3.197$; $p < ,05$), duygusallık ($t_{(736)} = -4.563$; $p < ,05$), dışadönüklük ($t_{(736)} = -2.141$; $p < ,05$) ve uyumluluk ($t_{(736)} = -2.465$; $p < ,05$) boyutlarına ilişkin anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Portre Değerler Anketi'nin ise, evrensellik ($t_{(736)} = -2.637$; $p < ,05$), başarı ($t_{(736)} = -2.367$; $p < ,05$), geleneksellik-uyuma ($t_{(736)} = -2.740$; $p < ,05$) ve güvenlik ($t_{(736)} = -3.591$; $p < ,05$) boyutlarına ilişkin ortalamalarında anlamlı bir farklılık bulunmuştur.

Dijital oyun türleri bağlamında değişkenlere ilişkin bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Dijital Oyun Türüne Göre Değişkenlere İlişkin Fark Analizi

Değişkenler	Gerçek Zamanlı (N=264)		Tüm Zamanlı (N=142)		p	t	f	Anlamlı Fark
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.				
Duygusallık	3,24	,72	2,98	,66	.000	3.531	1.291	G. Z. > T. Z.
Geleneksellik-Uyuma	4,41	,79	4,15	,87	.003	3.012	2.599	G. Z. > T. Z.
Güvenlik	4,92	,72	4,64	,81	.001	3.467	3.596	G. Z. > T. Z.
Uyarım	4,64	,88	4,36	,88	.002	3.088	.048	G. Z. > T. Z.

S.D. (Serbestlik Derecesi) = 404 Gerçek Zamanlı=G. Z., Tüm Zamanlı= T. Z.

Gerçek zamanlı oyunlar; *yarış, nişancı ve karşılıklı hamleyle dayalı* oyunlardır. Oyun içindeki olaylara aynı anda tepki verilmesini gerektirir. Tüm zamanlı oyunlar ise *spor, strateji, simülasyon ve rol yapma* oyunlarını kapsar. Oyun, bireyin kontrolündedir. Arzu ettiği zaman kaydeder. İsteddiği zaman baştan başlar. Zihinsel plana dayanır dolayısıyla anlık alınan karar yerine oyun sürecine yayılan stratejilerin belirlendiği türlerdendir (Pala ve Erdem, 2011, s. 60). Bu bağlamda elde edilen bulgulara göre; HEXACO-60'ın sadece duygusallık ($t_{(404)} = 1.291$; $p < ,05$) boyutuna ilişkin ortalamasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Portre Değerler Anketi'nin ise *geleneksellik-uyuma* ($t_{(404)} = 2.599$; $p < ,05$), *güvenlik* ($t_{(404)} = 3.596$; $p < ,05$) ve *uyarım* ($t_{(404)} = .048$; $p < ,05$) boyutlarına ilişkin ortalamalarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir.

Dijital oyun oynama tercihlerine yönelik değişkenlere ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 7'de görülmektedir.

Tablo 7. Dijital Oyun Oynama Tercihlerine Yönelik Tek Yönlü Varyans Analizi

Değişkenler	Oynama Tercihi	Ort.	S.S.	p	Anlamlı Fark
Duygusallık	Tek Başına	3,27	,72	.030	Tek Başına > İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla
	Arkadaşlarıyla Birlikte	3,13	,70		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	2,99	,60		
Dışadönüklük	Tek Başına	3,15	,70	.034	Tek Başına < Arkadaşlarıyla Birlikte
	Arkadaşlarıyla Birlikte	3,34	,64		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	3,24	,65		
Evrensellik	Tek Başına	5,32	,66	.001	Tek Başına > İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla Arkadaşlarıyla Birlikte > İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla
	Arkadaşlarıyla Birlikte	5,29	,68		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	4,92	,78		
İyilikseverlik	Tek Başına	5,09	,78	.010	Tek Başına < Arkadaşlarıyla Birlikte
	Arkadaşlarıyla Birlikte	5,29	,69		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	5,04	,78		
Güç	Tek Başına	3,82	1,39	.012	Tek Başına < Arkadaşlarıyla Birlikte
	Arkadaşlarıyla Birlikte	4,20	1,21		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	4,22	1,12		
Uyarım	Tek Başına	4,36	,93	.008	Tek Başına < Arkadaşlarıyla Birlikte
	Arkadaşlarıyla Birlikte	4,65	,87		
	İnternet Üzerinden Diğer İnsanlarla	4,41	,87		

Yapılan analizler neticesinde dijital oyun oynama tercihlerine göre; duygusallık ($F_{(2, 437)} = 3.543$; $p < ,05$), dışadönüklük ($F_{(2, 437)} = 3.394$; $p < ,05$), evrensellik ($F_{(2, 437)} = 7.576$; $p < ,05$), iyilikseverlik ($F_{(2, 437)} = 4.649$; $p < ,05$), güç ($F_{(2, 437)} = 4.474$; $p < ,05$) ve uyarım ($F_{(2, 437)} = 4.905$; $p < ,05$) boyutları arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Yani katılımcıların bu boyutlara ilişkin görüşleri dijital oyun oynama tercihlerine göre farklılık göstermektedir.

Dijital oyun oynama sürelerine göre ölçek boyutlarına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 8’de görülmektedir.

Tablo 8. Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi

Değişkenler	Oynama Süresi	Ort.	S.S.	p	Anlamlı Fark
Dürüstlük-Alçakgönüllülük	1 Saatten Az	2,99	,64	.000	1 Saatten Az - 2-3 Saat Arası 1 Saatten Az - 3 Saatten Fazla
	1-2 Saat Arası	3,06	,74		
	2-3 Saat Arası	3,11	,70		
	3 Saatten Fazla	3,29	,69		
Duygusallık	1 Saatten Az	3,45	,71	.000	1 Saatten Az - 1-2 Saat Arası 1 Saatten Az - 3 Saatten Fazla 2-3 Saat Arası - 3 Saatten Fazla
	1-2 Saat Arası	3,70	,71		
	2-3 Saat Arası	3,73	,69		
	3 Saatten Fazla	3,63	,65		
Güç	1 Saatten Az	4,30	,87	.041	1 Saatten Az - 3 Saatten Fazla
	1-2 Saat Arası	4,15	,80		
	2-3 Saat Arası	4,13	,84		
	3 Saatten Fazla	4,52	,78		

Yapılan analizler neticesinde dijital oyun oynama sürelerine göre; HEXACO-60’ın dürüstlük-alçakgönüllülük ($F_{(3, 436)} = 7.779$; $p < ,05$) ve duygusallık ($F_{(3, 436)} = 14.981$; $p < ,05$) boyutlarında; Portre Değerler Anketi’nin ise güç ($F_{(3, 436)} = 2.778$; $p < ,05$) boyutunda anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Dijital oyun oynayanların yaş değişkenine göre ölçek boyutlarına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 9’da görülmektedir.

Tablo 9. Dijital Oyun Oynayanların Yaş Değişkenine Göre Değişkenlere İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi

Değişkenler	Yaş	Ort.	S.S.	p	Anlamlı Fark
Başarı	18-20 arası	4,67	,97	.002	18-20 arası - 24 ve üstü 22-23 arası - 24 ve üstü
	22	4,54	,98		
	22-23	4,67	,94		
	24 ve üstü	4,17	,88		
Hazcılık	18-20 arası	4,99	,88	.019	18-20 arası - 24 ve üstü
	22	4,77	,95		
	22-23	4,85	,84		
	24 ve üstü	4,58	,94		

Yapılan analizler neticesinde yaş değişkenine göre; HEXACO-60’ın boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Portre Değerler Anketi’nin ise başarı ($F_{(3, 436)} = 5.153$; $p < ,05$) ve hazcılık ($F_{(3, 436)} = 3.364$; $p < ,05$) boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Katılımcıların verdikleri cevaplara göre anlamlı farkların tespit edilemediği durumlar ise aşağıdaki gibidir;

- Dijital oyunlar, ilgili literatür kapsamında 4 grup altında toplanmış ve tek yönlü varyans analizi gerçekleştirilmiştir. Buna göre katılımcıların kişilik özellikleri ve değer yönelimlerine ilişkin anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

- Dijital oyun oynama ile genel not ortalamaları arasında bir ilişki tespit edilememiştir.
- Dijital oyun oynayanların genel not ortalamalarına yönelik yapılan tek yönlü varyans analizinde ölçek boyutlarına ilişkin farklılık bulunamamıştır.
- Alan geneline (sosyal, fen ve sağlık) göre analizler, yeterli grup içi sayıya ulaşamadığı ve gruplar arası fark sayıca büyük olduğu için yapılamamıştır.

6. TARTIŞMA VE SONUÇ

Oyun, insanı eğlendiren, ona keyif veren ve gelişimine katkı sağlayan ciddi bir eylemdir. Geçmişten günümüze insanoğlunun ayrılmaz bir parçasıdır. Bu birliktelik teknolojinin ilerlemesiyle farklı bir boyuta ulaşmış ve neticesinde dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. İnsanların oyunlar aracılığıyla; kişiliklerinin güçlü ya da zayıf yönleri ve sahip oldukları değerlerinin görülebilmesi söz konusudur. Bu bağlamda dijital oyunların da kişilik özellikleri ve değer yargıları açısından insan davranışlarının açıklanmasında önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Çünkü insanların kişilik ve değerlerinin dijital oyunlardan etkilendiği ifade edilebilir. Bahsi geçen ifadeler ekseninde, bu araştırma Süleyman Demirel Üniversitesi'nde okuyan öğrencilerle gerçekleştirilmiştir. Elde edilen sonuçlar ve öneriler aşağıda yer almaktadır.

Bu çalışmanın fark analizi bulgularına göre; bireylerin dijital oyun oynayıp oynamamaları bağlamında dürüstlük-alçakgönüllülük, duygusallık, dışadönüklük ve uyumluluk boyutları arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Dijital oyun oynayanların dışadönüklük puanının oynamayanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan bir çalışmada dijital oyun oynayanların, oynamayanlara göre daha dışa dönük/sosyal bireyler olduğu tespit edilmiştir (LifeCourse Associates, 2014). Bununla birlikte söz konusu fark; oyun içinde güç elde etme, başarma, rol yapma, keşfetme, başkalarına veya oyuna meydan okuma ve liderlik etme (Yee, 2006; Sağlam ve Topsümer, 2019; Abbasi vd., 2020) motivasyonlarından da kaynaklanabilir. Nitekim çalışmada dışadönüklük boyutuna ilişkin farklılık, literatürdeki çalışmalarla uyum göstermektedir (Teng, 2008; Abbasi vd., 2020). Braun vd. (2016) ise bu boyuta ilişkin anlamlı farklılık tespit edememişlerdir. Dışadönüklük boyutuna ilişkin fark, dijital oyun oynayanların oyun içerisindeki diğer oyuncularla muhabbet etme, onlara yardımcı olma ve oyun içi ilişkilerin gerçek hayatta kurdukları ilişkilerden daha samimi olduğunu düşünmelerinden kaynaklı olabilir. Aynı zamanda katılımcıların büyük çoğunluğunun arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamayı tercih etmesi, bu bulguyu destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Uyumluluk boyutuna ilişkin farkın dijital oyun oynayanlarda daha düşük olması, bireylerin şiddet içerikli oyunları tercih etmesiyle (Chory and Goodboy, 2011) ilişkili olabilir. Çalışma grubunda 165 kişi nişancı türü oyunlar oynadıklarını belirtmiştir. Bu tür oyunlar, çoğunlukla şiddet unsurları barındırmaktadır. Dolayısıyla tespit edilen fark, bu durumdan kaynaklanabilir. Dürüstlük-alçakgönüllülük boyutuna ilişkin farkın ise ödüle dayalı oyunların tercih edilmesinden dolayı olduğu söylenebilir. Çünkü ödüle dayalı oyunlar, maddi kazanç arzusuna bağlıdır ve düşük dürüstlük-alçakgönüllülük puanıyla ilişkilidir (Andrus, 2018). Günümüzde birçok oyunun ödüle dayalı olduğu ifade edilebilir. Örneğin; League of Legends, Blade and Soul, PUBG gibi oyunlarda sık sık etkinlikler (events) düzenlenmektedir. Bireyler oyun oynadıkça/oyunları kazandıkça etkinlikler kapsamında çeşitli ödüller kazanabilirler. Bu ödüller, zaman zaman gerçek parayla satın alınabilen unsurlar da olabilir.

Dijital oyun türleri bağlamında duygusallık boyutuna ilişkin anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Duygusallık puanı yüksek olan bireyler, hayatın stresine tepki olarak daha kaygılıdır. Gerçek zamanlı oyunların hızlı tepkiler gerektirdiği ve bu tür oyunlarda oyuncunun karşısına ne zaman ne çıkacağı belli olamayacağı için bireylerin stresten kaynaklı kaygıları artabilir. Bu nedenle gerçek zamanlı oyun oynayanların tüm zamanlı oyun oynayanlara göre duygusallık boyutunda daha yüksek puan aldıkları çıkarımı yapılabilir.

Dijital oyun oynayanlar ve oynamayanların temel değer yönelimleri hiyerarşik sıralaması; Alparslan ve Özmen (2017), Taş (2017), Çelik (2018) ve Budak (2021)'in üniversite öğrencileri üzerine yaptıkları çalışmalarla benzerlik göstermektedir. Bu çalışmalarda ilk üçte sırasıyla evrensellik, iyilikseverlik ve özyönelim/güvenlik değerleri yer almaktadır. MMORPG türü oyun oynayanlar üzerine yapılan bir çalışmada ise evrensellik, iyilikseverlik ve hazcılık değerlerinin yer aldığı görülmektedir (İskender, 2015). Bu çalışmada; dijital oyun oynayanların değer sıralaması evrensellik, iyilikseverlik ve özyönelim; dijital oyun oynamayanların ise evrensellik, iyilikseverlik ve güvenlik değerleridir.

Gerçekleştirilen fark analizi bulgularına göre; dijital oyun oynama bağlamında başarı değerine ilişkin anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Başarı değeri, toplumsal standartlara uygun ve sosyal beğenirlik çerçevesinde başarı elde etme hissiyle ilişkilidir. Oyun oynayan bireylerin başarı değeri puanının yüksek olması; oyun içerisinde saygınlık elde etmeye çalışmaları, arkadaşları nezdinde saygı kazanma arzusunda olmaları ve dijital oyunların rekabetçi yapısından kaynaklı olabilir (Rouse, 2001; Werbach ve Hunter, 2012; Tran ve Strutton, 2013). Özellikle son dönemde piyasaya sürülen birçok oyunun çevrimiçi ve çok oyunculu olduğu belirtilebilir. Aynı zamanda bireylerin oyunlarda kazanmak için hırs gösterebilecekleri ve başkalarından daha iyi olmaya çalışacakları çıkarımında bulunularak gruplar arası farkın, bu durumdan kaynaklandığı söylenebilir.

Dijital oyun türleri bağlamında geleneksellik-uyma, güvenlik ve uyarım boyutlarına ilişkin anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Gerçek zamanlı oyunların hızlı tepkileri gerektirmesi, rekabete dayalı olmaları ve her an bir hareketlilik söz konusu olması uyma ve uyarım boyutuna ilişkin puan farkını açıklayabilir. Çünkü uyarım değeri heyecanı, yeniliği ve hayata meydan okumayı; uyum değeri ise güncel olan ve her an değişebilecek beklentilere cevap verebilmeyi ifade etmektedir.

Dijital oyun oynayan bireylerin yaşadıkları yer bakımından geleneksellik-uyma ve uyarım değer boyutlarında; dijital oyun oynamayan bireylerde ise başarı, geleneksellik-uyma, özyönelim ve hazcılık değer boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

İlgili literatür ve çalışmanın örnekleme bağlamında iş dünyası ve insan kaynakları için takım oyunu, motor beceri gelişimi ve zihinsel kapasite verimliliği ve sorun çözmeye yatkınlık konularında öne çıkan bulguları şu şekilde sıralanabilir:

Takım oyunu: Çalışmanın bulgularına göre dijital oyun oynayan bireyler hem daha dışadönük hem de başarı odaklılardır. Arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamayı tercih edenler ise diğer boyutlarda (dışadönüklük, evrensellik, iyilikseverlik, güç, uyarım) yüksek puan almışlardır. Bu bulguya bağlı olarak iş hayatında insan ilişkilerinin önemi göz önüne alındığında dijital oyun oynayanların çalışma arkadaşlarıyla ilişkilerinin daha iyi olacağı söylenebilir. Çünkü birçok oyunda görevler, takımlar halinde yapılabilmektedir. Takımlarda her bireyin görevleri bulunur. Bunları başarıyla gerçekleştirmeleri halinde takımları başarıya ulaşabilir. Ancak her aşamada koordineli ve birlikte hareket etmelidirler. Dolayısıyla dijital oyunlarda takım süreçlerine/işleyişine alışkın olmaları, iş hayatında takım arkadaşlarıyla daha rahat ilişki kurabilmelerinin ipucunu barındırdığı söylenebilir. Nitekim Keith vd. (2018) tarafından yapılan deneysel bir araştırmada da takım dijital oyun oynanmasıyla oluşturulan ekiplerin geleneksel yöntemlerle oluşturulan ekiplere kıyasla verimliliklerinin yüzde yirmi artış gösterdiği ortaya konulmaktadır.

Motor beceri gelişimi ve zihinsel kapasite verimliliği: Dijital oyunlar, birçok farklı senaryolar barındırmaktadır. Günümüz iş dünyası koşullarının hızlı bir şekilde değiştiği göz önüne alındığında dijital oyun oynayan bireylerin süreçlere daha hızlı uyum sağlayacağı ifade edilebilir. Farklı milletlerden bireylerle olan iletişimlerini onları çok yönlü bireyler haline getirebilir. Diğer çalışanlarla daha rahat iletişim/arkadaşlık kurabilir (Tattershall, 2018). El-göz koordinasyonlarının daha yüksek olması (Griffiths, 2002), birçok noktada iş hayatında fayda sağlayabilir. Nitekim konuyla ilgili Kühn vd. (2013) tarafından deneysel bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda dijital oyunların motor becerilerinin yanı sıra uzamsal oryantasyon, hafıza oluşumu ve stratejik planlamadan sorumlu beyin bölgelerinde artış sağladığı tespit edilmiştir.

Sorun çözme: Dijital oyunlar; bulmaca, bilmece ve problemleri içerir. Dolayısıyla dijital oyun oynayan bireylerin sorun çözme yeteneklerinin ve düşünce yapılarının farklı olduğu söylenebilir (Tattershall, 2018). Bir oyun tasarımcısı olan Jane McGonigal, dijital oyun oynayanların iyi düzeyde problem çözücüler olduklarını ifade etmektedir. Çünkü oyuncular oyunlarda çoğunlukla başarısız olurlar. Sürekli başarısızlık ise insanı yorar. Ancak oyuncular bu durumdan memnundurlar. Bunun nedeni, yaşadıkları başarısız denemeleri düzeltmeye ve kendilerine verilen görevi/vazifeyi/misyonu tamamlamak için daha fazla çalışmalarıdır (McGonigal, 2010; Brooke, 2020). Birçok zorluk seviyesine karşı oynamaları ve başarılı olmak için gayret göstermeleriyle oyun oynayan bireylerin bir şeyleri denemekten vazgeçmeyeceği söylenebilir. Birçok oyunda çeşitli toplulukların (klan, parti, guild, lonca veya takım) bulunmasıyla da çeşitli liderlik rolleri üstlenebilirler (Tattershall, 2018). Bu bağlamda dijital oyunlarda lider/başkan/öncü roller üstlenenlerin liderlik ve yönetsel beceriler konusunda tecrübe kazanma imkanına sahip olmaları söz konusudur. Dolayısıyla dijital oyun oynayanların iş dünyasında da yönetsel roller üstlenebilecekleri çıkarımında bulunulabilir.

Sonraki araştırmalara yönelik öneriler şu şekildedir;

Bu araştırma, Süleyman Demirel Üniversitesi öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Sonraki araştırmalar farklı örneklemeler üzerinde yapılabilir. Sonuçların benzerliği veya farklılığı karşılaştırılabilir. Oyuncular özelinde farklı çalışmalar düzenlenebilir. Dijital oyun oynama stilleri bağlamında kişilik özelliklerine ilişkin araştırmalar yapılabilir. Dijital oyun türlerinin temel alındığı ve karşılaştırıldığı geniş çapta bir çalışma tasarlanabilir. Başka araştırmalarda kişilik özelliklerinin alt boyutları hakkında daha ayrıntılı bilgi verebilecek HEXACO-100 veya HEXACO-200 Kişilik Envanterleri kullanılabilir. Bireylerin dijital oyun oynama durumu, işe alımlarda veya şirket içi etkinliklerde gözetilebilir.

Bu çalışma, dijital oyun oynayan bireylerin iş dünyası için önemli olduklarını göstermektedir. İş dünyasının yönetim ve insan kaynakları süreçlerinde dijital oyun oynayanların önemli aktörler oldukları/olacakları söylenebilir. Dolayısıyla bugün ve gelecekte dijital oyun oynayan bireylerin işe alım, eğitim geliştirme, performans yönetimi, örgütsel iletişim ve çatışma yönetimi gibi yönetsel alanlarda çalıştıkları örgütlere katkı sağlayacakları düşünülebilir.

YAZARLARIN BEYANI

Katkı Oranı Beyanı: Çalışmaya birinci yazar %70 oranında, ikinci yazar %30 oranında katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı: Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması söz konusu değildir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E., Smedstad, S. M. ve Sunnana, L. (2003). A multidimensional typology of games. *DiGRA Conference* (s. 48-53). Utrecht, The Netherlands.
- Abbasi, A. Z., Ting, D. H., Hlavacs, H., Wilson, B., Rehman, U. ve Arsalan, A. (2020). Personality differences between videogame vs. non-videogame consumers using the HEXACO model. *Current Psychology*, 41, 2733-2746. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00793-2>
- Allport, G. W. (1937). *Personality: A psychological interpretation*. Henry Holt and Company.
- Alparslan, A. ve Özmen, M. (2017). Kişisel değerlerin girişimcilik eğilimine etkisi: Demografik özelliklerin rolü. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 957-976.
- And, M. (2003). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Andrus, K. H. (2018). *Personality & game design preference: Towards understanding player engagement and behavior* [Master's Thesis]. Lund University.
- Anglim, J., Morse, G., De Vries, R. E., MacCann, C. ve Marty, A. (2017). Comparing job applicants to non-applicants using an item-level bifactor model on the HEXACO personality inventory. *European Journal of Personality*, 31, 669-684. <https://doi.org/10.1002/per.2120>
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Ya-Pa Yayınları.
- Ashton, M. C. ve Lee, K. (2007). Empirical, theoretical, and practical advantages of the HEXACO model of personality structure. *Personality and Social Psychology Review*, 11(2), 150-166. <https://doi.org/10.1177/1088868306294907>
- Ashton, M. C. ve Lee, K. (2009). The HEXACO-60: A short measure of the major dimensions of personality. *Journal of Personality Assessment*, 91, 340-345.
- Ashton, M. C. ve Lee, K. (2001). A theoretical basis for the major dimensions of personality. *European Journal of Personality*, 15, 327-353. <https://doi.org/10.1002/per.417>

- Asparouhov, T. ve Muthén, B. (2009). Exploratory structural equation modeling. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 16(3), 397-438. <https://doi.org/10.1080/10705510903008204>
- Atkinson, R. L., Hilgard, E., Nolen-Hoeksema, S., Frederickson, B. L., Loftus, G. R. ve Wagenaar, W. A. (2009). *Atkinson & Hilgard's introduction to psychology*. Cengage Learning EMEA.
- Bardi, A. ve Schwartz, S. H. (2003). Values and behavior: Strength and structure of relations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(10), 1207-1220. <https://doi.org/10.1177/0146167203254602>
- Barmanbek, B. (2009). Dijital oyun tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü ve I. Barış-Fidaner (Derl.) *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı ve oyuncu içinde* (s. 95-124). Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi olarak dijital oyun* (1. Baskı). Kalkedon Yayınları.
- Boies, K., Yoo, T.-Y., Ebacher, A., Lee, K. ve Ashton, M. C. (2004). Psychometric properties of scores on the French and Korean versions of the HEXACO personality inventory. *Education and Psychological Measurement*, 64(6), 992-1006. <https://doi.org/10.1177/0013164404267277>
- Borkenau, P. ve Ostendorf, F. (1990). Comparing exploratory and confirmatory factor analysis: A study on the 5-factor model of personality. *Personality and Individual Differences*, 11(5), 515-524. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(90\)90065-Y](https://doi.org/10.1016/0191-8869(90)90065-Y)
- Braun, B. S., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. ve Eglkoff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Brooke, D. (2020). How video games help solve real-world problems faster. <https://learnworthy.net/how-video-games-help-solve-real-world-problems-faster/> adresinden 25 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Budak, N. (2021). *The relationship between personality traits and pedestrian behaviors: Mediating role of individual values* [Yüksek Lisans Tezi]. Ortadoğu Teknik Üniversitesi.
- Burger, J. M. (2007). *Personality* (7th Edition). Wadsworth Publishing.
- Chory, R. M. ve Goodboy, A. K. (2011). Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 191-198.
- Cieciuch, J. ve Schwartz, S. H. (2012). The number of distinct basic values and their structure assessed by PVQ-40. *Journal of Personality Assessment*, 94(3), 321-328. <https://doi.org/10.1080/00223891.2012.655817>
- Cohen, D. (2006). *The development of play* (3rd Edition). Routledge.
- Cornford, J., Naylor, R. ve Driver, S. (2000). New media and regional development: The case of the UK computer and video games industry. In A. Giunta, A. Lagendijk and A. Pike (Ed.), *Restructuring industry and territory: The experience of Europe's regions* (p. 83-108). Stationery Office.
- Costa, P. T. ve McCrae, R. R. (1992). The five-factor model of personality and its relevance to personality disorders. *Journal of Personality Disorders*, 6(4), 343-359. <https://doi.org/10.1521/pedi.1992.6.4.343>
- Cömert, E. ve Gizir, C. A. (2020). Üniversite öğrencilerinde karanlık üçlü: HEXACO kişilik özelliklerinin yordayıcı rolü. *Psikoloji Çalışmaları*, 40(1), 127-159. <https://doi.org/10.26650/SP2019-0031>
- Cüceloğlu, D. (2000). *İnsan ve davranışı: Psikolojinin temel kavramları* (25. Baskı). Remzi Kitabevi.

- Çarıkçı, İ. H. ve Özkul, A. S. (2008). Çalışma değerlerini etkileyen faktörler: Süleyman Demirel Üniversitesi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(2), 9-36.
- Çelik, A. R. (2018). *Üniversite öğrencilerinin eş seçim tutumlarında toplumsal cinsiyet rolleri algısı ve değer yönelimlerinin etkileri* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Demirutku, K. ve Sümer, N. (2010). Temel değerlerin ölçümü: Portre Değerler Anketi'nin Türkçe uyarlaması. *Türk Psikoloji Yazıları*, 13(25), 17-25.
- Dönmez, N. B. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Eren, E. (2017). *Örgütsel davranış ve yönetim psikolojisi* (16. Baskı). Beta Yayınları.
- Flanagan, M., Belman, J., Nissenbaum, H. ve Diamond, J. (2007). A method for discovering values in digital games. *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (s. 752-760). Tokyo, Japan.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Gros, B. (2007). Digital games in education. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>
- Güney, S. (2017). *Örgütsel davranış* (4. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2017). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri* (4. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Haddon, L. (1993). Interactive games. P. Hayward ve T. Wollen (Ed.), *Future visions: New technologies of the screen* içinde (s. 123-147). British Film Institute.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds* (1st Edition). Atlantic/Little Brown.
- Hinton, P. McMurray, I. ve Brownlow, C. (2014). *SPSS explained* (2nd Edition). Routledge.
- Holden, R. R. ve Fekken, G. C. (1994). The NEO five-factor inventory in a Canadian context: Psychometric properties for a sample of university women. *Personality and Individual Differences*, 17(3), 441-444. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(94\)90291-7](https://doi.org/10.1016/0191-8869(94)90291-7)
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens-oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (1. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.), Ayrıntı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 1951/1955).
- Ion, A., Iliescu, D., Aldhafri, S., Rana, R., Ratanadilok, K., Widyanti, A. ve Nedelcea, C. (2017). A cross-cultural analysis of personality structure through the lens of the HEXACO model. *Journal of Personality Assessment*, 99(1), 25-34. <https://doi.org/10.1080/00223891.2016.1187155>
- İskender, Ö. (2015). *Çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ve oyuncuların bireysel değerleri: Kullanımlar ve doyumlar kuramı açısından bir değerlendirme* [Yüksek Lisans Tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Keith, M. J., Anderson, G., Gaskin, J. ve Dean, D. L. (2018). Team video gaming for team building: Effects on team performance. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 10(4), 205-231. <https://doi.org/10.17705/1thci.00110>

- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games* (1st Edition). Sage Publications.
- Kuşdil, M. E. ve Kağıtçıbaşı, Ç. (2000). Türk öğretmenlerin değer yönelimleri ve Schwartz değer kuramı. *Türk Psikoloji Dergisi*, 15(45), 59-76.
- Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R., Lindenberger, U. ve Gallinat, J. (2014). Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game. *Molecular Psychiatry*, 19, 265-271. <https://doi.org/10.1038/mp.2013.120>
- Laurel, B. (2001). *The utopian entrepreneur*. MIT Press.
- Lee, K. ve Ashton, M. C. (2004). Psychometric properties of the HEXACO Personality Inventory, *Multivariate Behavioral Research*, 39(2), 329-358. https://doi.org/10.1207/s15327906mbr3902_8
- Lee, K. ve Ashton, M. C. (2006). Further assessment of the HEXACO Personality Inventory: Two new facet scales and an observer report form. *Psychological Assessment*, 18(2), 182-191. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.18.2.182>
- Lee, K. ve Ashton, M. C. (2009). The HEXACO Personality Inventory-Revised. <http://hexaco.org/scaledescriptions> adresinden 23 Mayıs 2021 tarihinde alınmıştır.
- Lee, K. ve Ashton, M. C. (2012). *The h factor of personality* (e-Book). Wilfrid Laurier University Press.
- LifeCourse Associates, (2014). The new face of gamers. https://www.lifecourse.com/assets/files/The%20New%20Face%20of%20Gamers_June_2014.pdf adresinden 25 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Marsh, H. W., Lüdtke, O., Muthén, B., Asparouhov, T., Morin, A. J. S., Trautwein, U. ve Nagengast, B. (2010). A new look at the big five factor structure through exploratory structural equation modeling. *Psychological Assessment*, 22(3), 471-91. <https://doi.org/10.1037/a0019227>
- McCrae, R. R., Zonderman, A. B., Costa, P. T., Jr., Bond, M. H. ve Paunonen, S. V. (1996). Evaluating replicability of factors in the revised NEO personality inventory: Confirmatory factor analysis versus procrustes rotation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 552-566.
- McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world [Video]. TED Konferansları. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=tr#t-1152458
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları cilt-1* (1. Baskı). Akçağ Yayınları.
- Özensel, E. (2003). Sosyolojik bir olgu olarak değer. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 1(3), 217-239.
- Özkan-Czerkowski, B. (2012). Digital games: Are they the future of e-learning environments? In H. Wang (Ed.) *Interactivity in e-learning: Case studies and frameworks* (p. 166-178). IGI Global.
- Özkul, R. F. (2021). *Dijital oyun oynayanların kişilik ve değerleri: Z kuşağı üzerine bir araştırma* [Yüksek Lisans Tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.

- Poole, S. (2000). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution* (1st Edition). Arcade Publishing.
- Robbins, S. P. ve Judge, T. (2017). *Örgütsel davranış*. (14. Baskı). (İ. Erdem, Çev. Ed.). Nobel Yayın Dağıtım.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. The Free Press.
- Rouse, R. (2001). *Game design: Theory & practice* (1st Edition). Wordware Publishing.
- Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32, 485-504.
- Schumacker, R. ve Lomax, R. (2015). *A beginner's guide to structural equation modeling* (4th Edition). Routledge.
- Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. *Advances in Experimental Social Psychology*, 25, 1-65. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60281-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60281-6)
- Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values?. *Journal of Social Issues*, 50, 19-45. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1994.tb01196.x>
- Schwartz, S. H. (2012). An overview of the Schwartz theory of basic values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- Schwartz, S. H. ve Bilsky, W. (1987). Toward a universal psychological structure of human values. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(3), 550-562. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.3.550>
- Schwartz, S. H., Melech, G., Lehmann, A., Burgess, S., Harris, M. ve Owens, V. (2001). Extending the cross-cultural validity of the theory of basic human values with a different method of measurement. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 32(5), 519-542. <https://doi.org/10.1177/0022022101032005001>
- Sıgı, Ü., Tabak, A. ve Ercan, Ü. (2009). Kültürel değerlerin yönetsel kapsamda analizi: Türk bankacılık sektörü uygulaması. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(2), 1-14.
- Simon, D., Kriston, L., Loh, A., Spies, C., Scheibler, F., Wills, C. ve Härter, M. (2010). Confirmatory factor analysis and recommendations for improvement of the autonomy-preference-index (API). *Health Expectations* 13, 234-243. <https://doi.org/10.1111/j.1369-7625.2009.00584.x>
- Skimina, E., Ciecuch, J. ve Strus, W. (2021). Traits and values as predictors of the frequency of everyday behavior: Comparison between models and levels. *Current Psychology*, 40, 133-153. <https://doi.org/10.1007/s12144-018-9892-9>
- Smith, P. K. ve Roopnarine, J. L. (2018). *The cambridge handbook of play: Developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge University Press.
- Sohn, H-K. ve Lee, T. J. (2012). Relationship between HEXACO personality factors and emotional labour of service providers in the tourism industry. *Tourism Management*, 33(1), 116-125. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2011.02.010>
- Tattershall, J. (2018). 23 Reasons why gamers actually make the best employees. <https://www.thegamer.com/why-gamers-are-best-employees/> adresinden 25 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 232-234. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0064>

- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Tóth-Király, I. Bőthe, B. Rigó, A. ve Orosz, G. (2017). An illustration of the exploratory structural equation modeling (ESEM) framework on The Passion Scale. *Frontiers in Psychology*, 8, 1-15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01968>
- Tran, G. ve Strutton, H. (2014). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Click "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- Türk-Smith, Ş. (2017). Yaşam değerleri. T. Turgut ve M. Çinko (Ed.), *Değerli insana değerli çalışmalar içinde* (s. 1-19). Beta Yayınları.
- Ulu, M ve Bulut, M. (2017). Üniversite öğrencilerinin kişilik özelliklerinin HEXACO ile ölçülmesi. *Bilimname*. 34, 443-463. <https://doi.org/10.28949/bilimname.446527>
- Wasti, S. A., Lee, K., Ashton, M. C. ve Somer, O. (2008). The Turkish personality lexicon and the HEXACO model of personality. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 39, 665-684.
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Williams, R. M. (1979). Change and stability in values and value systems: A sociological perspective. In M. Rokeach (Ed.), *Understanding human values: Individual and societal* (p. 15-46). The Free Press.
- Wolf, M. J. P. (2001). *The medium of the video game* (1st Edition). University of Texas Press.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet* (1. Baskı). Beta Yayınları.